



GRUPA KAPITAŁOWA CI GAMES

RAPORT ROCZNY ZA 2024 ROK

Sprawozdanie Zarządu z działalności CI Games SE
i Grupy Kapitałowej CI Games za 2024 rok
Warszawa, 23 kwietnia 2025 r.

LIST CEO

List do akcjonariuszy – Players First, zawsze!

Dla CI Games rok 2024 był przełomowy — był to czas koncentracji, transformacji i budowania podstaw pod długoterminowy rozwój. Spoglądając wstecz, postęp, jaki osiągnęła firma, jest odzwierciedleniem zaangażowania w tworzenie wyjątkowych gier i budowanie trwałych marek. W centrum tej wizji znajduje się „Lords of the Fallen”, jedna z naszych najsilniejszych dotychczasowych marek, mająca oddaną rzeszę fanów na całym świecie i twórczy pęd, który pozwoli nam wyjść daleko poza obecny horyzont.

Zaledwie przed paroma dniami, 17 kwietnia 2025 roku, oddaliśmy w ręce graczy „Lords of the Fallen” w wersji 2.0 — to niezwykle ważny krok, który zwieńczył ponad rok prac nad popremierowym rozwojem gry. Nie wszyscy deweloperzy oferują tak długie wsparcie dla swoich projektów, kończąc ich rozwój niedługo po premierze. Nasz zespół pozostał w pełni zaangażowany, dostarczając ponad 50 aktualizacji, które znacząco zmieniły doświadczenia płynące z rozgrywki. Ta wytrwałość przyniosła efekty: wersja 2.0 nie tylko ponownie umieściła „Lords of the Fallen” w centrum zainteresowania, ale także umożliwiła grze osiągnięcie miejsca w pierwszej dziesiątce sprzedaży na Steam i PlayStation 5, co świadczy o udanym powrocie na rynek.

To osiągnięcie jest bezpośrednim wynikiem naszego podejścia w myśl zasady „gracze przede wszystkim”. Uważnie słuchaliśmy głosu społeczności, zdecydowanie reagując na jej potrzeby, nigdy przy tym nie ustępując w kwestii jakości. „Lords of the Fallen” w wersji 2.0 jest dowodem na to, że gdy pozostajesz wierny graczom i skoncentrowany na realizacji celów, wyniki przychodzą same.

Aby ten sukces stał się możliwy, wprowadziliśmy również istotne zmiany w strukturze firmy. W 2024 roku zjednoczyliśmy nasze studia i usunęliśmy wewnętrzne bariery, skupiając nasze zespoły na wspólnym kreatywnym i strategicznym kierunku. Ta ewolucja okazała się kluczowa dla uwolnienia pełnego potencjału naszych talentów i umożliwienia szybszego, bardziej elastycznego rozwoju wszystkich projektów.

Każde doświadczenie wyniesione z prac nad „Lords of the Fallen” (2023) bezpośrednio przekłada się na Project 3 (kolejną część „Lords of the Fallen”) – będącą obecnie w fazie aktywnego rozwoju – i nie tylko. Tym samym kontynuujemy rozwój na istniejącym fundamencie, a wszystko, czego się nauczyliśmy, jest solidną podstawą dla przyszłych ambitnych przedsięwzięć.

Efekty naszego podejścia są widoczne również od strony komercyjnej. Do końca tego tygodnia od dnia wydania wersji 2.0, „Lords of the Fallen” sprzeda się w ponad 200 tysiącach cyfrowych egzemplarzy – podczas gdy w ciągu wcześniejszych 18 miesięcy sprzedało się łącznie około 650 tysięcy kopii. Ten wynik odzwierciedla siłę naszej marki, wartość długofalowego zaangażowania oraz skuteczność przejrzystego i autentycznego marketingu. Podnieśliśmy wartość naszego IP, które zdobyło uznanie zarówno wśród graczy, jak i w branżowych specjalistów.

Patrząc w przyszłość, nasza strategia pozostaje niezmienna. W pełni skupiamy się na rozwoju „Lords of the Fallen” w kierunku wiodącej marki w branży gier wideo – i nie tylko. Prace nad „Projektem 3” (kolejną odsłoną „Lords of the Fallen”) postępują zgodnie z planem. Równolegle rozwijamy „Projekt H”, kontynuując rozbudowę serii „Sniper Ghost Warrior” (SGW), oraz wspieramy twórcze inicjatywy wydawnictwa United Label S.A. Choć „Lords of the Fallen” pozostaje naszym strategicznym filarem, wierzymy, że te dodatkowe inicjatywy uzupełniają i wzmacniają nasze portfolio.

Ponadto nadal dostrzegamy potencjał w wybranych projektach, nad którymi pracowaliśmy w przeszłości, a które obecnie otrzymują ograniczone nakłady inwestycyjne. Tytuły te pozostają elementem naszej szerszej strategii, a ich długoterminowa wartość jest starannie oceniana w kontekście zmieniających się priorytetów.

Rok 2024 był więc czasem budowania właściwych struktur, koncentracji i zaangażowania. Dzięki „Lords of the Fallen” w wersji 2.0 oraz jasno określonym planom rozwoju, rok 2025 otwiera nowy rozdział – taki, w którym CI Games, z pełnym skupieniem i kreatywnym podejściem, realizuje swoje cele na najwyższym poziomie.

Dziękujemy za nieustające zaufanie.

Marek Tyminski

Founder and Chief Executive Officer

CI Games

Players First



SPIS TREŚCI

LIST CEO	2
I. PROFIL DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ CI GAMES	4
II. SKONSOLIDOWANE DANE FINANSOWE	14
III. JEDNOSTKOWE DANE FINANSOWE	18
IV. ZARZĄDZANIE RYZYKIEM DZIAŁALNOŚCI GRUPY	22
V. INFORMACJE ZWIĄZANE Z ŁADEM KORPORACYJNYM	29
VI. OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO	42
VII. ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ CI GAMES ZA ROK 2024	55

I. PROFIL DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ CI GAMES

1. Informacje ogólne: nazwa, siedziba, przedmiot działalności

Jednostki dominującej Grupy Kapitałowej CI Games:

- CI Games SE („Emitent”, „Jednostka dominująca”, „Spółka”) została zarejestrowana w dniu 01.06.2007 r. jako City Interactive S.A. Spółka powstała z przekształcenia City Interactive sp. z o.o. W dniu 07.08.2013 r. Sąd Rejonowy dla Miasta Stołecznego Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego zarejestrował zmianę firmy Spółki z dotychczasowej, tj. City Interactive S.A., na CI Games S.A. W dniu 17.03.2023 Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego dokonał wpisu CI Games SE do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0001025884.
- Siedziba Spółki mieści się w Warszawie przy ulicy Rondo Daszyńskiego 2B.
- Głównym przedmiotem działalności Spółki jest produkcja, wydawnictwo oraz dystrybucja gier komputerowych.
- NIP: 1181585759.
- REGON: 017186320.
- Czas trwania Spółki jest nieoznaczony.

2. Strategia wzrostu

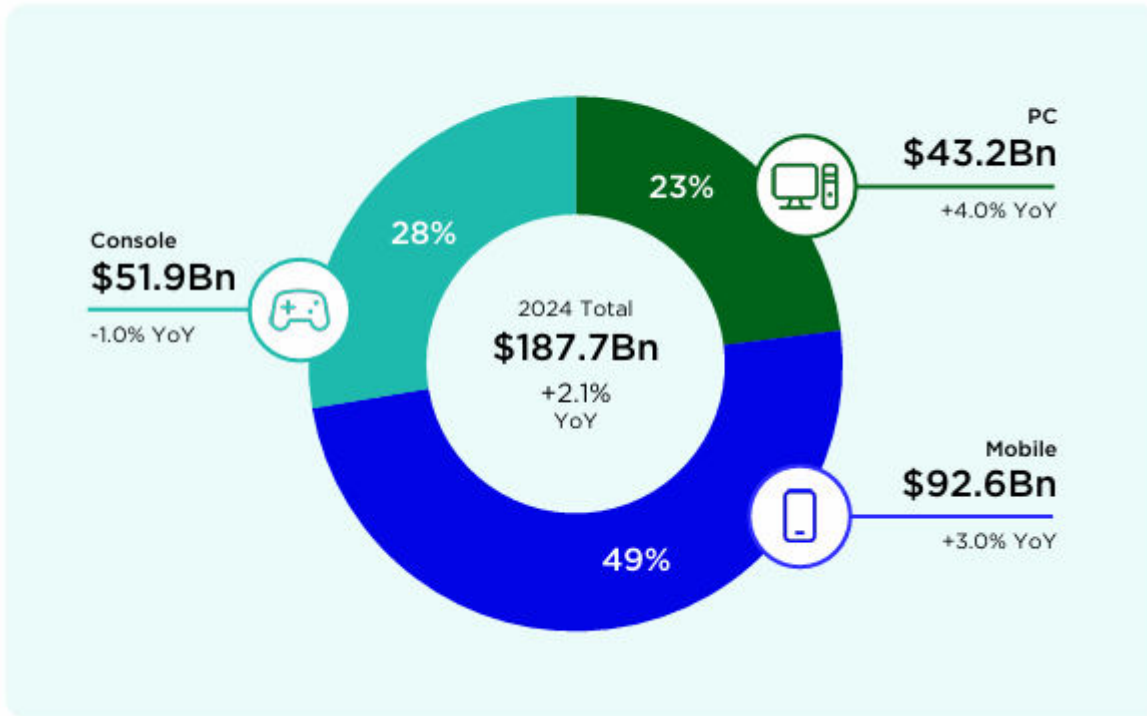
- Studio będzie nadal rozwijać zarówno nowe, jak i istniejące IP o dużym potencjale sprzedaży na świecie, aby zapewnić stały wzrost finansowy.
- 27 września 2024 roku Grupa przedstawiła aktualizację strategii rozwoju na lata 2025-2028 mającą na celu zapewnienie przyszłych rosnących zysków, produkcję gier o wyższej jakości, które efektywniej wykorzystują wcześniejsze inwestycje, i zapewnienie, że Grupa CI Games ma rozwijający się rynek dla nowych premier: skoncentrowany plan działania produktu z głównymi wydaniem w każdym roku przez kolejne 3 lata od 2026; nowy, wydajny i zorientowany na gracza model operacyjny oraz strategię finansową w celu dostarczenia planu działania produktu.
- CI Games tworzy wszystkie obecne i przyszłe tytuły przy użyciu silnika Unreal Engine 5, a wszystkie z nich będą zawierać komponent do gry wieloosobowej w celu zwiększenia przychodów i potencjału rozwoju społeczności.

3. Analiza rynku

Analiza rynku Newzoo donosi, że globalny rynek gier wygenerował 187,7 mld USD w 2024 roku, co oznacza wzrost o +2,1% r/r. Całkowity rynek będzie rósł z CAGR (2022-2027) na poziomie +3,1% i osiągnie 213,3 mld USD w 2027 roku. Co ważne, według szacunków sektor PC będzie stale rósł po 2025 roku i do tego czasu będzie odpowiadał za 22% całego rynku. Istotny wzrost mają zanotować przychody z konsol, które będą odpowiadać za 30% przychodów.

2024 Game revenues

Per segment



Segment PC wzrośnie o +4,0% r/r do 43,2 mld USD. Istotnym momentem dla spółek był 2023 rok, który zapewnił solidne przychody dla spółek publicznych i prywatnych.

Sektor gier mobilnych potrzebują czasu, aby dostosować się do zmian na rynku mobilnym. Wyzwaniem w tym obszarze pozostaje monetyzacja związana z prywatnością i pozyskiwaniem użytkowników oraz ogólnie bardziej otwartego ekosystemu.

Istotną rolę odrywają tytuły online takie jak League of Legends, Fortnite i Counter-Strike, które utrzymują zaangażowanie graczy na wysokim poziomie. Co więcej, regularnie przyciągają nowe grona odbiorców. Tytuły takie jak Roblox i Fortnite, ewoluują i odkrywają się na nowo, przyciągając rosnącą grupę odbiorców z pokolenia Z i Alpha.

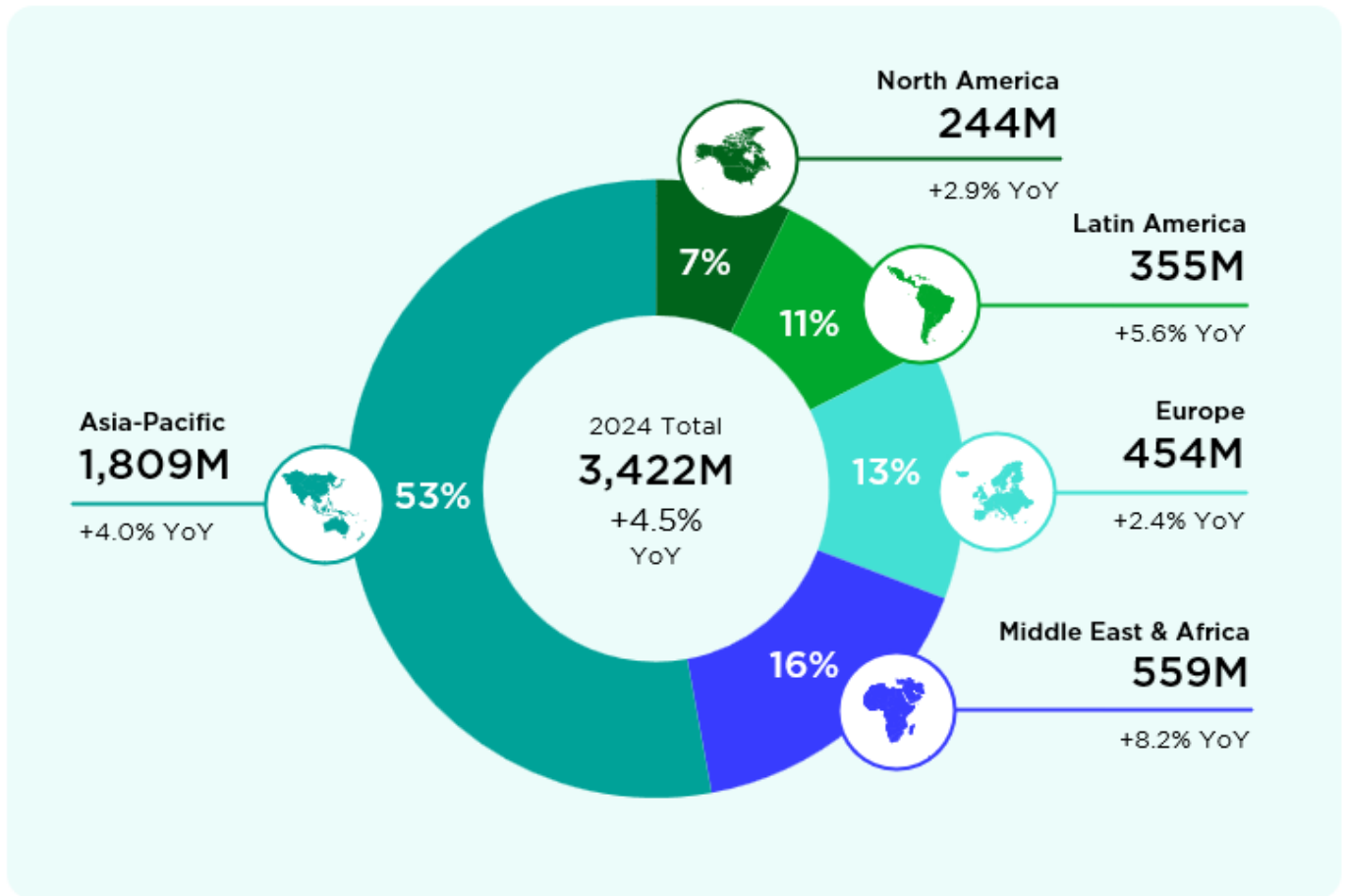
Rynek konsol odnotuje największy wzrost, głównie dzięki premierze Grand Theft Auto VI w 2025 roku, co zwiększy popyt na aktualizacje sprzętu. Wydawcy gier intensywnie rozwijają tytuły na PlayStation 5 i Xbox Series X|S, licząc na zyski ze szczytowej bazy użytkowników. Solidnie zapowiada się również plan wydawniczy na 2025 rok, obejmujący nowe gry Nintendo i Monster Hunter Wilds.

Można oczekiwać, że wzrost rynku PC w Ameryce Północnej przekroczy poprzednie lata, a w Europie będzie jeszcze wyższy. Premiera Grand Theft Auto VI przyczyni się do wzrostu przychodów z gier premium na PC w 2026 roku, a wydatki na gry będą rosły w kolejnych latach. Rynek mobilny, który odbił się w 2023 roku dzięki dużym tytułom, utrzyma ten trend, choć nowe modele monetyzacji nie zwiększą ogólnej wielkości rynku.

Azja-Pacyfik pozostaje największym regionem, choć wzrost w Azji Wschodniej jest ograniczony. Mniejsze rynki, takie jak Azja Środkowa i Południowo-Wschodnia, wykazują większy potencjał. W Chinach rynek PC i mobilny jest w stagnacji, choć niespodziewane hity, takie jak Black Myth: Wukong, mogą chwilowo pobudzić wydatki na gry komputerowe. Z kolei segment mobilny rośnie marginalnie, pomimo sukcesów tytułów takich jak DnF Mobile i AFK Journey.

2024 Global players

Per region



Szacunki Newzoo pokazują, że liczba graczy na całym świecie osiągnęła 3,42 miliarda w 2024 roku, co oznacza wzrost o 4,5% rok do roku. Wzrost liczby graczy korzystających z komputerów osobistych znacznie przyspieszył ten wzrost. Pomimo zmian rynkowych gracze dalej pozostają aktywną i rosnącą grupą konsumentów. Dane pokazują, że gracze grają mniej godzin niż wcześniej (choć przychody na godzinę gry wzrosły). Zgodnie z przewidywaniami Newzoo liczba graczy będzie jednak nadal rosła, osiągając 3,76 miliarda w 2027 roku. Wzrost liczby graczy w każdym segmencie w latach 2024-2027 będzie wynosił od +2% do +4% rocznie.

Źródło: Raport Newzoo

4. Główne tytuły

„Lords of the Fallen”

„Lords of the Fallen” to mroczna gra RPG akcji w klimacie fantasy, która miała swoją premierę 13 października 2023 roku na platformach PC, PS5 oraz Xbox Series X/S. Tytuł został stworzony z wykorzystaniem najnowocześniejszej technologii silnika Unreal Engine 5.

Od premiery gra „Lords of the Fallen” otrzymała ponad pięćdziesiąt aktualizacji, w dużej mierze opartych na opiniach społeczności graczy. W rezultacie, odbiór gry i całej marki ulegał systematycznej poprawie w trakcie roku obrotowego 24/2, co potwierdzają dane z uznawanego w branży narzędzia Player XP. W połowie grudnia 2024 roku pozytywne oceny użytkowników na platformie Steam osiągnęły poziom 81% (dla najnowszych recenzji), co miało związek z wprowadzeniem wersji 1.6 i 1.7. Wersje językowe EFIGS analizowane oddzielnie uzyskały aż 89% pozytywnych ocen.



W marcu 2025 roku liczba graczy, którzy zagraли w „Lords of the Fallen”, przekroczyła 4,5 miliona, wliczając użytkowników subskrypcji Microsoft Game Pass. Rosnąca baza graczy stanowi atrakcyjną grupę docelową do przyszłych działań marketingowych związanych z kolejnymi odsłonami marki.

17.04.2025 r. CI Games wydało wersję 2.0 – ostateczną edycję „Lords of the Fallen” – dużą, bezpłatną aktualizację dostępną dla wszystkich posiadaczy gry na PC, PS5 oraz Xbox Series X|S. Stanowi ona zwieńczenie ponad 50 aktualizacji wprowadzonych po premierze. Aktualizacja została opracowana w dużej mierze w odpowiedzi na opinie społeczności i wprowadziła kilka długo wyczekiwanych funkcji, w tym tryb współpracy z postępem współdzielonym, dedykowany przycisk „jump” oraz ulepszony system walki. Zawiera również szereg bardzo atrakcyjnych nowych cech, takich jak darmowy „karnet znajomego”.

W ciągu 10 dni od wydania aktualizacji 2.0 „Lords of the Fallen” sprzeda się w ponad 200 000 dodatkowych egzemplarzy cyfrowych. W ciągu pierwszych pięciu dni od premiery na platformie Steam sprzedaż wzrosła o ponad 1000% w porównaniu do styczniowej promocji z tą samą zniżką (porównanie 5-dniowe), a gra ponownie znalazła się wśród dziesięciu najlepiej sprzedających się tytułów na tej platformie. Na konsolach odnotowano wzrost sprzedaży o ponad 860% na Xboxie oraz ponad 500% na PlayStation w porównaniu do poprzedniego tygodnia tej samej wiosennej promocji (porównanie 5-dniowe).

„Projekt 3”

Prace nad „Projekt 3” (kolejna część „Lords of the Fallen”) przebiegają zgodnie z harmonogramem, a premiera gry planowana jest na 2026 rok. Tytuł zostanie wydany na platformy PlayStation 5, Xbox Series X/S oraz PC.

Strategia marki oraz działania marketingowe są obecnie w fazie opracowywania. Głośna zapowiedź gry planowana jest latem 2025 roku.

„Sniper Ghost Warrior”

Najnowsza odsłona serii snajperskiej FPP – „Sniper Ghost Warrior Contracts 2” – przekroczyła próg sprzedaży 2 milionów egzemplarzy w II kwartale 2024 roku, a łączna sprzedaż do końca roku wyniosła 2 371 tys. egzemplarzy. Cała seria sprzedała się dotąd w liczbie ponad 17,5 miliona sztuk.

United Label S.A.

Spółka kontynuowała maksymalizację przychodów ze swojego istniejącego portfolio poprzez nowe kanały sprzedaży oraz wykorzystanie możliwości komercyjnych. We wrześniu 2024 roku miała miejsce premiera RPG science-fiction „Beyond Galaxyland” – projekt tworzony przez jednego dewelopera.

Gra akcji RPG „Tails of Iron”, wydana 17 września 2021 roku, przekroczyła próg 600 tys. sprzedanych kopii oraz 1,75 mln graczy odpowiednio w styczniu i marcu 2025 roku. Sprzedaż w 2024 roku była niemal dwukrotnie wyższa niż w 2023, co przełożyło się na wzrost przychodów.

Kontynuacja serii „Tails of Iron 2”, miała premierę 28 stycznia 2025 roku na platformach PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S oraz Nintendo Switch. Do tej pory sprzedano 73 tys. egzemplarzy gry, a przychody netto były o 6% wyższe niż w przypadku pierwszej części w analogicznym okresie dziewięciu tygodni po premierze.

W ciągu najbliższych dwóch lat United Label S.A. wyda trzy nowe tytuły stworzone przez zewnętrzne zespoły deweloperskie:

- pierwszoosobową przygodową grę science-fiction „Tempus Vitae” (tytuł roboczy),
- izometryczną grę dark fantasy w stylu soulslike pt. „Fowl Scourge” (tytuł roboczy),
- oraz „Tails of Iron 3”.

5. Informacje dotyczące sezonowości lub cykliczności działalności Emitenta w prezentowanym okresie

Ze względu na zróżnicowane źródła przychodów oraz specyfikę branży gier wideo Grupa CI Games charakteryzuje się zmiennością przychodów ze sprzedaży w ciągu roku obrotowego, determinowaną głównie przez wprowadzanie do sprzedaży nowych produktów.

Cykl produkcji jednej gry realizowanej przez Spółkę wynosi zwykle od 12 do 36 miesięcy. Przy produkcji dwóch gier równocześnie premiery tych gier wykazują znaczną nierównomierną cykliczność. Tym samym cykl wydawniczy Spółki, w ramach którego wyznacza się daty premiery nowych gier, cechuje nieregularność. Emitent ustala terminy premierowej sprzedaży swoich gier tak, aby wybrać najkorzystniejsze otoczenie konkurencyjne, w tym w kontekście znanych planów wydawniczych podmiotów konkurencyjnych i aby premiera przyniosła Grupie możliwie najbardziej wymierne korzyści finansowe.

W konsekwencji typowym zjawiskiem w całej branży gier wideo jest odnotowywanie przez producentów znacząco wyższych przychodów i zysków w okresie bezpośrednio następującym po dacie premiery nowej gry oraz niejako naturalny spadek przychodów w kolejnych miesiącach. Stanowi to oczywisty efekt dużej sezonowości i cykliczności działalności, rozpoznany przez branżę gier wideo na całym świecie.

6. Opis produktów, usług, rynków zbytu, dostawców i odbiorców

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

Gry CI Games są dostępne we wszystkich krajach świata za pośrednictwem cyfrowych platform dystrybucji oraz sprzedawane na nośnikach fizycznych przez dystrybutorów. Udział sprzedaży krajowej rośnie w latach premiery gdzie jest odnotowywana większa sprzedaż na nośnikach fizycznych.

Struktura skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy CI Games w ujęciu wartościowym:

Przychody	2024	Udział (%)	2023*	Udział (%)
Sprzedaż na nośnikach fizycznych	1 141	1%	51 437	22%
Sprzedaż cyfrowa	79 184	98%	184 224	78%
Pozostała sprzedaż	463	0	682	0
Razem	80 788	100%	236 343	100%

*dane przekształcone

Struktura jednostkowych przychodów ze sprzedaży CI Games w ujęciu wartościowym:

Przychody	2024	Udział (%)	2023*	Udział (%)
Sprzedaż na nośnikach fizycznych	(1 028)	-1%	46 930	21%
Sprzedaż cyfrowa	74 952	101%	177 442	79%
Pozostała sprzedaż	30	0	0	0
Razem	73 954	100%	224 372	100%

*dane przekształcone

Największa sprzedaż na nośnikach fizycznych jest odnotowywana jest w pierwszych miesiącach po premierze gry. W 2024 r. nie było premier dlatego udział sprzedaży fizycznej stanowił nieznaczący udział w całości sprzedaży w tym roku.

Podział terytorialny sprzedaży w podziale na regiony (ujęciu wartościowym):

Przychody	Skonsolidowane		Jednostkowe	
	2024	2023	2024	2023
Zagranica	80 788	235 913	73 924	223 942
<i>udział (%)</i>	<i>100%</i>	<i>100%</i>	<i>100%</i>	<i>100%</i>
Kraj	0	430	30	431
<i>udział (%)</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>0</i>	<i>-</i>
Razem	80 788	236 434	73 954	224 372

Klienci, których udział w sprzedaży jednostkowej i skonsolidowanej CI Games w roku 2024 przekroczył 10%:

- Microsoft Corporation (37% wartości skonsolidowanej i 40% jednostkowej sprzedaży) – podmiot niepowiązany z Grupą, platforma Xbox do sprzedaży cyfrowej.
- Sony Interactive Entertainment (31% wartości skonsolidowanej sprzedaży i 32% jednostkowej sprzedaży) – trzy jednostki prawne z Europy, USA, Japonii, niepowiązane z Grupą, platforma PlayStation do sprzedaży cyfrowej;
- Valve Corporation (23% wartości skonsolidowanej sprzedaży i 25% wartości jednostkowej sprzedaży) – podmiot niepowiązany z Grupą, platforma Steam do sprzedaży cyfrowej gier.

Grupa posiada rozproszoną bazę dostawców, spośród których żaden nie przekroczył progu 10% w wartości skonsolidowanych zakupów w 2024 r., natomiast zakupy od CI Games MP stanowiły 27% zakupów jednostkowych brutto a od CI Games UK Ltd 14% zakupów jednostkowych brutto

Kluczowi dostawcy Grupy obejmują: podwykonawców dostarczających elementy do produkcji gier, firmy świadczące usługi tłoczenia gier na nośnikach fizycznych, dostawców usług marketingowych.

Pozostali kontrahenci nie przekroczyli wyznaczonego poziomu istotności 10%.

7. Kluczowe wydarzenia w Grupie w 2024 roku

- W dniu 02.01.2024 roku nastąpiła spłata i zamknięcie kredytu obrotowego nieodnawialnego w wysokości 20 mln zł oraz w dniu 31.01.2024 roku nastąpiła spłata i zamknięcie limitu kredytu wielocelowego w wysokości 29 mln zł.
- W dniu 18.01.2024 roku CI Games ogłosił wdrożenie ukierunkowanej rundy zwolnień dotyczącej około 10% zatrudnionych w Grupie w celu zapewnienia siły i stabilności biznesowej.
- W dniu 21.02.2024 roku Rada Nadzorcza Spółki podjęła uchwałę o odwołaniu Wiceprezesa Zarządu pana Davida Brodericka ze składu Zarządu Spółki z dniem 21.02.2024 roku.

- W dniu 22.02.2024 r. Zarząd Spółki postanowił, że nie będzie kontynuował procesu potencjalnego wprowadzenia akcji Spółki również do obrotu na rynku kapitałowym prowadzonym przez Londyńską Giełdę Papierów Wartościowych.
- W dniu 21.03.2024 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w drodze emisji akcji zwykłych na okaziciela serii M, pozbawienia dotychczasowych akcjonariuszy w całości prawa poboru wszystkich akcji serii M, dematerializacji akcji serii M i praw do akcji serii M, ubiegania się o dopuszczenie i wprowadzenie akcji serii M i/lub praw do akcji serii M do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., upoważnienia do zawarcia umowy o rejestrację akcji serii M i/lub praw do akcji serii M w depozycie papierów wartościowych oraz zmiany Statutu Spółki, na podstawie której postanowiono podwyższyć kapitał zakładowy Spółki do kwoty nie większej niż 2 195 316,15 zł to jest o kwotę nie większą niż 365 886,00 zł poprzez emisję nie więcej niż 36 588 600 akcji zwykłych na okaziciela serii M o wartości nominalnej 0,01 zł każda. W dniu 26.04.2024 roku Zarząd podjął uchwałę w sprawie zawieszenia wykonania uchwały Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia do dnia 03.06.2024 roku. W dniu 29.05.2024 roku Zarząd podjął uchwałę dotyczącą przedłużenia zawieszenia wykonania uchwały Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia, bez wskazywania terminu zakończenia okresu zawieszenia. W dniu 18.09.2024 r. Zarząd podjął uchwałę dotyczącą ostatecznego odstąpienia od wykonania uchwały Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia.
- W dniu 21.03.2024 roku "Tails of Iron 2: Whiskers of Winter" (gra z portfela spółki United Label S.A.), kontynuacja udanej gry RPG akcji z 2021 roku, została zapowiedziana w zwiastunie podczas Future Spring Showcase, transmitowanego na żywo dla 8,5 miliona widzów. W dniu 5 grudnia 2024 roku United Label S.A. raportem bieżącym numer 19/2024 poinformowało o ustaleniu daty premiery gry "Tails of Iron 2: Whiskers of Winter" na dzień 28 stycznia 2025 roku.
- W dniu 10.04.2024 roku CI Games SE podpisała umowę limitu kredytowego wielocelowego z PKO BP S.A. w wysokości PLN 15 mln. Kredyt został udzielony na okres od 10.04.2024 roku do 09.04.2025 roku.
- W dniu 24.04.2024 roku gra „Lords of the Fallen” została zaktualizowana do wersji 1.5 – co stanowiło kulminację ponad 30 aktualizacji popremierowych. Zbiegło się to z udostępnieniem aktualizacji „Master of Fate”, która wprowadziła zaawansowany system modyfikatorów gry, umożliwiając graczom dostosowywanie szeregu mechanik, aby ułatwić lub utrudnić grę. Wydanie zostało bardzo dobrze przyjęte przez graczy, społeczność i wpływowo osoby, wygenerowało ponad 150 artykułów prasowych, ponad 900 tys. organicznych wyświetleń zwiastuna w serwisie YouTube, a gra osiągnęła najwyższy poziom CCU na Twitchu od dnia premiery.
- W dniu 29.04.2024 roku CI Games ogłosiła przeprowadzenie drugiej, ukierunkowanej rundy zwolnień w następstwie programu optymalizacji biznesowej rozpoczętego w styczniu 2024 roku, obejmującego restrukturyzację około 30 stanowisk w całej produkcji. Nie miało to wpływu na zespół Hexworks i rozwój „Projektu 3”.
- W dniu 29.04.2024 roku ogłoszono przygodową grę RPG „Beyond Galaxyland” (gra z portfela spółki United Label S.A.), która wygenerowała 95 artykułów prasowych i ponad 130 tys. organicznych wyświetleń w YouTube. Premiera gry „Beyond Galaxyland” miała miejsce 28 września 2024 roku.
- W dniu 03.05.2024 roku CI Games podpisała umowę z Microsoft Corporation z siedzibą w Waszyngtonie, Stany Zjednoczone, której przedmiotem jest udostępnienie w 2024 roku gier „Lords of the Fallen” oraz „Sniper Ghost Warrior Contracts 2” z portfolio Spółki w programie Game Pass prowadzonym przez Microsoft Corporation.
- W dniu 10.05.2024 roku Spółka odstąpiła od wyznaczonego pierwotnego terminu uruchomienia etapu Vertical Slice gry tworzonej w ramach „Projektu Survive”.
- W dniu 10.06.2024 roku Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A., w odpowiedzi na wniosek Jednostki dominującej wydał oświadczenie o zawarciu z CI Games umowy o rejestrację w depozycie papierów wartościowych pod kodem ISIN PLCTINT00109 do 10 061 865 warrantów subskrypcyjnych imiennych serii C nieposiadających wartości nominalnej, emitowanych nieodpłatnie.
- W dniu 14.06.2024 roku Spółka podpisała z Epic Games Inc. wiążące porozumienie dotyczące udzielenia przez Spółkę dla Epic prawa wyłącznej globalnej dystrybucji kolejnej części gry „Lords of the Fallen” na platformie PC przez cały cykl sprzedaży produktu.

- W dniu 22.07.2024 roku nastąpiło rozliczenie wykupu wszystkich 60 obligacji serii F Spółki o łącznej wartości nominalnej 6 000 000 EUR wraz z należnymi odsetkami.
- 02.09.2024 roku United Label S.A. zawarła kolejną umowę na produkcję gry z serii „Tails of Iron” ze studiem Odd Bug Studio Limited z siedzibą w Manchesterze w Wielkiej Brytanii. Na jej podstawie Odd Bug Studio Limited stworzy kolejną grę z serii „Tails of Iron”, która zostanie wydana przez United Label S.A.
- 05.09.2024 roku United Label S.A. zawarła umowę z Whiteboard Games Corporation na produkcję, wydanie, dystrybucję oraz marketing gry „Tempus Vitae”. Na jej podstawie United Label S.A. będzie w całości finansować produkcję i marketing gry „Tempus Vitae”.
- W dniu 27.09.2024 r. CI Games opublikowało aktualizację strategii rozwoju na lata 2025-2028.
- W dniu 03.10.2024 r. Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A., w odpowiedzi na wniosek Jednostki dominującej wydał oświadczenie o zawarciu ze Spółką umowy o rejestrację w depozycie papierów wartościowych do 10.061.865 akcji zwykłych na okaziciela serii J Spółki pod kodem ISIN PLCTINT00117.
- W dniu 28.10.2024 roku, w związku z zapisaniem na rachunkach papierów wartościowych osób uprawnionych łącznie 3 518 560 akcji zwykłych na okaziciela serii J (ISIN PLCTINT00117) objętych w zamian za warranty subskrypcyjne serii C i nastąpiło podwyższenie kapitału zakładowego Spółki o kwotę równą wartości nominalnej objętych akcji, tj. o 35 185,60 zł. Kapitał zakładowy Spółki został podwyższony z kwoty 1 829 430,15 zł do kwoty 1 864 615,75 zł.
- W dniu 15.11.2024 roku, Spółka nabyła 13 918 akcji spółki United Label S.A., zwiększając swój udział w kapitale zakładowym United Label S.A. i ogólnej licznie głosów do 95,00%. W dniu 11 grudnia 2024 roku CI Games ogłosiło przymusowy wykup 63.748 akcji United Label S.A. reprezentujących łącznie 5,00% kapitału zakładowego na podstawie art. 82 ust. 1 Ustawy z dnia 29.07.2005 r. o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych. Cena przymusowego wykupu wynosiła 18,04 zł za jedną akcję objętą przymusowym wykupem. Przymusowy wykup rozpoczął się w dniu 12.12.2024 r., natomiast rozliczenie przymusowego wykupu odbyło się w dniu 17.12.2024 r. W konsekwencji CI Games od dnia 17 grudnia 2024 roku posiada 100% akcji w kapitale zakładowym i 100% głosów na walnym zgromadzeniu United Label S.A.
- W dniu 21.12.2024 roku United Label S.A. zawarła umowę na produkcję gry „Fowl Scourge” z Void Cup Games Inc. z siedzibą w Kanadzie. Na jej podstawie United Label S.A. będzie w całości finansować produkcję i marketing gry.
- 23.12.2024 roku w związku z zapisaniem na rachunkach papierów wartościowych osób uprawnionych łącznie 4 363 305 akcji zwykłych na okaziciela serii J o wartości nominalnej 0,01 zł każda (ISIN: PLCTINT00117), objętych w zamian za warranty subskrypcyjne serii C, nastąpiło wydanie tych akcji w rozumieniu art. 451 §2 Kodeksu spółek handlowych. W związku z tym kapitał zakładowy Spółki został podwyższony z kwoty 1 864 615,75 zł do kwoty 1 908 248,80 zł.
- W dniu 9.01.2025 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie United Label S.A. podjęło uchwałę 4/1/2025 w sprawie wycofania wszystkich akcji United Label S.A. z obrotu w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych. W wykonaniu uchwały zarząd United Label S.A. 10.01.2025 roku złożył wniosek do Komisji Nadzoru Finansowego na podstawie art. 91 ust. 1 ustawy z dnia 29 lipca 2005 r. o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych o udzielenie zezwolenia na wycofanie akcji Spółki z obrotu w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. Wniosek dotyczy wszystkich akcji United Label S.A. dopuszczonych do tego obrotu, tj. 1.275.000 akcji zwykłych na okaziciela.
- W dniu 17.02.2025 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie CI Games powołało nowego członka Rady Nadzorczej pana Nicholasa Beliaeff.
- W dniu 11.03.2025 r. Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. podjął uchwałę w sprawie dopuszczenia i wprowadzenia do obrotu giełdowego na rynku równoległym GPW z dniem 18.03.2025 r. 7 881 865 akcji zwykłych na okaziciela serii J Spółki oznaczonych przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. kodem PLCTINT00117. W dniu 13.03.2025 r. Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. wydał oświadczenie w sprawie dokonania asymilacji

7.881.865 akcji oznaczonych dotychczas kodem ISIN: PLCTINT00117 z pozostałymi akcjami Spółki znajdującymi się w obrocie, oznaczonymi kodem ISIN: PLCTINT00018. Akcje serii J zostały wprowadzone do obrotu z dniem 18.03.2025 r.

- W dniu 21.03.2025 r. Emitent zawarł z Powszechną Kasą Oszczędności Bank Polski Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie trzy umowy kredytu obrotowego nieodnawialnego każdy w kwocie 8 500 000,00 zł oraz w łącznej kwocie 25 500 000 zł jak również aneks numer 1 do umowy limitu kredytowego wielocelowego z dnia 10.04.2024 r. zgodnie z którym podwyższony został limit kredytowy o kwotę 9 500 000,00 PLN do kwoty 24 500 000,00 zł a okres kredytowania został wydłużony do 09.04.2027 r. Szczegóły zawartych umów kredytowych zostały opisane w Rozdziale V punkt 8.

8. Opis czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki finansowe

Od 1 stycznia do 31 grudnia 2024 r. do istotnych zdarzeń mających wpływ na osiągnięte wyniki finansowe Grupy należy zakwalifikować podpisanie umowy z Microsoft Corporation i wejście gry „Lords of the Fallen” w programie Game Pass w dniu 31.05.2024 roku, co przełożyło się na przychody ze sprzedaży osiągnięte w II kwartale 2024 roku.

9. Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Grupy

Grupa funkcjonuje na rynku międzynarodowym i jest tym samym w pewnym stopniu uzależniona od gospodarki międzynarodowej, aczkolwiek sama branża gier wideo jest bardziej odporna na kryzysy ekonomiczne niż inne gałęzie gospodarki.

Do najważniejszych czynników zewnętrznych, które mają wpływ na rozwój Grupy kapitałowej, zaliczyć należy czynnik regulacyjny, tj. związany z aktualnym stanem regulacji prawnych, w tym podatkowych. Istotne znaczenie ma również coraz większa rola mediów wirtualnych w promowaniu poszczególnych tytułów oraz rosnący udział kanałów cyfrowych kosztem tradycyjnych kanałów dystrybucji. Ponadto, rynek producentów gier jest coraz bardziej konkurencyjny, co ma bezpośredni wpływ na poziom wynagrodzeń w branży oraz na proces poszukiwania i utrzymania wysoko wykwalifikowanej kadry pracowniczej, wykonawców i podwykonawców.

Spółka koncentruje swoją działalność na projektach atrakcyjnych dla potencjalnych odbiorców o odpowiednio dużej skali. Do takich projektów należą „Projekt 3”, „Project H” oraz „Sniper Ghost Warrior Evolve”.

Równoległe realizowanie kilku projektów pozwoli na dywersyfikację przychodów, stabilizację wyników między premierami własnych tytułów i efektywne wykorzystanie posiadanych zasobów. W tym kontekście istotne jest zabezpieczenie finansowania w celu rozwoju działalności biznesowej Jednostki dominującej oraz Grupy CI Games.

Grupa zamierza podejmować nowe wyzwania w oparciu o własne zasoby oraz szeroką sieć partnerów. Taki model funkcjonowania pozwoli na zdecydowanie większą elastyczność w procesie podejmowania decyzji oraz realizacji nowych projektów.

Szczegółowy opis czynników, które mogą mieć wpływ na działalność Grupy, znajduje się w Rozdziale IV, niniejszego raportu.

10. Informacje o znaczących umowach dla działalności gospodarczej Grupy Kapitałowej CI Games

- Umowa z Microsoft Corporation z siedzibą w Waszyngtonie, Stany Zjednoczone podpisana w dniu 03.05.2024 roku, której przedmiotem jest udostępnienie w 2024 roku gier „Lords of the Fallen” oraz „Sniper Ghost Warrior Contracts 2” z portfolio Spółki w programie Game Pass prowadzonym przez Microsoft Corporation.
- Wiążące porozumienie z Epic Games Inc. zawarte dnia 14.06.2024 roku dotyczące udzielenia przez Spółkę dla Epic prawa wyłącznej globalnej dystrybucji kolejnej części gry „Lords of the Fallen” na platformie PC przez cały cykl sprzedaży produktu.



- Umowy wydawnicze zawarte przez United Label S.A. z niezależnymi wydawcami: Whiteboard Games Corporation, Odd Bug Studio Ltd., Void Cup Games Inc. na dystrybucję ich gier na całym świecie.

II. SKONSOLIDOWANE DANE FINANSOWE

1. Rentowność biznesu

Skonsolidowany Rachunek Zysków i Strat

	2024		2023*	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przychody netto ze sprzedaży	80 788	18 770	236 343	52 191
Koszty sprzedanej produkcji, towarów i usług	(58 332)	(13 552)	(108 408)	(23 940)
Zysk na sprzedaży	22 456	5 217	127 935	28 252
<i>Marża na sprzedaży (%)</i>	<i>27,8%</i>	<i>27,8%</i>	<i>54,1%</i>	<i>54,1%</i>
Koszty sprzedaży	(11 702)	(2 719)	(85 476)	(18 876)
Koszty ogólnego zarządu	(14 098)	(3 275)	(17 203)	(3 799)
Wynik z pozostałej działalności netto oraz odpisy aktualizujące netto	(579)	(135)	(1 826)	(403)
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(3 923)	(911)	23 430	5 174
<i>Marża na działalności operacyjnej (%)</i>	<i>-4,9%</i>	<i>-4,9%</i>	<i>9,9%</i>	<i>9,9%</i>
EBITDA**	42 871	9 960	89 557	19 777
<i>EBITDA (%)</i>	<i>53,1%</i>	<i>53,1%</i>	<i>37,9%</i>	<i>37,9%</i>
Zysk (strata) brutto	(5 913)	(1 374)	18 225	4 025
<i>Marża brutto (%)</i>	<i>-7,3%</i>	<i>-7,3%</i>	<i>7,7%</i>	<i>7,7%</i>
Zysk (strata) netto	(6 614)	(1 537)	7 560	1 669
<i>Marża netto (%)</i>	<i>-8,2%</i>	<i>-8,2%</i>	<i>3,2%</i>	<i>3,2%</i>

*dane przekształcone

**EBITDA policzona jako zysk z działalności operacyjnej skorygowany o amortyzację ujętą w RZiS

W dniu 13.10.2023 r. Spółka miała premierę gry „Lords of the Fallen”, która miała istotny wpływ na wyniki finansowe Grupy w 2023 roku. Rok 2024 był natomiast okresem bez nowej premiery, co przełożyło się na niższą wartość przychodów w porównaniu do roku poprzedniego. W 2024 roku gra „Lords of the Fallen” wygenerowała 61% skonsolidowanych przychodów Grupy. Gra „Sniper Ghost Warrior Contracts 2” odpowiadała za 20% sprzedaży, natomiast tytuły z portfela United Label S.A. stanowią 6% wartości sprzedaży.

Koszty wytworzenia sprzedanych produktów obejmowały głównie: amortyzację prac rozwojowych związanych z grą „Lords of the Fallen”, nieskapitalizowane koszty prac nad tą grą, opłaty licencyjne za silnik, a także koszty związane z United Label S.A., w tym amortyzację gier z portfela United Label oraz płatności z tytułu royalties dla studiów deweloperskich. Spadek marży na sprzedaży w 54,1% w 2023 na 27,8% w 2024 wynikał głównie ze znaczącego kosztu amortyzacji w całości kosztów produkcji.

Spadek kosztów sprzedaży w 2024 roku (o 73,8 mln zł) wynikał głównie z intensywnej kampanii marketingowej gry „Lords of the Fallen”, realizowanej przed jej premierą w 2023 roku.

Koszty ogólnozakładowe obniżyły się o 18% w porównaniu do roku 2023, co było przede wszystkim efektem spadku kosztów rekrutacji oraz zewnętrznych usług prawnych. Spadek ten został częściowo zrekompensowany wzrostem kosztów IT. W I kwartale 2024 roku Spółka poniosła również jednorazowe koszty związane z wypowiedzeniem umowy z Wiceprezesem Zarządu.

W 2024 roku strata z działalności operacyjnej wyniosła 3,9 mln zł. Jednocześnie raportowana EBITDA osiągnęła poziom 42,9 mln zł, co odpowiada marży EBITDA na poziomie 53,1%.

Grupa odnotowała stratę netto na poziomie 6,6 mln zł (marża netto -8,2%) w 2024 r.

2. Struktura bilansu

Skonsolidowany bilans

	stan na 31.12.2024		stan na 31.12.2023*	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Aktywa trwałe	209 367	48 998	188 678	43 394
Aktywa obrotowe	24 591	5 755	78 828	18 130
Aktywa razem	233 958	54 753	267 506	61 524
Kapitał własny	155 637	36 423	152 790	35 140
Kapitał zakładowy	1 908	447	1 829	421
Zobowiązania	78 321	18 329	114 716	26 384
Zobowiązania długoterminowe	48 576	11 368	23 053	5 302
Zobowiązania krótkoterminowe	29 745	6 961	91 663	21 082
Pasywa razem	233 958	54 753	267 506	61 524

*dane przekształcone

Suma bilansowa Grupy CI Games na dzień 31.12.2024 roku wyniosła 234,0 mln zł i spadła o 33,5 mln zł (spadek o 13%) w porównaniu do salda na koniec 2023 roku, w wyniku zmniejszenia się elementów kapitału obrotowego

Na dzień 31.12.2024 aktywa trwałe wzrosły o 20,7 mln zł głównie w wyniku nakładów na bieżące projekty oraz udzielonym pożyczkom pracownikom na zakup akcji (9,9 mln zł), które są ujęte jako należności długoterminowe.

Aktywa obrotowe zmniejszyły się o 54,2 mln zł (o 69%), głównie w wyniku spadku należności (w tym jest korekta poprzedniego roku na kwotę 8,6 mln zł) oraz gotówki.

Na dzień 31.12.2024 roku pasywa ogółem uległy zmniejszeniu o 33,5 mln zł (spadek o 13%), głównie w wyniku spłaty kredytów bankowych w wysokości 30,9 mln zł, obligacji zamiennych na akcje (26,7 mln zł) oraz obniżenia salda zobowiązań handlowych, które było podwyższone po premierze gry. Jednocześnie część długoterminowa zobowiązań wzrosła o 25,5 mln zł w związku z ujęciem zaliczek na produkcję gry w tej pozycji, co zostało częściowo zrekompensowane spadkiem rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego o 8,8 mln zł.

Struktura aktywów

Wskaźnik	31.12.2024	31.12.2023
Wartości niematerialne / Aktywa	80,6%	63,1%
Rzeczowe aktywa trwałe / Aktywa	0,5%	0,5%
Należności handlowe / Aktywa	3,7%	14,4%
Zapasy / Aktywa	0,2%	0,6%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty / Aktywa	2,7%	11,3%
Aktywa z tytułu odr. podatku dochodowego / Aktywa	3,5%	5,9%

*dane przekształcone

Na dzień 31.12.2024 r. największą pozycję w strukturze aktywów stanowiły wartości niematerialne wynoszące 188,6 mln zł (80,6% całości aktywów na dzień 31.12.2024 r.), które zwiększyły się w ciągu roku o 19,9 mln zł. Główną pozycję wartości niematerialnych stanowiły Prace rozwojowe w toku (117,3 mln zł- wartość netto) oraz koszty prac rozwojowych ukończonych (64,0 mln zł).

Spadek należności handlowych i pozostałych o 30,0 mln zł na dzień 31.12.2024 r. w porównania do salda na koniec 2023 r. wynikał głównie z wysokiego poziomu należności handlowych na koniec 2023 roku, związanego z premierą gry w październiku 2023 oraz rekordową sprzedażą odnotowaną w IV kwartale 2023 roku.

Na dzień 31.12.2024 roku środki pieniężne uległy zmniejszeniu, co było efektem spłat kredytów i obligacji oraz poniesionych nakładów na prace rozwojowe.

Na koniec 2024 roku saldo aktywa z tytułu podatku odroczonego zmniejszyło się o 7,6 mln zł w porównaniu do stanu na dzień 31.12.2023 roku, głównie w wyniku rozliczenia straty podatkowej powstałej w efekcie jednorazowej amortyzacji podatkowej gry „Lords of the Fallen” w 2023 roku.

Struktura pasywów

Wskaźnik	31.12.2024	31.12.2023*
Kapitał własny	66,5%	57,1%
Zobowiązania długoterminowe	20,8%	8,6%
Zobowiązania krótkoterminowe	12,7%	34,3%

*dane przekształcone

Kapitały własne Grupy CI Games na dzień 31.12.2024 r. wyniosły 155,6 mln zł (wzrost o 2,8 mln zł w porównaniu do salda na koniec poprzedniego roku). Wzrost kapitałów własnych wynikał z podwyższenia kapitału podstawowego w związku z emisją akcji serii J dla kluczowych pracowników (9,9 mln zł) i został skompensowany stratą netto oraz korektą dotyczącą lat ubiegłych.

Na dzień 31.12.2024 roku zobowiązania długoterminowe wzrosły o 25,5 mln zł, głównie w wyniku ujęcia zaliczek od firmy Epic Games Inc. Z kolei zobowiązania krótkoterminowe zmniejszyły się o 61,9 mln zł, co było efektem spłaty kredytów bankowych, obligacji zamiennych na akcje oraz obniżenia salda zobowiązań handlowych, które były podwyższone po premierze gry.

3. Przepływy finansowe i płynność

Rachunek przepływów pieniężnych

	2024		2023*	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	89 520	20 798	71 106	15 702
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(77 957)	(18 112)	(82 994)	(18 327)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(35 581)	(8 267)	35 435	7 825
Przepływy pieniężne netto	(24 018)	(5 580)	23 547	5 200

*dane przekształcone

W 2024 roku przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej wyniosły 89,5 mln zł i wynikały głównie z konwersji należności na środki pieniężne, które zostały pomniejszone o płatności kosztów zobowiązań krótkoterminowych (w tym kampanii marketingowej z 2023 r.).

W 2024 roku przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej wyniosły (78,0) mln zł, z czego prawie większość dotyczyła wydatków na produkcję gier – „Projekt 3”, „Survive” i „Project H”.

Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej wyniosły (35,6) mln zł. Na pozycję tę składają się głównie spłaty dwóch kredytów bankowych (30,9 mln zł), obligacji zamiennych na akcje wraz z odsetkami (27,8 mln zł) oraz płatności z tytułu leasingu finansowego znettowane z zaciągnięciem nowego kredytu w wysokości 15 mln zł.

III. JEDNOSTKOWE DANE FINANSOWE

1. Rentowność biznesu

Jednostkowy Rachunek Zysków i Strat

	2024		2023*	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przychody netto ze sprzedaży	73 954	17 182	224 372	49 548
Zysk na sprzedaży	18 013	4 185	118 702	26 213
<i>Marża na sprzedaży (%)</i>	<i>24,4%</i>	<i>24,4%</i>	<i>52,9%</i>	<i>52,9%</i>
Koszty sprzedaży	(9 221)	(2 142)	(80 465)	(17 769)
Koszty ogólnego zarządu	(13 385)	(3 110)	(16 473)	(3 638)
Wynik z pozostałej działalności netto oraz odpisy aktualizujące netto	(499)	(116)	(2 716)	(600)
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(5 092)	(1 183)	19 048	4 206
<i>Marża na działalności operacyjnej (%)</i>	<i>-6,9%</i>	<i>-6,9%</i>	<i>8,5%</i>	<i>8,5%</i>
EBITDA**	41 074	9 543	85 221	18 819
<i>EBITDA (%)</i>	<i>55,5%</i>	<i>55,5%</i>	<i>38,0%</i>	<i>38,0%</i>
Zysk (strata) brutto	(6 576)	(1 528)	13 055	2 883
<i>Marża brutto (%)</i>	<i>-8,9%</i>	<i>-8,9%</i>	<i>5,8%</i>	<i>5,8%</i>
Zysk (strata) netto	(7 381)	(1 715)	2 967	655
<i>Marża netto (%)</i>	<i>-10,0%</i>	<i>-10,0%</i>	<i>1,3%</i>	<i>1,3%</i>

*dane przekształcone

**EBITDA policzona jako zysk z działalności operacyjnej skorygowany o amortyzację ujętą w RZiS

W dniu 13.10.2023 r. Spółka miała premierę gry „Lords of the Fallen”, która miała istotny wpływ na wyniki finansowe Spółki w 2023 roku. Rok 2024 był natomiast okresem bez nowej premiery, co przełożyło się na niższą wartość przychodów w porównaniu do roku poprzedniego. W 2024 roku gra „Lords of the Fallen” wygenerowała 60% przychodów CI Games. Gra „Sniper Ghost Warrior Contracts 2” odpowiadała za 24% sprzedaży.

Koszty wytworzenia sprzedanych produktów obejmowały głównie: amortyzację prac rozwojowych związanych z grą „Lords of the Fallen”, nieskapitalizowane koszty prac nad tą grą, opłaty licencyjne za silnik. Spadek marży na sprzedaży z 52,9% w 2023 na 24,4% w 2024 wynikał głównie ze znaczącego kosztu amortyzacji w całości kosztów produkcji.

Koszty sprzedaży w 2024 roku spadły do poziomu 9,2 mln zł z 80,5 mln zł w 2023 roku. Spadek ten wynikał głównie z intensywnej kampanii marketingowej gry „Lords of the Fallen”, realizowanej przed jej premierą w 2023 roku.

Koszty ogólnozakładowe w 2024 roku obniżyły się o 18,7% w porównaniu do roku 2023, co było przede wszystkim efektem spadku kosztów rekrutacji oraz zewnętrznych usług prawnych. Spadek ten został częściowo zrekompensowany wzrostem kosztów IT. W I kwartale 2024 roku Spółka poniosła również jednorazowe koszty związane z wypowiedzeniem umowy z Wiceprezesem Zarządu.

W 2024 roku strata z działalności operacyjnej wyniosła 5,1 mln zł. Jednocześnie raportowana EBITDA osiągnęła poziom 41,1 mln zł, co odpowiada marży EBITDA na poziomie 55,5%.

Spółka odnotowała stratę netto na poziomie 7,4 mln zł w 2024 r.

2. Struktura bilansu

Jednostkowy bilans

	stan na 31.12.2024		stan na 31.12.2023	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Aktywa trwałe	219 772	51 433	200 057	46 011
Aktywa obrotowe	21 411	5 011	66 723	15 346
Aktywa razem	241 183	56 443	266 780	61 357
Kapitał własny	150 781	35 287	147 053	33 821
Kapitał zakładowy	1 908	447	1 829	421
Zobowiązania	90 402	21 157	119 727	27 536
Zobowiązania długoterminowe	48 576	11 368	23 052	5 302
Zobowiązania krótkoterminowe	41 826	9 788	96 675	22 234
Pasywa razem	241 183	56 443	266 780	61 357

*dane przekształcone

Suma bilansowa CI Games na dzień 31.12.2024 roku wyniosła 241,2 mln zł i spadła o 25,6 mln zł (spadek o 10%) w porównaniu do salda na koniec 2023 roku w wyniku spadku aktywów obrotowych.

Aktywa trwałe wzrosły o 19,7 mln zł porównując saldo na dzień 31.12.2024 do salda na koniec poprzedniego roku. Główny pozycje, które miały na to wpływ amortyzacja gry „Lords of the Fallen”, znettowanej z nakładami na bieżące projekty oraz zmniejszenie aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego.

Aktywa obrotowe zmniejszyły się o 45,3mln zł (o 68%), głównie w wyniku spadku należności (w tym jest korekta poprzedniego roku na kwotę 8,6 mln zł) oraz gotówki.

Na dzień 31.12.2024 roku pasywa ogółem uległy zmniejszeniu, głównie w wyniku spłaty kredytów bankowych w wysokości 30,9 mln zł, obligacji zamiennych na akcje (26,7 mln zł) oraz obniżenia salda zobowiązań handlowych, które było podwyższone po premierze gry. Jednocześnie część długoterminowa zobowiązań wzrosła o 25,5 mln zł w związku z ujęciem zaliczek na produkcję gry w tej pozycji, co zostało częściowo zrekompensowane spadkiem rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego o 8,8 mln zł.

Struktura aktywów

Wskaźnik	31.12.2024	31.12.2023*
Wartości niematerialne / Aktywa	76,8%	62,6%
Rzeczowe aktywa trwałe / Aktywa	0,4%	0,4%
Należności handlowe / Aktywa	7,4%	15,9%
Zapasy / Aktywa	0,2%	0,6%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty / Aktywa	0,9%	8,4%
Aktywa z tytułu odr. podatku dochodowego / Aktywa	3,8%	6,6%

Na dzień 31.12.2024 r., największą pozycję w strukturze aktywów stanowiły wartości niematerialne wynoszące 185,2 mln zł (76,8% całości aktywów na dzień 31.12.2024 r.), które zwiększyły się w ciągu roku o 18,3 mln zł. Główną pozycję wartości niematerialnych stanowiły Prace rozwojowe w toku (119,4 mln zł - wartość netto) oraz koszty prac rozwojowych ukończonych (65,8 mln zł).

Spadek należności handlowych i pozostałych o 24,5 mln zł na dzień 31.12.2024 r. w porównania do salda na koniec 2023 r. wynikał głównie z wysokiego poziomu należności handlowych na koniec 2023 roku, związanego z premierą gry w październiku 2023 oraz rekordową sprzedażą odnotowaną w IV kwartale 2023 roku.

Na dzień 31.12.2024 roku środki pieniężne uległy zmniejszeniu (z 22,4 mln zł na 2,3 mln zł), co było efektem spłat kredytów i obligacji oraz poniesionych nakładów na prace rozwojowe, przy jednoczesnym spadku wartości sprzedaży w 2024 roku

Na koniec 2024 roku saldo aktywa z tytułu podatku odroczonego zmniejszyło się o 8,6 mln zł w porównaniu do stanu na dzień 31.12.2023 roku, głównie w wyniku rozliczenia straty podatkowej powstałej w efekcie jednorazowej amortyzacji podatkowej gry „Lords of the Fallen” w 2023 roku.

Struktura pasywów

Wskaźnik	31.12.2024	31.12.2023*
Kapitał własny	62,5%	55,1%
Zobowiązania długoterminowe	20,1%	8,6%
Zobowiązania krótkoterminowe	17,3%	36,2%

*dane przekształcone

Kapitały własne CI Games na dzień 31.12.2024 r. wyniosły 150,8 mln zł (wzrost o 3,7 mln zł w porównaniu do salda na koniec poprzedniego roku). Głównym czynnikiem wzrostu było podwyższenie kapitału podstawowego o 9,9 mln zł w wyniku emisji akcji serii J dla kluczowych pracowników. Wzrost ten został częściowo zniwelowany przez poniesioną stratę netto oraz korekty odnoszące się do lat ubiegłych.

Na dzień 31.12.2024 roku zobowiązania długoterminowe wzrosły o 25,5 mln zł, głównie w wyniku ujęcia zaliczek od firmy Epic Games Inc. Z kolei zobowiązania krótkoterminowe zmniejszyły się o 54,8 mln zł, co było efektem spłaty kredytów bankowych, obligacji zamiennych na akcje oraz obniżenia salda zobowiązań handlowych, które były podwyższone po premierze gry.

3. Przepływy finansowe i płynność

Rachunek przepływów pieniężnych

	2024		2023*	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	88 169	20 485	60 955	13 461
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(74 896)	(17 401)	(77 842)	(17 190)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(33 453)	(7 772)	35 316	7 799
Przepływy pieniężne netto	(20 180)	(4 688)	18 429	4 070

*dane przekształcone

W 2024 roku przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej wyniosły 88,2 mln zł i wynikały głównie z konwersji należności na środki pieniężne, które zostały pomniejszone o płatności kosztów zobowiązań krótkoterminowych (w tym kampanii marketingowej z 2023 r.).

W 2024 roku przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej wyniosły (74,9) mln zł, z czego prawie większość dotyczyła wydatków na produkcję gier – „Projekt 3”, „Survive” i „Project H”.

Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej wyniosły 33,5 mln zł. Na pozycję tę składają się głównie spłaty dwóch kredytów bankowych (PLN 30,9 mln zł), obligacji zamiennych na akcje wraz z odsetkami (27,8 mln zł) oraz płatności z tytułu leasingu finansowego znettowane z zaciągnięciem nowego kredytu w wysokości 15 mln zł.

IV. ZARZĄDZANIE RYZYKIEM DZIAŁALNOŚCI GRUPY

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

Poniżej opisane zostały najważniejsze czynniki ryzyka z punktu widzenia Grupy CI Games. 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.

1. Czynniki ryzyka związane z otoczeniem, w jakim Grupa prowadzi działalność

Ryzyko związane z koniunkturą gospodarczą

Przeważająca część sprzedaży produktów Grupy prowadzona jest na rynkach zagranicznych – przede wszystkim na terytorium Ameryki Północnej i Południowej, a ponadto na kluczowych rynkach Europy, Azji i Afryki.

Światowa koniunktura gospodarcza ma ograniczone znaczenie dla aktywności i wyników generowanych przez Grupę. Wpływ na wysokość osiąganych poziomów sprzedaży ma tempo wzrostu PKB, poziom rozporządzalnych dochodów oraz wydatków gospodarstw domowych, poziom wynagrodzeń, kształtowanie się polityki fiskalnej oraz monetarnej państwa, a także poziom wydatków inwestycyjnych przedsiębiorstw. Pogorszenie koniunktury gospodarczej na globalnym rynku może implikować obniżenie wydatków konsumpcyjnych gospodarstw domowych, popytu na usługi i produkty rozrywkowe. Ewentualne spowolnienie gospodarcze na rynku globalnym może z kolei negatywnie wpłynąć na zakładaną przez Grupę rentowność oraz planowaną dynamikę rozwoju. Analogiczne czynniki mają również wpływ na poziom sprzedaży realizowanej na rynku polskim. Dodatkowo wzrost inflacji w Polsce i na innych rynkach, może mieć negatywny wpływ na strukturę kosztów.

Wystąpienie opisanych powyżej okoliczności może mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Grupy. Wystąpienie negatywnych tendencji i zdarzeń związanych z koniunkturą gospodarczą jest niezależne od Grupy. Ewentualne wystąpienie niekorzystnych zjawisk na wybranych rynkach może przekładać się na wyniki Grupy, mimo dywersyfikacji geograficznej jej struktury sprzedaży. Wymaga jednak podkreślenia, że rynek gier wideo, na którym działa Grupa, mimo iż charakteryzuje się dużą konkurencyjnością i dynamiką, jest w zauważalnym stopniu bardziej odporny na potencjalne kryzysy niż inne branże. Potwierdzają to badania przeprowadzone w ostatnich latach. Dla zmniejszenia ryzyka związanego z sytuacją makroekonomiczną Grupa rozwija działalność w skali globalnej.

Ryzyko związane z wojną w Ukrainie

Wojna na Ukrainie rozpoczęła się 24.02.2022. Międzynarodowe środowisko odpowiedziało na tę inwazję wprowadzając sankcje na Rosję i wiele firm zaprzestało swojej działalności na rynku Rosji i Białorusi. Wszystkie te czynniki mogą spowodować pogorszenie polskiej i ogólnoświatowej gospodarki, co może spowodować zmniejszenie wydatków na rozrywkę. Jak wskazano powyżej, w punkcie dotyczącym koniunktury gospodarczej, ryzyko to jest poza kontrolą Grupy.

Grupa monitoruje sytuację i jej potencjalne negatywne konsekwencje.

Ryzyko związane z sytuacją branży gier

Rynek gier wideo, na którym działa Grupa 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 cała Grupa, prowadząc działalność gospodarczą, są w określonym stopniu uzależnione od czynników makroekonomicznych oraz ogólnej sytuacji makroekonomicznej. W ocenie Zarządu Spółki sama branża gier wideo jest relatywnie 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

rozwijają 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 oraz 2020 r.) popyt na gry wideo rósł z roku na rok. W związku z powyższym w ocenie Zarządu CI Games S.E. 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 Spółki.

Ryzyko konkurencji

Rynek gier wideo charakteryzuje się wysokim poziomem konkurencyjności. Z uwagi na zdywersyfikowany model biznesowy obejmujący produkcję (development), wydawanie (publishing) oraz dystrybucję gier, Grupa jest narażona na działania konkurencji w każdym z powyższych obszarów. W zakresie działalności wydawniczej Grupa konkuruje z innymi podmiotami, zarówno na rynku globalnym, jak i lokalnym, o możliwość podpisania licencji na atrakcyjne tytuły. W przypadku finalnego produktu, jakim jest gra wideo, konkurencja jest również globalna, ale dotyczy pozyskania, a niekiedy także utrzymania, klienta końcowego będącego odbiorcą (adresatem) gier wideo, tj. konsumentem. Konsumentom oferowane są obecnie liczne nowe produkty, nierzadko o podobnej tematyce, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi grami Grupy na rzecz konkurencji. Konkurencyjny rynek wymaga zatem pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką (rosnącą) grupę odbiorców. Ponadto procesy konsolidacyjne zachodzące wśród podmiotów konkurencyjnych w stosunku do Grupy mogą doprowadzić do wzmocnienia ich pozycji rynkowej, a w konsekwencji do osłabienia pozycji Grupy na rynku krajowym i międzynarodowym. Większe podmioty dysponują z reguły wyższymi budżetami wydawniczymi lub marketingowymi, co może mieć istotne znaczenie dla sukcesu gry.

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 elastyczności i szybkości działania oraz sprawności zarządzania.

Ryzyko związane z kanałami dystrybucji gier

Dystrybucja produktów Grupy prowadzona jest kanałami tradycyjnymi (sprzedaż pudełkowa) oraz kanałami cyfrowymi. W ostatnich latach na całym świecie obserwowany jest wzrost znaczenia kanałów cyfrowych (w szczególności platform internetowych oraz platform dedykowanych wybranym konsolom), z czym wiążą się określone czynniki ryzyka. Istnieje ryzyko ograniczenia dostępu do niektórych platform, działających w modelu zakładającym wyłączność. W takich przypadkach grono potencjalnych odbiorców danej gry może zostać ograniczone, co z kolei może wpłynąć na wysokość przychodów Grupy z dystrybucji gry za pośrednictwem takiej platformy. Istnieje ponadto nieznaczące ryzyko zmiany sposobu dystrybucji gier na poszczególne platformy, w szczególności w przypadku gier konsolowych, np. przejście z dystrybucji kanałami tradycyjnymi na model subskrypcyjny, w którym w zamian za stałą opłatę abonamentową graczowi udostępniana jest cała paleta gier. Może to wpłynąć na poziom przychodów generowanych dla Grupy przez dany tytuł, w szczególności w okresie dostosowawczym po wystąpieniu zmiany sposobu dystrybucji. Wzrost znaczenia cyfrowych kanałów dystrybucji gier sprzyja nielegalnemu rozpowszechnianiu produktów Grupy bez jej zgody lub wiedzy. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów Grupy w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Grupy oraz jej wyniki finansowe. Istnieje również ryzyko wykluczenia z danej platformy cyfrowej w związku z niespełnieniem wszystkich warunków regulaminu korzystania z niej.

Korzystanie przez Grupę z tego rodzaju platform związanych jest z ryzykiem prawnym wynikającym z konieczności akceptacji ich regulaminów funkcjonowania, które z reguły poddane są regulacji prawa państw trzecich (obcych porządków prawnych). W związku z tym Grupa starannie dobiera dostawców platform cyfrowych, za pośrednictwem których prowadzi sprzedaż gier, premiując te podmioty, z którymi łączy Grupę wieloletnia współpraca. Pozwala to istotnie ograniczyć ryzyko wystąpienia w ramach współpracy z dostawcami takich platform cyfrowych nagłych zmian w zasadach współpracy, niekorzystnych dla Grupy, dzięki czemu Grupa może odpowiednio wcześniej zareagować na ewentualne zmiany zasad współpracy (np. zmiany regulaminów, zmiany regulacji podatkowych itp.).

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 pożądanych wpływów. W celu ograniczenia tego ryzyka 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.

Ryzyko zmiany regulacji prawnych

Zagrożeniem dla działalności Grupy mogą być bardzo częste zmiany regulacji prawnych 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.

Materializacja powyższego czynnika ryzyka jest niezależna od Grupy i może mieć negatywny wpływ na jej wyniki, mimo że Emitent na bieżąco monitoruje zgodność stosowanych przez Spółkę przepisów z bieżącymi regulacjami prawnymi. Dodatkowo 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 zmian regulacji podatkowych

Istotne znaczenie dla Grupy mają zmiany w zakresie prawa podatkowego zarówno krajowego, jak i obcego. Praktyka organów skarbowych oraz orzecznictwo sądowe w zakresie prawa podatkowego nie są jednolite. Rodzi to ryzyko przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej od Grupy interpretacji przepisów, co w konsekwencji może prowadzić np. do powstania zaległości wobec organów skarbowych.

Ze względu na oparcie wielu umów zawieranych przez Grupę na przepisach prawa innego niż polskie, istnieje ryzyko podatkowe wynikające z obowiązku podlegania zagranicznym jurysdykcjom podatkowym w związku ze sprzedażą do klienta bezpośredniego, ryzyko poprawnego ustalenia obowiązku zapłaty podatku u źródła, należytego raportowania schematów podatkowych itd.

Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością przepisów oraz częstymi zmianami dokonywanymi w krótkim czasie. Niejednokrotnie brak jest jednolitej wykładni przepisów, co może powodować ryzyko odmiennej ich interpretacji przez Grupę i organy podatkowe. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji właściwy organ podatkowy może nałożyć na Grupę lub którąś ze spółek wchodzących w skład Grupy obowiązek zapłaty podatku oraz odsetek od zaległości podatkowych, a w określonych sytuacjach ustalić tzw. dodatkowe zobowiązanie podatkowe, które mogą mieć istotny, negatywny wpływ na wyniki finansowe Grupy. Ponadto, organy podatkowe mogą weryfikować poprawność składanych przez Grupę deklaracji podatkowych określających wysokość zobowiązania podatkowego, co do zasady, w ciągu pięcioletniego okresu od końca roku, w którym minął termin płatności podatku. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej od będącej podstawą wyliczenia zobowiązania podatkowego przez Grupę interpretacji przepisów podatkowych, sytuacja ta może mieć istotny negatywny wpływ na sytuację finansową Grupy.

Produkty Grupy objęte są stawką VAT w wysokości przewidzianej w przepisach prawa państwa, w którym są one sprzedawane. Ryzyko związane z opodatkowaniem produktów (gier) może wynikać ze zmian wysokości stawek podatkowych, istotnych z punktu widzenia Grupy.

Dodatkowe ryzyko stanowią dla Grupy zmiany stawek podatków pośrednich, które mogą negatywnie wpłynąć na sytuację finansową Grupy. Ewentualne zmiany w wysokości podatku VAT mogą niekorzystnie wpływać na rentowność sprzedawanych produktów w związku z obniżeniem popytu ze strony finalnych odbiorców.

Ryzyko związane z prawem pracy

Dla działalności Grupy znaczenie mogą mieć zmiany przepisów dotyczących zatrudniania pracowników, w tym obcokrajowców, przede wszystkim w zakresie wymogów związanych z zabezpieczeniem socjalnym pracowników, zapewnianym przez pracodawcę. Zmiany w tym obszarze mogą mieć wpływ na poziom kosztów ponoszonych przez Grupę. Dodatkowo znaczący wpływ na działalność Grupy mogą mieć podwyżki płacy minimalnej wymagane przez ustawodawców w poszczególnych państwach oraz zmiany w prawie pracy i prawie ubezpieczeń społecznych, dotyczące obostrzeń w zakresie zatrudniania na podstawie umów cywilnoprawnych oraz obowiązku odprowadzania składek na ubezpieczenia społeczne od umów cywilnoprawnych, które mogą zwiększyć koszty pracy ponoszone przez Grupę.

Ryzyko walutowe

Ze względu na fakt, że Grupa ponosi część kosztów prowadzenia działalności w walucie innej niż zł, głównie USD oraz EUR (zł stanowi dla Emitenta walutę funkcjonalną i prezentacji), czynnikiem ryzyka, z jakim Grupa ma do czynienia, jest ryzyko wystąpienia niekorzystnych zmian kursów walutowych. Ryzyko to dotyczy w szczególności kursu wymiany zł w stosunku do USD i EUR, gdyż przychody ze sprzedaży produktów rozliczane są w tych walutach. Aprecjacja złotego względem USD i EUR może negatywnie wpłynąć na wybrane pozycje sprawozdania finansowego, w tym w szczególności na przychody ze sprzedaży, co przy kosztach prowadzenia działalności, ponoszonych w części w zł, może również negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Grupy.

Jednostka dominująca zabezpiecza się przed ryzykiem walutowym, zaciągając zobowiązania w tych walutach.

Ryzyko zmian technologicznych

Zmiany technologiczne związane m.in. z rozwojem sztucznej inteligencji mogą istotnie wpłynąć na działalność Grupy oraz całej branży gier wideo. Rozwój nowych narzędzi z obszaru AI niesie za sobą szereg zmian, w tym w zakresie organizacji pracy, operacji wewnętrznych oraz kontaktu z graczami, w tym pozytywnie poprzez wzrost efektywności pracy i zmniejszenie kosztów działalności.

2. Czynniki ryzyka związane z działalnością Grupy

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, gdyż tzw. wartości intelektualne są w jej przypadku 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. Grupa zatrudnia kwalifikowanych pracowników na całym świecie co daje jej elastyczność i minimalizuje ryzyko utraty kluczowego personelu.

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 swoje siedziby na całym świecie. Istnieje ryzyko rozwiązania umów dystrybucyjnych lub upadłości firm, które są formalnymi nabywcami towarów i których Grupa jest wierzycielem. W celu zminimalizowania ryzyka poniesienia strat Spółka 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 CI Games. 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. 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. Emitent posiada zdolność do pozyskania finansowania z sektora finansowego – w przypadku wystąpienia potrzeby sfinansowania dodatkowych projektów.

Strategia Grupy CI Games zakłada ponadto rozwój działalności wydawniczej w zakresie gier tworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie, w oparciu o koncepty kreatywne tych studiów (segment *indie*). Za realizację strategii Grupy w tym obszarze odpowiada spółka zależna Emitenta – United Label S.A., która dotychczas zawarła umowy wydawnicze (umowy licencji wyłącznej na terytorium całego świata) z czterema studiami deweloperskimi, zlokalizowanymi w Wielkiej Brytanii i Francji. Każde z tych studiów produkcyjnych jest przynajmniej częściowo zaangażowane w finansowanie swojej produkcji (jedno z nich finansuje ją w całości).

Niezrealizowanie strategii Grupy w całości lub w części może wpłynąć na przychody Grupy oraz przepływy pieniężne w Grupie, ale nie zagraża stabilności Grupy i jej zdolności do generowania przychodów jako takiej.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

W ramach prowadzonej działalności produkcyjnej oraz wydawniczej Grupa nawiązuje współpracę z poszczególnymi zewnętrznymi podmiotami świadczącymi usługi w ramach stosunków prawnych o różnym charakterze (umowy o współpracę – B2B, umowy o dzieło, inne umowy o podobnym charakterze). Zawierane przez Grupę umowy są zróżnicowane nie tylko pod względem rodzaju lub charakteru prawnego, ale także przez wzgląd na prawo i jurysdykcję, którym są poddawane te umowy lub spory mogące na ich tle wyniknąć, zabezpieczenia tych umów itp. Zawierane przez Grupę umowy obejmują z reguły także postanowienia dotyczące korzystania lub nabywania przez Spółkę autorskich praw majątkowych do rezultatów tych umów stanowiących utwory w rozumieniu właściwych przepisów, postanowienia dotyczące zakazu konkurencji, obowiązku poufności w odniesieniu do określonych kategorii informacji itp. W związku z umowami zawieranymi przez Grupę dotyczącymi tworzenia grafik (assetów), map, modeli, scenariuszy, utworów muzycznych i podobnych oraz zakupu licencji (np. na oprogramowanie), Grupa rozpoznaje ryzyko sytuacji, w której przeniesienie autorskich praw majątkowych będzie posiadało wady prawne, będzie nieskuteczne lub nie będzie przewidywało możliwości dalszej odsprzedaży. Ponadto, zgodnie z obowiązującymi w prawie polskim przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich konieczne jest dokładne wskazanie wszystkich pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy, przy czym nieskuteczne jest dokonanie tego na podstawie ogólnej klauzuli wskazującej na „wszystkie znane pola eksploatacji”. Istnieje zatem ryzyko, że w przypadku nierozpoznania wcześniej potencjalnego pola eksploatacji, dany utwór zostanie wykorzystany bezprawnie. Istnieje również ryzyko, że podmioty trzecie przeniosą na Grupę prawa majątkowe do utworów w skuteczny sposób, jednak same skopiują rozwiązania dostępne już na rynku, przekazując je jako „własne”. Większość umów zawieranych przez spółki z Grupy dotyczy nabywania praw autorskich, wobec czego nie można wykluczyć kwestionowania przez osoby trzecie skuteczności nabycia tych praw, a tym samym kierowania przeciwko Grupie lub przeciwko poszczególnym spółkom z Grupy roszczeń prawno-autorskich przez osoby trzecie.

W celu ograniczenia ryzyka z tego tytułu Grupa Kapitałowa korzysta z usług kancelarii prawnych specjalizujących się w dziedzinie ochrony własności intelektualnej oraz zapewnia ochronę znaków towarowych swoich produktów. Zgłaszając wniosek w celu ochrony znaków na terenie Unii Europejskiej i innych krajów z całego świata, sprawdza się jego dostępność na poszczególnych rynkach i szacuje ryzyko naruszenia praw podmiotów trzecich.

Ryzyko błędnego oszacowania nakładów i przyszłej sprzedaży

Grupa prowadzi działalność zarówno w segmencie produkcyjnym, jak i w segmencie wydawniczym. W przypadku działalności wydawniczej koszt wprowadzenia gry do dystrybucji jest relatywnie niższy niż w przypadku wyprodukowania jej od podstaw. W obu przypadkach jednak rentowność danej gry i związana z tym możliwość pokrycia wydatków poniesionych w związku z jej wydaniem lub w ramach procesu jej produkcji jest bezpośrednio skorelowana z sukcesem rynkowym, którego skalę można mierzyć wielkością popytu, liczbą sprzedanych sztuk oraz przychodami ze sprzedaży. Istnieje ryzyko, że Grupa w nieprawidłowy sposób oceni potencjał

komercyjny nowego tytułu, np. gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową lub jej promocja okaże się nietrafiona, a w konsekwencji tytuł nie odniesie sukcesu rynkowego. To zaś negatywnie wpłynie na przychody ze sprzedaży oraz wyniki finansowe Grupy.

Grupa dokonuje oceny gustów konsumentów, bazując na wiedzy o panujących trendach rynkowych, danych historycznych oraz doświadczeniu Zarządu Emitenta i współpracowników Grupy, aby dobrać do katalogu wydawniczego oraz podejmować się produkcji gier, które będą charakteryzowały się wysokim potencjałem komercyjnym i jednocześnie pozwolą na wydanie gry na wielu platformach. 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 nowych tytułów gier

Działalność Grupy koncentruje się na produkcji gier komputerowych. Tego rodzaju działalność wymaga ponoszenia znaczących nakładów na koszty prac rozwojowych oraz na działalność marketingową, co ogranicza zdolność dywersyfikowania ryzyka i rozkładania go na różne produkty (tytuły). W rezultacie następuje koncentracja ryzyka na stosunkowo niewielu tytułach gier, które w danym momencie oczekują na debiut. Taka koncentracja ryzyka powoduje, że w przypadku sprzedaży danej gry na poziomie niższym niż oczekiwany Grupa narażona jest na spadek przychodów ze sprzedaży, a tym samym niższe wyniki netto oraz problemy płynnościowe.

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, w tym artystycznej, co powoduje, że istnieje ryzyko błędnego oszacowania harmonogramu prac nad konkretnym tytułem, ryzyko wystąpienia problemów technicznych związanych z warstwą programistyczną (np. niespełnianie przez grę wymogów jakościowych lub problemy z poprawnym działaniem gry, ryzyko braku bądź niedostatecznego poziomu finansowania).

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 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.

Zarówno w przypadku prowadzonej przez Grupę działalności wydawniczej, jak i produkcyjnej, zmiany w pierwotnie założonym harmonogramie prac mogą spowodować opóźnienie premiery danej gry, co z kolei może spowodować przesunięcie w czasie sprzedaży gotowego produktu, a w skrajnym wypadku – jej zaniechanie. To z kolei może przełożyć się na obniżenie przychodów ze sprzedaży oraz mieć negatywny wpływ na sytuację finansową Grupy. Mimo że w przypadku działalności wydawniczej Grupa współpracuje ze starannie wybranymi studiami deweloperskimi, należy mieć na uwadze, iż Grupa nie posiada stałej bezpośredniej kontroli nad realizacją procesu produkcyjnego w przypadku każdego realizowanego projektu, co w rezultacie ogranicza wpływ Grupy na powyższe ryzyko. Nie można również wykluczyć, że jedna lub kilka z tworzonych przez zewnętrzne studia gier, wydawanych przez Grupę, przyniesie przychody z opóźnieniem w stosunku do planu założonego przez Grupę lub nie zostanie w ogóle skierowana do dystrybucji.



Ryzyko związane z produkcją gier na konsole, smartfony 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 utraty płynności

Grupa może być narażona na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich wymagalnych zobowiązań finansowych. Ponadto Grupa jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych kontrahentów ze zobowiązań umownych wobec Grupy, w tym zwłaszcza w zakresie terminowego regulowania zobowiązań przez dystrybutorów gier wydawanych przez Grupę. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność finansową Grupy i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności. Grupa w celu minimalizacji ryzyka zachwiania lub utraty płynności finansowej dokonuje systematycznych analiz struktury finansowania, dbając o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania zobowiązań bieżących Grupy.

V. INFORMACJE ZWIĄZANE Z ŁADEM KORPORACYJNYM

1. Skład organów Emitenta

Zarząd Jednostki Dominującej w 2024 roku działał w składzie:

Marek Tymiński	Prezes Zarządu
David Broderick	Wiceprezes Zarządu do 21.02.2024 r.

Rada Nadzorcza Spółki od dnia 01.01.2024 roku do dnia 24.04.2025 roku działała w składzie:

Michael Foley	Przewodniczący Rady Nadzorczej
Artur Osuchowski	Członek Rady Nadzorczej do 25.06.2024 r.
Marcin Garliński	Członek Rady Nadzorczej
Adam Niewiński	Członek Rady Nadzorczej
Jeremy M.J. Lewis	Członek Rady Nadzorczej
Florian Schuhbauer	Członek Rady Nadzorczej
Nicholas Beliaeff	Członek Rady Nadzorczej od 17.02.2025 r.

W dniu 21.02.2024 roku Pan David Broderick na podstawie uchwały Rady Nadzorczej Spółki został odwołany z Zarządu Spółki.

W dniu 25.06.2024 roku Pan Artur Osuchowski złożył rezygnację ze stanowiska Członka Rady Nadzorczej.

W dniu 17.02.2025 roku Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy powołało Pana Nicholas Beliaeff na członka Rady Nadzorczej.

Rada Nadzorcza Spółki w dniu 23.09.2024 r. podjęła uchwałę w przedmiocie powołania Pana Michaela Foley na członka Komitetu Audytu bieżącej kadencji oraz w przedmiocie powołania Pana Marcina Garlińskiego na Przewodniczącego Komitetu Audytu bieżącej kadencji. Komitet Audytu w obecnym składzie spełnia kryteria niezależności oraz wymagania określone w art. 129 ust. ustawy z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym.

Michael Foley	Przewodniczący Rady Nadzorczej, Członek Komitetu Audytu od dnia 23.09.2024 r.
Artur Osuchowski	Członek Rady Nadzorczej do 25.06.2024 r., Przewodniczący Komitetu Audytu od 01.01.2024 r. do 25.06.2024 r.
Marcin Garliński	Członek Rady Nadzorczej, Przewodniczący Komitetu Audytu od dnia 23.09.2024 r.
Adam Niewiński	Członek Rady Nadzorczej, Członek Komitetu Audytu przez cały 2024 r.
Jeremy M.J. Lewis	Członek Rady Nadzorczej
Florian Schuhbauer	Członek Rady Nadzorczej
Nicholas Beliaeff	Członek Rady Nadzorczej od 17.02.2025 r.

2. Struktura akcjonariatu jednostki dominującej

Struktura akcjonariatu uaktualniana jest na podstawie formalnych zawiadomień od akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki. Udział procentowy w kapitale zakładowym oraz na Walnym Zgromadzeniu Spółki wyliczony został w oparciu o ostatnie dostępne zawiadomienia otrzymane przez Spółkę w trybie właściwych przepisów od akcjonariuszy w odniesieniu do wysokości kapitału zakładowego na dzień publikacji sprawozdania.

W dniu 03.10.2024 r. wpłynęło do Spółki zawiadomienie w trybie art. 69 Ustawy o Ofercie Publicznej i Warunkach Wprowadzania Instrumentów Finansowych do Zorganizowanego Systemu Obrotu oraz o Spółkach Publicznych dotyczące pośredniego nabycia 36 618 931 akcji w spółce CI Games SE przez Active Ownership Group Ltd. w związku z reorganizacją grupy AOC. Zgodnie z otrzymanym zawiadomieniem Członek Rady Nadzorczej Florian Schuhbauer jest podmiotem dominującym wobec Active Ownership Advisors GmbH, która razem z Active Ownership Management Ltd współkontroluje akcjonariusza Active Ownership Fund Sicav-FIS SCS posiadającego 36 618 931 akcji Emitenta.

W dniu 28.10.2024 r., w związku z zapisaniem na rachunkach papierów wartościowych osób uprawnionych łącznie 3 518 560 akcji zwykłych na okaziciela serii J o wartości nominalnej 0,01 zł każda (ISIN: PLCTINT00117), objętych w zamian za warranty subskrypcyjne serii C, nastąpiło podwyższenie kapitału zakładowego Spółki o kwotę równą wartości nominalnej objętych akcji, tj. o 35 185,60 zł. Kapitał zakładowy Spółki został podwyższony z kwoty 1 829 430,15 zł do kwoty 1 864 615,75 zł.

W dniu 28.10.2024 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie skierowane przez Prezesa Zarządu Spółki – Pana Marka Tymińskiego w związku z objęciem 3 018 560 akcji serii J w zamian za warranty subskrypcyjne serii C.

W dniu 23.12.2024 r., w związku z zapisaniem na rachunkach papierów wartościowych osób uprawnionych łącznie 4 363 305 akcji zwykłych na okaziciela serii J o wartości nominalnej 0,01 zł każda (ISIN: PLCTINT00117), objętych w zamian za warranty subskrypcyjne serii C, nastąpiło podwyższenie kapitału zakładowego Spółki o kwotę równą wartości nominalnej objętych akcji, tj. o 43 633,05 zł. Kapitał zakładowy Spółki został podwyższony z kwoty 1 864 615,75 zł do kwoty 1 908 248,80 zł.

Kapitał akcyjny – struktura	Liczba akcji oraz głosów	% głosów w kapitale zakładowym oraz w ogólnej liczbie głosów
Marek Tymiński	56 102 130	29,40%
Active Ownership Fund Sicav-FIS SCS	36 618 931	19,19%
Pozostali akcjonariusze	98 103 819	51,41%
Razem	190 824 880	100,00%

3. Zestawienie stanu posiadania akcji CI Games SE lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Emitenta

Zestawienie stanu posiadania akcji CI Games przez osoby zarządzające i nadzorujące na dzień przekazania raportu:

Osoba	Funkcja	Stan na 31.12.2024	Stan dzień publikacji raportu
Marek Tymiński	CEO, Prezes Zarządu	56 102 130	56 102 130
Marcin Garliński	Członek Rady Nadzorczej	40 000	2 200

Marek Tymiński, Prezes Zarządu CI Games jest w posiadaniu 56 102 130 akcji Emitenta, co stanowi 29,40% w kapitale zakładowym Emitenta i 29,40% w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Spółki. W ramach realizacji programu motywacyjnego na lata



2021-2023 Marek Tymiński, w dniu 21.03.2024 r. objął 3 018 560 warrantów subskrypcyjnych serii C uprawniających do wymiany na akcje serii J. W dniu 28.10.2024 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie skierowane przez Pana Marka Tymińskiego w związku z objęciem 3 018 560 akcji serii J w zamian za warranty subskrypcyjne serii C. Na dzień publikacji raportu Pan Marek Tymiński posiada 56 102 130 akcji Emitenta.

W dniu 02.01.2025 r. do Spółki wpłynęło zawiadomienie skierowane przez Członka Rady Nadzorczej Spółki – Pana Marcina Garlińskiego sporządzone w trybie art. 19 Rozporządzenia MAR. Zgodnie z nim Pan Marcin Garliński 02.01.2025 r. zbył 37 800 akcji Emitenta, w związku z czym na dzień publikacji raportu jest w posiadaniu 2 200 akcji Emitenta.

Według najlepszej wiedzy Spółki pozostali członkowie Rady Nadzorczej nie posiadali akcji Spółki w 2024 roku oraz na dzień publikacji niniejszego raportu.

Osoby zarządzające i nadzorujące CI Games nie posiadają bezpośrednio żadnych udziałów lub akcji w jednostkach powiązanych CI Games.

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

W dniu 04.03.2024 roku CI Games zawarła umowę z Grant Thornton Polska Prosta spółka akcyjna z siedzibą w Poznaniu o dokonanie przeglądu półrocznego oraz badania jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego za lata 2024-2025. Wyboru tego podmiotu dokonała Rada Nadzorcza CI Games uchwałą z dnia 12.12.2023 roku, na podstawie rekomendacji Komitetu Audytu Rady Nadzorczej Spółki, zgodnie z przyjętą w Spółce polityką i procedurą wyboru firmy audytorskiej.

Wybrany podmiot jest wpisany na listę podmiotów uprawnionych do badania sprawozdań finansowych, prowadzoną przez Krajową Izbę Biegłych Rewidentów pod numerem ewidencyjnym 4055.

Wynagrodzenie podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych Spółki i Grupy	Roczne wynagrodzenie netto (zł)
Badanie rocznych sprawozdań finansowych CI Games SE, United Label SA i skonsolidowanych Grupy Kapitałowej CI Games	134 000
Przegląd sprawozdań finansowych	58 000
Inne usługi atestacyjne związane z Raportem z Wynagrodzeń	8 000
Razem	200 000

5. Informacja o znanych Emitentowi umowach, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy i obligatariuszy

W punkcie 6 poniżej został opisany zrealizowany program motywacyjny oparty na akcjach serii J obejmowanych w wykonaniu praw z warrantów subskrypcyjnych serii C oraz program motywacyjny oparty na akcjach serii K obejmowanych w wykonaniu praw z warrantów subskrypcyjnych serii D. W wyniku wdrożenia tych programów może nastąpić zmiana w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy.

6. Informacje o systemie kontroli programów akcji pracowniczych

W 2024 roku w Spółce funkcjonowały następujące programy motywacyjne, tj. Program Motywacyjny na lata 2021-2023 wprowadzony przez Walne Zgromadzenie Spółki w dniu 22.06.2021 r. oraz Program Motywacyjny na lata 2023-2025 wprowadzony przez Walne Zgromadzenie Spółki w dniu 29.06.2023 r.

Program motywacyjny na lata 2021-2023

W dniu 22.06.2021 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę nr 19/1/2021 w sprawie ustanowienia programu motywacyjnego skierowanego do kluczowych pracowników i współpracowników Grupy Kapitałowej CI Games, w tym Członków Zarządu CI Games.

Na podstawie tej uchwały w Spółce i w Grupie kapitałowej CI Games został przyjęty program motywacyjny oparty na akcjach serii J. Realizacja tego programu była uzależniona od wyników finansowych Grupy kapitałowej CI Games, tzn. od spełnienia przez Spółkę oraz Grupę Kapitałową CI Games jednego z dwóch następujących celów szczegółowych, w zależności od tego, który z nich zostanie osiągnięty jako pierwszy:

- i) łączny zysk netto Grupy Kapitałowej CI Games w latach obrotowych 2021-2022 w wysokości 40 000 000 zł (słownie: czterdzieści milionów złotych);
- ii) łączny zysk netto Grupy Kapitałowej CI Games w latach obrotowych 2021-2023 w wysokości 65 000 000 zł (słownie: sześćdziesiąt pięć milionów złotych).

W przypadku realizacji jednego z tych celów osobom uprawnionym miało zostać przyznane łącznie nie więcej niż 13 720 726 (słownie: trzynaście milionów siedemset dwadzieścia tysięcy siedemset dwadzieścia sześć) warrantów subskrypcyjnych serii C z prawem objęcia 13 720 726 (słownie: trzynaście milionów siedemset dwadzieścia tysięcy siedemset dwadzieścia sześć) akcji zwykłych na okaziciela serii J. W wypadku jednak osiągnięcia jednego z ww. celów o każde kolejne 5 000 000 zł (słownie: pięć milionów złotych) więcej, liczba warrantów przydzielanych w związku z wykonaniem powiązanego celu programu mogła zostać powiększona o 0,5 p.p., przy czym nie mogła ona wynieść więcej niż 7,5 % ogólnej liczby akcji w Spółce w dniu przyjęcia regulaminu programu motywacyjnego, tj. na dzień 22.06.2021 r. W wyniku realizacji tego programu motywacyjnego osobom uprawnionym będącym członkami Zarządu Spółki mogło zostać przyznanych nie więcej niż 50 % warrantów, przy czym maksymalnie 30% wszystkich warrantów mogło być przyznanych Prezesowi Zarządu Spółki.

Osoby uczestniczące w programie motywacyjnym zostały wskazane przez Zarząd Spółki, zaś w odniesieniu do Członków Zarządu – osoby uprawnione zostały wskazane przez Radę Nadzorczą Spółki.

Warranty subskrypcyjne serii C zostały objęte nieodpłatnie, zaś akcje serii J – po cenie emisyjnej wynoszącej 1,26 złotych za jedną akcję. Cena emisyjna została ustalona jako średnia ważona ceny akcji Spółki na rynku regulowanym, na którym notowane są akcje Spółki w I kwartale 2021 r., pomniejszona o 10%, tj. 1,26 złotych. Regulamin przedmiotowego programu motywacyjnego przyjęło Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki uchwałą nr 19/1/2021 z dnia 22.06.2021 roku. Na podstawie uchwały nr 20/1/2021 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 22.06.2021 roku Spółka wyemitowała warranty subskrypcyjne serii C, które uprawniały ich posiadaczy do objęcia akcji serii J (w stosunku jeden warrant – jedna akcja), z wyłączeniem w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy Spółki. Na podstawie tej uchwały zostało ponadto uchwalone warunkowe podwyższenie kapitału zakładowego Spółki na potrzeby ww. programu motywacyjnego. Warunkowy kapitał zakładowy Spółki wynosi 137 207,26 zł (słownie: sto trzydzieści siedem tysięcy dwieście siedem złotych i 26/100).

Zgodnie z regulaminem programu motywacyjnego akcje serii J będą objęte częściowym lock-upem w ten sposób, że: (i) w okresie 30 (trzydziestu) dni od dnia objęcia akcji serii J uczestnik programu będzie mógł zbyć nie więcej niż 1/3 objętych przez siebie akcji; (ii) w okresie kolejnych 30 (trzydziestu) dni od zakończenia okresu, o którym mowa w lit. i) powyżej, uczestnik programu będzie mógł zbyć pozostałe akcje, jednak w liczbie nie większej niż odpowiadająca 1/3 objętych przez niego akcji; (iii) w okresie kolejnych 30 (trzydziestu) dni od zakończenia okresu, o którym mowa w lit. ii) powyżej, uczestnik programu będzie mógł zbyć pozostałe objęte przez siebie akcje, o ile część z nich zbył w terminach wskazanych powyżej, albo zbyć wszystkie objęte przez siebie akcje, o ile nie zbył ich części w terminach wyżej wskazanych.

Spółka zawarła umowy uczestnictwa w programie motywacyjnym z osobami wskazanymi przez Zarząd oraz z członkami Zarządu Spółki wskazanymi przez Radę Nadzorczą. W dniu 29.09.2023 roku Zarząd oraz Rada Nadzorczą Spółki podjęły uchwały wykonawcze w sprawie ostatecznej weryfikacji celów programu motywacyjnego skierowanego do kluczowych pracowników i współpracowników Grupy Kapitałowej CI Games w tym członków Zarządu CI Games SE, ustalenia ostatecznej listy uprawnionych pracowników i współpracowników Spółki do udziału w programie motywacyjnym i przyznaniu warrantów subskrypcyjnych, w których to uchwałach stwierdzono, że Grupa Kapitałowa CI Games osiągnęła łączny zysk netto za lata obrotowe 2021-2022 w wysokości 46 918 000 zł w związku z tym, Cel 1 Programu Motywacyjnego tj. łączny zysk netto Grupy kapitałowej CI Games w latach obrotowych 2021-2022 został zrealizowany, a Spółka uprawniona była do przyznania łącznie do 10 061 865 warrantów subskrypcyjnych serii C. CI Games zaoferował uprawnionym pracownikom i współpracownikom 10 061 865 warrantów subskrypcyjnych serii C. W dniu 10.06.2024 r. Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. wydał oświadczenie nr 554/2024, o zawarciu ze Spółką umowy o rejestrację w depozycie papierów wartościowych do 10 061 865 warrantów subskrypcyjnych imiennych serii C. Warrantom, został nadany kod ISIN PLCTINT00109. W wykonaniu złożonych przez Spółkę ofert objęcia warrantów serii C, osoby uprawnione objęły łącznie 9 581 865 warrantów.

W dniu 28.10.2024 r., w związku z zapisaniem na rachunkach papierów wartościowych osób uprawnionych łącznie 3 518 560 akcji zwykłych na okaziciela serii J o wartości nominalnej 0,01 zł każda (ISIN: PLCTINT00117), objętych w zamian za warranty subskrypcyjne serii C, nastąpiło podwyższenie kapitału zakładowego Spółki o kwotę równą wartości nominalnej objętych akcji, tj. o 35 185,60 zł. Kapitał zakładowy Spółki został podwyższony z kwoty 1 829 430,15 zł do kwoty 1 864 615,75 zł. W dniu 23.12.2024 r. w związku z zapisaniem na rachunkach papierów wartościowych osób uprawnionych łącznie 4 363 305 akcji zwykłych na okaziciela serii J o wartości nominalnej 0,01 zł każda (ISIN: PLCTINT00117), objętych w zamian za warranty subskrypcyjne serii C, nastąpiło podwyższenie kapitału zakładowego Spółki o kwotę równą wartości nominalnej objętych akcji, tj. o 43 633,05 zł. Kapitał zakładowy Spółki został podwyższony z kwoty 1 864 615,75 zł do kwoty 1 908 248,80 zł.

Uczestnicy programu motywacyjnego w wykonaniu praw z warrantów serii C objęli łącznie 7 881 865 akcji serii J.

Na dzień publikacji niniejszego raportu program motywacyjny na lata 2021-2023 został zakończony.

Program motywacyjny na lata 2023- 2025

W dniu 29.06.2023 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę nr 21/2/2023 w sprawie ustanowienia programu motywacyjnego skierowanego do kluczowych pracowników i współpracowników Grupy Kapitałowej CI Games, w tym Członków Zarządu CI Games SE. Na podstawie tej uchwały w Spółce i w Grupie kapitałowej CI Games został przyjęty kolejny niezależny program motywacyjny oparty na akcjach serii K. Realizacja Programu Motywacyjnego będzie uzależniona od spełnienia przez Spółkę oraz Grupę kapitałową Spółki jednego z dwóch następujących celów szczegółowych, w zależności od tego, który z nich zostanie osiągnięty jako pierwszy:

- i) łączny zysk netto Grupy Kapitałowej CI Games w latach obrotowych 2023–2024 w wysokości przekraczającej 150 000 000 zł (sto pięćdziesiąt milionów złotych),
- ii) łączny zysk netto Grupy Kapitałowej CI Games w latach obrotowych 2023–2025 w wysokości 250 000 000 zł (dwieście pięćdziesiąt milionów złotych).

W przypadku realizacji celów uprawnionym zostanie przyznane łącznie nie więcej niż 9 000 000 (dziewięć milionów) warrantów subskrypcyjnych serii D z prawem objęcia 9 000 000 (dziewięć milionów) akcji zwykłych na okaziciela serii K. W wypadku wykonania jednego z tych celów o każde kolejne 25 000 000 zł (dwadzieścia pięć milionów złotych) więcej, liczba warrantów przydzielanych w związku z wykonaniem powiązanego celu programu zostanie powiększona o 1 000 000 (jeden milion), przy czym nie może ona wynieść więcej niż 13 000 000 (trzynaście milionów) warrantów łącznie.

W przypadku istotnej zmiany struktury właścicielskiej Spółki (tj. istotnej zmiany struktury akcjonariatu Spółki) w stosunku do struktury istniejącej w dniu podjęcia Uchwały Walnego Zgromadzenia nr 21/2/2023 z dnia 29.06.2023 roku, w ten sposób, że po dniu podjęcia tej uchwały powyżej 50% (pięćdziesiąt procent) ogólnej liczby akcji w Spółce stanie się własnością jednego lub więcej akcjonariuszy działających w porozumieniu, innych niż większościowy akcjonariusz Spółki w dniu podjęcia uchwały będącej

jednocześnie członkiem Zarządu, akcje nie zostaną wydane uprawnionym uczestnikom, bez względu na to, czy Spółka zawarła już z tymi uczestnikami umowy uczestnictwa. W takim wypadku Spółka niezwłocznie, w pierwszym możliwym terminie zgodnie z regulaminem programu motywacyjnego, bezwarunkowo wypłaci w pieniądzu na rzecz uczestników, kwoty w wysokości odpowiadającej iloczynowi: różnicy między ceną emisyjną a średnią ważoną ceną rynkową za jedną akcję Spółki obliczoną za okres ostatnich 30 (trzydzieści) dni kalendarzowych poprzedzających ww. zmianę struktury właścicielskiej, oraz liczby akcji, do których uprawnieni byli ci uczestnicy zgodnie z regulaminem, właściwymi uchwałami wykonawczymi lub umowami uczestnictwa, a także liczby pełnych miesięcy kalendarzowych, między Walnym Zgromadzeniem odbytym 29.06.2023 roku a dniem ww. zmiany struktury właścicielskiej, podzielonych przez 24 (dwadzieścia cztery).

Osoby, które będą uczestniczyć w programie motywacyjnym, zostaną wskazane przez Zarząd Spółki, zaś w odniesieniu do Członków Zarządu Spółki – osoby uprawnione zostaną wskazane przez Radę Nadzorczą Spółki. Akcje emitowane w ramach programu motywacyjnego będą obejmowane przez uprawnionych uczestników programu w wykonaniu praw z warrantów subskrypcyjnych serii D. Warranty subskrypcyjne serii D będą obejmowane nieodpłatnie, zaś akcje serii K – po cenie emisyjnej wynoszącej 3,50 złotych za jedną akcję.

Na podstawie uchwały nr 22/2/2023 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 29.06.2023 roku Spółka wyemituje warrant subskrypcyjny serii D, które będą uprawniały ich posiadaczy do objęcia akcji serii K (w stosunku jeden warrant – jedna akcja), z wyłączeniem w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy Spółki. Na podstawie tej uchwały zostało ponadto uchwalone warunkowe podwyższenie kapitału zakładowego Spółki na potrzeby ww. programu motywacyjnego. Warunkowy kapitał zakładowy Spółki wyemitowany dla celów tego programu wynosi 13 000 000 (trzynaście milionów). Akcje serii K po wyemitowaniu i objęciu przez uprawnione osoby zostaną wprowadzone do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

Zgodnie z regulaminem programu motywacyjnego, akcje serii K będą objęte częściowym lock-upem w ten sposób, że: a) w okresie 45 (czterdzieści pięć) dni od dnia objęcia akcji uczestnik może zbyć nie więcej niż 1/3 objętych przez siebie akcji (częściowy lock-up); b) w okresie kolejnych 45 dni od zakończenia okresu, o którym mowa w lit. a) powyżej, uczestnik może zbyć pozostałe akcje, jednak w liczbie nie większej niż odpowiadająca 1/3 objętych przez niego akcji (częściowy lock-up); c) w okresie kolejnych 45 dni od zakończenia okresu, o którym mowa w lit. b) powyżej, uczestnik może zbyć pozostałe objęte przez siebie akcje, o ile część z nich zbył w terminach wskazanych w lit. a)–b) powyżej, albo zbyć wszystkie objęte przez siebie akcje, o ile nie zbył ich części zgodnie z lit. a)–b) powyżej.

Czas trwania programu motywacyjnego, o którym mowa powyżej, obejmuje lata 2023–2026.

7. Emisja obligacji

W dniu 29.06.2023 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło Uchwałę Nr 23/2/2023 w sprawie emisji obligacji zamiennych na akcje, pozbawienia w całości akcjonariuszy Spółki prawa poboru obligacji zamiennych serii F, warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki, pozbawienia w całości akcjonariuszy Spółki prawa poboru akcji serii L oraz zmiany Statutu Spółki. Zgodnie z tą uchwałą Spółka mogła wyemitować obligacje imienne, w jednej lub kilku seriach, niezabezpieczone, zamienne na akcje zwykłe na okaziciela serii L o łącznej wartości nominalnej tych obligacji nie wyższej niż 10 000 000 EUR (dziesięć milionów euro) o wartości nominalnej 100 000 EUR (sto tysięcy euro) każda obligacja.

Posiadaczowi obligacji przysługiwało prawo do:

- (a) zapłaty odsetek w terminach płatności odsetek przewidzianych w warunkach emisji;
- (b) zapłaty w dniu wykupu (albo w dniu wcześniejszego wykupu, jak zdefiniowano wyżej) wartości nominalnej każdej z obligacji podlegającej wykupowi (wraz z narosłymi do tego dnia i niezapłaconymi wcześniej odsetkami);
- (c) objęcia akcji Spółki zwykłych na okaziciela serii L, o wartości nominalnej 0,01 zł (jeden grosz) każda.

Na potrzeby emisji obligacji zostało ponadto uchwalone warunkowe podwyższenie kapitału zakładowego Spółki. Warunkowy kapitał zakładowy Spółki wyemitowany dla celów emisji obligacji wynosił 90 000 zł (dziewięćdziesiąt tysięcy złotych). Celem warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego było przyznanie posiadaczom obligacji zamiennych praw do objęcia do 9 000 000 (dziewięć milionów) akcji serii L o wartości nominalnej 0,01 zł (jeden grosz) każda, z wyłączeniem w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy Spółki.

W wykonaniu uchwały Walnego Zgromadzenia dnia 14.07.2023 roku Zarząd podjął uchwałę w sprawie emisji do 60 (sześćdziesiąt) obligacji imiennych serii F, zamiennych na akcje zwykłe na okaziciela Spółki serii L, o łącznej wartości nominalnej obligacji do 6 000 000 EUR (sześć milionów euro) o wartości nominalnej 100 000 EUR (sto tysięcy euro) każda obligacja.

W dniu 20.07.2023 roku Zarząd Spółki podjął uchwałę w sprawie przydziału 60 (sześćdziesięciu) sztuk obligacji serii F, imiennych, niezabezpieczonych, niemających formy dokumentu, zamiennych na akcje zwykłe na okaziciela serii L, o wartości nominalnej równej cenie emisyjnej wynoszącej 100 000 EUR (sto tysięcy euro) każda obligacja i o łącznej wartości nominalnej wynoszącej 6 000 000 EUR (sześć milionów euro), oprocentowanych według stałej rocznej stopy procentowej wynoszącej 8%.

Wpływy z emisji obligacji zostały wykorzystane przez Spółkę na sfinalizowanie produkcji gry „Lords of the Fallen” oraz promocję tej gry.

W dniu 22.07.2024 r. nastąpiło rozliczenie wykupu wszystkich 60 obligacji serii F Spółki o łącznej wartości nominalnej 6 000 000 EUR wraz z należnymi odsetkami oraz umorzenie obligacji serii F Spółki. Obligacje zostały wykupione przez Spółkę w terminie, stosownie do zobowiązań Spółki wynikających z Warunków Emisji Obligacji serii F. Z chwilą wykupu obligacje podlegają umorzeniu z mocy prawa co powoduje wygaśnięcie wszelkich praw i obowiązków z nich wynikających.

8. Zobowiązania kredytowe

W dniu 02.01.2024 r. Spółka spłaciła i zamknęła kredyt obrotowy nieodnawialny w wysokości 20 mln zł związany z finansowaniem produkcji „Lords of the Fallen” w PKO BP.

W dniu 10.04.2024 roku CI Games SE podpisała umowę limitu kredytowego wielocelowego z PKO BP S.A. w wysokości 15 mln zł („Umowa Limitu Kredytowego Wielocelowego”). Kredyt został udzielony na okres od 10.04.2024 roku do 09.04.2025 roku w walucie PLN lub w EUR według złożonej przez Spółkę dyspozycji wypłaty kredytu. W dniu 21.03.2025 roku Spółka zawarła aneks numer 1 do Umowy Limitu Kredytowego Wielocelowego („Aneks 1”) zgodnie z którym podwyższony został limit kredytowy o kwotę 9 500 000,00 zł do kwoty 24 500 000,00 zł, a okres kredytowania został wydłużony do 09.04.2027 roku. Zabezpieczeniem kredytu zgodnie z Aneksem 1 są: a) weksel własny in blanco z wystawienia Spółki wraz z deklaracją wekslową, b) gwarancja spłaty udzielona przez Bank Gospodarstwa Krajowego („BGK”), c) zastaw rejestrowy i zastaw cywilny na akcjach Spółki będących w posiadaniu akcjonariusza Marka Lecha Tymińskiego, d) przelew wierzytelności.

W dniu 21.03.2025 roku Spółka zawarła z PKO BP umowę kredytu obrotowego nieodnawialnego w kwocie 8 500 000,00 zł (dalej: „Umowa Kredytu Obrotowego Nieodnawialnego 1”). Kredyt został udzielony na okres od dnia 21.03.2025 r. do dnia 30.09.2026 r. Zabezpieczeniem kredytu zgodnie z Umową Kredytu Obrotowego Nieodnawialnego 1 stanowią: a) gwarancja spłaty kredytu BGK, b) weksel własny in blanco z wystawienia Spółki wraz z deklaracją wekslową.

W dniu 21.03.2025 r. Spółka zawarła z PKO BP umowę kredytu obrotowego nieodnawialnego w kwocie 8 500 000,00 zł (dalej: „Umowa Kredytu Obrotowego Nieodnawialnego 2”). Kredyt został udzielony na okres od dnia 21.03.2025 roku do dnia 31.10.2026 roku. Zabezpieczeniem kredytu zgodnie z Umową Kredytu Obrotowego Nieodnawialnego 2 stanowią: a) gwarancja spłaty kredytu BGK, b) weksel własny in blanco z wystawienia Spółki wraz z deklaracją wekslową.

W dniu 21.03.2025 r. Spółka zawarła z PKO BP umowę kredytu obrotowego nieodnawialnego w kwocie 8 500 000,00 zł („Umowa Kredytu Obrotowego Nieodnawialnego 3”). Kredyt został udzielony na okres od dnia 21.03.2025 roku do dnia 30.11.2026 roku. Zabezpieczeniem kredytu zgodnie z Umową Kredytu Obrotowego Nieodnawialnego 3 stanowią: a) gwarancja spłaty kredytu BGK; b) weksel własny in blanco z wystawienia Spółki wraz z deklaracją wekslową.

9. Umowy zawarte między 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

W dniu 02.09.2022 roku Rada Nadzorcza podjęła uchwałę w sprawie ustalenia dodatkowego świadczenia dla Prezesa Zarządu Spółki, na mocy której przyznano Prezesowi Zarządu Markowi Tymińskiemu prawo do jednorazowej odprawy w wysokości 1 115 520 zł brutto w przypadku odwołania Pana Marka Tymińskiego z funkcji Prezesa Zarządu Spółki lub rezygnacji z funkcji Prezesa Zarządu Spółki oraz odprawę pieniężną w kwocie 243.683 euro brutto przez spółkę zależną CI Games Mediterranean Projects SL, należną w przypadku odwołania lub rezygnacji Pana Marka Tymińskiego z funkcji pełnionej w CI Games Mediterranean Projects SL. W związku z tym w dniu 14.09.2022, pomiędzy Spółką a Prezesem Zarządu zostało zawarte porozumienie dotyczące wypłaty jednorazowej odprawy, a także w dniu 14.09.2022 został podpisany aneks do umowy o pracę (z dn. 01.07.2020) między dyrektorem zarządzającym spółką CI Games Mediterranean Projects SL, panem Markiem Tyminskim, a CI Games Mediterranean Projects SL i CI Games S.A. Na mocy tego aneksu przyznano panu Markowi Tymińskiemu prawo do jednorazowej odprawy w wysokości 300 000 Euro brutto w przypadku jego odwołania lub rezygnacji.

W dniu 02.09.2022 roku Rada Nadzorcza podjęła uchwałę w sprawie ustanowienia dodatkowego świadczenia dla Wiceprezesa Zarządu Spółki oraz w dniu 14.09.2022 r. zawarto stosowne porozumienie, zgodnie z którym Wiceprezesowi Zarządu Davidowi Broderickowi przyznano prawo do otrzymania jednorazowej odprawy w wysokości 110 000 EUR brutto w przypadku jego odwołania z funkcji Wiceprezesa Zarządu Spółki lub rezygnacji z funkcji Wiceprezesa Zarządu Spółki. W związku z odwołaniem Pana Davida Broderick ze składu Zarządu Spółki w dniu 21.02.2024 r. jednorazowa odprawa została wypłacona przez Spółkę.

10. Wynagrodzenia Członków Zarząd i Rady Nadzorczej CI Games

Informacje dotyczące wynagrodzeń zostały opisane w Nocie 37 Skonsolidowanego (Rozdział II) Sprawozdania Finansowego za rok 2024.

Dodatkowo, w związku z Programem Motywacyjnym na lata 2021-2023 przyjętym w Spółce, Prezes Zarządu w dniu 21.03.2024 r. przyjął ofertę nieodpłatnego objęcia 3 018 560 warrantów subskrypcyjnych serii C zamiennych na akcje serii J. W dniu 28.10.2024 roku Prezes Zarządu objął 3 018 560 akcji serii J w zamian za warrantów subskrypcyjne serii C.

Informacja o wszelkich zobowiązaniach wynikających z emerytur i świadczeń o podobnym charakterze dla byłych osób zarządzających, nadzorujących albo byłych członków organów administrujących oraz o zobowiązaniach zaciągniętych w związku z tymi emeryturami, ze wskazaniem kwoty ogółem dla każdej kategorii organu.

Na dzień 31.12. 2024 r. Spółka nie posiada wyżej wymienionych zobowiązań.

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

Wszystkie zaprezentowane poniżej transakcje zostały zawarte na warunkach rynkowych. Transakcje Spółki ze spółkami należącymi do Grupy CI Games:

Transakcje za okres od 1.01 do 31.12.2024 i salda na 31.12.2024 [tys. zł]	Koszty*	Przychody	Należności	Zobowiązania i rezerwy
CI Games USA Inc.	128	(1 378)	4 189	56
Business Area sp. z o.o.	6	1	-	-

Business Area sp. z o.o. sp.j.	141	6	-	2 041
CI Games S.A. sp.j.	-	1	-	191
United Label S.A.	3 550	802	1 523	1 096
CI Games UK Limited	11 062	11	-	1 878
CI Games Bucharest Studio SRL	808	-	-	17
CI Games Mediterranean Projects SL	44 743	2	-	14 776
Razem	60 438	(555)	5 712	20 055

*wraz z kosztami skapitalizowanymi

Transakcje Spółki dominującej ze spółkami powiązanymi osobowo z Markiem Tymińskim – głównym akcjonariuszem Spółki, który bezpośrednio lub pośrednio kontroluje następujące podmioty:

Transakcje za okres od 1.01 do 31.12.2024 i salda na 31.12.2024 [tys. zł]	Koszty	Przychody	Należności	Zobowiązania
Fine Dining sp. z o.o.	-	-	27	-
Razem	-	-	27	-

Transakcje Emitenta z podmiotami powiązanymi osobowo z Członkami Rady Nadzorczej i Członkami Zarządu Spółki dominującej:

Transakcje za okres od 1.01 do 31.12.2024 i salda na 31.12.2024 [tys. zł]	Koszty	Przychody	Należności	Zobowiązania
Marek Tymiński	5	-	3 803	-
Katarzyna Niewińska	5	-	-	-
Razem	10	-	3 803	-

Transakcje z akcjonariuszem CI Games dotyczące emisji obligacji zamiennych na akcje serii F:

Transakcje za okres od 1.01 do 31.12.2024 i salda na 31.13.2024 [tys. zł]	Koszty	Przychody	Należności	Zobowiązania
Active Ownership Fund Sicav-FIS SCS	1 389	-	-	-
Razem	1 389	-	-	-

12. Informacje o powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych Emitenta z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych

W skład Grupy kapitałowej CI Games na dzień 31.12.2024 r. wchodziły następujące podmioty:

CI Games SE z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy: wynosi 1 908 248,80 zł. Spółka dominująca prowadząca działalność wydawniczą i produkcyjną, kierująca studiem produkcyjnym CI Games w Warszawie.

United Label S.A. z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy: 127 500 zł. 100 % akcji w bezpośrednim posiadaniu CI Games S.E. Spółka prowadzi działalność wydawniczą.

CI Games USA Inc. – spółka z siedzibą rejestrową w stanie Delaware, Stany Zjednoczone Ameryki Północnej. Kapitał zakładowy: 50 000 USD. 100% udziałów w bezpośrednim posiadaniu CI Games S.E. CI Games USA Inc. jest kluczową spółką zależną w Grupie, prowadzącą działalność dystrybucyjną na rynkach Ameryki Północnej i Południowej.

Business Area sp. z o.o. – spółka z siedzibą w Warszawie. Spółka podlega konsolidacji począwszy od trzeciego kwartału 2010 r. Kapitał zakładowy: 5 000 zł. 100% udziałów w bezpośrednim posiadaniu CI Games S.E.

Business Area spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp.j. – spółka z siedzibą w Warszawie. Spółka podlega konsolidacji od pierwszego kwartału 2015 r. 99,99% udziałów w tej spółce jest w bezpośrednim posiadaniu CI Games S.E.; pozostałe 0,01% jest w posiadaniu Business Area sp. z o.o.

CI Games Spółka Akcyjna sp.j. – spółka z siedzibą w Warszawie. 99,99% udziałów w tej spółce jest w posiadaniu Business Area sp. z o.o.sp.j.; 0,01% udziałów jest w bezpośrednim posiadaniu CI Games S.E.

CI Games UK Limited – spółka z siedzibą w Londynie, Wielka Brytania. 100% udziałów w tej spółce jest w bezpośrednim posiadaniu CI Games S.E.

CI Games Mediterrean Projects, S.L. – spółka z siedzibą w Barcelonie, Hiszpania. 75% udziałów w tej spółce jest w bezpośrednim posiadaniu CI Games S.E.

CI Games Bucharest Studio S.R.L. – spółka w siedzibie w Bukareszcie, Rumunia. 100% udziałów w tej spółce jest w bezpośrednim posiadaniu CI Games S.E.

13. Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej.

W 2024 r. nie nastąpiły inne istotne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej. W szczególności Spółka oraz spółki w Grupie Kapitałowej nie podjęły decyzji o uczestnictwie w Grupie Spółek zgodnie z przepisami Kodeksu spółek handlowych.

W dniu 21.02.2024 r. Rada Nadzorcza Spółki podjęła uchwałę o odwołaniu Pana Davida Broderick ze składu Zarządu Spółki.

W dniu 07.06.2024 roku Pan Darren Newnham złożył rezygnację ze stanowiska Prezesa Zarządu i członkostwa w Zarządzie United Label S.A. W dniu 10.06.2024 r. Rada Nadzorcza United Label S.A. podjęła uchwałę o powołaniu Pana Marka Tymińskiego na stanowisko Prezesa Zarządu United Label S.A.

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

W dniu 21.04.2023 roku Spółka otrzymała pozew złożony przez E.P. Retail sp. z o.o., E.P. Office 2 sp. z o.o., E.P. Office 1 sp. z o.o. and E.P. Apartments sp. z o.o. w Sądzie Okręgowym w Warszawie. Przedmiotem sporu jest roszczenie o zapłatę kary umownej, naprawienia szkód oraz zwrot kosztów wynikających z tytułu umowy najmu zawartej przez Spółkę z powodami 10.11.2017 roku.

Spółka złożyła odpowiedź na pozew, w którym zakwestionowała roszczenia jako bezzasadne i nieudowodnione. W dniu 27.11.2023 roku powodowie dokonali częściowego cofnięcia pozwu w zakresie odszkodowania za utracony czynsz najmu, w związku z czym na dzień publikacji niniejszego raportu wartość przedmiotu sporu wynosi 1 852 959,67 PLN, a sprawa jest w toku.

W 2024 roku spółka zależna Emitenta CI Games MP S.L. została pozwana przez dwóch pracowników zatrudnionych w CI Games MP S.L. Roszczenia pracowników związane były z wypowiedzeniem umowy o pracę przez CI Games MP S.L. W dniu 21.11.2024 roku CI Games MP S.L. zawarła ugodę z jednym z pracowników, która wyczerpuje wszelkie jego roszczenia w stosunku do CI Games MP S.L. W dniu 14.01.2025 r. CI Games MP S.L. zawarła ugodę z pracownikiem w ramach drugiego toczącego się postępowania. Na dzień publikacji niniejszego raportu obie sprawy są zakończone.

W dniu 24.01.2025 r. spółka zależna Emitenta CI Games MP S.L. otrzymała pozew od pracownika zatrudnionego w CI Games MP S.L. dotyczący roszczeń na łączną kwotę 157 607,70 Euro związanych z udziałem pracownika w programie motywacyjnym na lata 2021-2023. W ocenie Spółki roszczenia pracownika są bezzasadne, gdyż pracownik objął akcje Emitenta w ramach programu motywacyjnego na lata 2021-2023. Termin planowanej rozprawy został wyznaczony na 22.02.2027 r.

15. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Zarząd Emitenta nie posiada informacji na temat toczących się postępowań z udziałem Spółki dominującej lub jednostek od niej zależnych, których wartość (pojedynczo lub łącznie) stanowi co najmniej 10% kapitałów własnych Emitenta.

16. Informacje o niespłaceniu kredytu lub pożyczki lub o naruszeniu istotnych postanowień umowy kredytu lub pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu

Na dzień 31.12.2024 nie było istotnych naruszeń umów pożyczek zawartych z PKO BP S.A.

17. Informacja dotycząca zmiany w klasyfikacji aktywów finansowych w wyniku zmiany celu lub wykorzystania tych aktywów

W 2024 r. nie wystąpiły zmiany w klasyfikacji aktywów finansowych w wyniku zmiany celu lub wykorzystania tych aktywów.

18. Informacje dotyczące zmian zobowiązań warunkowych lub aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego

W dniu 02.01.2024 r. Spółka spłaciła i zamknęła kredyt obrotowy nieodnawialny w wysokości 20 mln zł związany z finansowaniem produkcji „Lords of the Fallen” w PKO BP.

W dniu 10.04.2024 roku CI Games SE podpisała umowę limitu kredytowego wielocelowego z PKO BP S.A. w wysokości PLN 15 mln („Umowa Limitu Kredytowego Wielocelowego”). Kredyt został udzielony na okres od 10.04.2024 roku do 09.04.2025 roku w walucie PLN lub w EUR według złożonej przez Spółkę dyspozycji wypłaty kredytu. W dniu 21.03.2025 roku Spółka zawarła aneks numer 1 do Umowy Limitu Kredytowego Wielocelowego („Aneks 1”) zgodnie z którym podwyższony został limit kredytowy o kwotę 9 500 000,00 zł do kwoty 24 500 000,00 zł, a okres kredytowania został wydłużony do 09.04.2027 roku. Zabezpieczeniem kredytu zgodnie z Aneksem 1 są: a) weksel własny in blanco z wystawienia Spółki wraz z deklaracją wekslową, b) gwarancja spłaty udzielona przez Bank Gospodarstwa Krajowego („BGK”), c) zastaw rejestrowy i zastaw cywilny na akcjach Spółki będących w posiadaniu akcjonariusza Marka Lecha Tymińskiego, d) przelew wierzytelności.

W dniu 21.03.2025 roku Spółka zawarła z PKO BP umowę kredytu obrotowego nieodnawialnego w kwocie 8 500 000,00 PLN (dalej: „Umowa Kredytu Obrotowego Nieodnawialnego 1”). Kredyt został udzielony na okres od dnia 21.03.2025 r. do dnia 30.09.2026 r. Zabezpieczenie kredytu zgodnie z Umową Kredytu Obrotowego Nieodnawialnego 1 stanowią: a) gwarancja spłaty kredytu BGK, b) weksel własny in blanco z wystawienia Spółki wraz z deklaracją wekslową.

W dniu 21.03.2025 r. Spółka zawarła z PKO BP umowę kredytu obrotowego nieodnawialnego w kwocie 8 500 000,00 PLN (dalej: „Umowa Kredytu Obrotowego Nieodnawialnego 2”). Kredyt został udzielony na okres od dnia 21.03.2025 roku do dnia 31.10.2026 roku. Zabezpieczenie kredytu zgodnie z Umową Kredytu Obrotowego Nieodnawialnego 2 stanowią: a) gwarancja spłaty kredytu BGK, b) weksel własny in blanco z wystawienia Spółki wraz z deklaracją wekslową.

W dniu 21.03.2025 r. Spółka zawarła z PKO BP umowę kredytu obrotowego nieodnawialnego w kwocie 8 500 000,00 PLN („Umowa Kredytu Obrotowego Nieodnawialnego 3”). Kredyt został udzielony na okres od dnia 21.03.2025 roku do dnia 30.11.2026 roku. Zabezpieczenie kredytu zgodnie z Umową Kredytu Obrotowego Nieodnawialnego 3 stanowią: a) gwarancja spłaty kredytu BGK; b) weksel własny in blanco z wystawienia Spółki wraz z deklaracją wekslową.

Na dzień niniejszego raportu, Spółka nie posiada innych należności warunkowych ani zobowiązań warunkowych.

19. Informacje o udzieleniu przez Emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji – łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu, jeżeli łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji stanowi równowartość co najmniej 10% kapitałów własnych Spółki

W 2024 r., ani Spółka ani żadna spółek zależnych nie udzieliły pożyczek ani gwarancji, których wartość przekraczałyby 10% kapitałów własnych Spółki.

20. Informacje dotyczące emisji, wykupu i spłaty nieudziałowych i kapitałowych papierów wartościowych

W 2023 r. Spółka wyemitowała obligacje serii F zamienne na akcje serii L, które zostały szczegółowo opisane w Rozdziale V punkt 7.

W dniu 21.03.2024 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w drodze emisji akcji zwykłych na okaziciela serii M, pozbawienia dotychczasowych akcjonariuszy w całości prawa poboru wszystkich akcji serii M, dematerializacji akcji serii M i praw do akcji serii M, ubiegania się o dopuszczenie i wprowadzenie akcji serii M i/lub praw do akcji serii M do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., upoważnienia do zawarcia umowy o rejestrację akcji serii M i/lub praw do akcji serii M w depozycie papierów wartościowych oraz zmiany Statutu Spółki, na podstawie której postanowiono podwyższyć kapitał zakładowy Spółki do kwoty nie większej niż 2 195 316,15 zł to jest o kwotę nie większą niż 365 886,00 zł poprzez emisję nie więcej niż 36.588.600 akcji zwykłych na okaziciela serii M o wartości nominalnej 0,01 zł każda. W dniu 26.04.2024 roku Zarząd podjął uchwałę w sprawie zawieszenia wykonania uchwały Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia do dnia 03.06.2024 roku. W dniu 29.05.2024 roku Zarząd podjął uchwałę dotyczącą przedłużenia zawieszenia wykonania uchwały Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia, bez wskazywania terminu zakończenia okresu zawieszenia. W dniu 18.09.2024 r. Zarząd podjął uchwałę dotyczącą ostatecznego odstąpienia od wykonania uchwały Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia.

21. Informacje o zawarciu przez Emitenta lub jednostkę od niego zależną jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązаныmi, jeżeli pojedynczo lub łącznie są one istotne i zostały zawarte na innych warunkach niż rynkowe ze wskazaniem ich wartości

Istotne transakcje z podmiotami powiązаныmi zostały przedstawione w pkt 11 niniejszego rozdziału. W 2024 transakcje między podmiotami powiązаныmi nie zawierały transakcji na warunkach innych niż rynkowe, nietypowych i wykraczających poza zwykły tok działalności operacyjnej przedsiębiorstwa z jednostkami powiązаныmi.

22. Informacje dotyczące wypłaconej (lub zadeklarowanej) dywidendy, łącznie i w przeliczeniu na jedną akcję, z podziałem na akcje zwykłe i uprzywilejowane

W 2024 r. Spółka nie wypłacała dywidendy ani nie deklarowała jej wypłaty.

Zarząd Emitenta rekomenduje pokrycie straty za rok 2024 w kwocie 7 380 563,96 z zysku z lat przyszłych.

23. Informacja o wpływie wojny w Ukrainie na sprawozdania finansowe Grupy

Wojna na Ukrainie nie miała wpływu ani na sprawozdania finansowe Spółki ani Grupy. Nie ma ryzyka utraty płynności ponieważ Grupa nie prowadziła działalności na terenie Rosji i Ukrainy.

24. Inne informacje, które zdaniem Zarządu Spółki są istotne dla oceny jej sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta lub Grupę w okresie sprawozdawczym

Punkt ten został opisany w punkcie poniżej.

25. Wskazanie czynników, które w ocenie Zarządu Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez Grupę wyniki finansowe w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału

W ujęciu krótkoterminowym – Grupa będzie kontynuowała sprzedaż najważniejszej franczyzy – gry „Lords of the Fallen”, a także pozostałych gier z back catalogu: „Sniper Ghost Warrior Contracts”, „Sniper Ghost Warrior Contracts 2” oraz gier z portfela United Label S.A. („RÖKI”, „Eldest Souls”, „Tails of Iron”, „Beyond Galaxyland”, „Tails of Iron 2”). Większa część sprzedaży będzie generowana w kanałach sprzedaży cyfrowej.

W planach średnio i długoterminowych jest dalszy rozwój „Projekt 3”, „Projekt H” oraz „SGW Evolve”.

Grupa realizuje większą część przychodów ze sprzedaży w walutach obcych (głównie EUR i USD) i w związku z tym kursy walut będą miały wpływ na osiągnięte wyniki finansowe w przyszłości.

Grupa dalej będzie rozwijać swoje portfolio produktów zarówno w CI Games jak i w United Label S.A. Grupa pracuje nad kilkoma wewnętrznymi stworzonymi koncepcjami gier, z których część może zostać dopuszczona do pełnej komercyjnej produkcji i publikacji. Grupa jest również w toku dyskusji wydawniczych z różnymi studiami deweloperskimi na całym świecie.

17.04.2025 r. CI Games wydało wersję 2.0, czyli ostateczną edycję „Lords of the Fallen” — dużą bezpłatną aktualizację dla wszystkich posiadaczy gier na PC, PS5 i Xbox Series X|S, będącą ukoronowaniem ponad 50 dotychczasowych aktualizacji po premierze.

VI. OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO PRZEZ SPÓŁKĘ CI GAMES SE W ROKU 2024

Niniejsze Oświadczenie o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego w spółce CI Games SE z siedzibą w Warszawie („Emitent”, „Spółka”) w 2024 roku zostało sporządzone na podstawie przepisów § 70 ust. 6 pkt 5) oraz § 71 ust. 4 i 5 Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 29 marca 2019 r. w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim (Dz.U. z 2019 r. poz. 757), uchwały Rady Nadzorczej Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 13/1834/2021 z dnia 9 marca 2021 r. w sprawie uchwalenia „Dobrych Praktyk Spółek Notowanych na GPW 2021 (DPSN2021)” a także Zalecenia Komisji Europejskiej z dnia 9 kwietnia 2014 r. w sprawie jakości sprawozdawczości dotyczącej ładu korporacyjnego (podejście „przestrzegaj lub wyjaśnij”) nr 2014/208/UE (Dz.Urz.UE L Nr 109, str. 43).

1. Wskazanie zbioru zasad ładu korporacyjnego, któremu podlega Spółka, oraz miejsca, gdzie tekst zbioru zasad jest publicznie dostępny

W 2024 roku Spółka stosowała zasady ładu korporacyjnego zawarte w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW 2021” („Dobre Praktyki”) w brzmieniu ustalonym uchwałą Rady Nadzorczej Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 13/1834/2021 z dnia 9 marca 2021 r. w sprawie uchwalenia „Dobrych Praktyk Spółek Notowanych na GPW 2021”

Treść „Dobrych Praktyk” jest opublikowana i publicznie dostępna na stronie internetowej Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie pod adresem <https://www.gpw.pl/dobre-praktyki2021>.

Informacja na temat stosowania przez Spółkę poszczególnych rekomendacji i zasad zawartych w „Dobrych Praktykach” jest dostępna na stronie korporacyjnej Spółki pod adresem <http://cigames.com/relacje-inwestorskie/> w sekcji „ład korporacyjny”.

W 2024 roku Zarząd Emitenta kontynuował niezbędne działania w celu zapewnienia możliwie najpełniejszego przestrzegania (stosowania) zasad zawartych w zbiorze „Dobre Praktyki”.

Spółka nie stosowała ani nie stosuje zasad ładu korporacyjnego wykraczających poza wymogi określone w „Dobrych Praktykach”.

Spółka nie stosuje zasad ładu korporacyjnego wykraczających poza wymogi określone w prawie krajowym.

2. Wskazanie zakresu, w jakim Spółka odstąpiła od poszczególnych zasad ładu korporacyjnego, wskazanie tych zasad wraz z wyjaśnieniem przyczyn odstąpienia

Emitent stosował w 2024 roku w całości większość zasad ładu korporacyjnego zawartych w Dobrych Praktykach, z wyjątkiem zasad wskazanych poniżej, które nie były stosowane lub były stosowane w ograniczonym zakresie:

POLITYKA INFORMACYJNA I KOMUNIKACJA Z INWESTORAMI

Zasada 1.3.1. zgodnie z którą w swojej strategii biznesowej Spółka uwzględni również tematykę ESG, w szczególności obejmującą zagadnienia środowiskowe, zawierające mierniki i ryzyka związane ze zmianami klimatu i zagadnienia zrównoważonego rozwoju.

UZASADNIENIE:

Przedmiotowa zasada nie jest stosowana przez Spółkę. Ze względu na charakter działalności prowadzonej przez Spółkę, jej wpływ na zagadnienia środowiskowe, w szczególności na zmianę klimatu, jest znikomy. Spółka prowadzi działalność gospodarczą wyłącznie w przestrzeni biurowej z przewagą wykonywania pracy w formie zdalnej, w związku z czym jej działalność nie może być uznana za charakteryzującą się ponadprzeciętną emisją gazów cieplarnianych ani substancji szkodliwych dla zdrowia. Spółka

w chwili obecnej nie uwzględnia zatem w swojej strategii biznesowej tematyki ESG obejmującej zagadnienia środowiskowe, zawierające mierniki i ryzyka związane ze zmianami klimatu i zagadnienia zrównoważonego rozwoju. Spółka jest jednak świadoma zachodzących zmian klimatycznych, dlatego dąży do ograniczenia zużycia energii elektrycznej oraz do utylizacji odpadów powstałych w ramach prowadzonej działalności. Na dzień publikacji niniejszego oświadczenia Spółka nie dokonała formalnej oceny oddziaływania na środowisko, jednak mając na uwadze wzrost znaczenia kwestii niefinansowych dla interesariuszy Spółki, Spółka podjęła działania mające na celu przygotowanie zarówno Spółki, jak i Grupy Kapitałowej CI Games do pełnego raportowania danych niefinansowych w przyszłości.

Zasada 1.3.2. zgodnie z którą w swojej strategii biznesowej Spółka uwzględnia również tematykę ESG, w szczególności obejmującą sprawy społeczne i pracownicze, dotyczące m.in. podejmowanych i planowanych działań mających na celu zapewnienia równouprawnienia płci, należytych warunków pracy, poszanowania praw pracowników, dialogu ze społecznościami lokalnymi, relacji z klientami.

UZASADNIENIE:

Przedmiotowa zasada nie jest przez Spółkę w pełni stosowana. W swojej strategii biznesowej Spółka nie wyodrębnia kwestii spraw społecznych i pracowniczych, niemniej w Spółce są przestrzegane zasady równouprawnienia płci. Z kolei warunki pracy w Spółce są dostosowane do prowadzonej przez nią działalności oraz jej skali. Spółka proaktywnie dba o relacje z klientami i partnerami biznesowymi. Mając na uwadze wzrost znaczenia kwestii niefinansowych dla interesariuszy Spółki, Spółka podjęła działania mające na celu przygotowanie zarówno Spółki, jak i Grupy Kapitałowej CI Games do pełnego raportowania danych niefinansowych w przyszłości.

Zasada nr 1.4. zgodnie z którą w celu zapewnienia należytej komunikacji z interesariuszami, w zakresie przyjętej strategii biznesowej Spółka zamieszcza na swojej stronie internetowej informacje na temat założeń posiadanej strategii, mierzalnych celów, w tym zwłaszcza celów długoterminowych, planowanych działań oraz postępów w jej realizacji, określonych za pomocą mierników, finansowych i niefinansowych. Informacje na temat strategii w obszarze ESG powinny m.in.:

UZASADNIENIE:

Ta zasada nie jest przez Spółkę w pełni stosowana. Spółka nie przyjęła dotychczas formalnych rozwiązań obejmujących założenia strategii w obszarze ESG. Spółka w celu zapewnienia należytej komunikacji z interesariuszami zamieszcza na swojej stronie internetowej informację na temat posiadanej strategii, jednakże ze względu na rodzaj i zakres prowadzonej działalności nie przedstawia w jej ramach mierników finansowych i niefinansowych odnoszących się do strategii. Spółka, dążąc do wzrostu wartości Spółki i całej Grupy Kapitałowej CI Games, stale poddaje analizie aktualne trendy obserwowane na rynku gier wideo, w celu dostosowania planu wydawniczego do dynamicznie zmieniających się preferencji graczy, przy wykorzystaniu posiadanych zasobów i kompetencji, a informacje istotne dla inwestorów Spółka prezentuje w raportach okresowych.

Zasada nr 1.4.1 zgodnie z którą informacje na temat strategii w obszarze ESG powinny m.in. objaśniać, w jaki sposób w procesach decyzyjnych w spółce i podmiotach z jej grupy uwzględniane są kwestie związane ze zmianą klimatu, wskazując na wynikające z tego ryzyka.

UZASADNIENIE:

Mając na uwadze wyjaśnienia Spółki przedstawione w odniesieniu do niestosowania zasad 1.3 i 1.4, Spółka wskazuje, że nie uwzględnia w swojej strategii zagadnień związanych ze zmianą klimatu.

Zasada nr 1.4.2 zgodnie z którą informacje na temat strategii w obszarze ESG powinny m.in. przedstawiać wartość wskaźnika równości wynagrodzeń wypłacanych jej pracownikom, obliczanego jako procentowa różnica pomiędzy średnim miesięcznym wynagrodzeniem (z uwzględnieniem premii, nagród i innych dodatków) kobiet i mężczyzn za ostatni rok, oraz przedstawiać informacje o działaniach podjętych w celu likwidacji ewentualnych nierówności w tym zakresie, wraz z prezentacją ryzyk z tym związanych oraz horyzontem czasowym, w którym planowane jest doprowadzenie do równości.

UZASADNIENIE:

Mając na uwadze wyjaśnienia Spółki przedstawione w odniesieniu do niestosowania zasad 1.3 i 1.4, Spółka wskazuje, że nie prowadzi statystyki w zakresie wskaźnika równości wynagrodzeń wypłacanych jej pracownikom. Wysokość wynagrodzeń wypłacanych w Spółce ustalana jest indywidualnie na podstawie czynników niezwiązanych z płcią pracownika. Spółka stosuje zasady niedyskryminacji w wynagrodzeniu.

Zasada nr 1.5. zgodnie z którą co najmniej raz w roku Spółka ujawnia wydatki ponoszone przez nią i jej grupę na wspieranie kultury, sportu, instytucji charytatywnych, mediów, organizacji społecznych, związków zawodowych itp. Jeżeli w roku objętym sprawozdaniem Spółka lub jej grupa ponosiły wydatki na tego rodzaju cele, informacja zawiera zestawienie tych wydatków.

UZASADNIENIE:

Spółka nie ponosi wydatków na wspieranie kultury, sportu, instytucji charytatywnych, mediów, organizacji społecznych, związków zawodowych itp.

ZARZĄD I RADA NADZORCZA

Zasada nr 2.1., zgodnie z którą Spółka powinna posiadać politykę różnorodności wobec zarządu oraz rady nadzorczej, przyjętą odpowiednio przez radę nadzorczą lub walne zgromadzenie. Polityka różnorodności określa cele i kryteria różnorodności m.in. w takich obszarach jak płeć, kierunek wykształcenia, specjalistyczna wiedza, wiek oraz doświadczenie zawodowe, a także wskazuje termin i sposób monitorowania realizacji tych celów. W zakresie zróżnicowania pod względem płci warunkiem zapewnienia różnorodności organów spółki jest udział mniejszości w danym organie na poziomie nie niższym niż 30%.

UZASADNIENIE:

Spółka nie sporządziła polityki różnorodności w odniesieniu do zarządu oraz rady nadzorczej. W ocenie Spółki przy decyzjach kadrowych należy kierować się merytorycznymi kryteriami, takimi w szczególności jak kwalifikacje i kompetencje, kierunek wykształcenia, specjalistyczna wiedza, doświadczenie zawodowe. Zróżnicowanie pod względem płci na poziomie nie niższym niż 30% w danym organie Spółki mogłoby być powodem odwołania obecnego członka organu, który został powołany ze względów merytorycznych. W ocenie Spółki takie odwołanie nie byłoby uzasadnione.

Zasada nr 2.2. zgodnie z którą osoby podejmujące decyzje w sprawie wyboru członków zarządu lub rady nadzorczej spółki powinny zapewnić wszechstronność tych organów poprzez wybór do ich składu osób zapewniających różnorodność, umożliwiając m.in. osiągnięcie docelowego wskaźnika minimalnego udziału mniejszości określonego na poziomie nie niższym niż 30%, zgodnie z celami określonymi w przyjętej polityce różnorodności, o której mowa w zasadzie 2.1

UZASADNIENIE:

Zasada nie jest stosowana w odniesieniu do wskaźnika minimalnego udziału mniejszości określonego na poziomie nie niższym niż 30%. Członkowie Rady Nadzorczej Spółki są powoływani przez Walne Zgromadzenie Spółki, zaś Członkowie Zarządu przez Radę Nadzorczą Spółki. Organy Spółki powołując nowe osoby do Zarządu lub Rady Nadzorczej, kierują się kwestiami merytorycznymi (takimi w szczególności jak: kierunek wykształcenia, specjalistyczna wiedza, doświadczenie zawodowe). Wiek i płeć kandydata nie stanowią dla organów Spółki miarodajnego i właściwego kryterium w ww. zakresie.

Zasada nr 2.11.5, zgodnie z którą poza czynnościami wynikającymi z przepisów prawa raz w roku rada nadzorcza sporządza i przedstawia zwyczajnemu walnemu zgromadzeniu do zatwierdzenia roczne sprawozdanie. Sprawozdanie, o którym mowa powyżej, zawiera co najmniej ocenę zasadności wydatków, o których mowa w zasadzie 1.5.

UZASADNIENIE:

W związku z niestosowaniem przez Spółkę zasady 1.5., niniejsza zasada również nie jest stosowana.

Zasada nr 2.11.6, zgodnie z którą poza czynnościami wynikającymi z przepisów prawa raz w roku rada nadzorcza sporządza i przedstawia zwyczajnemu walnemu zgromadzeniu do zatwierdzenia roczne sprawozdanie. Sprawozdanie, o którym mowa powyżej, zawiera co najmniej informację na temat stopnia realizacji polityki różnorodności w odniesieniu do zarządu i rady nadzorczej, w tym realizacji celów, o których mowa w zasadzie 2.1.

UZASADNIENIE:

W związku z niestosowaniem przez Spółkę zasady 2.1., niniejsza zasada również nie jest stosowana.

SYSTEMY I FUNKCJE WEWNĘTRZNE

Zasada nr 3.2. zgodnie z którą Spółka wyodrębnia w swojej strukturze jednostki odpowiedzialne za zadania poszczególnych systemów lub funkcji, chyba że nie jest to uzasadnione z uwagi na rozmiar spółki lub rodzaj jej działalności.

UZASADNIENIE:

Zasada nie dotyczy Spółki. Rada Nadzorcza Spółki, na podstawie dokonanej oceny, uznała, że w strukturze Spółki nie jest konieczne wyodrębnienie jednostek odpowiedzialnych za zadania poszczególnych systemów lub funkcji, z uwagi na niedużą skalę działalności oraz rozmiar Spółki.

Zasada nr 3.5. zgodnie z którą osoby odpowiedzialne za zarządzanie ryzykiem i compliance podlegają bezpośrednio prezesowi lub innemu członkowi zarządu.

UZASADNIENIE:

Zasada nie jest stosowana, gdyż w strukturach organizacyjnych Spółki nie utworzono stanowiska odpowiedzialnego za zarządzanie ryzykiem, audyt wewnętrzny oraz compliance.

Zasada nr 3.6., zgodnie z którą kierujący audytem wewnętrznym podlega organizacyjnie prezesowi zarządu, a funkcjonalnie przewodniczącemu komitetu audytu lub przewodniczącemu rady nadzorczej, jeżeli rada pełni funkcję komitetu audytu.

UZASADNIENIE:

Zasada nie dotyczy Spółki, ponieważ w Spółce nie powołano audytora wewnętrznego.

Zasada nr 3.7., zgodnie z którą zasady 3.4 - 3.6 mają zastosowanie również w przypadku podmiotów z grupy spółki o istotnym znaczeniu dla jej działalności, jeśli wyznaczono w nich osoby do wykonywania tych zadań.

UZASADNIENIE:

Zasada nie dotyczy Spółki. W podmiotach z Grupy Kapitałowej CI Games nie wyznaczono osób do wykonywania tych zadań.

WALNE ZGROMADZENIE I RELACJE Z AKCJONARIUSZAMI

Zasada nr 4.3. zgodnie z którą Spółka zapewnia powszechnie dostępną transmisję obrad walnego zgromadzenia w czasie rzeczywistym.

UZASADNIENIE:

Zasada nie jest stosowana. Spółka nie zapewnia powszechnie dostępnej transmisji obrad walnego zgromadzenia w czasie rzeczywistym, gdyż takiego oczekiwania nie zgłosili dotychczas akcjonariusze Spółki. Jeżeli akcjonariusze Spółki wyrażą zainteresowanie transmisją obrad walnych zgromadzeń w czasie rzeczywistym, Spółka zapewni taką transmisję. Jednocześnie jednak Spółka bez ograniczeń umożliwia wszystkim akcjonariuszom wykonywanie prawa głosu na walnych zgromadzeniach zarówno osobiście, jak i przez pełnomocnika.

3. Opis głównych cech stosowanych w spółce systemów kontroli wewnętrznej i zarządzania ryzykiem w odniesieniu do procesu sporządzania sprawozdań finansowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych

W celu zapewnienia prawidłowości, rzetelności i zgodności sprawozdań finansowych z obowiązującymi przepisami prawa w Spółce i w Grupie Kapitałowej CI Games funkcjonuje system kontroli wewnętrznej w zakresie prowadzenia rachunkowości i sporządzania sprawozdań finansowych. Zarząd każdej ze spółek wchodzących w skład Grupy Kapitałowej CI Games jest odpowiedzialny za system kontroli wewnętrznej w spółce i jego skuteczność funkcjonowania w procesie sporządzania sprawozdań finansowych. Dane finansowe będące podstawą sprawozdań finansowych pochodzą z systemu księgowo-finansowego, w którym rejestrowane są transakcje zgodnie z polityką rachunkowości Spółki opartą na Międzynarodowych Standardach Rachunkowości. Spółka wdrożyła i stosuje odpowiednie metody zabezpieczania dostępu do danych i komputerowego systemu ich przetwarzania, w tym przechowywania oraz ochrony ksiąg rachunkowych i dokumentacji księgowej.

Sporządzone sprawozdanie finansowe Spółki jest przekazywane Zarządowi do ostatecznej weryfikacji. Sprawozdania finansowe przyjęte przez Zarząd przekazywane są Radzie Nadzorczej w celu podjęcia czynności przewidzianych przepisami Kodeksu spółek handlowych tj. dokonania jego oceny w zakresie ich zgodności z księgami i dokumentami, jak również ze stanem faktycznym. O wynikach tej oceny Rada Nadzorcza informuje Walne Zgromadzenie Spółki w swoim sprawozdaniu rocznym.

Roczne sprawozdania finansowe Spółki poddawane są badaniu przez wykwalifikowany i uprawniony podmiot, wybrany przez Radę Nadzorczą Spółki, zaś sprawozdania półroczne są poddawane przeglądowi przez ten podmiot.

Sprawozdania finansowe Spółki są publikowane zgodnie z właściwymi przepisami prawa powszechnie obowiązującego. Zarządzanie ryzykiem odbywa się w oparciu o efektywny system kontroli wewnętrznej w sprawozdawczości finansowej, którego założeniem jest zapewnienie adekwatności i poprawności informacji finansowych zawartych w sprawozdaniach finansowych i w raportach okresowych publikowanych przez Spółkę.

W procesie sporządzania sprawozdań finansowych Spółki jednym z podstawowych elementów kontroli jest weryfikacja sprawozdania finansowego przez niezależnego audytora, do którego zadań należy w szczególności: przegląd półrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego oraz badanie jednostkowego i skonsolidowanego rocznego sprawozdania finansowego Spółki. Wyboru niezależnego audytora (biegłego rewidenta) dokonuje Rada Nadzorcza, podejmując w tym przedmiocie stosowną uchwałę. W roku 2024 podmiotem uprawnionym do przeprowadzenia przeglądu i badania jednostkowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych Spółki i Grupy Kapitałowej CI Games była spółka Grant Thornton Polska Prosta Spółka Akcyjna z siedzibą w Poznaniu przy ul. abpa Antoniego Baraniaka 88 E, wpisaną pod numerem KRS 0001002477 do Rejestru Przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy Poznań – Nowe Miasto i Wilda w Poznaniu, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, posiadająca Numer Identyfikacji Podatkowej NIP: 782-25-45-999, wpisana na listę podmiotów uprawnionych do badania sprawozdań finansowych pod numerem ewidencyjnym 4055.

Istotną rolę w procesie kontroli wewnętrznej i zarządzania ryzykiem w odniesieniu do procesu sporządzania sprawozdań finansowych w Spółce odgrywa ponadto Komitet Audytu Rady Nadzorczej Spółki. W dniu 7 listopada 2017 r Rada Nadzorcza przyjęła Regulamin Komitetu Audytu Rady Nadzorczej Spółki, który został zmieniony w dniu 16 września 2021 r. na podstawie uchwały Rady Nadzorczej Spółki nr 2021/09/16/2. Tekst jednolity Regulaminu Komitetu Audytu jest dostępny na stronie korporacyjnej Spółki. W dniu 7 listopada 2017 r. Rada Nadzorcza przyjęła również Politykę wyboru firmy audytorskiej, której treść jest dostępna na stronie korporacyjnej Spółki.

4. Wskazanie akcjonariuszy spółki posiadających bezpośrednio lub pośrednio znaczne pakiety akcji wraz ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty akcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Spółki

Akcjonariuszami Spółki posiadającymi zarówno na dzień 31.12.2024 r. jak i na dzień sporządzenia oraz publikacji niniejszego oświadczenia (w ramach sprawozdania finansowego Spółki za rok 2024) akcje Spółki w liczbie odpowiadającej co najmniej 5% kapitału zakładowego Spółki (ogólnej liczby głosów w Spółce), są: Pan Marek Tymiński (29,40 % w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki) oraz Active Ownership Fund Sicav-FIS SCS z siedzibą w Luksemburgu (19,19 % w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki).

Ogólna liczba głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki na dzień 31.12.2024 r. oraz na dzień przekazania niniejszego oświadczenia o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego za 2024 rok wynosi 190 824 880 (słownie: sto dziewięćdziesiąt milionów osiemset dwadzieścia cztery tysiące osiemset osiemdziesiąt) głosów.

Akcjonariat Spółki na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień przekazania niniejszego oświadczenia o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego za 2024 rok, stosownie do oświadczeń doręczonych Spółce w trybie obowiązujących przepisów prawa, przedstawia się następująco:

WYSZCZEGÓLNIENIE	Liczba posiadanych akcji	% udział w kapitale zakładowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów na WZA
Marek Tymiński	56 102 130	29,40 %	56 102 130	29,40%
Active Ownership Fund Sicav-FIS SCS	36 618 931	19,19 %	36 618 931	19,19 %
Pozostali akcjonariusze	98 103 819	51,41 %	98 103 819	51,41 %
Wszyscy Akcjonariusze RAZEM	190 824 880	100 %	190 824 880	100 %

5. Wskazanie posiadaczy wszelkich papierów wartościowych, które dają specjalne uprawnienia kontrolne w spółce

Nie istnieją żadne papiery wartościowe Spółki o specjalnych uprawnieniach dla ich posiadaczy. Wszystkie akcje Spółki są akcjami zwykłymi, bez przywilejów osobistych lub przywilejów związanych z akcją. Taka struktura akcji nie daje specjalnych uprawnień kontrolnych. Jedyną determinantą sprawowania przez Akcjonariuszy kontroli w Spółce (na Walnym Zgromadzeniu) jest liczba akcji (ułamek w kapitale zakładowym Spółki przekładający się na wielkość udziału każdego Akcjonariusza w ogólnej liczbie głosów w Spółce), co jest zgodne z ogólną regulacją Kodeksu spółek handlowych i odpowiada dwóm naczelnym zasadom obowiązującym w spółce publicznej: zasadzie „jedna akcja – jeden głos” oraz zasadzie proporcjonalności uprawnień akcjonariuszy w stosunku do liczby posiadanych przez nich akcji.

6. Wskazanie wszelkich ograniczeń odnośnie do wykonywania prawa głosu w spółce, takich jak ograniczenie wykonywania prawa głosu przez posiadaczy określonej części lub liczby głosów, ograniczenia czasowe dotyczące wykonywania prawa głosu lub postanowienia, zgodnie z którymi prawa kapitałowe związane z papierami wartościowymi są oddzielone od posiadania papierów wartościowych

W Spółce brak jest jakichkolwiek ograniczeń odnośnie do wykonywania prawa głosu we wskazanym powyżej zakresie.

7. Wskazanie wszelkich ograniczeń dotyczących przenoszenia prawa własności papierów wartościowych spółki

W Spółce nie występują na dzień sporządzenia niniejszego oświadczenia ograniczenia w zakresie przenoszenia prawa własności papierów wartościowych Spółki.

Uczestnicy programu motywacyjnego 2021-2023 w wykonaniu praw z warrantów serii C objęli łącznie 7 881 865 akcji serii J, w stosunku do których obowiązuje ograniczenie zbywalności akcji (lock – up). W wykonaniu postanowień regulaminu programu motywacyjnego akcje serii J zostały objęte lock - up'em na podstawie trójstronnych umów lock - up zawartych pomiędzy Emitentem, domem maklerskim a akcjonariuszem posiadającym akcje serii J. Zgodnie z zawartymi umowami lock – up na akcjach serii J została ustanowiona warunkowa blokada na okres: (i) 30 dni, licząc od dnia zdeponowania akcji serii J na rachunku maklerskim – w odniesieniu do 1/3 akcji, (ii) 60 dni, licząc od dnia zdeponowania akcji serii J na rachunku maklerskim – w odniesieniu do 1/3 akcji, oraz (iii) 90 dni, licząc od dnia zdeponowania akcji na rachunku maklerskim – w odniesieniu do 1/3 akcji.

8. Opis zasad dotyczących powoływania i odwoływania osób zarządzających w spółce oraz ich uprawnień, w szczególności prawo do podjęcia decyzji o emisji lub wykupie akcji

Zasady dotyczące powoływania i odwoływania osób zarządzających w Spółce są określone w przepisach Kodeksu spółek handlowych oraz w Statucie Spółki.

W 2024 r. najważniejsze zasady obowiązujące w Spółce w zakresie powoływania i odwoływania osób zarządzających są następujące:

- liczbę członków Zarządu ustala Rada Nadzorcza Spółki w składzie mieszczącym się w przedziale liczbowym od 1 do 6 osób;
- Członkowie Zarządu są powoływani i odwoływani przez Radę Nadzorczą na okres 3-letniej wspólnej kadencji;
- Zarząd prowadzi sprawy Spółki i reprezentuje Spółkę na zewnątrz, za wyjątkiem spraw zastrzeżonych do kompetencji Walnego Zgromadzenia Spółki lub Rady Nadzorczej.

Zarządowi Spółki nie przysługują uprawnienia do podejmowania samodzielnej decyzji w sprawie emisji akcji. Zgodnie obowiązującymi przepisami i Statutem Spółki przeprowadzenie przez Spółkę emisji akcji i podwyższenia kapitału zakładowego wymaga stosownej uchwały Walnego Zgromadzenia. Uchwały dotyczące emisji lub wykupu akcji podejmuje Walne Zgromadzenie Spółki. Uchwały Walnego Zgromadzenia dotyczące emisji obligacji zamiennych i obligacji z prawem pierwszeństwa objęcia akcji, zmiany Statutu, umorzenia akcji, podwyższenia i obniżenia kapitału zakładowego zapadają większością 3/4 głosów, zgodnie z przepisami Kodeksu spółek handlowych. Zarząd Spółki jest uprawniony do nabywania akcji Spółki jedynie na zasadach określonych w przepisach Kodeksu Spółek Handlowych dotyczących nabywania akcji własnych.

9. Opis zasad zmiany statutu spółki

Zasady dotyczące zmiany Statutu Spółki są określone w przepisach Kodeksu spółek handlowych, Rozporządzenia Rady (WE) nr 2157/2001 z dnia 8 października 2001 r. w sprawie statutu spółki europejskiej (SE) z dnia 8 października 2001 r. (Dz.Urz.U.E.L Nr 294, str. 1) oraz w Statucie Spółki. Tekst jednolity Statutu jest dostępny na stronie internetowej Emitenta: www.cigames.com w sekcji „Relacje Inwestorskie”.

Zgodnie z brzmieniem art. 430 § 1 Kodeksu spółek handlowych zmiana Statutu wymaga uchwały Walnego Zgromadzenia i wpisu do rejestru. Zgodnie z przepisami art. 402 § 2 Kodeksu spółek handlowych w ogłoszeniu o zwołaniu Walnego Zgromadzenia Spółki, w porządku którego przewidziano planowaną zmianę Statutu, należy powołać dotychczas obowiązujące postanowienia Statutu oraz treść projektowanych jego zmian. Jeżeli jest to uzasadnione znacznym zakresem zamierzonych zmian Statutu, ogłoszenie o zwołaniu Walnego Zgromadzenia może zawierać projekt nowego tekstu jednolitego Statutu wraz z wyliczeniem nowych lub zmienionych postanowień Statutu.

Zgodnie ze Statutem Spółki, zmiana Statutu wymaga podjęcia uchwały w tym przedmiocie większością 3/4 (trzech czwartych) głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki. Stosownie do przepisu art. 430 § 1 Kodeksu spółek handlowych zmiana Statutu wymaga uchwały Walnego Zgromadzenia oraz wpisu do rejestru (KRS).

10. Opis sposobu działania walnego zgromadzenia spółki i jego zasadniczych uprawnień oraz opis praw akcjonariuszy i sposobu ich wykonywania

Walne Zgromadzenia Spółki odbywają się zgodnie z zasadami określonymi w przepisach Kodeksu spółek handlowych, w Statucie Spółki oraz w Regulaminie Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki. Tekst Statutu Spółki oraz tekst Regulaminu Walnego Zgromadzenia są dostępne na stronie internetowej Spółki: www.cigames.com w sekcji „Relacje Inwestorskie”.

Walne Zgromadzenia mogą być zwyczajne lub nadzwyczajne. Walne Zgromadzenie zwołuje Zarząd Spółki, a w przypadkach wynikających z przepisów Kodeksu spółek handlowych – także Rada Nadzorcza lub Akcjonariusze reprezentujący uprawnioną większość, publikując ogłoszenie o zwołaniu Walnego Zgromadzenia co najmniej na dwadzieścia sześć dni przed zaplanowanym terminem Walnego Zgromadzenia. Prawo uczestniczenia w Walnym Zgromadzeniu mają osoby będące Akcjonariuszami Spółki na szesnaście dni przed datą Walnego Zgromadzenia.

Sprawy wymagające uchwały Walnego Zgromadzenia określono w przepisach art. 393 i n. Kodeksu spółek handlowych oraz w § 35 Statutu Spółki.

Obradami Walnego Zgromadzenia kieruje Przewodniczący, który podpisuje protokół Walnego Zgromadzenia sporządzony w formie aktu notarialnego. Akcjonariusze Spółki mogą brać udział w obradach Walnego Zgromadzenia i wykonywać prawo głosu osobiście lub przez pełnomocników.

Szczegółowe prawa i obowiązki Akcjonariuszy Spółki w zakresie uczestniczenia w obradach Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy oraz wykonywania prawa głosu są określone w przepisach Kodeksu spółek handlowych oraz w Statucie Spółki a także w obowiązujących przepisach prawa rynku kapitałowego. Spółka przestrzega praw Akcjonariuszy wynikających z właściwych przepisów prawa powszechnie obowiązującego oraz określonych w Statucie Spółki.

11. Skład osobowy i zasady działania organów zarządzających i nadzorujących spółki oraz ich komitetów

Zarząd Spółki

Marek Tymiński – Prezes Zarządu przez cały 2024 r.

David Broderick – Wiceprezes Zarządu do dnia 21.02.2024 r. (odwołany 21.02.2024 r.)

Rada Nadzorcza

Michael Foley – Przewodniczący Rady Nadzorczej

Marcin Garliński – Członek Rady Nadzorczej

Jeremy Michael James Lewis – Członek Rady Nadzorczej

Adam Niewiński – Członek Rady Nadzorczej

Artur Osuchowski – Członek Rady Nadzorczej (do 25.06.2024 roku)

Florian Schuhbauer – Członek Rady Nadzorczej

Nicholas Beliaeff – Członek Rady Nadzorczej (od dnia 17.02.2025 r.)

Zasady działania organu zarządzającego i organu nadzorczego Spółki są określone w przepisach Kodeksu spółek handlowych, w Statucie Spółki oraz w Regulaminie Zarządu i w Regulaminie Rady Nadzorczej. Teksty Statutu, Regulaminu Zarządu oraz Regulaminu Rady Nadzorczej są dostępne na stronie internetowej Spółki: www.cigames.com w sekcji „Relacje Inwestorskie”.

Przez cały 2024 rok Zarząd Spółki działał zgodnie z postanowieniami Kodeksu spółek handlowych, Statutu Spółki oraz Regulaminu Zarządu. Do reprezentowania Spółki, w tym do składania oświadczeń woli w imieniu Spółki, upoważniony był (jest) Prezes Zarządu Spółki działający jednoosobowo lub dwóch Członków Zarządu działających łącznie. W Spółce nie powołano prokurenta.

Zarząd Spółki ma prawny obowiązek kierować się interesem Spółki; określa jej strategię oraz kluczowe cele działania, a ponadto odpowiedzialny jest za ich realizację. Zgodnie z Kodeksem spółek handlowych Zarząd prowadzi sprawy Spółki.

Zarząd ma obowiązek działać w granicach uzasadnionego ryzyka gospodarczego. Wobec Spółki Członkowie Zarządu podlegają wyłącznie ograniczeniom określonym w Kodeksie spółek handlowych, w Statucie Spółki, w Regulaminie Zarządu oraz w uchwałach Rady Nadzorczej i w uchwałach Walnego Zgromadzenia. Walne Zgromadzenie i Rada Nadzorcza nie mogą wydawać Zarządowi wiążących poleceń w zakresie prowadzenia spraw Spółki.

Uchwały Zarządu są protokołowane i zapadają bezwzględną większością głosów. W przypadku równości głosów decyduje głos Prezesa Zarządu. Zarząd może podejmować uchwały w trybie pisemnym lub przy wykorzystaniu środków bezpośredniego porozumiewania się na odległość. Szczegółowe zasady procedowania Zarządu zawarto w Regulaminie Zarządu przyjmowanym przez Zarząd i zatwierdzanym przez Radę Nadzorczą.

Rada Nadzorcza Spółki sprawuje stały nadzór nad działalnością Spółki we wszystkich dziedzinach jej działalności. Rada Nadzorcza działa na podstawie przepisów Kodeksu spółek handlowych, Statutu Spółki oraz Regulaminu Rady Nadzorczej przyjętego w drodze uchwały przez Walne Zgromadzenie Spółki. Pracami Rady Nadzorczej Spółki kierował przez cały 2024 rok pan Michael Foley. Rada Nadzorcza powinna być zwoływana w razie potrzeb, nie rzadziej niż w każdym kwartale roku obrotowego. Uchwały Rady Nadzorczej są protokołowane i zapadają bezwzględną większością głosów. W przypadku równości głosów rozstrzyga głos Przewodniczącego Rady Nadzorczej. Rada Nadzorcza podejmuje uchwały, jeżeli na posiedzeniu jest obecna co najmniej połowa jej Członków, a wszyscy Członkowie Rady Nadzorczej zostali zawiadomieni o posiedzeniu w trybie przepisany. Rada Nadzorcza może podejmować uchwały poza posiedzeniem w trybie pisemnym lub przy wykorzystaniu środków bezpośredniego porozumiewania się na odległość. W 2024 r. Rada Nadzorcza Spółki odbyła 4 posiedzenia.

Komitet Audytu

W ramach Rady Nadzorczej przez cały 2024 rok wyodrębniony był **Komitet Audytu**.

Skład Komitetu Audytu Rady Nadzorczej do 25.06.2024 r.:

Artur Osuchowski^{1 2} – Przewodniczący Komitetu Audytu (w okresie 01.01.2024 r. - 25.06.2024 r.)

Adam Niewiński^{1 2} – członek Komitetu Audytu (w okresie 01.01.2024 r. - 31.12.2024 r.),

Marcin Garliński^{1 3} – członek Komitetu Audytu (w okresie 01.01.2024 r. - 31.12.2024 r.).

Skład Komitetu Audytu Rady Nadzorczej od 23.09.2024 r.:

Marcin Garliński^{1 3} – Przewodniczący Komitetu Audytu (w okresie 23.09.2024 r. - 31.12.2024 r.),

Adam Niewiński^{1 2} – członek Komitetu Audytu (w okresie 01.01.2024 r. - 31.12.2024 r.),

Michael Foley^{1 2 3} – członek Komitetu Audytu (w okresie 23.09.2024 r. - 31.12.2024 r.).

1) niezależni Członkowie Komitetu Audytu.

2) Członkowie Komitetu Audytu posiadający wiedzę i umiejętności w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych, o których mowa w przepisach art. 129 ust. 1 i 3 ustawy z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym (Dz.U. z 2020 r. poz. 1415; „**Ustawa o biegłych rewidentach**”), nabyte w toku zdobywania wyższego wykształcenia oraz z uwagi na zajmowane stanowiska w podmiotach gospodarczych

3) Członkowie Komitetu Audytu posiadający wiedzę i umiejętności z zakresu branży, w której działa Emitent, nabyte w ciągu wieloletniej współpracy z podmiotami z branży gier oraz IT.

Zgodnie z przepisami art. 130 Ustawy o biegłych rewidentach do zadań komitetu audytu należy w szczególności:

- 1) monitorowanie:
 - a. procesu sprawozdawczości finansowej,
 - b. skuteczności systemów kontroli wewnętrznej i systemów zarządzania ryzykiem oraz audytu wewnętrznego, w tym w zakresie sprawozdawczości finansowej,
 - c. wykonywania czynności rewizji finansowej, w szczególności przeprowadzania przez firmę audytorską badania, z uwzględnieniem wszelkich wniosków i ustaleń Komisji Nadzoru Audytowego wynikających z kontroli przeprowadzonej w firmie audytorskiej;
- 2) kontrolowanie i monitorowanie niezależności biegłego rewidenta i firmy audytorskiej, w szczególności w przypadku, gdy na rzecz jednostki zainteresowania publicznego świadczone są przez firmę audytorską inne usługi niż badanie;
- 3) informowanie rady nadzorczej lub innego organu nadzorczego lub kontrolnego jednostki zainteresowania publicznego o wynikach badania oraz wyjaśnianie, w jaki sposób badanie to przyczyniło się do rzetelności sprawozdawczości finansowej w jednostce zainteresowania publicznego, a także jaka była rola komitetu audytu w procesie badania;
- 4) dokonywanie oceny niezależności biegłego rewidenta oraz wyrażanie zgody na świadczenie przez niego dozwolonych usług niebędących badaniem w jednostce zainteresowania publicznego;
- 5) opracowywanie polityki wyboru firmy audytorskiej do przeprowadzania badania;
- 6) opracowywanie polityki świadczenia przez firmę audytorską przeprowadzającą badanie, przez podmioty powiązane z tą firmą audytorską oraz przez członka sieci firmy audytorskiej dozwolonych usług niebędących badaniem;
- 7) określanie procedury wyboru firmy audytorskiej przez jednostkę zainteresowania publicznego;
- 8) przedstawianie radzie nadzorczej rekomendacji dotyczącej powołania biegłych rewidentów lub firm audytorskich;
- 9) przedkładanie zaleceń mających na celu zapewnienie rzetelności procesu sprawozdawczości finansowej w jednostce zainteresowania publicznego.

W 2024 r. na rzecz Emitenta nie były świadczone przez firmę audytorską badającą jego sprawozdania finansowe (UHY ECA Audyt spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie) żadne usługi niebędące badaniem sprawozdania finansowego. W roku 2024 r. UHY ECA Audyt spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie świadczyła usługę atestacyjną polegającą na ocenie sprawozdania o wynagrodzeniach Spółki za 2023 rok, zgodnie z art. 90g. ust. 10 ustawy z dnia 29 lipca 2005 r. ustawy o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych (Dz.U.2021 poz. 1983).

Aktualna **polityka wyboru firmy audytorskiej** została przyjęta w Spółce w dniu 7 listopada 2017 r. i opublikowana przez Spółkę w formie raportu bieżącego nr 66/2017. Zgodnie z tą polityką:

wyboru podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych Spółki dokonuje Rada Nadzorcza Spółki, działając na podstawie rekomendacji Komitetu Audytu. Zakazane jest wprowadzanie jakichkolwiek klauzul umownych, które nakazywałyby Radzie Nadzorczej wybór podmiotu uprawnionego do badania spośród określonej kategorii lub wykazu podmiotów uprawnionych do badania. Rada Nadzorcza podczas dokonywania finalnego wyboru firmy audytorskiej, a Komitet Audytu na etapie przygotowywania rekomendacji, kierują się następującymi wytycznymi dotyczącymi podmiotu uprawnionego do badania:

- 1) potwierdzenie bezstronności i niezależności podmiotu;
- 2) zapewnienie świadczenia wymaganego zakresu usług, w tym także z uwzględnieniem terminów określonych przez Spółkę;
- 3) kwalifikacje zawodowe i doświadczenie osób zaangażowanych w prowadzone badanie;
- 4) dotychczasowe doświadczenie podmiotu w badaniu sprawozdań jednostek zainteresowania publicznego oraz badaniu sprawozdań jednostek o podobnym profilu działalności;
- 5) dotychczasowe doświadczenie podmiotu w badaniu sprawozdań finansowych spółek notowanych na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie;
- 6) reputacja podmiotu uprawnionego do badania na rynkach finansowych;
- 7) cena zaproponowana przez podmiot uprawniony do badania.

Maksymalny czas nieprzerwanego trwania zleceń badań ustawowych, przeprowadzanych przez tę samą firmę audytorską lub podmiot powiązany z tą firmą audytorską lub członka jego sieci nie może przekraczać 5 lat. Kluczowy biegły rewident może ponownie przeprowadzać badanie ustawowe po upływie co najmniej 3 lat od zakończenia ostatniego badania ustawowego.

Procedura wyboru firmy audytorskiej przedstawia się następująco:

- a) Zarząd na podstawie wytycznych Komitetu Audytu wysyła do wybranych podmiotów uprawnionych do badania zapytanie ofertowe, pod warunkiem spełnienia przez te podmioty wymagań dotyczących ustalonej rotacji podmiotu uprawnionego do badania i kluczowego biegłego rewidenta;
- b) zapytania ofertowe winny zostać rozesłane do końca pierwszego kwartału roku obrotowego, za który będzie badane sprawozdanie finansowe;
- c) zebrane oferty firm audytorskich przedkładane są członkom Komitetu Audytu;
- d) członkowie Komitetu Audytu dokonują analizy złożonych ofert firm audytorskich, w ramach której mogą w szczególności wyznaczać spotkania z wybranymi przedstawicielami firm audytorskich, które złożyły oferty, a następnie przygotowują rekomendację wyboru firmy audytorskiej przez Radę Nadzorczą, w której:
 - i) wskazują firmę audytorską, której proponują powierzyć badanie ustawowe,
 - ii) oświadczają, że rekomendacja jest wolna od wpływów osób trzecich,
 - iii) stwierdzają, że Spółka nie zawarła umów zawierających klauzule, o których mowa w art. 66 ust. 5a ustawy z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości (Dz.U. 2021 r. poz. 217).
- e) w przypadku, gdy wybór firmy audytorskiej nie dotyczy przedłużenia umowy o badanie sprawozdania finansowego, rekomendacja Komitetu Audytu powinna zawierać przynajmniej dwie możliwości wyboru firmy audytorskiej wraz z uzasadnieniem oraz wskazanie uzasadnionej preferencji Komitetu Audytu wobec jednej z nich;

- f) wyboru firmy audytorskiej do badania sprawozdania finansowego Spółki dokonuje Rada Nadzorcza, chyba że przepisy ustaw i aktów wykonawczych oraz postanowienia statutu Spółki stanowią inaczej, z uwzględnieniem zasad dotyczących badania sprawozdań finansowych wynikających z powszechnie obowiązujących przepisów prawa;
- g) jeżeli decyzja Rady Nadzorczej w zakresie wyboru firmy audytorskiej odbiega od rekomendacji Komitetu Audytu, Rada Nadzorcza uzasadnia przyczyny niezastosowania się do rekomendacji Komitetu Audytu oraz przedstawia to uzasadnienie do wiadomości Zarządu Spółki;
- h) wybór firmy audytorskiej przez Radę Nadzorczą powinien nastąpić do końca drugiego kwartału roku obrotowego, za który będzie badane sprawozdanie finansowe;
- i) z wybraną firmą audytorską Zarząd Spółki zawiera umowę o przeprowadzenie badania sprawozdania finansowego Spółki. Umowa powinna zostać zawarta w terminie umożliwiającym firmie audytorskiej udział w inwentaryzacji składników majątkowych Spółki;
- j) w przypadku badania ustawowego w rozumieniu art. 2 pkt 1 Ustawy o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym, pierwsza umowa o badanie sprawozdania finansowego jest zawierana z firmą audytorską na okres nie krótszy niż dwa lata z możliwością przedłużenia na kolejne co najmniej dwuletnie okresy. Koszty przeprowadzenia badania sprawozdania finansowego ponosi Spółka;
- k) Rada Nadzorcza kieruje się zasadą rotacji kluczowego biegłego rewidenta, zgodnie z obowiązującymi przepisami;
- l) po wyborze firmy audytorskiej Zarząd Spółki przekazuje do publicznej wiadomości informację o dokonanych przez Radę Nadzorczą wyborze podmiotu uprawnionego do badania sprawozdania finansowego Spółki.

Polityka świadczenia dodatkowych usług przez firmę audytorską, podmiot powiązany z firmą audytorską lub członka jego sieci przedstawia się następująco:

- a) biegły rewident lub firma audytorska przeprowadzający ustawowe badania Spółki lub podmiot powiązany z firmą audytorską ani żaden z członków sieci, do której należy biegły rewident lub firma audytorska, nie świadczą bezpośrednio ani pośrednio na rzecz Spółki ani jednostek powiązanych ze Spółką żadnych zabronionych usług niebędących badaniem sprawozdań finansowych ani czynnościami rewizji finansowej;
- b) usługami zabronionymi nie są usługi wskazane w art. 136 ust. 2 Ustawy o biegłych rewidentach;
- c) świadczenie usług, o których mowa w lit. b) powyżej, możliwe jest jedynie w zakresie niezwiązanym z polityką podatkową Spółki, po przeprowadzeniu przez Komitet Audytu oceny zagrożeń i zabezpieczeń niezależności oraz po wyrażeniu zgody przez Komitet Audytu;
- d) w stosownych przypadkach Komitet Audytu wydaje wytyczne dotyczące usług.

Rekomendacja dotycząca wyboru firmy audytorskiej do przeprowadzenia badania sprawozdania finansowego za 2024 rok, tj. Grant Thornton Polska Prosta Spółka Akcyjna z siedzibą w Poznaniu przy ul. abpa Antoniego Baraniaka 88 E, wpisaną pod numerem KRS 0001002477 do Rejestru Przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy Poznań – Nowe Miasto i Wilda w Poznaniu, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, posiadająca Numer Identyfikacji Podatkowej NIP: 782-25-45-999, wpisana na listę podmiotów uprawnionych do badania sprawozdań finansowych pod numerem ewidencyjnym 4055 spełniała obowiązujące w przepisach prawa powszechnego warunki i została sporządzona w następstwie zorganizowanej przez Emitenta procedury wyboru spełniającej obowiązujące kryteria.

Posiedzenia Komitetu odbywają się co najmniej trzy razy do roku, w tym przynajmniej raz z udziałem audytora prowadzącego badanie sprawozdania finansowego Spółki, w terminach ustalonych przez Przewodniczącego Komitetu. Co najmniej raz w roku posiedzenie Komitetu winno obejmować spotkanie wyłącznie z przedstawicielami audytora wewnętrznego i zewnętrznego.

Komitet Audytu Spółki odbył w 2024 r. cztery posiedzenia poświęcone wykonywaniu obowiązków Komitetu Audytu.

12. Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej, dotyczących zobowiązań oraz wiarytelności Spółki lub jednostki zależnej

W dniu 21.04.2023 roku Spółka otrzymała pozew złożony przez E.P. Retail sp. z o.o., E.P. Office 2 sp. z o.o., E.P. Office 1 sp. z o.o. and E.P. Apartments sp. z o.o. w Sądzie Okręgowym w Warszawie. Przedmiotem sporu jest roszczenie o zapłatę kary umownej, naprawienia szkód oraz zwrot kosztów wynikających z tytułu umowy najmu zawartej przez Spółkę z powodami 10.11.2017 roku. Spółka złożyła odpowiedź na pozew, w którym zakwestionowała roszczenia jako bezzasadne i nieudowodnione. W dniu 27.11.2023 roku powodowie dokonali częściowego cofnięcia pozwu w zakresie odszkodowania za utracony czynsz najmu, w związku z czym na dzień publikacji niniejszego raportu wartość przedmiotu sporu wynosi 1 852 959,67 PLN, a sprawa jest w toku.

W dniu 24.01.2025 r. spółka zależna Emitenta CI Games MP S.L. otrzymała pozew od pracownika zatrudnionego w CI Games MP S.L. dotyczący roszczeń na łączną kwotę 157 607,70 Euro związanych z udziałem pracownika w programie motywacyjnym na lata 2021-2023. W ocenie Spółki roszczenia pracownika są bezzasadne, gdyż pracownik objął akcje Emitenta w ramach programu motywacyjnego na lata 2021-2023. Termin planowanej rozprawy został wyznaczony na 22.02.2027 r.



VII.ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ CI GAMES ZA ROK 2024

Zarząd CI Games SE

Marek Tymiński

CEO, Prezes Zarządu

Warszawa, 23.04.2025 r.

