SPRAWOZDANIE
z działalności Grupy Kapitałowej

ZA 2017 ROK

CI GAMES

WARSZAWA, 27.03.2018

Drodzy Akcjonariusze,

rok 2017 był dla nas wyjątkowy. Przeprowadziliśmy globalną premierę gry „Sniper Ghost Warrior 3" – największej produkcji w historii naszej Spółki pod względem wysokości budżetu i głównie dzięki niej osiągnęliśmy ponad 100 mln zł przychodów ze sprzedaży w 2017 roku. Jednak premiera tej gry nie spełniła naszych oczekiwań. W połowie ubiegłego roku podjęliśmy trudną i odważną decyzję o zmianie naszej strategii. Chcemy, aby działalność CI Games opierała się na budowie mocnego portfolio jakościowych gier z jednoczesnym odejściem od inwestowania w gry z segmentu AAA. Dotychczas, w ramach nowoprzyjętej strategii przeprowadziliśmy między innymi następujące działania:

- powiększyliśmy zespół odpowiedzialny za wydawanie gier o bardzo doświadczone osoby w obszarze komunikacji/PR, sprzedaży, relacji z zewnętrznymi producentami gier oraz nadzoru nad produkcją gier wydawanych przez Spółkę;
- wykonaliśmy już istotny postęp w procesie selekcji partnerów; jeden z nich będzie pracować nad kolejną odsłoną bardzo ważnej dla Spółki gry „Lords of the Fallen";
- znacząco zmniejszyliśmy nasze wewnętrzne studio produkcyjne pod względem ilości tworzących je osób (obecnie tworzy je około 30 najbardziej sprawdzonych deweloperów), dopasowując w pełni kształt zespołu do projektu, nad którym studio aktualnie pracuje; kontynuujemy jednocześnie współpracę z zewnętrznymi podwykonawcami;
- pozyskaliśmy finansowanie w wysokości 35 mln zł w ramach kredytu udzielonego nam przez mBank S.A.;
- zmieniliśmy skład Zarządu CI Games S.A., powołując na Członka Zarządu Macieja Nowotnego odpowiedzialnego za finanse Grupy.

Głęboko wierzę, że dzięki konsekwentnej realizacji nowej strategii mamy duże szanse, aby w najbliższych latach rozwinąć CI Games do skali, której nigdy wcześniej nie udało nam się osiągnąć. Tym bardziej, że globalny rynek gier wideo rozwija się bardzo dynamicznie, a Spółka ma kompetencje zarówno w działalności wydawniczej jak i produkcyjnej. Jestem przekonany, że nasza wiedza i doświadczenie oraz determinacja w dążeniu do celu przełożą się na istotny wzrost wartości Spółki.

Chciałbym bardzo podziękować całemu zespołowi CI Games za wytrwałość i zaangażowanie nawet w trudniejszych momentach. Bardzo szanuję naszych Akcjonariuszy i wiem, że ubiegły rok nie był dla Was łatwy – sam przecież jestem akcjonariuszem. Dziękuję Wam i obiecuję, że dołożymy wszelkich sił, aby CI Games odniosła duży rynkowy sukces a za nim kolejne.

Marek Tymiński
Prezes Zarządu

Spis Treści

1 Charakterystyka działalności i zasobów Grupy Kapitałowej 8

1.1 Profil działalności i zasobów Grupy Kapitałowej CI Games 8
1.2 Produkty Grupy Kapitałowej CI Games 10
1.3 Opis produktów, usług, rynków zbytu, dostawców i odbiorców 12
1.4 Opis rynku, na którym działa Grupa Kapitałowa 13
1.5 Kluczowe wydarzenia w Grupie w 2017 roku oraz do daty publikacji sprawozdania 15
1.6 Informacje dotyczące sezonowości lub cykliczności działalności 16
1.7 Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Grupy 16
1.8 Prace badawczo-rozwojowe 17
1.9 Informacje o znaczących umowach dla działalności gospodarczej Grupy Kapitałowej CI Games 17
1.10 Perspektywy 18

2 Zarządzanie ryzykiem działalności Grupy 21

2.1 Istotne czynniki ryzyka i zagrożeń Grupy 21

3 Wyniki finansowe 26

3.1 Opis i ocena czynników oraz nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik finansowy 26
3.2 Wybrane dane finansowe 26
3.3 Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych 29
3.4 Informacje o umowach kredytowych i umowach pożyczki z uwzględnieniem terminów ich wymagalności oraz umowach poręczeń i gwarancji Spółki dominującej CI Games S.A. 30
3.5 Informacje o pożyczkach udzielonych przez CI Games S.A. 31
3.6 Informacje o poręczeniach i gwarancjach udzielonych i otrzymanych w danym r. obrotowym przez CI Games S.A. 31
3.7 W przypadku emisji papierów wartościowych w okresie objętym sprawozdaniem finansowym – opis wykorzystania wpływów z emisji 31
3.8 Ocena dotycząca zarządzania zasobami finansowymi 31
3.9 Informacja dotycząca prognoz finansowych 31

4 Informacje uzupełniające 34

4.1 Informacje na temat umów z podmiotem uprawnionym do badania sprawozdań finansowych 34
4.2 Kapitał zakładowy 34
4.3 Akcjonariat Spółki dominującej na dzień przekazania niniejszego raportu 35
4.4 Akcje własne 35
4.5 Skład organów Jednostki dominującej 36
4.6 Informacja o posiadaniu akcji Spółki przez osoby zarządzające i nadzorujące 36
4.7 Informacja o znanych emitentowi umowach, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić miany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy i obligatariuszy 36
4.8 Informacje o systemie kontroli programów akcji pracowniczych 36

4.9 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 38
4.10 Wartość wynagrodzeń, nagród, korzyści wypłaconych, należnych lub potencjalnie należnych osobom zarządzającym i nadzorującym Spółki dominującej CI Games S.A. 38
4.11 Informacja o istotnych transakcjach zawartych przez Emitenta lub jednostkę od niego zależną z podmiotami powiązanymi 39
4.12 Informacje o powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych emitenta z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych 40
4.13 Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania przedsiębiorstwem Emitenta i Grupą Kapitałową 40
4.14 Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej 40

5 Ład korporacyjny 42

+100 mln zł

SKONSOLIDOWANYCH PRZYCHODÓW ZE SPRZEDAŻY W 2017 ROKU

>7 mln

SPRZEDANYCH KOPII

SERII

SNIPER GHOST WARRIOR

>9 mln

GRACZY

LORDS OF THE FALLEN

>1 mln

SPRZEDANYCH KOPII

SNIPER GHOST WARRIOR 3

>2 mln

INSTALACJI

SNIPER GHOST WARRIOR

NA URZĄDZENIACH MOBILNYCH

PIERWSZY NOTOWANY OD 2007 ROKU PRODUCENT I WYDAWCA NA GPW

Oświadczenie Zarządu CI Games S.A.

Na podstawie rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 19 lutego 2009 r. (Dz. U. z 2014 r. poz. 133 ze zm.) w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim Zarząd CI Games S.A. oświadcza, że wedle jego najlepszej wiedzy roczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową oraz finansową Grupy kapitałowej CI Games oraz jej wynik finansowy a także, że roczne sprawozdanie z działalności Grupy zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Grupy kapitałowej CI Games, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

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

Zarząd CI Games S.A.

Marek Tymiński
Prezes Zarządu

Maciej Nowotny
Członek Zarządu

Monika Rumianek
Członek Zarządu

Warszawa, 27 marca 2018 r.

Charakterystyka działalności i zasobów Grupy Kapitałowej

1 Charakterystyka działalności i zasobów Grupy Kapitałowej

1.1 Profil działalności i zasobów Grupy Kapitałowej CI Games

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

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

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

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

A. **Producent** posiadający własne studio produkcyjne, w którym tworzy nowe tytuły we wsparciu z Partnerami zewnętrznymi. Studio deweloperskie CI Games w Warszawie specjalizuje się w produkcji gier wideo z gatunku FPS;

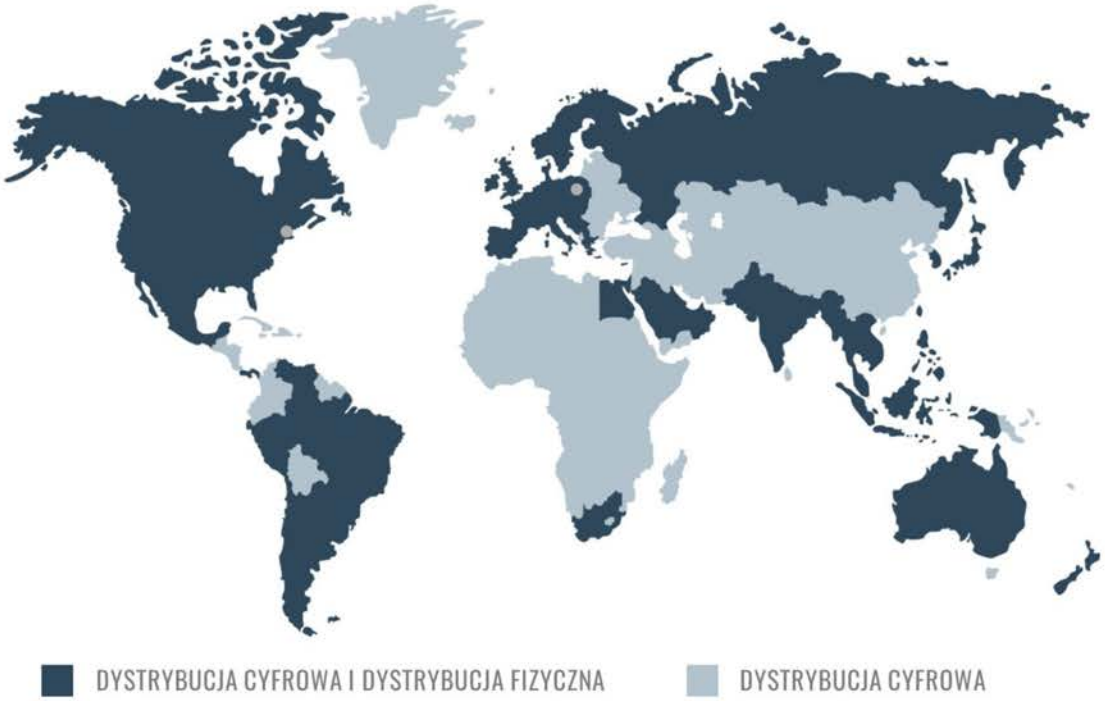
B. **Wydawca** własnych gier oraz licencjonowanych tytułów, dla których kreuje strategię marketingową i wprowadza do sprzedaży za pośrednictwem lokalnych dystrybutorów. CI Games jako jeden z nielicznych podmiotów w Polsce zawarła umowy na produkcję oraz samodzielne wydawanie gier z właścicielami najpopularniejszych konsol, tj. z Sony oraz z Microsoft. Spółka tworzy gry na wszystkie kluczowe platformy PlayStation, Xbox oraz komputery PC.

C. **Dystrybutor**, który sprzedaje produkty bezpośrednio do sieci handlowych oraz w dystrybucji cyfrowej. W Grupie znajduje się spółka zależna dedykowana do obsługi bezpośredniej sprzedaży m.in. na rynku amerykańskim.

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

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

Mapa 1. Dystrybucja gier studia CI Games



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

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

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

1.2 Produkty Grupy Kapitałowej CI Games

Grupa Kapitałowa od 2002 r. wydała ponad 100 tytułów i jest właścicielem rozpoznawalnych na całym świecie marek, m.in. serii „Sniper Ghost Warrior" oraz „Lords of the Fallen".

SNIPER: GHOST WARRIOR 2 | MARZEC 2013

SNIPER GHOST WARRIOR 3 | KWIECIEŃ 2017

2010 | 2013 | 2014 | 2017

SNIPER: GHOST WARRIOR | CZERWIEC 2010

ENEMY FRONT | CZERWIEC 2014

LORDS OF THE FALLEN | PAŹDZIERNIK 2014

Sniper Ghost Warrior to jedna z najbardziej rozpoznawalnych polskich marek wśród gier typu shooter na całym świecie. Marka zadebiutowała na rynku w 2010 r. Motywem przewodnim wszystkich tytułów z cyklu SGW jest stworzenie graczom możliwości wcielenia się w strzelca wyborowego, infiltrującego terytoria wroga.

Seria Sniper Ghost Warrior

Gatunek: Pierwszoosobowa strzelanka (FPS)

Platformy: PC, PS, Xbox

7 mln sprzedanych egzemplarzy

Sniper Ghost Warrior

Gatunek: Pierwszoosobowa strzelanka (FPS)

Premiera: czerwiec 2010

Platformy: PC, PS3, Xbox 360

4 mln sprzedanych egzemplarzy

Sniper Ghost Warrior 2

Gatunek: Pierwszoosobowa strzelanka (FPS)

Premiera: marzec 2013

Platformy: PC, PS3, Xbox 360

2 mln sprzedanych egzemplarzy

Sniper Ghost Warrior 3

Gatunek: Pierwszoosobowa strzelanka (FPS)

Premiera: kwiecień 2017

Platformy: PC, PS4, Xbox One

Ponad 1 mln sprzedanych egzemplarzy

W 2014 r. CI Games wprowadziła na rynek grę „Lords of the Fallen", która została wydana na PS4, Xbox One i PC. LoTF charakteryzują się wciągającą mechaniką rozgrywki, zawansowanym systemem walki oraz różnorodnością broni, co pozwala na kształtowanie indywidualnego stylu walki. Całość osadzona jest w świecie fantasy.

Gra trafiła do ponad 9 mln graczy.

Lords of the Fallen

Gatunek: Fabularna gra akcji (RPG)

Premiera: październik 2014

Platformy: PC, PS4, Xbox One

1.3 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.

Struktura przychodów ze sprzedaży osiągniętej przez Grupę w latach 2016 – 2017 ze względu na rodzaj oferowanego produktu w ujęciu wartościowym kształtowała się następująco:

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

Przychody	2017	Udział %	2016	Udział %	2017/2016
Produkty własne	70 581	68%	8 411	35%	839%
Licencje	815	1%	3 319	13 %	24%
Sprzedaż online (cyfrowa)	31 476	31%	11 076	46%	284%
Pozostała sprzedaż	157	0%	1 425	5%	11%
Razem	**103 029**	**100%**	**24231**	**100%**	**425%**

W 2017 r. odnotowano istotną dynamikę wzrostu sprzedaży w segmencie sprzedaży pudełkowej, co jest wynikiem premiery gry Sniper Ghost Warrior 3 w 2017 r. Sprzedaż w formie cyfrowej również uległa zwiększeniu (tj. jako upload gry ze strony dystrybutora) i jest dla Grupy najbardziej rentownym kanałem sprzedaży, gdyż nie wymaga nakładów finansowych na fizyczną produkcję nośników.

Struktura przychodów ze sprzedaży (w ujęciu ilościowym)

Przychody	2017	Udział %	2016	Udział %	2017/2016
Produkty własne	870 240	49%	444 490	21%	196%
Licencje	26 500	1%	412 500	20%	6%
Sprzedaż online (cyfrowa)	869 407	49%	1 229 800	59%	71%
Pozostała sprzedaż	3 072	0%	622	0%	494%
Razem	**1 769 219**	**100%**	**2 087 412**	**100%**	**85%**

W roku 2017 udział sprzedaży zagranicznej w całkowitych przychodach Grupy umocnił się i wyniósł 97 %. Grupa sprzedaje swoje tytuły obecnie na pięciu kontynentach (ponad 160 państw). Produkty Grupy CI Games są dostępne we wszystkich krajach świata za pośrednictwem cyfrowych platform dystrybucji. Największym rynkiem zbytu dla Grupy są Stany Zjednoczone Ameryki.

Udział eksportu w przychodach ze sprzedaży Grupy CI Games w latach 2016 – 2017 (dane w tys. zł)

Sprzedaż	2017	2016
Zagranica	99 953	23 133
Udział	97%	95%
Kraj	3 076	1 097
Udział	3%	5%
Razem	**103 029**	**24 230**

Z kolei w ujęciu ilościowym udział eksportu wyniósł 91 % i uległ zmniejszeniu w porównaniu do 2016 r. o 3 punkty procentowe.

Udział eksportu w przychodach ze sprzedaży Grupy CI Games w latach 2016-2017 (w ujęciu ilościowym)

Sprzedaż	2017	2016
Zagranica	1 607 984	1 967 410
Udział	91%	94%
Kraj	161 235	120 002
Udział	9%	5%
Razem	**1 769 219**	**2 087 412**

Odbiorcami, których udział w sprzedaży Grupy w roku 2017 przekroczył 5 % są: Valve Corporation, Sony Interactive Entertainment, Microsoft, Game Stop, Koch Media. Pozostali kontrahenci nie przekroczyli wyznaczonego poziomu istotności.

Poniższe zestawienie zawiera listę dostawców, których udział w zakupach Grupy w 2017 r. przekroczył 10%: Microsoft Ireland Operations Ltd, Sony DADC USA, Sony DADC Austria.

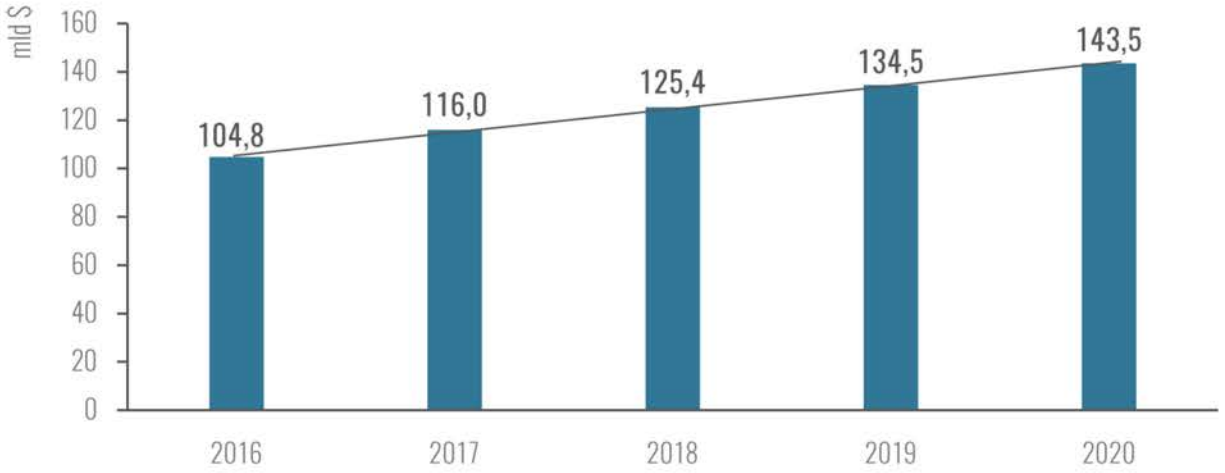
Pozostali dostawcy nie przekroczyli wyznaczonego poziomu istotności.

1.4 Opis rynku, na którym działa Grupa Kapitałowa

Branża gier wideo w ciągu kilku ostatnich lat z niszowej rozrywki przekształciła się w prężnie rozwijający się sektor w przemyśle międzynarodowym, notujący znacząco szybszy wzrost w porównaniu do globalnej gospodarki.

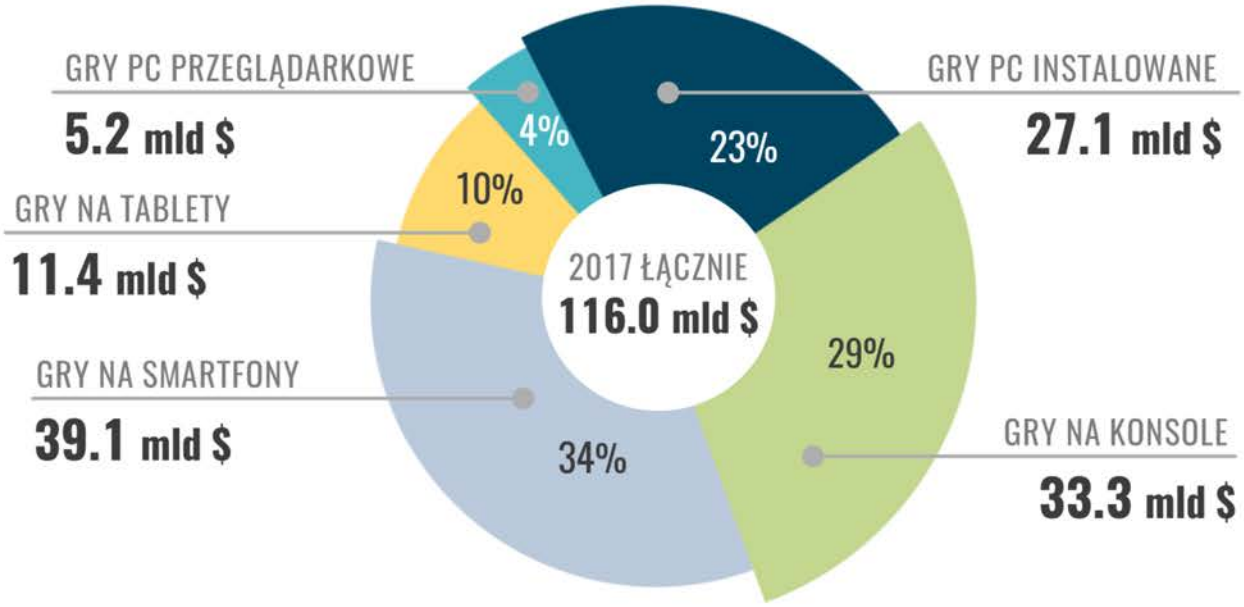
Szacunki wskazują na społeczność 2 mld graczy na całym świecie, korzystających z gier wideo. W 2017 r. wartość globalnego rynku gier wyniosła 116 mld USD i była o 10,7% wyższa niż w 2016 r. Analitycy międzynarodowej firmy badawczej Newzoo prognozują średnioroczne tempo wzrostu całej branży gier do 2020 r. na poziomie 8,2%, z szacowaną wartością 143,5 mld USD na koniec 2020 r.

Wykres 1. Globalna wartość rynku gier (mld USD)



Źródło:
2017 Global Games Market, Newzoo: https://newzoo.com/resources/
2016 Global Games Market, Newzoo: https://goo.gl/2ussXZ

Wykres 2. Wartość rynku gier w 2017 roku



Źródło: 2017 Global Games Market, Newzoo: https://newzoo.com/resources/

Według raportu firmy Newzoo największy udział w globalnym rynku gier stanowi segment gier mobilnych - 44% (gry na smartfony i tablety), potem kolejno: gry na konsole - 29% i gry na komputery osobiste - 27% .

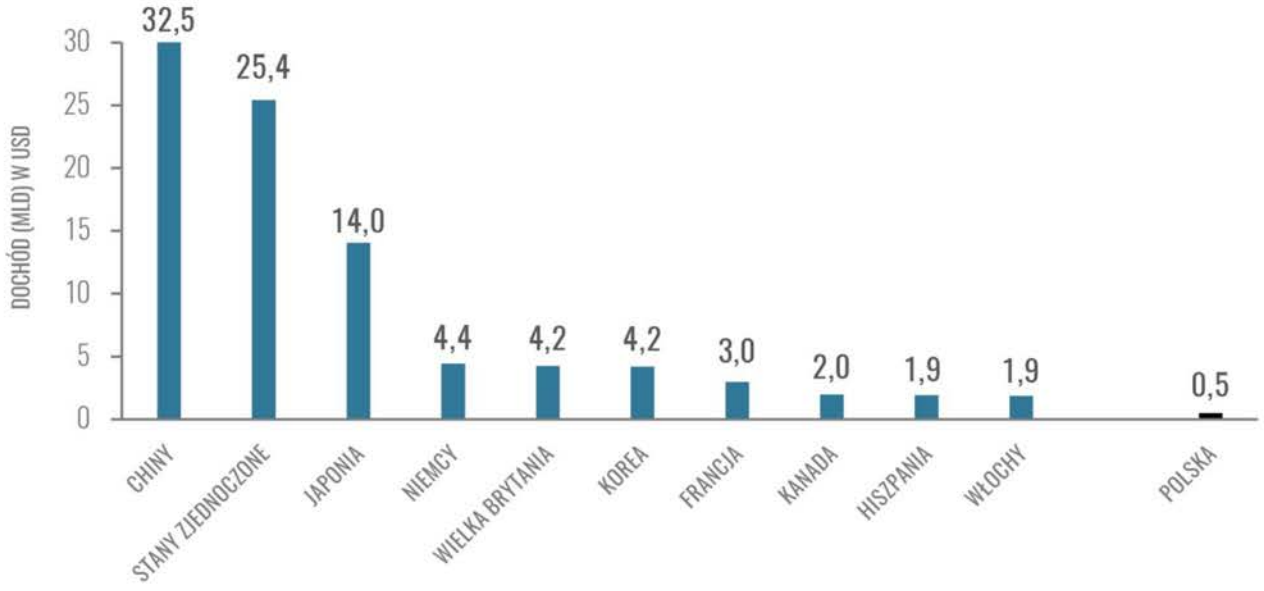
W ciągu najbliższych kilku lat zakładany jest znaczący wzrost cyfrowej dystrybucji gier (zarówno na PC jak i na konsole). Według danych z raportu PwC Global entertainment and media outlook 2017-2021 obecnie trwa proces migracji konsumentów w kierunku cyfrowej dystrybucji, która w 2021 r. będzie na poziomie 23% dochodów.

Analizując strukturę przychodów po regionach, można zaobserwować, że największy udział stanowi rejon Azji i Pacyfiku, tj. około 50% globalnego rynku gier, następnie Ameryka Północna - 23%. Podobny udział, na poziomie 23% w globalnym rynku gier, ma region złożony z Europy, Afryki i Bliskiego Wschodu. Ameryka Południowa i Łacińska stanowi 4% udziału w globalnym rynku gier.

Mapa 2. Rynek gier wideo w 2017 roku

Źródło: 2017 Global Games Market, Newzoo: https://newzoo.com/resources/

Wykres 3. Największe rynki gier wideo na świecie w 2017 roku (w mld USD)



Źródło:
Top 100 Countries by Game Revenues, Newzoo: https://goo.gl/rsChkX
The Polish Gamer | 2017: https://goo.gl/EQSmX2

Dwa największe lokalne rynki gier wideo w 2017 r. stanowią Chiny i Stany Zjednoczone o wartości odpowiednio: 32,5 mld USD i 25,4 mld USD. Wymaga podkreślenia, że w przypadku rynku chińskiego znacząco większy udział w przychodach stanowi segment free to play w tym gier mobilnych. Na kolejnych miejscach znajdują się Japonia – 14,0 mld USD, Niemcy – 4,4 mld USD i Wielka Brytania – 4,2 mld USD.

1.5 Kluczowe wydarzenia w Grupie w 2017 roku oraz do daty publikacji sprawozdania

Obszar produkcji gier

- Najważniejszym wydarzeniem dla Grupy w 2017 r. była premiera gry „Sniper Ghost Warrior 3" (dalej także „SGW3"), która miała miejsce 25 kwietnia. Gra została wydana na wszystkich najważniejszych rynkach na całym świecie, zarówno w wersji cyfrowej jak i pudełkowej, na konsole Xbox One, PlayStation4 oraz komputery PC.
- Pierwsze półrocze 2017 r. było okresem kampanii marketingowej i PR-owej poprzedzającej premierę SGW3. Kampania obejmowała wszystkie kluczowe dla tego typu produktu narzędzia i placementy, stanowiące istotne media elektroniczne oraz tradycyjne: TV, radio, prasę, kina, reklamę outdoorową, reklamę w punktach sprzedaży (POS) oraz liczne wydarzenia (eventy) PR-owe.
- Spółka zorganizowała liczne pokazy zamknięte SGW3 dla kluczowych mediów i influencerów m.in. w Stanach Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii, Niemczech, Australii.
- W czasie kampanii promocyjnej SGW3. Spółka była obecna na wszystkich kluczowych eventach branżowych, takich jak targi E3 w Los Angeles, Gamescom w Kolonii, PlayStation Experience oraz TwitchCon.
- CI Games wydało po premierze SGW3 szereg aktualizacji zawierających kluczowe udoskonalenia: czasy ładowania map, poprawa optymalizacji, zmiany graficzne i animacyjne oraz naprawa save systemów, co przełożyło się na poprawę ocen i opinii graczy na temat SGW3.

- We wrześniu 2017 r. studio produkcyjne CI Games wydało dodatek do SGW3 - „The Sabotage" - dostępny za darmo na wszystkich platformach (Xbox, PlayStation, komputery PC) dla nabywców SGW3 zakupionej w ramach *Season Pass Edition*.
- W pierwszym kwartale 2018 r. sprzedaż gry „Sniper Ghost Warrior 3" przekroczyła poziom 1 miliona egzemplarzy (z czego znacząca większość trafiła do rąk graczy). Liczba ta obejmuje zarówno fizyczne nośniki, jak i dystrybucję cyfrową.
- W lutym 2017 r. gra „Lords of The Fallen" została udostępniona graczom na urządzenia mobilne z systemami Android i iOS w wersji płatnej. W sierpniu 2017 r. w tych samych kanałach dystrybucyjnych udostępniono mobilną wersję gry „Sniper Ghost Warrior" dystrybuowaną w modelu free-to-play. Mobilna wersja SGW została zainstalowana dotychczas na ponad 2 mln urządzeń na całym świecie.
- Po premierze SGW3 Spółka kontynuowała prace nad trybem multiplayer do SGW3. Premiera tego trybu na wszystkich kluczowych platformach odbyła się w styczniu 2018 r.

Wymienione powyżej działania przełożyły się pozytywnie na wyniki finansowe, czego rezultatem jest osiągniecie przychodów Grupy na poziomie 103 mln zł w 2017 r. oraz zysku EBITDA na poziomie 37,9 mln zł.

Pozostałe wydarzenia

- W dniu 9 czerwca 2017 r. Giełda Papierów Wartościowych podjęła uchwałę o włączeniu CI Games do indeksu mWIG40 od dnia 13 czerwca 2017 r. (po sesji giełdowej);
- W dniu 27 czerwca 2017 r. Spółka dominująca poinformowała o przyjęciu Strategii rozwoju Grupy kapitałowej CI Games na lata 2017 – 2019 r. Szczegóły dotyczące Strategii opisane są w punkcie 1.10 „Perspektywy" niniejszego raportu;
- W dniu 9 stycznia 2018 r. Spółka dominująca podpisała dwie znaczące umowy kredytowe;
- Umowę kredytu odnawialnego w wysokości 30 mln zł z przeznaczeniem na finansowanie produkcji nowych tytułów gier komputerowych wydawanych przez Spółkę;
- Umowę kredytu w rachunku bieżącym w wysokości 5 mln zł z przeznaczeniem na finansowanie bieżącej działalności Spółki;
- Szczegółowy opis ww. umów kredytu znajduje się w punkcie 3.4 niniejszego sprawozdania.

1.6 Informacje dotyczące sezonowości lub cykliczności działalności

Premiera najnowszej produkcji – CI Games - „Sniper Ghost Warrior 3" miał miejsce w kwietniu 2017 r., kiedy to Grupa odnotowała znacząco wyższe przychody niż w dwóch poprzednich latach. Poprzednia premiera gry wyprodukowanej i wydanej przez CI Games – „Lords od the Fallen" – miała miejsce w 2014 r.

Typowym zjawiskiem w branży gier wideo jest odnotowywanie znacząco wyższych przychodów w okolicach premiery nowych tytułów oraz ich naturalny spadek w kolejnych miesiącach, co świadczy o dużej sezonowości i cykliczności działalności w tej branży.

Spółka, aby równoważyć poziom przychodów, prowadzi szereg akcji promocyjnych i sprzedażowych, które wpływają na zwiększenie przychodów w okresach między kolejnymi premierami gier.

1.7 Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Grupy

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

Do najważniejszych czynników zewnętrznych, które mają wpływ na rozwój Grupy kapitałowej należą kwestie regulacji prawnych i podatkowych. Istotne znaczenie ma również coraz większa rola mediów wirtualnych w promowaniu poszczególnych tytułów oraz rosnący udział kanałów cyfrowych kosztem tradycyjnych kanałów dystrybucji. Ze względu na rozwój branży gier wideo zauważalny jest także coraz trudniejszy dostęp do wysoko wykwalifikowanej kadry pracowniczej, wykonawców i podwykonawców.

W świetle istniejących uwarunkowań zewnętrznych Zarząd Grupy w strategii na lata 2017-19 podjął decyzję o rezygnacji z produkcji typowych wielkobudżetowych gier AAA i skupienie się na mniejszych pod względem skali projektach. Jednocześnie Zarząd spółki dominującej zapowiedział inwestycje w trzy projekty o łącznej wartości 100 mln zł do 2020 r.

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. Pomimo bardzo dobrej sytuacji finansowej Spółka dominująca podpisała dwa kredyty na kwotę w sumie 35 mln zł, dzięki czemu możliwe będzie realizowanie kilku projektów równocześnie.

Istotnym wewnętrznym czynnikiem dla rozwoju Grupy jest również przeprowadzona restrukturyzacja i nowy kształt zespołu deweloperskiego. Grupa zamierza podejmować nowe wyzwania w oparciu o własne zasoby oraz szeroką sieć partnerów. Taki model funkcjonowania pozwoli na zdecydowanie większą elastyczność w podejmowaniu decyzji oraz realizacji nowych projektów.

Szczegółowy opis czynników, które mogą mieć wpływ na działalność Grupy, znajduje się w pkt 2.1 „Istotne czynniki ryzyka i zagrożeń grupy" niniejszego sprawozdania.

1.8 Prace badawczo-rozwojowe

W procesie produkcji gry istnieje konieczność implementowania wielu nietypowych i unikalnych rozwiązań dotyczących elementów rozgrywki, sztucznej inteligencji, pracy symulatorów, wzorów postaci, tworzenia szeroko rozumianych elementów świata wirtualnego.

Dotychczas w ramach wydzielonych projektów Spółka realizowała prototyp innowacyjnej technologii zachowania przeciwników i tworzenia świata rozgrywki na potrzeby gier komputerowych z perspektywy pierwszej osoby („FPS") z elementami otwartego świata („sandbox").

Spółka zamierza realizować prace badawczo-rozwojowe z uwzględnieniem programów oferujących granty oraz dotacje na tego typu działalność.

1.9 Informacje o znaczących umowach dla działalności gospodarczej Grupy Kapitałowej CI Games

1. **Umowy istotne dla prowadzonej działalności gospodarczej:** umowy kredytu zawarte przez CI Games S.A. z mBank S.A. w dniu 9 stycznia 2018 r. Więcej informacji na temat tych umów w pkt 3.4 niniejszego sprawozdania.

W okresie sprawozdawczym Spółki ani Grupa nie zawarły innych istotnych umów o takim charakterze.

2. Umowy ubezpieczenia

Grupa kapitałowa CI Games posiadała w okresie sprawozdawczym następujące polisy ubezpieczeniowe:

Nazwa Ubezpieczyciela	Przedmiot i zakres ubezpieczenia	Okres ubezpieczenia	Suma ubezpieczenia
AIG Europe Limited	Ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej Zarządu Spółki	07.01.2016 - 06.11.2017	60 000 000 zł
Allianz D&O Protect	Ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej Zarządu Spółki	01.12.2017 - 30.11.2018	60 000 000 zł
AIG Europe Limited	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	05.05.2016 - 04.05.2017	3 000 000 USD
AIG Europe Limited	Ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej z tytułu prowadzonej działalności gospodarczej i posiadania rzeczy	08.07.2017 - 07.07.2018	3 000 000 USD
AIG Europe Limited	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	10.06.2016 - 09.06.2017	2 000 000 USD
AIG Europe Limited	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	08.07.2017 - 07.07.2018	2 000 000 USD
ERGO Hestia S.A.	Ubezpieczenie wyposażenia i urządzeń, środków obrotowych i nakładów inwestycyjnych	15.09.2016 - 14.09.2017	2 383 089,07 zł
ERGO Hestia S.A.	Ubezpieczenie wyposażenia i urządzeń, środków obrotowych i nakładów inwestycyjnych	15.09.2017 - 14.09.2018	2 218 996 zł
Allianz Skarbowy	Ubezpieczenie członków Zarządu Spółki	30.11.2017 – 29.11.2018	200 000 zł
Allianz Skarbowy	Ubezpieczenie członków Zarządu Spółki	30.11.2017 – 29.11.2018	200 000 zł
Allianz Skarbowy	Ubezpieczenie członków Zarządu Spółki	30.11.2017 – 29.11.2018	200 000 zł
Scottsdale Insurance Company	Ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej Zarządu Spółki	09.02.2016 - 09.02.2017	2 000 000 USD
Scottsdale Insurance Company	Ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej Zarządu Spółki	16.02.2017 - 16.02.2018	2 000 000 USD
CFC Underwriting Limited	Ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej z tytułu prowadzonej działalności gospodarczej i posiadania rzeczy	16.07.2016 - 16.07.2017	2 000 000 USD
CFC Underwriting Limited	Ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej z tytułu prowadzonej działalności gospodarczej i posiadania rzeczy	16.07.2017 - 16.07.2018	2 000 000 USD

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

3. Umowy zawarte między akcjonariuszami

Zarząd CI Games S.A. nie posiada wiedzy na temat ewentualnych umów zawartych między akcjonariuszami Spółki w 2017 r.

1.10 Perspektywy

W opublikowanej w dniu 27 czerwca 2017 r. Strategii na lata 2017-2019 Spółka dominująca zapowiedziała następujące kierunki działań:

- rezygnacja z produkcji typowych wysokobudżetowych gier klasy AAA i koncentracja na mniejszych pod względem skali projektach, które ma cechować wysoka jakość i optymalne budżety produkcyjne oraz odpowiednio dopasowane budżety marketingowe;

- doprowadzenie do sytuacji, w której Grupa Kapitałowa będzie mogła równocześnie realizować kilka projektów tego rodzaju. Docelowo, Grupa CI Games powinna być w stanie przygotować przynajmniej jedną premierę w roku;
- maksymalizacja sprzedaży w cyfrowym kanale sprzedaży, przy jednoczesnym utrzymaniu obecności w tradycyjnym (pudełkowym) modelu dystrybucji;
- utrzymywanie wysokiej dyscypliny kosztowej i ciągła poprawa efektywności procesu produkcji gier, w tym tworzenie gier zarówno w ramach wewnętrznego zespołu lub przy współpracy z zewnętrznymi Partnerami.

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

Sukces gry „Lords of the Fallen", która trafiła dotychczas do ponad 9 mln graczy, pozwala wierzyć, że planowana produkcja drugiej części (kontynuacji) tej gry przyniesie komercyjny sukces. Obecnie CI Games prowadzi rozmowy z kilkoma uznanymi studiami na świecie odnośnie jej produkcji.

Sprzedaż gier z serii (cyklu) „Sniper Ghost Warrior" znacząco przekroczyła 7 mln kopii. Po premierze SGW3 Spółka rozpoczęła pracę nad kolejną grą snajperską – shooterem taktycznym. Termin premiery tej gry nie jest podawany do wiadomości publicznej.

Zarządzanie ryzykiem działalności Grupy

2 Zarządzanie ryzykiem działalności Grupy

2.1 Istotne czynniki ryzyka i zagrożeń Grupy

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

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

Ryzyko konkurencji

Grupa Kapitałowa prowadzi działalność na rynku, na którym główną pozycję zajmują podmioty z silną, ugruntowaną pozycją. Grupa skutecznie wykorzystuje swoje najważniejsze atuty: doświadczony zespół, ogólnoświatową sieć dystrybucji, przewagę kosztową, z którą wiąże się niższy próg rentowności w porównaniu do innych, znacznie większych producentów. Płaska struktura organizacyjna daje z kolei atut elastyczności i szybkości działania oraz sprawności zarządzania. Grupa od połowy 2016 r. tworzy gry wyłącznie na platformy nowej generacji (Sony PlayStation4®, XboxOne®), oraz na PC, które posiadają wysoki potencjał handlowy.

Ryzyko zmiany trendów

Grupa Kapitałowa CI Games działa w obszarze nowych technologii i wirtualnej rozrywki, w którym cykl życia produktu jest stosunkowo krótki. Nie można wykluczyć ryzyka pojawienia się na rynku nowych rozwiązań, które spowodują, że oferowane produkty przestaną być atrakcyjne i nie zapewnią 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.

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

Ryzyko zmiany regulacji prawnych i podatkowych

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

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

Ryzyko walutowe

W 2017 r. większość przychodów Grupy Kapitałowej generowanych było głównie w dwóch walutach: euro i dolarach amerykańskich. Spółka dominująca zabezpiecza się przed ryzykiem walutowym, zaciągając zobowiązania w tych walutach.

Do czynników ryzyka bezpośrednio związanych z działalnością Grupy należą:

Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników

Sukces działalności Grupy w bardzo dużej części zależy od wiedzy i doświadczenia zatrudnianych pracowników i współpracowników. Jest to cecha charakterystyczna dla branży gier wideo, gdyż tzw. wartości intelektualne są kluczowym aktywem. Na rynku istnieje trudność w pozyskaniu wykwalifikowanych specjalistów z branży deweloperskiej (produkcji gier). Z rekrutacją nowych pracowników i współpracowników wiąże się ponadto okres ich wdrożenia w obowiązki skutkujący przejściowo niższą efektywnością pracy.

Ryzyko związane z utratą kluczowych klientów

Działalność handlowa prowadzona jest w oparciu o rozwinięte kanały sieci detalicznej w Polsce oraz o ścisłą współpracę z zagranicznymi dystrybutorami mającymi swe siedziby na całym świecie. Istnieje ryzyko rozwiązania umów dystrybucyjnych lub upadłości firm, które są formalnymi nabywcami towarów i których Grupa jest wierzycielem. Aby zminimalizować możliwości poniesienia strat Spółka dominująca posiada spółki zależne, których zadaniem jest ciągłe poszerzanie możliwości dystrybucyjnych oraz ścisła współpraca z dystrybutorami. Obecnie kluczową rolę w tym zakresie odgrywa w ramach Grupy spółka zależna z siedzibą w Nowym Jorku – CI Games USA Inc.

Ryzyko związane z dostawcami

Jedną z kategorii ryzyka związanego z dostawcami jest wprowadzanie tytułów na określone platformy konsolowe i współpraca z ich właścicielami podczas procesu certyfikacji nowych tytułów. Nieuzyskanie certyfikacji oraz możliwość wypowiedzenia umów wydawniczych na konsole to dwa główne elementy ryzyka, które realnie istnieją i mogą mieć wpływ na wyniki finansowe Grupy Kapitałowej. Należy jednak podkreślić, że Grupa dokłada szczególnych starań w skrupulatnym wypełnianiu i realizowaniu wszelkich zobowiązań wynikających z zawartych umów pomiędzy tymi podmiotami a spółkami z Grupy. Płatności związane z wydawaniem gier na konsole stanowią główną kwotę zobowiązań handlowych Grupy w okresie sprawozdawczym i są realizowane z zachowaniem wszystkich terminów.

Ryzyko związane z realizacją planów rozwojowych

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

Ryzyko związane z oferowanymi produktami

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

Wewnętrzne czynniki mogące wpłynąć na przesunięcie daty premiery nowej gry związane są z określeniem czasu koniecznego do ukończenia procesu produkcji gry, tak aby spełniała ona oczekiwania jakościowe. Wydanie gry niespełniającej przyjętych przez Grupę wysokich standardów mogłoby negatywnie wpłynąć na przychody ze sprzedaży konkretnego produktu, ale też osłabić jej wizerunek.

Czynnikiem zewnętrznym mogącym mieć wpływ na podjęcie decyzji o przesunięciu daty premiery jest sytuacja rynkowa, gdyż istotnym elementem procesu decyzyjnego jest wydanie gry w optymalnym czasie,

z uwzględnieniem kalendarza wydawniczego innych wydawców na świecie. Kolejnym ważnym czynnikiem ryzyka są opóźnienia dostawców lub podwykonawców w przygotowaniu na czas zamówionych komponentów gier.

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

Dodatkowym aspektem jest ryzyko wystąpienia przeciwko którejś ze spółek należących do Grupy Kapitałowej z roszczeniem, w związku z prawami autorskimi do gier, do ich elementów, do znaków towarowych lub do nazw zastrzeżonych dla poszczególnych produktów. Na takie ryzyko narażona jest w szczególności działalność Grupy w Stanach Zjednoczonych, charakteryzujących się w tym zakresie zaostrzoną legislacją. Aby uniknąć strat z tego tytułu Grupa Kapitałowa korzysta z kancelarii prawnych specjalizujących się w dziedzinie ochrony własności intelektualnej oraz dokonuje zastrzeżenia znaków towarowych swoich produktów. Zgłaszając 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 autorskich podmiotów trzecich.

Ryzyko utraty płynności

Grupa Kapitałowa jest narażona na ryzyko utraty płynności. Zabezpieczeniem przed ryzykiem niewypłacalności nabywców jest analiza ich kondycji finansowej oraz ciągły monitoring spływu należności.

Ryzyko błędnego oszacowania nakładów i przyszłej sprzedaży

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

Ryzyko opóźnień w produkcji gier

Przesunięcia i opóźnienia premier gier komputerowych są normalnym zjawiskiem na rynku gier komputerowych. Produkcja gier komputerowych jest złożonym i kosztownym procesem opartym w dużej mierze na pracy twórczej i artystycznej, co powoduje, że istnieje ryzyko błędnego oszacowania harmonogramu prac nad konkretnym tytułem, ryzyko wystąpienia problemów technicznych związanych z warstwą programistyczną (np. nie spełnianie przez grę wymogów jakościowych lub problemy z poprawnym działaniem gry) lub brak bądź niedostateczny poziom finansowania.

Ryzyko związane z produkcją gier na konsole, smartphony i tablety

Produkcja gier na konsole oraz urządzenia z systemami iOS wymaga przejścia procesu certyfikacji z właścicielem danej platformy. Istnieje ryzyko rozwiązania współpracy z właścicielem platformy, opóźnienia lub nieuzyskania certyfikacji wyprodukowanej gry, co może mieć wpływ na opóźnienie premiery.

Ryzyko stopy procentowej

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

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Rynek gier wideo, na którym działa Grupa Kapitałowa CI Games, charakteryzuje się dużą konkurencyjnością i dynamiką, w tym zwłaszcza szybkimi zmianami technologicznymi oraz zmianami zainteresowań i zachowań konsumentów. Zarówno poszczególne spółki z Grupy CI Games, jak i sama Grupa, prowadząc działalność gospodarczą, są w pewnym stopniu uzależnione od czynników makroekonomicznych oraz ogólnej sytuacji makroekonomicznej. W ocenie Zarządu Spółki jednak, popartej przeprowadzonymi w ostatnich latach badaniami, sama branża gier wideo jest odporna na potencjalne

kryzysy. Dla zmniejszenia omawianego ryzyka Grupa rozwija swoją działalność w skali globalnej, prowadząc samodzielnie działalność wydawniczą na wszystkich najważniejszych rynkach na świecie. W ostatnich latach branża rozrywkowa rozwijała się dynamicznie i szacuje się, że wartość rynku gier wideo przekroczyła już wartość branży filmowej. Co więcej, dotychczasowe badania pokazują, że nawet w okresie globalnej dekoniunktury (lata 2007-2011) popyt na gry wideo rósł z roku na rok. W związku z powyższym w ocenie Zarządu CI Games S.A. ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną, choć rozpoznane (zidentyfikowane) przez Spółkę, należy do ryzyk o mniejszym znaczeniu dla działalności Spółki oraz Grupy i jako takie nie osłabia w stopniu zauważalnym konkurencyjności Spółki.

Wyniki finansowe

3 Wyniki finansowe

Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych

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

Czynnikiem mającym największy wpływ na wyniki Grupy w 2017 r. była premiera gry „Sniper Ghost Warrior 3".

W 2017 r. nie wystąpiły istotne zdarzenia nietypowe mogące mieć wpływ na wynik działalności Grupy

3.2 Wybrane dane finansowe

Rachunek zysków i strat	2017		2016	
	tys. zł	tys. EUR	tys. Zł	tys. EUR
Przychody netto ze sprzedaży	103 029	24 272	24 231	5 538
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	12 713	2 995	(14 348)	(3 279)
Zysk (strata) brutto	11 124	2 621	(13 835)	(3 162)
Zysk (strata) netto	5 454	1 285	(16 240)	(3 711)
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (PLN/szt)	0,04	0,01	(1,08)	(0,25)

Przychody netto ze sprzedaży Grupy wyniosły 103,0 mln zł, co oznacza wzrost w porównaniu do 2016 r. o 78,8 mln zł. Głównym czynnikiem mającym wpływ na wyniki sprzedażowe osiągnięte w okresie była premiera gry SGW3 w 2017 roku.

Zysk brutto wyniósł 11,1 mln zł, natomiast na poziomie działalności operacyjnej Grupa zanotowała zysk w wysokości 12,7 mln zł. Opis czynników wpływających na rentowność z działalności operacyjnej Grupy zamieszczony został w punkcie 2 niniejszego sprawozdania.

W 2017 r. zysk netto Grupy wyniósł 5,4 mln zł, co wynika z premiery SGW3 w 2017 r.

Bilans	31.12.2017		31.12.2016	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Aktywa trwałe	79 089	18 962	83 648	18 908
Aktywa obrotowe	28 043	6 723	34 194	7 729
Aktywa razem	**107 132**	**25 686**	**117 842**	**26 637**
Kapitał własny	89 427	21 441	83 643	18 907
Kapitał zakładowy	1 511	362	1 501	339
Zobowiązania	**17 705**	**4 245**	**34 199**	**7 730**
Zobowiązania długoterminowe	9 569	2 294	2 751	622
Zobowiązania krótkoterminowe	8 136	1 951	31 448	7 108
Pasywa razem	**107 132**	**25 686**	**117 842**	**26 637**

Suma bilansowa Grupy kapitałowej CI Games na dzień 31 grudnia 2017 r. wyniosła 107,1 mln zł, co stanowi 9 % spadek w porównaniu z dniem 31 grudnia 2016 r.

Aktywa trwałe w bilansie na dzień 31 grudnia 2017 r. wynosiły 79,6 mln zł i spadły o 5% w porównaniu z dniem 31 grudnia 2016 r.

Aktywa obrotowe Grupy CI Games na dzień 31 grudnia 2017 r. wyniosły 28,0 mln zł i uległy zmniejszeniu w porównaniu do końca 2016 r. o 18 %, co wynikało głównie z zainwestowania środków pieniężnych.

Kapitały własne Grupy CI Games na dzień 31 grudnia 2017 r. wyniosły 89,4 mln zł (83,5% sumy bilansowej), co oznacza 7% wzrost w porównaniu do 31 grudnia 2016 r.

Zobowiązania Grupy CI Games na dzień bilansowy wyniosły 17,7 mln zł i spadły o 16,5 mln zł w porównaniu do stanu zobowiązań na koniec 2016 r., co było efektem spłaty kredytu.

Rachunek przepływów pieniężnych	2017		2016	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	33 592	7 914	4 533	1 036
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(21 738)	(5 121)	(28 975)	(6 622)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(23 794)	(5 606)	42 683	9 755
Przepływy pieniężne netto	**(11 940)**	**(2 813)**	**18 241**	**4 169**

Rok 2017 Grupa CI Games rozpoczęła stanem środków pieniężnych w wysokości 25,4 mln zł.

Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej wyniosły 33,6 mln zł. Najistotniejszy wpływ na poziom przepływów miała zapłata należności przez dystrybutorów.

Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej były ujemne wyniosły (21,7) mln zł. Stanowiły je przede wszystkim wydatki związane z pracami badawczo-rozwojowymi.

Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej były ujemne i wyniosły (23,8) mln zł, co wynika ze spłaty kredytu.

Środki pieniężne na koniec okresu sprawozdawczego wyniosły 13,5 mln zł.

Wskaźniki rentowności

Wyszczególnienie	jm.	2017	2016
Rentowność sprzedaży	%	48,7	11,5
Rentowność EBITDA	%	36,8	4,7
Rentowność działalności operacyjnej EBIT	%	12,3	-59,2
Rentowność brutto	%	10,8	-57,1
Rentowność netto	%	5,3	-67,0
Rentowność aktywów (ROA)	%	5,1	-13,8
Rentowność kapitałów własnych (ROE)	%	6,1	-19,4

Rentowność sprzedaży w r. 2017 wyniosła 48,7 %, co stanowi wzrost w porównaniu do r. 2016 o 37,2 punktów procentowych i wynika z premiery nowej gry.

Struktura aktywów

Wyszczególnienie	jm.	2017	2016
Wartości niematerialne / Aktywa	%	49,3	50,3
Rzeczowe aktywa trwałe / Aktywa	%	0,9	0,8
Należności handlowe / Aktywa	%	5,5	2,3
Zapasy / Aktywa	%	4,6	2,9
Inwestycje krótkoterminowe / Aktywa	%	0,0	0,0
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty / Aktywa	%	12,6	21,6
Aktywa z tytułu odr. podatku dochodowego / Aktywa	%	23,5	19,5
Pozostałe aktywa / Aktywa	%	3,6	2,6

W strukturze aktywów na koniec r. 2017 (podobnie jak w latach poprzednich) dominują wartości niematerialne składające się w głównej mierze z nakładów na prace rozwojowe w zakresie tworzenia nowych gier. Pozycja ta stanowi na dzień 31 grudnia 2017 r. 49,3 % aktywów Grupy kapitałowej CI Games. Drugim istotnym elementem są aktywa z tytułu podatku odroczonego (23,5 % sumy bilansowej).

Wskaźniki rotacji

Wyszczególnienie	jm.	2017	2016
Wskaźnik rotacji aktywów	Liczba rotacji	1,0	0,2
Wskaźnik rotacji zapasów		20,9	7,1
Okres spływu należności	Liczba dni	21	41
Okres spłaty zobowiązań		8	98

Zasady wyliczania wskaźników

Wskaźnik rotacji aktywów = przychody ze sprzedaży / aktywa

Wskaźnik rotacji zapasów = przychody ze sprzedaży / stan zapasów na koniec okresu

Okres spływu należności = (należności handlowe i pozostałe / przychody ze sprzedaży) * liczba dni w okresie

Okres spłaty zobowiązań = (zobowiązania handlowe / przychody ze sprzedaży) * liczba dni w okresie

W 2017 r. wskaźnik rotacji zapasów wzrósł do 20,9. Wskaźnik rotacji należności na poziomie 21 dni wynika ze struktury sprzedaży (duży udział sprzedaży cyfrowej).

Wskaźniki zadłużenia

Wyszczególnienie	2017	2016
Wskaźnik ogólnego zadłużenia	0,17	0,29
Wskaźnik zadłużenia kapitałów własnych	0,20	0,41
Wskaźnik pokrycia aktywów trwałych kapitałami stałymi	1,25	1,03
Wskaźnik zadłużenia krótkoterminowego	0,08	0,27
Wskaźnik zadłużenia długoterminowego	0,09	0,02

Zasady wyliczania wskaźników

Wskaźnik ogólnego zadłużenia = (zobowiązania krótkoterm. + zobowiązania długoterm.) / pasywa ogółem

Wskaźnik zadłużenia kapitałów własnych = (zobowiązania krótkoterm. + zobowiązania długoterm.) / kapitały własne

Wskaźnik pokrycia aktywów trwałych kapitałami stałymi = (kapitał własny + zobowiązania długoterm.) / aktywa trwałe

Wskaźnik zadłużenia krótkoterminowego = zobowiązania krótkoterm. / pasywa ogółem

Wskaźnik zadłużenia długoterminowego = zobowiązania długoterm. / pasywa ogółem

Wartości wskaźników zadłużenia są niższe w porównaniu z rokiem ubiegłym. Jest to efekt prowadzonej świadomej polityki finansowej, mającej na celu optymalizację kapitału obrotowego.

Wskaźniki płynności

Wyszczególnienie	2017	2016
Wskaźnik bieżącej płynności	3,45	1,09
Wskaźnik płynności szybkiej	2,84	0,98
Wskaźnik natychmiastowy	1,66	0,81

Zasady wyliczania wskaźników

Wskaźnik bieżącej płynności = aktywa obrotowe / zobowiązania krótkoterminowe

Wskaźnik płynności szybkiej = (aktywa obrotowe - zapasy) / zobowiązania krótkoterminowe

Wskaźnik natychmiastowy = środki pieniężne i ich ekwiwalenty / zobowiązania krótkoterminowe

Struktura finansowania

Wyszczególnienie	jm.	2017	2016
Kapitał własny	%	83,5	71,0
Zobowiązania długoterminowe	%	8,9	2,3
Zobowiązania krótkoterminowe	%	7,6	26,7

Grupa Kapitałowa, podobnie jak w latach poprzednich, finansuje swoją działalność w oparciu o kapitał własny, który w strukturze finansowej stanowi 83,5 % pasywów ogółem.

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

3.3 Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych

Grupa Kapitałowa CI Games posiada zdolność finansowania projektów inwestycyjnych. W roku obrotowym 2018 Grupa zamierza utrzymać dotychczasowy poziom inwestycji. Do sfinansowania projektów inwestycyjnych będą wykorzystywane środki własne oraz finasowanie dłużne.

3.4 Informacje o umowach kredytowych i umowach pożyczki z uwzględnieniem terminów ich wymagalności oraz umowach poręczeń i gwarancji Spółki dominującej CI Games S.A.

1. Umowy kredytów i pożyczek

W dniu 27 maja 2016 r. CI Games S.A. zawarła z Powszechną Kasą Oszczędności Bank Polski S.A. umowę kredytu w rachunku bieżącym na kwotę 5 mln zł oraz umowę kredytu obrotowego odnawialnego na kwotę 10 mln zł. Umowa kredytu obrotowego odnawialnego była następnie aneksowana. W dniu 29 czerwca 2017 r. Spółka dominująca dokonała spłaty pierwszej transzy kredytu obrotowego odnawialnego w walucie polskiej udzielonego CI Games S.A. przez Powszechną Kasę Oszczędności Bank Polski S.A. z siedzibą w Warszawie, w kwocie 5 mln zł – zgodnie z harmonogramem spłaty tego kredytu ustalonym przez Spółkę i przez ww. Bank w dniu 28 czerwca 2017 r. W dniu 27 lipca 2017 r. Spółka dokonała całkowitej, przedterminowej spłaty kredytu obrotowego odnawialnego w walucie polskiej udzielonego Spółce przez Powszechną Kasę Oszczędności Bank Polski S.A. w dniu 27 maja 2015 r. Całkowita kwota spłaty ww. kredytu, wraz z odsetkami, wyniosła w dniu 27 lipca 2017 r. 15 022 283,18 zł.

W dniu 22 lutego 2017 r., Spółka dominująca zawarła z bankiem Polska Kasa Oszczędności Bank Polski S.A. umowę kredytu obrotowego nieodnawialnego w kwocie 2,5 mln USD z przeznaczeniem na finansowanie kosztów związanych z tłoczeniem gry „Sniper Ghost Warrior 3". Kredyt udzielony został na okres od dnia 23 lutego 2017 r. do dnia 26 maja 2017 r. (okres kredytowania). W dniu 29 czerwca 2017 r. CI Games S.A. dokonała terminowej spłaty ww. kredytu obrotowego nieodnawialnego w walucie obcej udzielonego przez Powszechną Kasę Oszczędności Bank Polski S.A., w całkowitej kwocie 2 418 789,90 USD.

W dniu 9 stycznia 2018 r. CI Games S.A. zawarła z mBank S.A. dwie umowy kredytu: umowę kredytu odnawialnego w walucie polskiej oraz umowę kredytu na rachunku bieżącym, o łącznej wartości 35 mln zł. Umowa kredytu odnawialnego zawarta jest na czas oznaczony, do dnia 30 czerwca 2020 r. Umowa kredytu w rachunku bieżącym zawarta jest na czas oznaczony, do dnia 29 stycznia 2020 r. Zabezpieczeniem ww. umowy kredytu odnawialnego oraz umowy kredytu na rachunku bieżącym jest zastaw rejestrowy na akcjach Spółki dominującej w łącznej liczbie 15 000 000 sztuk, stanowiących własność Pana Marka Tymińskiego.

2. Umowy leasingu

Na dzień 31 grudnia 2017 r. Spółka dominująca posiadała następujące zobowiązania z tytułu leasingów:

- Umowa leasingu Nr 7206/2017 z dnia 26.09.2017 r. zawarta z Santander Consumer Multirent Sp. Z o.o. na samochód osobowy marki Audi A6 Avant 2.0 TDI ultra S tronic 2016 r., wartość przedmiotu leasingu: 138 130,08 PLN, okres finansowania: 35 miesięcy, wysokość raty miesięcznej: 2 965,23 PLN. Na dzień 31.12.2017 r. zobowiązanie z tytułu umowy leasingu wynosi 81 454,78 PLN.
- Umowa leasingu Nr 32333/2017/OPER/JASC z dniu 16.09.2017 r. zawarta z Getin Leasing S.A. na samochód osobowy marki Opel Astra V 2017 r., wartość przedmiotu leasingu: 59 349,59 PLN, okres finansowania: 36 miesięcy, wysokość raty miesięcznej 1 476,26 PLN. Na dzień 31.12.2017 r. zobowiązanie z tytułu umowy leasingu wynosi 40 377,24 PLN.

3. Umowy gwarancji i poręczeń

Na dzień 31 grudnia 2017 r. Spółka dominująca posiadała następujące zobowiązania warunkowe:

- gwarancję bankową wystawioną przez Powszechną Kasę Oszczędności Bank Polski S.A. w dniu 5 maja 2016 r. do kwoty 433 816,66 zł na rzecz Bertie Investment sp. z o.o. z tytułu najmu powierzchni biurowej przy ul. Puławskiej 182. Gwarancja jest ważna do 25 grudnia 2018 r.
- weksel własny in blanco wraz z deklaracją wekslową wystawiony w dniu 5 maja 2016 r. na zabezpieczenie wierzytelności Powszechnej Kasy Oszczędności Bank Polski S.A z tytułu realizacji gwarancji bankowej.

Na dzień 31 grudnia 2017 r. Grupa nie posiadała innych zobowiązań warunkowych.

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

W 2017 r. Spółka ani Grupa CI Games nie udzieliła pożyczek pracownikom, współpracownikom lub kontrahentom o znaczącej wartości jednostkowej.

3.6 Informacje o poręczeniach i gwarancjach udzielonych i otrzymanych w danym r. obrotowym przez CI Games S.A.

Zastaw rejestrowy na akcjach Spółki w łącznej liczbie 15 000 000 sztuk, stanowiących własność Pana Marka Tymińskiego – akcjonariusza Spółki oraz Prezesa Zarządu Spółki, stanowi jedno z zabezpieczeń umowy kredytu odnawialnego oraz umowy kredytu na rachunku bieżącym zawartych z mBank S.A. w dniu 9 stycznia 2018 r.

3.7 W przypadku emisji papierów wartościowych w okresie objętym sprawozdaniem finansowym – opis wykorzystania wpływów z emisji

W okresie sprawozdawczym CI Games S.A. wyemitowała 920 000 akcji zwykłych na okaziciela serii F w ramach Programu motywacyjnego skierowanego do kluczowych pracowników i współpracowników, w tym Członków Zarządu CI Games S.A. W ramach ww. emisji do dnia 31 grudnia 2017 r. uzyskano łącznie wpływy w wysokości 644 000 zł, które zasiliły kapitał podstawowy Spółki (9 200 zł) oraz kapitał zapasowy Spółki (634 800 zł). Koszty emisji oraz podwyższenia kapitału wyniosły 42 975 zł

Po okresie sprawozdawczym CI Games S.A. wyemitowała kolejne 40 000 akcji zwykłych na okaziciela serii F, w ramach kolejnego etapu Programu Motywacyjnego w Spółce dominującej.

3.8 Ocena dotycząca zarządzania zasobami finansowymi

W ocenie Zarządu Spółki dominującej Grupa przez cały 2017 rok posiadała pełną zdolność do terminowego regulowania swoich zobowiązań w terminie ich płatności.

3.9 Informacja dotycząca prognoz finansowych

Zarząd Spółki nie opublikował prognoz dotyczących skonsolidowanych wyników Grupy Kapitałowej CI Games ani jednostkowych wyników CI Games S.A. zaprezentowanych w sprawozdaniach finansowych za rok 2017.

W dniu 18 października 2017 r., raportem bieżącym nr 62/2017, Zarząd Spółki podał szacunkowe skonsolidowane wyniki Grupy kapitałowej CI Games za III kwartał i 9 miesięcy 2017 r.
Zestawienie wyników zaprezentowanych w raporcie za III kwartał 2017 r. z szacunkowymi wynikami podanymi w dniu 18 października 2017 r. w ww. raporcie bieżącym pokazuje, że szacunki Zarządu były właściwe. Trzy z czterech pozycji objętych szacunkiem w zakresie skonsolidowanych wyników finansowych Grupy kapitałowej CI Games za III kwartał i 9 miesięcy 2017 r. pokrywają się z wynikami ostatecznie wykazanymi w raporcie za III kwartał 2017 r., a tylko jedna z pozycji objętych ww. szacunkiem nieznacznie różni się od pozycji zaprezentowanej w tym raporcie (o mniej niż 10%), tj. szacunkowy zysk netto za III kwartał 2017 r. wynosił 3,6 mln zł, zaś zysk netto za III kwartał 2017 r. wykazany w raporcie okresowym wyniósł 3,7 mln zł; analogicznie szacunkowy zysk netto za 9 miesięcy

2017 r. wynosił 5,1 mln zł, zaś zysk netto za 9 miesięcy 2017 r. wykazany w raporcie okresowym za III kwartał 2017 r. wyniósł 5,2 mln zł.

W dniu 16 lutego 2018 r. Spółka opublikowała cząstkowe szacunkowe skonsolidowane wyniki Grupy za 2017 rok, na poziomie: skonsolidowane przychody netto ze sprzedaży: ok. 100,5 mln zł; poziom sprzedaży „Sniper Ghost Warrior 3" według danych na dzień 16 lutego 2018 r. właśnie przekroczył 1 milion sztuk. Szacunki okazały się niższe od zrealizowanych przychodów, bowiem zgodnie z niniejszym raportem poziom sprzedaży wyniósł 103 mln zł

Informacje uzupełniające

4 Informacje uzupełniające

4.1 Informacje na temat umów z podmiotem uprawnionym do badania sprawozdań finansowych

Nazwa podmiotu: Misters Audytor Adviser Spółka z o.o.

Data zawarcia umowy o dokonanie badania jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego za 2017 r. – 27 lipca 2017 r. ze zm. Umowa dotyczy badania sprawozdania finansowego Spółki oraz Grupy kapitałowej CI Games SA rok 2017 (przegląd półroczny i badanie roczne).

Łączna wartość wynagrodzenia należnego za przegląd i badanie sprawozdania finansowego jednostki i Grupy w 2017 r. – 39 500 zł netto.

Podmiotem dokonującym badania sprawozdania finansowego Spółki oraz Grupy kapitałowej CI Games za rok 2016 (przegląd półroczny i badanie roczne) była spółka Misters Audytor Adviser Spółka z o.o. Łączna wartość wynagrodzenia należnego za przegląd i badanie sprawozdania finansowego Spółki i Grupy CI Games w 2016 r. wyniosła 39 500 zł netto.

4.2 Kapitał zakładowy

Kapitał zakładowy CI Games S.A. na dzień 31 grudnia 2017 r. wynosił 1 510 699,90 zł i dzielił się na 151 069 990 akcji o wartości nominalnej 0,01 zł każda:

- 100 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii A,
- 400 000 akcji zwykłych na okaziciela serii B,
- 25 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii C,
- 1 100 000 akcji zwykłych na okaziciela serii D,
- 12 649 990 akcji zwykłych na okaziciela serii E,
- 920 000 akcji zwykłych na okaziciela serii F,
- 11 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii G.

Akcje serii A zostały objęte przez dotychczasowych wspólników City Interactive sp. z o.o. z dniem przekształcenia Spółki w spółkę akcyjną.

Akcje serii B zostały wyemitowane w ramach programu motywacyjnego i objęte przez pracowników oraz współpracowników CI Games S.A. Sąd rejestrowy CI Games S.A. dokonał rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego w wyniku emisji akcji serii B w dniu 10 sierpnia 2007 r. Akcje zostały wprowadzone do obrotu giełdowego na rynku równoległym w trybie zwykłym.

Akcje serii C były przedmiotem oferty publicznej w listopadzie 2007 r. Wszystkie oferowane akcje zostały objęte i opłacone. W dniu 17 grudnia 2007 r. Sąd rejestrowy Spółki dokonał rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w wyniku emisji akcji serii C.

Akcje serii D zostały wyemitowane w ramach programu motywacyjnego i objęte przez pracowników i współpracowników CI Games S.A. Sąd rejestrowy Spółki dokonał rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego w wyniku emisji akcji serii D w dniu 9 października 2009 r. Akcje zostały wprowadzone do obrotu giełdowego na rynku równoległym w trybie zwykłym.

Akcje serii E były przedmiotem prywatnej subskrypcji w grudniu 2015 r. Wszystkie oferowane akcje serii E zostały objęte i opłacone. W dniu 6 lutego 2016 r. akcje zostały wprowadzone do obrotu giełdowego na rynku równoległym w trybie zwykłym.

Akcje serii F emitowane są w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego CI Games S.A. uchwalonego przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CI Games S.A. w kwietniu 2015 r. Akcje wprowadzane są do obrotu giełdowego na rynku równoległym w trybie zwykłym.

Akcje serii G były przedmiotem subskrypcji prywatnej w listopadzie 2016 r. w związku z podwyższeniem kapitału zakładowego CI Games S.A. w granicach kapitału docelowego. Wszystkie oferowane akcje serii G zostały objęte i opłacone. Akcje zostały wprowadzone do obrotu giełdowego na rynku równoległym w trybie zwykłym.

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

4.3 Akcjonariat Spółki dominującej na dzień przekazania niniejszego raportu

Kapitał akcyjny – Struktura	Ilość akcji	% głosów
Marek Tymiński	59 663 570	39,48%
Pozostali akcjonariusze	83 892 718	55,53%
Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych PZU Spółka Akcyjna	7 553 702	4,99%
Wszyscy akcjonariusze łącznie	**151 109 990**	**100,00%**

Akcjonariat Spółki dominującej na dzień 31 grudnia 2017 r.:

Kapitał akcyjny – Struktura	Ilość akcji	% głosów
Marek Tymiński	59 663 570	39,49%
Pozostali akcjonariusze	83 852 718	55,51%
Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych PZU Spółka Akcyjna	7 553 702	5,00%
Wszyscy akcjonariusze łącznie	**151 069 990**	**100,00%**

Ogólna liczba głosów na Walnym Zgromadzeniu CI Games S.A. wynosiła na dzień 31 grudnia 2017 r. 151 069 990. Na dzień przekazania niniejszego sprawozdania ogólna liczba głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki wynosi 151 109 990. Po dniu 31 grudnia 2017 r., wskutek kontynuowania emisji akcji serii F w ramach Programu motywacyjnego w CI Games S.A., nastąpiły dalsze zmiany w strukturze akcjonariatu CI Games S.A. Na dzień przekazania sprawozdania finansowego za 2017 rok ogólna liczba akcji w Spółce wynosi 151 109 990. Akcjonariusz Marek Tymiński posiada na dzień 27 marca 2018 r. 59 663 570 akcji, co stanowi 39,48% w kapitale zakładowym CI Games S.A. oraz 39,48% w ogólnej liczbie głosów w CI Games S.A.

4.4 Akcje własne

W okresie sprawozdawczym ani do dnia sporządzenia lub publikacji niniejszego sprawozdania Spółka dominująca nie nabywała i nie posiadała akcji własnych.

4.5 Skład organów Jednostki dominującej

Zarząd CI Games S.A.		
Marek Tymiński	Prezes Zarządu	przez cały 2017 rok
Adam Pieniacki	Członek Zarządu	do dnia 16 maja 2017 r.
Maciej Nowotny	Członek Zarządu	od dnia 1 lipca 2017 r.
Monika Rumianek	Członek Zarządu	przez cały 2017 rok

Rada Nadzorcza CI Games S.A.		
Dasza Gadomska	Przewodnicząca Rady Nadzorczej	do dnia 14 września 2017 r.
Ryszard Bartkowiak	Przewodniczący Rady Nadzorczej	od dnia 14 września 2017 r.
Grzegorz Leszczyński	Członek Rady Nadzorczej	przez cały 2017 rok
Tomasz Litwiniuk	Członek Rady Nadzorczej	przez cały 2017 rok
Norbert Biedrzycki	Członek Rady Nadzorczej	przez cały 2017 rok
Mariusz Sawoniewski	Członek Rady Nadzorczej	przez cały 2017 rok

4.6 Informacja o posiadaniu akcji Spółki przez osoby zarządzające i nadzorujące

Osoba	Funkcja	Stan na 31.12.2016 (z uwzględnieniem splitu z dnia 31.01.2017)	Zwiększenie stanu posiadania w okresie od dnia 01.01.2017 do dnia 31.12.2017	Zmniejszenie stanu posiadania w okresie od dnia 01.01.2017 do dnia 31.12.2017	Stan na 27.03.2018 (dzień publikacji raportu)
Marek Tymiński	Prezes Zarządu CI Games S.A.	59 663 570	-	-	59 663 570
Monika Rumianek	Członek Zarządu CI Games S.A.	-	150 000	-	150 000

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

Nie są znane Emitentowi takie umowy.

4.8 Informacje o systemie kontroli programów akcji pracowniczych

W dniu 28 kwietnia 2015 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CI Games S.A. podjęło uchwałę o warunkowym podwyższeniu kapitału zakładowego Spółki o kwotę nie wyższą niż 50 000 zł.

Warunkowe podwyższenie kapitału zakładowego Spółki następuje w drodze emisji nie więcej niż 5 000 000 warrantów subskrypcyjnych serii B uprawniających do objęcia nie więcej niż 5 000 000 akcji serii F o cenie nominalnej 0,01 zł każda i cenie emisyjnej 0,70 zł każda. Jeden warrant uprawnia do objęcia jednej akcji serii F. Emisja wszystkich warrantów nastąpiła jednocześnie. Warranty subskrypcyjne serii B wyemitowano nieodpłatnie; mają one postać zdematerializowaną.

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

Przydział warrantów serii B i akcji serii F w ramach ww. Programu Motywacyjnego następuje w trzech etapach, z których każdy powiązany jest z premierą nowej gry wydanej przez Spółkę, począwszy od 2017 r. Na mocy upoważnienia Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki dominującej szczegółowe warunki Programu Motywacyjnego oraz krąg uczestników Programu Motywacyjnego w ramach poszczególnych trzech etapów każdocześnie ustala Rada Nadzorcza Spółki w drodze stosownej uchwały (uchwał).

Począwszy od dnia 25 maja 2016 r., na mocy upoważnienia Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki dominującej z dnia 28 kwietnia 2015 r., Rada Nadzorcza Spółki podejmuje uchwały, na mocy których przyjęto Regulamin Programu Motywacyjnego (i dokonuje się jego stosownych zmian) oraz wskazywane są kolejne osoby uprawnione do udziału w Pierwszym Etapie Programu Motywacyjnego. Do dnia 31 grudnia 2017 r. wyemitowano, objęto i wprowadzono do obrotu giełdowego 920 000 akcji serii F w ramach ww. Programu Motywacyjnego. Do dnia publikacji niniejszego sprawozdania wyemitowano, objęto i wprowadzono do obrotu giełdowego 960 000 akcji serii F w ramach ww. Programu Motywacyjnego

Zobowiązania kredytowe

W dniu 29 czerwca 2017 r. CI Games S.A. dokonała terminowej spłaty kredytu obrotowego nieodnawialnego w walucie obcej udzielonego przez Powszechną Kasę Oszczędności Bank Polski S.A., o którym Spółka poinformowała w raporcie bieżącym nr 14/2017 z dnia 22 lutego 2017 r., w całkowitej kwocie 2 418 789,90 USD. Ponadto, w dniu 29 czerwca 2017 r. Spółka dominująca dokonała spłaty pierwszej transzy kredytu obrotowego odnawialnego w walucie polskiej udzielonego CI Games S.A. przez Powszechną Kasę Oszczędności Bank Polski S.A., o którym Spółka dominująca poinformowała w raporcie bieżącym nr 14/2015 z dnia 27 maja 2015 r., w kwocie 5 mln zł – zgodnie z harmonogramem spłaty tego kredytu ustalonym przez Spółkę dominującą i przez ww. Bank w dniu 28 czerwca 2017 r., o którym CI Games S.A. poinformowała w ww. raporcie bieżącym nr 43/2017.

W dniu 27 lipca 2017 r. Spółka dominująca dokonała całkowitej, przedterminowej spłaty kredytu obrotowego odnawialnego w walucie polskiej udzielonego CI Games S.A. przez Powszechną Kasę Oszczędności Bank Polski S.A. w dniu 27 maja 2015 r. O zawarciu ww. umowy kredytu oraz aneksów do tej umowy Zarząd Spółki dominującej poinformował w raportach bieżących: nr 14/2015, nr 3/2016, nr 29/2017 oraz nr 43/2017, a o częściowej spłacie tego kredytu Zarząd CI Games S.A. poinformował w raporcie bieżącym nr 44/2017. Całkowita kwota spłaty ww. kredytu, wraz z odsetkami, wyniosła w dniu 27 lipca 2017 r. 15 022 283,18 zł.

W dniu 9 stycznia 2018 r. CI Games S.A. zawarła z mBank S.A. dwie umowy kredytu: umowę kredytu odnawialnego w walucie polskiej oraz umowę kredytu na rachunku bieżącym, o łącznej wartości 35 mln zł. Umowa kredytu odnawialnego zawarta jest na czas oznaczony, do dnia 30 czerwca 2020 r. Umowa kredytu w rachunku bieżącym zawarta jest na czas oznaczony, do dnia 29 stycznia 2020 r.

4.9 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 2017 r. Emitent nie zawarł z osobami zarządzającymi umów przewidujących rekompensatę dla takich osób w przypadku złożenia rezygnacji z pełnienia funkcji, zwolnienia z zajmowanego stanowiska lub odwołania z jakiejkolwiek przyczyny.

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

Zarząd CI Games S.A.	Funkcja
Marek Tymiński	Prezes Zarządu
Adam Pieniacki	Członek Zarządu (do dnia 16 maja 2017 r.)
Monika Rumianek	Członek Zarządu
Maciej Nowotny	Członek Zarządu (od dnia 1 lipca 2017 r.)

Rada Nadzorcza CI Games S.A.	Funkcja
Dasza Gadomska	Przewodnicząca Rady Nadzorczej (do 14 września 2017 r.)
Ryszard Bartkowiak	Przewodniczący Rady Nadzorczej (od dnia 14 września 2017 r.)
Grzegorz Leszczyński	Członek Rady Nadzorczej
Tomasz Litwiniuk	Członek Rady Nadzorczej
Norbert Biedrzycki	Członek Rady Nadzorczej
Mariusz Sawoniewski	Członek Rady Nadzorczej

Wartość wynagrodzeń (brutto) osób zarządzających i nadzorujących Spółki dominującej wypłaconych w roku 2017 (dane w zł):

Zarząd CI Games S.A.	Wartość wynagrodzenia
Marek Tymiński	1 002 000
Adam Pieniacki	219 899
Maciej Nowotny	187 000
Monika Rumianek	25 000

Rada Nadzorcza CI Games S.A.	Wartość wynagrodzenia
Bartkowiak Ryszard - Członek Rady Nadzorczej	8 000
Grzegorz Leszczyński - Członek Rady Nadzorczej	21 000
Tomasz Litwiniuk - Członek Rady Nadzorczej	15 000
Dasza Gadomska - Przewodniczący Rady Nadzorczej	16 000
Norbert Biedrzycki - Członek Rady Nadzorczej	21 000
Mariusz Sawoniewski - Członek Rady Nadzorczej	15 000

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

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

Transakcje Spółki dominującej ze spółkami powiązanymi osobowo z Markiem Tymińskim – głównym akcjonariuszem CI Games S.A., który bezpośrednio lub pośrednio kontroluje następujące podmioty (dane w tys. zł):

Podmiot	koszty	przychody	należności	zobowiązania
Onimedia sp. z o.o.	-	1	-	-
Premium Restaurants sp. z o.o.	-	1	-	10
Premium Food Restaurants S.A.	23	46	58	0
Fine Dining sp. z o.o. (dawniej: MT Golf sp. z o.o.)	7	110	135	-
Razem	**30**	**158**	**193**	**10**

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

Podmiot	koszty	przychody	należności	zobowiązania
APKO Adam Pieniacki	152	3	-	-
Marek Tymiński	122	-	-	77
Razem	**274**	**3**	**-**	**77**

4.12 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 grudnia 2017 r. wchodziły następujące podmioty:

CI Games S.A. (poprzednio pod firmą City Interactive S.A.) z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy: 1 510 699,90 zł. Spółka dominująca prowadząca działalność wydawniczą i produkcyjną; kierująca studiem produkcyjnym w Warszawie.

CI Games USA Inc. (poprzednio pod firmą City Interactive USA Inc.) – spółka z siedzibą w stanie Delaware, Stany Zjednoczone Ameryki Północnej. Kapitał zakładowy: 50 000 USD. 100% udziałów w posiadaniu CI Games S.A. Spółka podlega konsolidacji od drugiego kwartału 2008 r. CI Games USA Inc. jest kluczową spółką zależną w Grupie, prowadzącą działalność wydawniczą, dystrybucyjną i marketingową na rynkach Ameryki Północnej i Południowej.

CI Games Germany GmbH w likwidacji (poprzednio pod firmą City Interactive Germany GmbH) – spółka z siedzibą we Frankfurcie nad Menem, Niemcy. Kapitał zakładowy: 25 000 EUR. 100% udziałów w posiadaniu CI Games S.A. Spółka podlega konsolidacji od drugiego kwartału 2008 r. W dniu 24 lipca 2016 r., ze względu na brak istotnych transakcji i operacji w spółce, Emitent rozpoczął proces jej likwidacji.

Business Area sp. z o.o. – spółka z siedzibą w Warszawie, włączona do konsolidacji począwszy od trzeciego kwartału 2010 r. Kapitał zakładowy: 5 000 zł. 100% udziałów w posiadaniu CI Games S.A.

Business Area sp. z o.o. sp.j. (przekształcona ze spółki Business Area sp. z o.o. S.K.A. z dniem 26 września 2015 r.) – spółka z siedzibą w Warszawie. Spółka podlega konsolidacji od pierwszego kwartału 2015 r. 99,99% udziałów w tej spółce jest w posiadaniu CI Games S.A.; pozostałe 0,01% jest w posiadaniu Business Area sp. z o.o.

CI Games S.A. sp.j. (przekształcona ze spółki CI Games IP sp. z o.o. z dniem 19 września 2015 r.) – 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 posiadaniu CI Games S.A.

CI Games Cyprus Ltd. – spółka z siedzibą w Nikozji, Cypr. Kapitał zakładowy: 1 200 EUR. 100% udziałów w posiadaniu CI Games S.A. Spółka podlega konsolidacji od pierwszego kwartału 2015 r.

4.13 Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania przedsiębiorstwem Emitenta i Grupą Kapitałową

W 2017 r. nie nastąpiły zmiany w podstawowych zasadach zarządzania przedsiębiorstwem Emitenta ani Grupą Kapitałową.

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

Informacja o toczących się istotnych postępowaniach sądowych w udziałem Spółki zawarta jest w nocie 33 Rocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego za rok 2017.

Ład korporacyjny

5 Ład korporacyjny

Stosowane przez Emitenta w 2017r. zasady ładu korporacyjnego zostały opisane w odrębnym dokumencie: „OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO W ROKU. 2017".

Marek Tymiński

Prezes Zarządu

Maciej Nowotny

Członek Zarządu

Monika Rumianek

Członek Zarządu

Warszawa, 27 marca 2018 r.

GAMES