



GRUPA KAPITAŁOWA CI GAMES

Sprawozdanie Zarządu z działalności za okres od
1 stycznia do 30 czerwca 2024 r.
Warszawa, 26 września 2024 r.

SPIS TREŚCI

I.	PROFIL DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ CI GAMES	3
II.	WYNIKI FINANSOWE	5
III.	ZARZĄDZANIE RYZYKIEM DZIAŁALNOŚCI GRUPY	9
IV.	INFORMACJE ZWIĄZANE Z ŁADEM KORPORACYJNYM	16
V.	ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA PRZEZ ZARZĄD	26

I. PROFIL DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ CI GAMES

1. Informacje o Jednostce dominującej

- Nazwa emitenta: CI Games Spółka Europejska („Emitent”, „Jednostka dominująca”, „Spółka”) została zarejestrowana w dniu 01.06.2007 roku jako City Interactive S.A. Spółka powstała z przekształcenia City Interactive sp. z o.o. W dniu 07.08.2013 roku 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: ulica Rondo Daszyńskiego 2B, 00-843 Warszawa
- Główny przedmiot działalności: produkcja, wydawnictwo oraz dystrybucja gier komputerowych.
- NIP: 1181585759.
- REGON: 017186320.
- Czas trwania Spółki jest nieoznaczony.

2. 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 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.

3. Kluczowe wydarzenia w Grupie w pierwszej połowie 2024 roku i do dnia publikacji raportu

- 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 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 21.03.2024 roku „Tails of Iron 2” (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. Ogłoszenie wygenerowało ponad 125 artykułów i ponad 200 tys. organicznych wyświetleń zwiastuna w serwisie YouTube. w dniu 29.04.2024 roku, podczas cyfrowej prezentacji ID@Xbox we współpracy z IGN, zaprezentowano fragment rozgrywki z gry.
- 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, umożliwiający graczom dostosowywanie szeregu mechanik, aby ułatwić lub utrudnić grę. Wydanie zostało bardzo dobrze przyjęte przez graczy, społeczność i wpływowe 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 br., 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.
- 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 spółkę.
- 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.

II. WYNIKI FINANSOWE

1. Wyniki finansowe w I półroczu 2024 roku

Skonsolidowany Rachunek Zysków i Strat

tys. zł	I półrocze 2024	I półrocze 2023
Przychody netto ze sprzedaży	58 333	22 241
Zysk na sprzedaży	17 081	13 592
<i>Marża na sprzedaży (%)</i>	29,3%	61,1%
Koszty sprzedaży	(5 464)	(7 840)
Koszty ogólnego zarządu	(8 635)	(8 832)
Wynik z pozostałej działalności netto oraz odpisy aktualizujące netto	147	(925)
Zysk/ strata z działalności operacyjnej	3 129	(4 005)
<i>Marża na działalności operacyjnej (%)</i>	5,4%	-18,0%
EBITDA*	37 964	207
<i>EBITDA (%)</i>	65,1%	0,9%
Zysk/ strata brutto	2 819	(3 433)
<i>Marża brutto (%)</i>	4,8%	-15,4%
Zysk/ strata netto	2 660	(3 145)
<i>Marża netto (%)</i>	4,6%	-14,1%

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

W I półroczu 2024 roku skonsolidowane przychody ze sprzedaży wyniosły 58,3 mln zł w porównaniu do 22,2 mln zł w analogicznym okresie 2023 roku. Wzrost ten wynika z premiery gry „Lords of the Fallen”, która miała miejsce 13.10.2023 roku. Sprzedaż tej gry stanowiła 72% całości skonsolidowanych przychodów, gra „Sniper Ghost Warrior Contracts 2” stanowiła 14% wartości sprzedaży, natomiast gry z portfela United Label S.A. wygenerowały 4% skonsolidowanych przychodów w I półroczu 2024 roku.

Wzrost kosztów produkcji w I półroczu 2024 roku i w konsekwencji spadek marży na sprzedaży, wynika głównie z ujęcia kosztów amortyzacji gry „Lords of the Fallen”. Pozostałe koszty produkcji to koszty silnika gier, amortyzacja prac rozwojowych „Sniper Ghost Warrior Contracts 2” oraz dwóch gier z portfela United Label S.A. Gra „Sniper Ghost Warrior Contracts 2” w pełni się zamortyzowała w kwietniu br.

W I półroczu 2024 roku Grupa również poniosła nieskapitalizowane koszty prac dotyczące gry „Lords of the Fallen”.

Koszty sprzedaży w I półroczu 2024 roku zmniejszyły się w porównaniu do analogicznego okresu 2023 ze względu na fakt, że koszty poniesione w I półroczu 2023 roku zawierały wyższy poziom kosztów promocji gry „Lords of the Fallen”.

Koszty ogólnozakładowe w I półroczu 2024 roku były na niższym poziomie w porównaniu do kosztów analogicznego okresu 2023. Zawierały one jednorazowe koszty związane z wypowiedzeniem umowy z wiceprezesem Spółki.

W I półroczu 2024 roku raportowana EBITDA wyniosła 38,0 mln zł, natomiast zysk netto wyniósł 2,7 mln zł.

Skonsolidowany bilans

tys. zł	Stan na 30.06.2024	stan na 31.12.2023*
Aktywa trwałe	179 476	188 678
Aktywa obrotowe	53 215	78 828
Aktywa razem	232 691	267 506
Kapitał własny	156 734	152 790
Kapitał zakładowy	1 829	1 829
Zobowiązania	75 957	114 716
Zobowiązania długoterminowe	16 799	23 053
Zobowiązania krótkoterminowe	59 158	91 663
Pasywa razem	232 691	267 506

*dane przekształcone (opisane w Sprawozdaniu Finansowym za I półrocze 2024)

Suma bilansowa Grupy CI Games na dzień 30.06.2024 roku wyniosła 232,7 mln zł i spadła o 34,8 mln zł (spadek o 15%) w porównaniu do salda na koniec 2023 roku. Główne pozycje, które miały na to wpływ to zmniejszenie wartości księgowej netto aktywów trwałych, w tym głównie w wyniku amortyzacji gry „Lords of the Fallen”, znettowanej z nakładami na bieżące projekty oraz zmniejszenie aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego.

Aktywa obrotowe zmniejszyły się o 25,6 mln PLN (o 48%), głównie w wyniku spadku należności (w tym jest korekta poprzedniego roku na kwotę 8,6 mln zł) oraz gotówki.

Na dzień 30.06.2024 roku, pasywa zmniejszyły się głównie w wyniku spłaty kredytów bankowych (30,9 mln zł) oraz zobowiązań, których saldo było wysokie po premierze gry. Część długoterminowa zobowiązań zmniejszyła się w wyniku spadku rezerwy na podatek odroczonego (o 6,4 mln zł).

Skonsolidowany rachunek przepływów pieniężnych

tys. zł	I półrocze 2024	I półrocze 2023
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	28 681	17 646
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(30 610)	(48 608)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(16 917)	29 189
Przepływy pieniężne netto	(18 846)	(1 773)

W I półroczu 2024 roku przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej wyniosły 28,7 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 I półroczu 2024 roku przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej wyniosły (30,6) mln zł, z czego prawie większość dotyczyła wydatków na produkcję gier „Projekt 3” i „Survive”.

Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej wyniosły (17,0) mln zł. Na pozycję tę składają się głównie spłaty dwóch kredytów bankowych (PLN 30.9m) oraz płatności z tytułu leasingu finansowego znettowane z zaciągnięciem nowego kredytu w wysokości PLN 15m.

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

Od 1 stycznia do 30 czerwca 2024 roku 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.

3. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych

Grupa Kapitałowa CI Games posiada zdolność finansowania projektów inwestycyjnych. Finansowanie produkcji obecnych gier planowane ze środków własnych, kredytu bankowego oraz z częściowo z umowy wydawniczej z EPIC Games.

4. Informacja o prognozach finansowych

W I półroczu 2024 roku, Zarząd Spółki nie opublikował prognoz dotyczących skonsolidowanych wyników Grupy Kapitałowej CI Games ani jednostkowych wyników Emitenta.

5. Informacje o istotnych transakcjach nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych

W okresie I półrocza 2024 roku i do dnia publikacji niniejszego raportu nie wystąpiły istotne transakcje nabycia lub sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

6. Informacje o istotnym zobowiązaniu z tytułu dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych

W okresie I półrocza 2024 roku i do dnia publikacji niniejszego sprawozdania nie wystąpiły istotne zobowiązania z tytułu dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych.

7. Informacja o pożyczkach i kredytach w tym terminy zapadalności oraz umowy gwarancji w Grupie Kapitałowej CI Games

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 walucie PLN lub w EUR według złożonej przez Spółkę dyspozycji wypłaty kredytu. Zabezpieczenie kredytu stanowią: weksel własny in blanco Spółki wraz z deklaracją wekslową oraz gwarancja spłaty kredytu udzielona przez Bank Gospodarstwa Krajowego w ramach portfelowej linii gwarancyjnej *de minimis*.

8. Informacje o pożyczkach udzielonych przez Grupę Kapitałową CI Games

W I półroczu 2024 ani Spółka ani Grupa CI Games, w tym żadna ze spółek zależnych wchodzących w skład Grupy, nie udzieliła pożyczek pracownikom, współpracownikom lub kontrahentom o znaczącej wartości jednostkowej.

9. Wskazanie korekt błędów poprzednich okresów

W raportowanym okresie sprawozdawczym dokonano korekt istotnych błędów dotyczących sprawozdań finansowych z 2023 roku. Korekty te są opisane w Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym, Rozdziale II, punkcie 8 oraz Rozdziale IV.

III. ZARZĄDZANIE RYZYKIEM DZIAŁALNOŚCI GRUPY

W ocenie Zarządu Spółki 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 roku. Międzynarodowe środowisko odpowiedziało na tę inwazję wprowadzając sankcje na Rosję i wiele firm zaprzestało swojej działalności na rynku Rosji i Białorusi. Inne zaobserwowane konsekwencje to dewaluacja polskiej waluty, wzrost cen energii oraz kryzys humanitarny, presja inflacyjna. Wszystkie te czynniki mogą spowodować pogorszenie polskiej i ogólnoswiatowej 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 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 dekonjunktury (lata 2007-2011 oraz 2020 rok) popyt na gry wideo rósł z roku na rok. w związku z powyższym w ocenie Zarządu CI Games S.A. ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną, choć rozpoznane (zidentyfikowane) przez Spółkę, należy do ryzyka o mniejszym znaczeniu dla działalności Spółki oraz Grupy i jako takie nie osłabia w stopniu zauważalnym konkurencyjności 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. Grupa od połowy 2016 r. tworzy gry wyłącznie na platformy nowej generacji (Sony PlayStation4®, Microsoft XboxOne®) oraz na PC, a obecnie także na konsole następnej generacji (*next generation*) – PlayStation5 oraz Xbox X/S, które posiadają wysoki potencjał handlowy.

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 nieznaczne 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 opłatą 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 pożądanego wpływu. 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 producenckiej 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 na 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.

Czynnikami zewnętrznymi mogącymi 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 nieuzyskania 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.

IV. INFORMACJE ZWIĄZANE Z ŁADEM KORPORACYJNYM

1. Skład organów Emitenta

Zarząd Jednostki dominującej w pierwszym półroczu 2024 roku działał w składzie:

Marek Tymiński	Prezes Zarządu
David Broderick	Wiceprezes Zarządu (do 21.02.2024 roku)

Rada Nadzorcza Spółki w I półroczu 2024 roku działała w składzie:

Michael Foley	Przewodniczący Rady Nadzorczej
Artur Osuchowski	Członek Rady Nadzorczej (do dnia 25.06.2024 roku)
Marcin Garliński	Członek Rady Nadzorczej
Adam Niewiński	Członek Rady Nadzorczej
Jeremy M.J. Lewis	Członek Rady Nadzorczej
Florian Schuhbauer	Członek Rady Nadzorczej

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.

Kapitał akcyjny – struktura	Liczba akcji oraz głosów	% głosów w kapitale zakładowym oraz w ogólnej liczbie głosów
Marek Tymiński	53 083 570	29,02%
Active Ownership Fund Sicav-FIS SCS	36 618 931	20,02%
Pozostali akcjonariusze	93 240 514	50,96%
Razem	182 943 015	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 31.12.2023	Stan dzień publikacji raportu
Marek Tymiński	CEO, Prezes Zarządu	53 083 570	53 083 570
Marcin Garliński	Członek Rady Nadzorczej	40 000	40 000

Marek Tymiński, Prezes Zarządu CI Games jest w posiadaniu 53 083 570 akcji Emitenta, co stanowi 29,02% w kapitale zakładowym Emitenta i 29,02% w ogólnej liczbie głosów w Spółce oraz w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki. w ramach realizacji programu motywacyjnego na lata 2021-2023 Marek Tymiński, w dniu 21 marca 2024 roku objął 3 018 560 warrantów subskrypcyjnych serii C uprawniających do wymiany na akcje serii J.

Marcin Garliński, Członek Rady Nadzorczej Spółki, jest w posiadaniu 40 000 akcji Emitenta, co stanowi 0,02 % w kapitale zakładowym Emitenta i 0,02 % w ogólnej liczbie głosów w Spółce oraz w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Spółki.

Według najlepszej wiedzy Spółki pozostali członkowie Rady Nadzorczej nie posiadają akcji Spółki na dzień publikacji niniejszego raportu.

Zgodnie z zawiadomieniem otrzymanym przez Emitenta, 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, co stanowi 20,02% w kapitale zakładowym Emitenta i 20,02% w ogólnej liczbie głosów w Spółce oraz w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Spółki.

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.

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

W punktach poniżej opisane są programy motywacyjne oparte na akcjach serii J obejmowanych w wykonaniu praw z warrantów subskrypcyjnych serii C i na akcjach serii K obejmowanych w wykonaniu warrantów subskrypcyjnych serii C. W wyniku wdrożenia tych programów może nastąpić zmiana w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy.

W punkcie 8 poniżej, opisano emisję obligacji zamiennych na akcje, która również może przyczynić się do zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy i obligatariuszy które zostały wykupione i umorzone w dniu 22.07.2024 roku.

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 podjął uchwałę dotyczącą przedłużenia zawieszenia wykonania uchwały Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia, bez wskazywania terminu zakończenia okresu zawieszenia.

6. Informacje o systemie kontroli programów akcji pracowniczych 2021-2023

W dniu 22.06.2021 roku 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 S.A.

Na podstawie tej uchwały w Spółce i w Grupie kapitałowej CI Games został przyjęty program motywacyjny oparty na akcjach serii J. Realizacja tego programu jest 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 (czterdzieści milionów złotych);

ii) łączny zysk netto Grupy Kapitałowej CI Games w latach obrotowych 2021–2023 w wysokości 65 000 000 zł (sześćdziesiąt pięć milionów złotych).

W przypadku realizacji jednego z tych celów osobom uprawnionym zostanie przyznane nie więcej niż 9 147 150 warrantów subskrypcyjnych serii C. w wypadku jednak osiągnięcia jednego z ww. celów o każde kolejne 5 000 000 zł (pięć milionów złotych) więcej, liczba warrantów przydzielanych w związku z wykonaniem powiązanego celu programu zostanie powiększona o 0,5 p.p., przy czym nie może ona wynieść więcej niż 7,5% ogólnej liczby akcji w Spółce w dniu przyjęcia regulaminu programu motywacyjnego, tj. na dzień 22.06.2021 roku łącznie nie więcej niż 13 720 726 (trzydzieści milionów siedemset dwadzieścia tysięcy siedemset dwadzieścia sześć) warrantów subskrypcyjnych serii C z prawem objęcia 13 720 726 (trzydzieści milionów siedemset dwadzieścia tysięcy siedemset dwadzieścia sześć) akcji zwykłych na okaziciela serii J.

W wyniku realizacji tego programu motywacyjnego osobom uprawnionym będącym członkami Zarządu Spółki może zostać przyznanych nie więcej niż 50 % warrantów, przy czym maksymalnie 30 % wszystkich warrantów może 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. Akcje emitowane w ramach programu motywacyjnego będą obejmowane przez uprawnionych uczestników programu w wykonaniu praw z warrantów subskrypcyjnych serii C.

Warranty subskrypcyjne serii C są obejmowane 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 roku, 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 uprawniają 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 (sto trzydzieści siedem tysięcy dwieście siedem złotych i 26/100). Akcje serii J 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 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.

Czas trwania programu motywacyjnego, o którym mowa powyżej, obejmuje lata 2021–2024. 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 Nadzorcza Spółki podjęły uchwały wykonawcze w sprawie ostatecznej weryfikacji celów programu motywacyjnego skierowanego do kluczowych pracowników i współpracowników Grupy Kapitałowej CI Games w tym członków Zarząd 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 w 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 jest do przyznania łącznie do 10 061 865 warrantów subskrypcyjnych serii C. Na dzień 30.06.2024 roku osoby uprawnione (tj. osoby, które podpisały umowy uczestnictwa, spełniały warunki i przyjęły ofertę objęcia warrantów) objęły 6 668 560 warrantów subskrypcyjnych serii C. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka jest w procesie wydawania pozostałych 3 393 305 warrantów subskrypcyjnych i złożyła osobom uprawnionym oferty objęcia warrantów subskrypcyjnych serii C.

Na dzień 30.06.2024 roku, koszt amortyzacji uprawnień do objęcia warrantów subskrypcyjnych, został ujęty w kosztach Grupy na podstawie wyceny na dzień podpisania umowy uczestnictwa (tzw. *grant date*). Liczba przyznanych uprawnień wynikająca z podpisanych umów uczestnictwa w programie motywacyjnym wyniosła 7 597 560 (liczba skorygowana o osoby, które opuściły Grupę i nie spełniły warunku pozostawania pracownikiem lub współpracownikiem Grupy CI Games).

Wartości ujęte w sprawozdaniu finansowym na dzień 30.06.2024 roku są następujące:

Ujęcie planu motywacyjnego w CI Games SE	Na dzień 30.06.2024 (tys. zł)	Liczba warrantów (sztuki)
CE Games SE koszty zatrudnienia	2 806	3 493 559
Udziały w CI Games UK Ltd	1 279	950 000
Udziały w CI Games MP SL	2 677	3 154 000
Razem	6 761	7 597 560
CI Games SE – Kapitał rezerwow	6 761	

7. Plan 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 będący 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.

8. 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 może 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 wynosi 90 000 zł (dziewięćdziesiąt tysięcy złotych). Celem warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego jest 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

Akcje mogły być obejmowane przez obligatariuszy po cenie emisyjnej ustalonej na poziomie nie niższym niż 5,50 zł. Akcje serii L po wyemitowaniu i objęciu przez uprawnione osoby zostaną wprowadzone do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

Dzień wykupu obligacji przypadnie w pierwszą rocznicę dnia emisji obligacji, z zastrzeżeniem możliwości ich wcześniejszego wykupu: (a) na żądanie obligatariusza (obligatariuszy) – w przypadkach wskazanych w warunkach emisji; lub (b) na żądanie Spółki – na zasadach określonych w warunkach emisji (w szczególności, dopuszczalne jest określenie w warunkach emisji prowizji dla obligatariuszy za wcześniejszy wykup na żądanie 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.

9. 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 30.06.2024 roku wchodziły następujące podmioty:

CI Games SE z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy: wynosi 1 829 430,15 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. 93,91% 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 roku 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.; 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. Spółka zajmuje się głównie produkcją gry „Project 3”, oraz „Survive”.

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. Spółka zajmuje się produkcją gry „Project 3”, oraz „Survive”.

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

W dniu 21.02.2024 roku 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.

W dniu 22.02.2024 roku Zarząd Spółki postanowił, że nie będzie kontynuował procesu potencjalnego wprowadzenia akcji Spółki również do obrotu na rynku kapitałowym prowadzonym przez Londyńską Giełdę Papierów Wartościowych.

Zmiany w strukturze Rady Nadzorczej zostały opisane w Rozdziale IV, w punkcie 1.

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

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

- Spółka poinformowała w Raporcie Rocznym z dnia 27.03.2020 roku o wszczęciu w dniu 17.10.2019 roku postępowania sądowego z powództwa CI Games S.E. Emitent złożył w Sądzie Okręgowym w Warszawie pozew przeciwko EP Retail sp. z o.o., EP Office 2 sp. z o.o., EP Office 1 sp. z o.o. i EP Apartments sp. z o.o. o zapłatę bezprawnie pobranych środków z tytułu gwarancji bankowej, nadpłaconych kosztów operacyjnych i nadpłaconego czynszu najmu. Wartość przedmiotu sporu wynosiła 887 tys. zł. Wyrokiem z dnia 30.03.2023 roku Sąd Okręgowy w Warszawie oddalił w całości powództwo. Spółka złożyła wniosek o uzasadnienie wyroku i złożyła apelację do Sądu Apelacyjnego w Warszawie. W rezultacie Sąd Apelacyjny w Warszawie wyrokiem z dnia 27.10.2023 roku oddalił apelację Spółki. Wyrok ten jest prawomocny. W dniu 18.01.2024 roku Spółka złożyła skargę kasacyjną od wyroku Sądu Apelacyjnego z dnia 27.10.2023 roku. Postanowieniem z dnia 24.06.2024 roku Sąd Najwyższy odmówił przyjęcia skargi kasacyjnej do rozpoznania.
- Drugim postępowaniem jest powództwo 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. przeciwko Spółce. 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. Na roszczenie składają się roszczenia o zapłatę kary umownej, naprawienia szkód oraz zwrot kosztów wynikających z tytułu umowy najmu zawartej 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 pierwszym półroczu 2024 roku spółka zależna Emitenta - CI Games MP S.L. - otrzymała dwa pozwy od pracowników zatrudnionych przez CI Games MP S.L. Roszczenia pracowników wynikają z wypowiedzenia umowy o pracę przez CI Games MP S.L. Powodowie domagają się zasądzenia od CI Games MP S.L. kwot z tytułu odszkodowania za niesłuszne zwolnienie w łącznej wysokości 38 323,25 EUR oraz z tytułu pozostałych roszczeń w wysokości 252 156 EUR. Sprawy są w toku.

12. 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.

13. 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 30.06.2024 roku nie było naruszeń umowy pożyczki bankowej (limitu kredytu wielocelowego do wysokości 15 mln zł zawartych z PKO BP S.A.).

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

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

15. 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 I półroczu 2024 roku, ani Spółka ani żadna ze spółek zależnych nie udzieliły pożyczek ani gwarancji, których wartość przekraczałyby 10% kapitałów własnych Spółki.

W dniu 31.01.2024 roku Business Area spółką z ograniczoną odpowiedzialnością spółka jawna (pożyczkodawca) zawarła umowę pożyczki z CI Games SE (pożyczkobiorca) w dniu 31.01.2024 roku na kwotę 900 000 PLN. Spłata pożyczki powinna nastąpić do dnia 31.12.2024 roku, odsetki wynoszą 3M WIBOR plus marża.

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

W I półroczu 2024 roku nie nastąpiła emisja, wykup ani spłata nieudziałowych lub kapitałowych papierów wartościowych. W dniu 22.07.2024 nastąpił wykup i umorzenie spłata obligacji serii F – opisane w pkt. 8 powyżej.

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

W I półroczu 2024 roku podmioty powiązane nie zawierały transakcji na warunkach innych niż rynkowe, nietypowych i wykraczających poza zwykły tok działalności operacyjnej przedsiębiorstwa z jednostkami powiązanymi.

18. 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

W I półroczu 2024 roku, nie wystąpiły żadne zdarzenia, które miałyby negatywny wpływ na ocenę zdolności Jednostki dominującej i Grupy Kapitałowej do regulowania swoich zobowiązań.

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

Redukcja liczby pracowników w Grupie będą miały wpływ na przepływy finansowe w Grupie (niższe wydatki).

Podpisanie wiążącego porozumienia wydawniczego z EPIC Games Inc. będzie miało wpływ na przepływy finansowe przez kolejne miesiące oraz na przychody Grupy osiągnane po premierze gry „Projekt 3”, gdzie przychody osiągnane z platformy PC będą dzielone pomiędzy Spółką i wydawcą po osiągnięciu zwrotu z poniesionych kosztów przez EPIC Games Inc.

V. ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA PRZEZ ZARZĄD

Zatwierdzenie Sprawozdania z działalności Grupy Kapitałowej CI Games za I półrocze 2024 roku przez Zarząd CI Games SE:

Marek Tymiński

CEO, Prezes Zarządu

Warszawa, 26.09.2024 roku

