



CI Games S.A.

SPRAWOZDANIE
Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI
SPORZĄDZONE ZA ROK 2014



Drodzy Akcjonariusze, Współpracownicy i Partnerzy!

Ubiegły rok był dla CI Games wyjątkowo ważny. Udowodniliśmy, że potrafimy odnieść duży sukces komercyjny w oparciu o produkt, który zbiera wysokie noty wśród krytyków po obu stronach Atlantyku. Na najważniejszych rynkach świata, w tym w Stanach Zjednoczonych Ameryki, Lords of the Fallen był pierwszą naszą grą, która ukazała się w pełnej cenie detalicznej. Trafiła jednocześnie na trzy platformy: PS4, Xbox One oraz PC a jej dystrybucja odbywa się zarówno w typowych kanałach detalicznych jak i cyfrowo.

Kolejny raz osiągnęliśmy imponujące przychody ze sprzedaży. Wyniosły one 97,7mln zł, co jest wyjątkowo dobrym wynikiem szczególnie biorąc pod uwagę fakt, że praktycznie w całości pochodzą one ze sprzedaży własnych gier wyprodukowanych przez Spółkę. Jesteśmy z tego powodu bardzo dumni.

Rok zamknęliśmy zyskiem w wysokości 1 mln zł. To zdecydowanie poniżej naszych oczekiwań. Głównym powodem była komercyjnie nieudana premiera Enemy Front. Gra ukazała się na poprzednią generację konsol, których popularność bardzo szybko zaczęła spadać po pojawieniu się najnowszej generacji sprzętowej. Dodatkowo, sama gra nie zyskała odpowiednio dużej przychylności graczy oraz dziennikarzy branżowych. Nie planujemy dalszych inwestycji w markę Enemy Front w rozumieniu następnych gier z tej serii.

Bardzo dobrym znakiem na przyszłość jest duży wzrost sprzedaży cyfrowej w stosunku do sprzedaży tradycyjnej prowadzonej przez sieci sklepów detalicznych. W 2014 udział sprzedaży cyfrowej stanowił 27% w przychodach w stosunku do 12% w 2013 roku. Forma dystrybucji cyfrowej jest dla nas znacznie bardziej korzystna z tytułu osiągania widocznie wyższych marż na każdym sprzedanym egzemplarzu. Prognozujemy, że gry, które ukażą się w kolejnych latach, będą miały coraz wyższy udział sprzedaży cyfrowej w przychodach Spółki.

Obecnie pracujemy nad dwoma dużymi projektami w obrębie już sprawdzonych serii gier. Obie serie mają za sobą duże sukcesy komercyjne. Sniper Ghost Warrior 3, którego premiera będzie miała miejsce w 2016 roku oraz kontynuacją Lords of the Fallen przeznaczoną na konsole nowej generacji oraz PC. Obie gry tworzone są zgodnie ze sprawdzoną strategią polegającą na połączeniu działań zespołów wewnętrznych z działaniami zagranicznych outsourcerów.

Rok 2015 jest dla nas pierwszym, w którym rozpoczęliśmy istotne inwestycje w gry przeznaczone na smartfony oraz tablety. Jeszcze w tym roku planujemy premierę Lords of the Fallen na platformy mobilne. Będzie to tytuł z segmentu dużych gier free to play. Planujemy wykorzystać popularność marki Lords of the Fallen połączonej z wysoką jakością produktu oraz wiedzy eksperckiej w zakresie komercjalizacji projektów z powyższego segmentu.

Jestem bardzo mocno przekonany co do dalszego dynamicznego rozwoju CI Games. Wiele wskazuje na to, że nadchodzą najlepsze historycznie lata dla naszej firmy. Nasze doświadczenie i siła naszego całego zespołu pomoże nam zrobić następny duży krok na przód. Chcę podziękować Akcjonariuszom, Pracownikom oraz Partnerom za kolejny wspólny rok. Wierzę że to, co wspólnie zbudowaliśmy, będzie fundamentem do kolejnych, jeszcze większych sukcesów.

Z wyrazami szacunku,
Marek Tymiński
Prezes Zarządu
CI Games S.A.

Oświadczenie Zarządu CI Games S.A.

Na podstawie rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 19 lutego 2009 r. (Dz. U. Nr 33 poz. 259 z późn.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 swojej najlepszej wiedzy roczne sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy a także, że roczne sprawozdanie z działalności zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Spółki CI Games S.A., w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

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

Zarząd CI Games S.A.

Marek Tymiński

Prezes Zarządu

Adam Pieniacki

Członek Zarządu

Warszawa, 23 marca 2015 roku

1. CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI i ZASOBÓW SPÓŁKI CI Games S.A.

1.1. Misja CI Games S.A.

Koncentrujemy się na tworzeniu wysokiej jakości, innowacyjnych produktów, poprzez które nieustannie umacniamy swoją pozycję w branży gier wideo.

Działając w oparciu o starannie przemyślaną wizję naszych działań, konsekwentnie dążymy do dostarczania coraz bardziej zaawansowanych gier, które pozwolą nam odnieść sukces komercyjny i finansowy.

W odpowiedzi na dynamicznie zmieniające się warunki rynkowe, opieramy nasz model biznesowy na wiedzy i współpracy ze starannie wybranymi podmiotami wierząc, że jest to strategia zapewniająca nam optymalną efektywność oraz stałą kontrolę nad sygnowanymi przez nas tytułami.

1.2. Charakterystyka działalności i zasobów CI Games S.A.

Spółka CI Games prowadzi działalność produkcyjną i wydawniczą na globalnym rynku gier wideo. Spółka CI Games S.A. jest pierwszą spółką tej branży w Europie Środkowo-Wschodniej posiadającą status spółki publicznej oraz pierwszą, która stała się światowym graczem i odniosła spektakularny sukces rynkowy i finansowy. Strategicznym celem Spółki jest budowanie portfolio rozpoznawalnych marek w najbardziej popularnych gatunkach gier, w których posiada zaawansowany know-how i doświadczony zespół.

W ramach działalności na rynku gier wideo Spółka występuje jako:

- Producent posiadający własne studia produkcyjne, w których tworzy nowe gry,
- Wydawca własnych gier oraz licencjonowanych tytułów, dla których kreuje strategię marketingową i wprowadza do sprzedaży za pośrednictwem lokalnych dystrybutorów,
- Dystrybutor, który sprzedaje produkty bezpośrednio do sieci handlowych oraz w dystrybucji cyfrowej.

Spółka inwestuje w rozbudowę zespołu zarządzająco-kreatywnego poprzez pozyskiwanie developerów z wieloletnim doświadczeniem w kierowaniu projektami w renomowanych studiach na całym świecie. Współpracuje również z wiodącymi dostawcami rozwiązań technologicznych oraz wykorzystuje najnowsze możliwości sprzętu i oprogramowania. Emitent posiada podpisane umowy na produkcję oraz samodzielne wydawanie gier z właścicielami najpopularniejszych konsol tj. firmami Sony oraz Microsoft. Tworzone są gry na konsole: zarówno na poprzednią generację sprzętu (platformy PlayStation®3 i Xbox360®) jak i na wprowadzone niedawno na rynek urządzenia nowej generacji (Xbox One® i PlayStation®4), oraz w wersji na PC.



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.

Poprzez łączenie trzech powyższych funkcji Spółka może efektywnie kontrolować proces powstawania i dystrybucji swoich gier.

1.3. Produkty Spółki Games S.A.

CI Games S.A. jest rozpoznawalnym producentem gier na świecie. Najważniejsze produkty Spółki to gry z serii Sniper Ghost Warrior oraz Lords of the Fallen.



Charakterystyka najważniejszych bestsellerów Spółki:



- ✓ 3,6 mln sprzedanych egzemplarzy
- ✓ Pierwszoosobowa strzelanka (FPS)
- ✓ Premiera w czerwcu 2010 roku
- ✓ Kompatybilność z platformami PC, PS® 3 oraz Xbox 360®
- ✓ Ocena redakcji gry-online.pl: 7,5/10



- ✓ Ponad 2 mln sprzedanych egzemplarzy
- ✓ Pierwszoosobowa strzelanka (FPS)
- ✓ Premiera w marcu 2013 roku
- ✓ Kompatybilność z platformami PC, PS®3 oraz Xbox 360®



- ✓ Gra action-RPG skierowana do dojrzałych graczy
- ✓ Gra współtworzona z niemieckim studium Deck 13
- ✓ Gra na konsole nowej generacji PS®4 oraz Xbox One®
- ✓ Premiera w dniu 24.10.2014



1.4. Opis procesu produkcji gry

Produkcja gry na Konsole oraz komputery PC składa się z następujących faz:

I etap – konceptowanie (czas trwania około 6 m-cy)

Tworzenie gry zaczyna się od pomysłu lub wstępnej koncepcji. Na podstawie analizy:

- trendów występujących na rynku gier i szeroko rozumianym rynku rozrywki ,
- analizy wyników sprzedaży poszczególnych tytułów,
- określeniu czynników sukcesu poszczególnych tytułów

podejmowana jest decyzja o wyborze gatunku gry i jej koncepcja. Często pomysł jest modyfikacją wcześniej wydanej gry.

II etap – preprodukcja (czas trwania około 6 m-cy)

Preprodukcja jest początkowym etapem, w którym twórcy skupiają się wokół projektowania elementów rozgrywki i tworzenia dokumentów. Jednym z głównych celów tej fazy jest stworzenie jednoznacznej i łatwej do zrozumienia dokumentacji, która zawiera wszystkie wytyczne projektu i harmonogram prac.

Podczas preprodukcji powstają prototypy, które służą jako tzw. Koncepty.

III etap - Produkcja właściwa (czas trwania około 12 m-cy)

Produkcja właściwa jest główną częścią tworzenia gry, podczas której powstaje kod źródłowy, grafiki i oprawa dźwiękowa. W tym procesie zaangażowany jest zespół kilkudziesięciu do kilkuset osób. Testowanie gier komputerowych rozpoczyna się, gdy tylko pierwszy kod źródłowy zostanie napisany i trwają do momentu przekazania płyty do tłoczenia/sprzedaży.

W trakcie wczesnej fazy produkcji gra wchodzi w wersję alfa. Jest to moment, kiedy główne elementy rozgrywki zostały zaimplementowane.

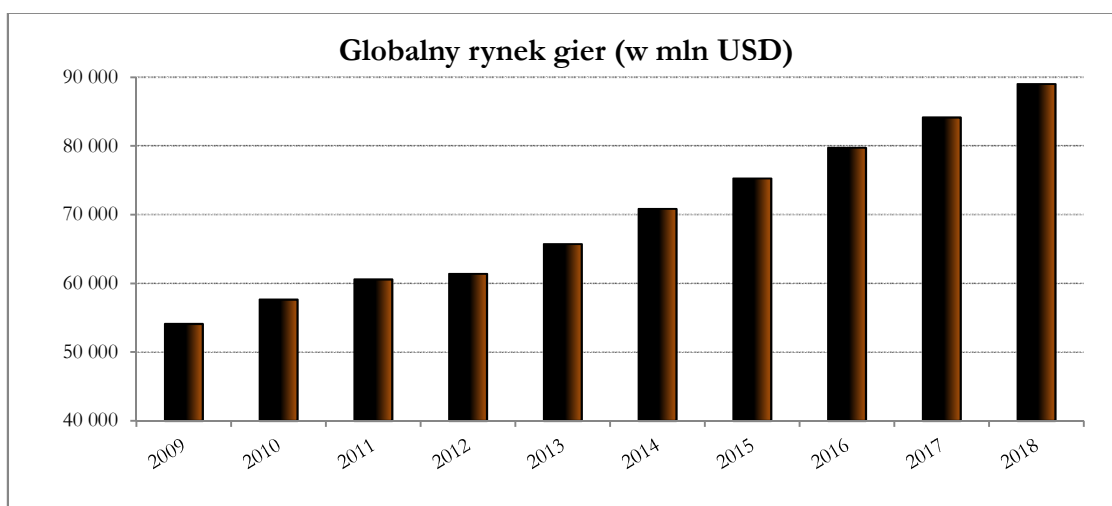
W wersji beta wszystkie funkcje są już zaimplementowane, a twórcy skupiają się na usuwaniu znalezionych błędów. Testy wersji beta odbywają się na dwa do trzech miesięcy przed premierą. Gdy gra jest wysłana do tłoczni w celu masowej produkcji, zostaje oznaczona wtedy jako wersja „złota”. Wersja złota wysłana zostaje w wersji elektronicznej do firm Sony i Microsoft w celu certyfikacji gier na konsole. Po otrzymaniu certyfikacji gry kierowane są do tłoczenia na nośnikach DVD.

IV etap – tłoczenie płyt (czas trwania około 3 tygodnie)

Po otrzymaniu certyfikacji gry kierowane są do tłoczenia na nośnikach DVD a następnie gry są dystrybuowane do sklepów na całym świecie. W dniu premiery konsument ma możliwość zakupu gier w na płycie DVD bezpośrednio w sklepach lub poprzez internet. Klient ma też możliwość wgrania gry poprzez strony internetowe takie jak, Steam.com, PSN.

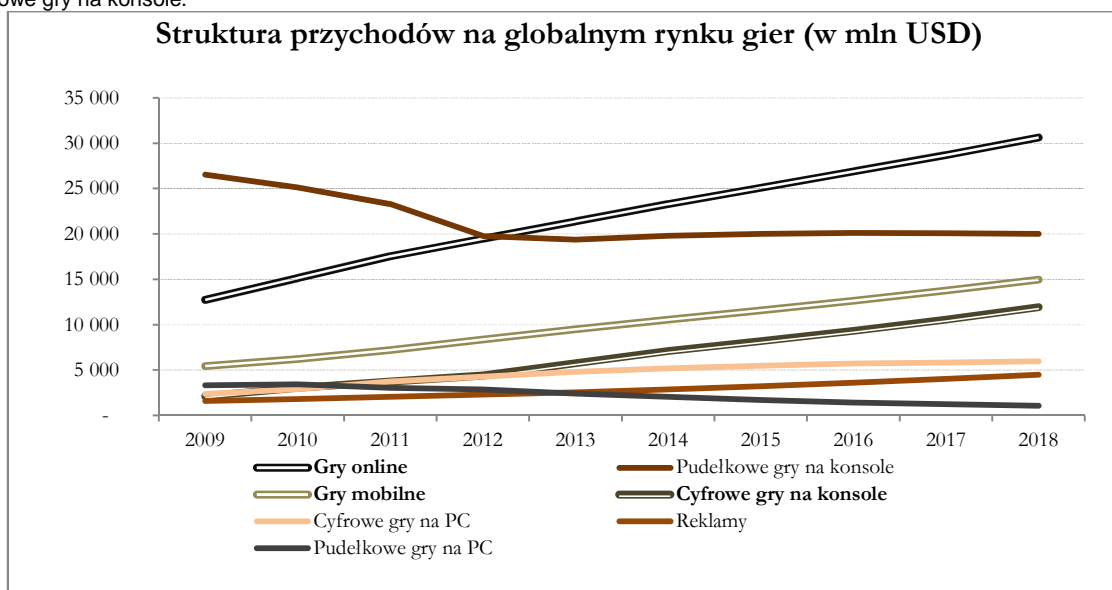
1.5. Opis rynku na którym działa Spółka

Rynek gier video jest obecnie największym i najbardziej dynamicznym segmentem szerszego rynku rozrywkowego (film, muzyka, gry). Budżety niektórym tytułów gier AAA przekraczają budżety największych produkcji Hollywood (vide gra Destiny firmy Bungie wydana w 2014 z budżetem szacowanym na 500 mln USD), a spółki produkujące masowe tytuły gier osiągają bardzo wysokie wyceny (Mojang, twórca gry Minecraft, został sprzedany do Microsoft przy wycenie 2.5 mld USD, tj. 8 x przychody).



źródło: PwC „Global entertainment and media outlook: 2013-2018”

Dynamika wzrostu przychodów z rynku gier będzie stymulowana przede wszystkim poprzez gry online, gry mobilne oraz cyfrowe gry na konsole.



źródło: PwC „Global entertainment and media outlook: 2013-2018”

1.6. Kapitał zakładowy

Kapitał zakładowy CI Games S.A. wynosi 1 391 499,90 zł i dzieli się na 13 914 999 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda:

- 10 000 000 akcji serii A,
- 40 000 akcji serii B,
- 2 500 000 akcji serii C,
- 110 000 akcji serii D,
- 1 264 999 akcji serii E.

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 Spółki. Sąd Rejonowy dokonał rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego w wyniku emisji akcji serii B w dniu 10 sierpnia 2007 roku.

Akcje serii C były przedmiotem oferty publicznej w listopadzie 2007 r., która zakończyła się pełnym sukcesem. Wszystkie oferowane akcje zostały objęte i opłacone. W dniu 17 grudnia 2007 r. Sąd Rejonowy w Warszawie dokonał rejestracji podwyższenia kapitału akcyjnego Spółki dominującej w wyniku emisji akcji serii C.

Akcje serii D zostały wyemitowane w ramach programu motywacyjnego i objęte przez pracowników i współpracowników Spółki dominującej. Sąd Rejonowy dokonał rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego w wyniku emisji akcji serii D w dniu 9 października 2009 r.

Akcje serii E były przedmiotem prywatnej subskrypcji w grudniu 2013 r. Wszystkie oferowane akcje zostały objęte i opłacone. W dniu 6 lutego 2014 roku 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 Spółki dominującej 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.

1.7. Akcjonariat Spółki na dzień przekazania niniejszego raportu

Wyszczególnienie	ilość posiadanych akcji (szt.)	% udział w kapitale zakładowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów na WZA
Marek Tymiński	6 356 357	45,68%	6 356 357	45,68%
Pozostali akcjonariusze	7 558 642	54,32%	7 558 642	54,32%

1.8. Akcje własne

W okresie sprawozdawczym i na koniec roku spółka nie nabywała i nie posiadała własnych akcji.

1.9. Zasoby jednostki

Działalność spółki w głównej mierze oparta na twórczej pracy koncepcyjnej i intelektualnej. Zasoby potrzebne do produkcji gier są powszechnie dostępne (komputery, serwery, łącza internetowe, specjalistyczne oprogramowanie). Spółka elastycznie korzysta z zasobów pracy ludzkiej i w zależności od potrzeb zleca prace specjalistom i artystom niezależnie od ich narodowości czy miejsca zamieszkania. Wiele prac wykonywana jest na zlecenie w zależności od potrzeb i fazy realizacji projektu. W związku z powyższym struktura zatrudnienia podlega dynamicznym zmianom, co jest wynikiem i konsekwencją przyjętej strategii.

1.10. Skład organów Jednostki

Zarząd CI Games S.A.

Marek Tymiński Prezes Zarządu Spółki przez cały 2014 rok
Adam Pieniacki Członek Zarządu od dnia 16.06.2014 r.

Rada Nadzorcza CI Games S.A.

Krzysztof Sroczyński Przewodniczący RN przez cały 2014 roku
Marek Dworak Członek RN przez cały 2014 rok
Lech Tymiński Członek RN przez cały 2014 rok
Grzegorz Leszczyński Członek RN przez cały 2014 rok
Tomasz Litwiniuk Członek RN przez cały 2014 rok

1.11. Informacja o posiadaniu akcji Spółki przez osoby zarządzające i nadzorujące

Osoba	Funkcja	Stan na dzień 31.12.2013	Zwiększenie stanu posiadania w okresie od dnia 31.12.2013 do 23.03.2015	Zmniejszenie stanu posiadania w okresie od dnia 31.12.2014 do 23.03.2015	Stan na dzień 23.03.2015
Marek Tymiński	Prezes Zarządu	6 356 357	-	-	6 356 357
Lech Tymiński	Członek Rady Nadzorczej	9 565	-	-	9 565

1.12. Informacje o systemie kontroli programów akcji pracowniczych

Wszyscy akcjonariusze, których udział w kapitale zakładowym Spółki na dzień zatwierdzenia prospektu emisyjnego przekraczał 2%, zobowiązali się wobec Spółki CI Games S.A., iż w okresie dwunastu miesięcy od dnia pierwszego notowania praw do akcji Spółki na GPW nie obciążą, nie zastawią – z wyłączeniem możliwości ustanowienia zastawu na rzecz banku w celu zabezpieczenia kredytu, nie zbędą ani w inny sposób nie przeniosą własności, jak również nie zobowiążą się do dokonania takich czynności, co do całości lub części akcji, w żaden sposób, na rzecz jakiegokolwiek osoby, chyba że zgodę na taką czynność wyrazi Rada Nadzorcza Spółki. Zobowiązanie miało przestać wiązać w przypadku gdy cena akcji CI Games S.A. (kurs zamknięcia na GPW), przekroczy cenę emisyjną o co najmniej 20%.

Zobowiązanie powyższe dotyczyło łącznie 8 987 265 sztuk akcji serii A posiadanych przez ww. akcjonariuszy, co stanowiło 90% stanu akcji posiadanych przez nich na dzień zatwierdzenia prospektu. Wszystkie akcje, które podlegały umowom o ograniczeniu ich zbywalności, były zdeponowane na rachunkach maklerskich prowadzonych przez Dom Maklerski IDMSA.

W lipcu 2007 r. Spółka dominująca wyemitowała 40 000 akcji serii B po cenie emisyjnej 1 zł w ramach programu motywacyjnego dla swych pracowników i znaczących współpracowników. Obejmujący akcje serii B zawarli umowy ze Spółką dominującą umowy typu „lock-up” ograniczające zbywalność akcji przez okres dwóch lub trzech lat. W ten sposób pracownicy i współpracownicy Spółki posiadający w sumie 40 000 szt. akcji serii B CI Games S.A., co stanowi łącznie 100% akcji serii B Spółki zawarli ze Spółką dominującą umowy, na mocy których zobowiązali się do wyłączenia zbywalności 100% posiadanych akcji serii B przez okres 1 roku oraz:

- 70% posiadanych akcji serii B przez okres kolejnego roku dla łącznie 20 150 akcji,
- 90% posiadanych akcji serii B przez okres dwóch kolejnych lat dla łącznie 19 850 akcji.

Ponadto część osób w ramach wspomnianego programu motywacyjnego znajdowała się w posiadaniu również akcji serii A nabytych po cenie sprzedaży 1 zł. Pracownicy i współpracownicy Spółki posiadający w sumie 35 650 szt. akcji serii A CI Games S.A. złożyli oficjalne zobowiązanie do wyłączenia zbywalności 100% posiadanych akcji przez okres 1 roku oraz 90% posiadanych akcji przez okres kolejnych dwóch lat.

Wszystkie akcje, które podlegały umowom o ograniczeniu ich zbywalności, były zdeponowane na rachunkach maklerskich prowadzonych przez Dom Maklerski IDMSA.

W przypadku zakończenia stosunku pracy lub współpracy z akcjonariuszem posiadającym akcje objęte w wyniku realizacji programu motywacyjnego, jego akcje były lub są przenoszone na inną osobę wskazaną przez Zarząd Spółki.

30 czerwca 2009 r. wyemitowanych zostało 110 000 zwykłych akcji Spółki serii D. Akcje te zostały objęte przez pracowników CI Games S.A. po cenie emisyjnej, która wyniosła 1 zł za akcję.

Brak jest ograniczeń w zakresie wykonywania prawa głosu przypadających na akcje Spółki objęte w ramach programu pracowniczego.

1.13. Prace Badawczo Rozwojowe

W trakcie procesu 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 realizuje prototyp innowacyjnej technologii zachowania przeciwników i tworzenia świata rozgrywki na potrzeby gier komputerowych z perspektywy pierwszej osoby („FPS”) z elementami otwartego świata („sandbox”).

W latach następnych, po uzyskaniu dotacji z funduszy unijnych, Spółka planuje rozwinąć prace nad nowymi projektami badawczo rozwojowymi.

2. CELE I RYZYKO DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

Celem działalności Spółki jest dostarczanie graczom na całym świecie wysokiej jakości produktów rozrywkowych na konsole, komputery PC oraz urządzenia mobilne. Zakres działalności obejmuje zarówno produkcję jak i działalność wydawniczą oraz dystrybucyjną gier video. Spółka posiada szerokie kompetencje we wszystkich wymienionych polach co umożliwi realizację powyższego celu z sukcesem.

Z punktu widzenia wzrostu wartości Spółki, zarząd sobie za cel wzrost skali tworzonych gier zarówno pod kątem samych projektów jak i działań z zakresu marketingu. Grupa realizuje cele również po przez ciągłą pracę nad poprawą rentowności poszczególnych przedsięwzięć.

2.1. Istotne czynniki ryzyka i zagrożeń Spółki

W trakcie okresu sprawozdawczego organy uprawnione do kontroli oraz nadzoru działalności nie stwierdziły naruszenia przez nią przepisów prawnych mających istotny wpływ na jej sytuację.

Zarząd Spółki nie publikował żadnych innych szacunków lub prognoz dotyczących wyników Spółki od zaprezentowanych w niniejszym raporcie.

W ocenie zarządu nie istnieją poważne okoliczności wskazujące na niemożność lub poważne zagrożenia dla możliwości kontynuowania przez jednostkę działalności w dającej się przewidzieć przyszłości.

W ocenie zarządu nie istnieją poważne zagrożenia dla kontynuacji działalności.

Najważniejsze zewnętrzne czynniki ryzyka z punktu widzenia Spółki są następujące:

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Rynek gier video, na którym działa Spółka CI Games, charakteryzuje się dużą konkurencyjnością, szybkimi zmianami technologicznymi oraz zmianami zainteresowań konsumentów. Ważnym czynnikiem wpływającym negatywnie na efektywność działalności są fluktuacje makroekonomiczne na poszczególnych rynkach. Dla zmniejszenia ryzyka Spółka rozwija swoją działalność w skali globalnej, prowadząc samodzielnie działalność wydawniczą na wszystkich najważniejszych rynkach na świecie. W ostatnich latach branża rozrywkowa rozwija się dynamicznie i szacuje się, iż wartość rynku gier video przekroczyła już wartość branży filmowej.

Ryzyko konkurencji

Spółka prowadzi działalność na rynku, na którym główną pozycję zajmują firmy z silną, ugruntowaną pozycją. Spółka skutecznie wykorzystuje swoje najważniejsze atuty: doświadczony zespół, ogólnosiwiatową sieć dystrybucji, przewagę kosztową, z którą wiąże się niższy próg rentowności w porównaniu do innych, znacznie większych producentów. Płaska struktura organizacyjna daje z kolei atut w postaci elastyczności i szybkości działania. Spółka od połowy 2014 roku tworzy gry już tylko na platformy nowej generacji (Sony PlayStation4®, XboxOne®), oraz na PC, które posiadają wysoki potencjał handlowy.

Ryzyko zmiany trendów

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

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

Ilość realizowanych projektów powoduje zróżnicowanie oferty i ogranicza ryzyko rynkowe.

Ryzyko zmiany regulacji prawnych i podatkowych

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

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

Ryzyko walutowe

W 2014 roku większość przychodów Spółki 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 Spółki należą:

Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników

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

Ryzyko związane z utratą kluczowych klientów

Działalność handlowa prowadzona jest w oparciu o rozwinięte kanały sieci detalicznej w Polsce oraz o ścisłą współpracę z zagranicznymi dystrybutorami mającymi swe siedziby na całym świecie. Istnieje ryzyko rozwiązania umów dystrybucyjnych czy upadłości firm, które są formalnymi nabywcami towarów i których Spółka jest wierzycielem. Aby zminimalizować możliwości poniesienia strat Spółka dominująca posiada na najistotniejszych rynkach, takich jak np. Stany Zjednoczone Ameryki Północnej, spółki zależne, których zadaniem jest ciągłe poszerzanie możliwości dystrybucyjnych oraz ścisła współpraca z dystrybutorami.

Ryzyko związane z dostawcami

Jedną z kategorii ryzyka związanego z dostawcami jest wprowadzanie tytułów na określone platformy konsolowe i współpraca z ich właścicielami podczas procesu ich certyfikacji. Nieuzyskanie certyfikacji oraz potencjalna możliwość wypowiedzenia umów wydawniczych na konsole to dwa główne elementy ryzyka, które realnie istnieją i mogą mieć wpływ na wyniki finansowe Spółki. Należy jednak podkreślić, iż Emitent dokłada szczególnych starań w skrupulatnym wypełnianiu i realizowaniu wszelkich zobowiązań wynikających z zawartych umów pomiędzy tymi podmiotami, a Emitentem i jego podmiotami zależnymi. Płatności związane z wydawaniem gier na konsole stanowią główną kwotę zobowiązań handlowych Spółki 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 CI Games S.A. posiada zdolność do pozyskania finansowania z sektora finansowego – w przypadku wystąpienia potrzeby sfinansowania dodatkowych projektów.

Ryzyko związane z oferowanymi produktami

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

Wewnętrzne czynniki mogące wpłynąć na przesunięcie daty premiery związane są z określeniem czasu koniecznego do ukończenia procesu produkcji gry, tak aby spełniała oczekiwania jakościowe. Wydanie gry niespełniającej przyjętych przez Spółkę wysokich standardów mogłoby negatywnie wpłynąć na przychody ze sprzedaży konkretnego produktu, ale też osłabić jej wizerunek. Czynnikiem zewnętrznym mogącym mieć wpływ na podjęcie decyzji o przesunięciu premiery jest sytuacja rynkowa, gdyż istotnym elementem procesu decyzyjnego jest wydanie gry w momencie najmniejszej konkurencji ze strony innych produktów. Innym ważnym czynnikiem są opóźnienia dostawców w przygotowaniu na czas zamówionych komponentów gier.

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

Dodatkowym aspektem jest ryzyko wystąpienia przeciwko którejś ze spółek należących do Spółki z roszczeniem, w związku z prawami autorskimi do gier, do ich elementów, do znaków graficznych lub do nazw zastrzeżonych dla poszczególnych produktów. Szczególnie na takie ryzyko narażona jest działalność w Stanach Zjednoczonych, charakteryzujących się zaostrzoną legislacją. Aby uniknąć strat z tego tytułu Spółka korzysta z kancelarii prawnych specjalizujących się w dziedzinie ochrony własności intelektualnej oraz dokonuje zastrzeżenia znaków towarowych swoich produktów. Zgłaszając taki wniosek w celu ochrony znaków na terenie Unii Europejskiej i innych krajów z całego świata, jednocześnie sprawdza się jego dostępność na poszczególnych rynkach i szacuje ryzyko naruszenia praw autorskich podmiotów trzecich.

Ryzyko utraty płynności

Spółka jest narażona na ryzyko utraty płynności. Zabezpieczeniem przed ryzykiem niewypłacalności nabywców jest analiza ich kondycji finansowej oraz ciągły monitoring spływu należności. Spółka dominująca jest w stanie pozyskiwać środki finansowe w postaci długu bankowego lub emisji obligacji.

Ryzyko błędnego oszacowania nakładów i przyszłej sprzedaży

Produkcja, wydawanie i dystrybucja produktów wymaga oszacowania przed datą premiery rynkowej produktu przyszłej wartości sprzedaży własnych. W praktyce występują znaczące różnice pomiędzy poszczególnymi produktami w zakresie ilości sprzedanych sztuk i zdolności do generowania przez nie przychodów. Spółka w oparciu o wieloletnie doświadczenie szacuje potencjał komercyjny każdego wprowadzanego do oferty tytułu, jednak nie ma możliwości całkowitego wyeliminowania ryzyka błędnego oszacowania nakładu i przyszłej sprzedaży.

Ryzyko opóźnień w produkcji gier

Przesunięcia i opóźnienia premier gier komputerowych są powszechnym 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 oraz Android wymaga przejścia procesu certyfikacji z właścicielem platformy. Istnieje ryzyko rozwiązania współpracy z właścicielem platformy, opóźnienia lub nieuzyskania certyfikacji wyprodukowanej gry, co może mieć wpływ na opóźnienie premiery. Spółka rozpoczyna działalność w segmencie gier mobilnych, a ryzyka związane z nowym rynkiem minimalizuje poprzez dobór partnerów, którzy posiadają doświadczenie w tym segmencie rynku.

2.2. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych.

Spółka CI Games S.A. posiada zdolność finansowania projektów inwestycyjnych. W roku obrotowym 2015 Spółka zamierza utrzymać dotychczasowy poziom inwestycji. Do sfinansowania projektów inwestycyjnych będą wykorzystywane środki własne, jak również środki pozyskiwane z sektora bankowego lub finansowego.

3. WYNIKI DZIAŁALNOŚCI I SYTUACJA FINANSOWA

3.1. Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Spółki w 2014 roku oraz zdarzeń mających wpływ na wyniki finansowe

- **Zawarcie umowy kredytowej**

W dniu 21.02.2014 roku Spółka podpisała umowę kredytu w rachunku bieżącym z Bankiem Spółdzielczym w Ostrowi Mazowieckiej z siedzibą w Ostrowi Mazowieckiej, ul. 3-go Maja 32. Spółka otrzymała limit w wysokości 5 mln PLN z przeznaczeniem na bieżącą działalność Spółki, w tym produkcję i marketing gier Enemy Front i Lords of the Fallen. Warunki na jakich udzielono kredyt nie odbiegały od warunków rynkowych. Ostateczna data spłaty kredytu została wyznaczona na 31 marca 2015 roku.

- **Zawarcie umowy faktoringu odwrotnego i aneks dotyczący transakcji skarbowych**

W dniu 13.05.2014 roku Spółka zawarła z Alior Bank S.A. umowę faktoringu odwrotnego o wartości 2 mln EUR na finansowanie zakupu towarów / zapłaty za licencję / produkcję u dostawców dotyczące gier Enemy Front i Lords of the Fallen. Ostateczna data spłaty wyznaczona została na dzień 28 lutego 2015r.

Warunki i postanowienia przedmiotowej umowy nie odbiegały od warunków powszechnie stosowanych dla tego typu umów. Jednocześnie spółka podpisała z Alior Bank S.A. aneks do umowy ramowej dotyczącej transakcji skarbowych, w ramach której mogą być zawierane transakcje terminowe typu forward, przedłużający okres trwania umowy ramowej do dnia 12 maja 2015 roku.

- **Premiera gry ENEMY FRONT**

W dniu 13.06.2014r. miała miejsce premiera gry Enemy Front w wersji na PlayStation® 3, Xbox360® i PC. W pierwszym nakładzie spółka sprzedała do dystrybutorów w USA i Europie ponad 300 tys. egzemplarzy.

W związku z zakończeniem prac nad Enemy Front podjęte zostały decyzje mające na celu optymalizację struktury organizacyjnej i likwidację oddziału Spółki w Bydgoszczy, co wpłynęło pozytywnie na cash flow.

- **Powołanie Członka Zarządu**

W dniu 16.06.2014r. Rada Nadzorcza Spółki powołała Pana Adama Pieniackiego w skład Zarządu CI Games S.A. i powierzyła mu pełnienie funkcji Członka Zarządu Spółki. Pan Adam Pieniacki pełni obowiązki Dyrektora Finansowego CI Games S.A.

- **Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CI Games S.A.**

W dniu 17.06.2014 roku odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CI Games S.A., na którym:

- podjęto uchwałę nr 1 w sprawie wyboru Przewodniczącego Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia;
- podjęto uchwałę nr 2 w sprawie odstąpienia od wyboru Komisji Skrutacyjnej;
- podjęto uchwałę nr 3 w sprawie przyjęcia porządku obrad;
- podjęto uchwałę nr 4 w sprawie rozpatrzenia i zatwierdzenia sprawozdania Zarządu z działalności CI Games S.A. za rok obrotowy 2013;
- podjęto uchwałę nr 5 w sprawie rozpatrzenia i zatwierdzenia sprawozdania finansowego CI Games S.A. za rok obrotowy 2013;
- podjęto uchwałę nr 6 w sprawie rozpatrzenia i zatwierdzenia sprawozdania Zarządu jednostki dominującej z działalności Grupy kapitałowej CI Games S.A. za rok 2013;
- podjęto uchwałę nr 7 w sprawie rozpatrzenia i zatwierdzenia skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy kapitałowej CI Games S.A. za rok 2013, sporządzonego przez jednostkę dominującą;
- podjęto uchwałę nr 8 w sprawie rozporządzenia zyskiem za rok 2013;
- podjęto uchwałę nr 9 w sprawie udzielenia absolutorium Prezesowi Zarządu CI Games S.A. z wykonania obowiązków w roku 2013;
- podjęto uchwałę nr 10 w sprawie udzielenia absolutorium Członkowi Zarządu CI Games S.A. z wykonania obowiązków w roku 2013;
- podjęto uchwałę nr 11 w sprawie rozpatrzenia i zatwierdzenia sprawozdania Rady Nadzorczej z działalności za rok 2013 oraz sprawozdania z oceny przez Radę Nadzorczą sprawozdania Zarządu z działalności CI Games S.A. i sprawozdania finansowego CI Games za rok obrotowy 2013;
- podjęto uchwałę nr 12 w sprawie udzielenia absolutorium Przewodniczącemu Rady Nadzorczej CI Games S.A. z wykonania obowiązków w roku 2013 (K. Sroczyński);
- podjęto uchwałę nr 13 w sprawie udzielenia absolutorium Członkowi Rady Nadzorczej CI Games S.A. z wykonania obowiązków w roku 2013 (M. Dworak);
- podjęto uchwałę nr 14 w sprawie udzielenia absolutorium Członkowi Rady Nadzorczej CI Games S.A. z wykonania obowiązków w roku 2013 (L. Tymiński);
- podjęto uchwałę nr 15 w sprawie udzielenia absolutorium Członkowi Rady Nadzorczej CI Games S.A. z wykonania obowiązków w roku 2013 (T. Litwiniuk);
- podjęto uchwałę nr 16 w sprawie udzielenia absolutorium Członkowi Rady Nadzorczej CI Games S.A. z wykonania obowiązków w roku 2013 (G. Leszczyński).

- **Likwidacja spółki zależnej**

W dniu 02.09.2014r. Spółka otrzymała z Ministerstwa Finansów Kanady decyzję w sprawie wyrażenia zgody na rozwiązanie (likwidację) spółki zależnej Spółki: City Interactive Canada Inc. z siedzibą w Ontario w Kanadzie, która nie prowadziła działalności operacyjnej, gdyż działalność dystrybucyjną na rynkach obu Ameryk przejęła spółka zależna Spółki z siedzibą w USA oraz spółka dominująca CI Games S.A.

W związku z brakiem ekonomicznego i operacyjnego uzasadnienia utrzymywania biura w Kanadzie, Zarząd CI Games S.A. podjął decyzję o zamknięciu Spółki.

- **Premiera gry LORDS OF THE FALLEN**

W dniu 28.10.2014r. miała miejsce premiera Lords of the Fallen, gry z gatunku Action RPG, która jest grą wyprodukowaną na konsole nowej generacji: PlayStation®4 i XboxOne®. W pierwszym nakładzie spółka sprzedała do dystrybutorów w USA i Europie ponad 600 tys. egzemplarzy a w całym IV kwartale 792 tys kopii.

- **Zawarcie umowy faktoringu odwrotnego i aneks dotyczący transakcji skarbowych**

W dniu 03.10.2014 roku Spółka podpisała z Alior Bank S.A z siedzibą w Warszawie, aneks do umowy faktoringu odwrotnego z dnia 13 maja 2014 roku, na mocy którego został zwiększony limit przyznanego finansowania z 2 mln EUR do 2,6 mln EUR. W zakresie innych istotnych postanowień, warunki umowy nie uległy zmianie.

- **Wykup obligacji serii E**

W dniu 18.12.2014 roku Spółka dokonała całkowitego, terminowego wykupu obligacji serii E CI Games S.A. Łączna cena wykupu wraz z odsetkami wyniosła 5,703 tysiące złotych.

3.2. Kursy walut

Pozycje aktywów i pasywów bilansu zostały przeliczone według średniego kursu ogłoszonego na ostatni dzień bilansowy przez Narodowy Bank Polski:

- na dzień 31.12.2013 r. - 4,1472 PLN/EUR.
- na dzień 31.12.2014 r. - 4,2623 PLN/EUR.

Pozycje rachunku zysków i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych zostały przeliczone według kursu średniego, obliczonego jako średnia arytmetyczna kursów ogłaszanych przez Narodowy Bank Polski na ostatni dzień miesiąca w danym okresie:

- za rok 2013 - 4,2110 PLN/EUR,
- za rok 2014 - 4,1893 PLN/EUR.

3.3. Wybrane dane finansowe

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	2014		2013	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przychody netto ze sprzedaży	97 700	23 322	100 971	23 978
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	1 214	290	14 177	3 367
Zysk (strata) brutto	1 121	267	10 502	2 494
Zysk (strata) netto	1 017	243	26 677	6 335
Liczba akcji (w tys. szt)	13 914	13 914	13 914	13 914
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą	0,07	0,02	1,92	0,46

Przychody netto ze sprzedaży Spółki wyniosły 97,7 mln zł, co oznacza spadek w porównaniu do 2013 roku o 3,3 mln zł. Głównym czynnikiem mającym wpływ na wyniki sprzedażowe osiągnięte w okresie była premiera gier: Enemy Front oraz Lords of the Fallen oraz fakt rozpoczęcia sprzedaży produktów na terenie USA przez spółkę zależną.

Opis czynników wpływających na rentowność z działalności operacyjnej Spółki zamieszczony został w punkcie 3.4 niniejszego raportu.

W 2014 roku zysk netto Spółki wyniósł 1 mln zł, na co wpływ miał przede wszystkim zysk wygenerowany na grze Lords of the Fallen oraz strata na grze Enemy Front.

BILANS	31.12.2014		31.12.2013	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Aktywa trwałe	61 010	14 314	72 087	17 382
Aktywa obrotowe	37 753	8 858	27 135	6 543
Aktywa razem	98 763	23 171	99 221	23 925
Kapitał własny	80 415	18 867	79 399	19 145
Kapitał zakładowy	1 391	326	1 391	336
Zobowiązania	18 348	4 305	19 823	4 780
Zobowiązania długoterminowe	4 467	1 048	1 122	271
Zobowiązania krótkoterminowe	13 880	3 256	18 701	4 509
Pasywa razem	98 763	23 171	99 222	23 925

Suma bilansowa Spółki CI Games na dzień 31 grudnia 2014 r. wyniosła 98,8 mln zł, co stanowi spadek o 0,5% w porównaniu ze stanem na dzień 31 grudnia 2013 r.

Aktywa trwałe w bilansie na dzień 31 grudnia 2014 r. wynosiły 61 mln zł (62% aktywów ogółem Spółki) i spadły o 15% w porównaniu z dniem 31 grudnia 2013 r.

Spadek wartości aktywów trwałych wynika przede wszystkim ze zmniejszenia wartości niematerialnych na koniec 2014 roku w porównaniu do stanu na koniec 2013 roku. Jest to efekt zakończenia w 2014 roku produkcji gier Enemy Front oraz Lords of the Fallen.

Aktywa obrotowe Spółki na dzień 31 grudnia 2014 r. wyniosły 37,8 mln zł i uległy zwiększeniu w porównaniu do końca 2013 roku o 39%, co wynikało głównie ze zwiększenia poziomu należności. Należności handlowe wzrosły, co było efektem premiery i rozpoczęcia sprzedaży gry Lords of the Fallen w IV kwartale tj. w dniu 28.10.2014.

Kapitał własny Spółki na dzień 31 grudnia 2014 r. wyniósł 80,4 mln zł (81,4% sumy bilansowej), co oznacza 1,3% wzrost w porównaniu do 31 grudnia 2013 r. Zwiększenie poziomu kapitału własnego wynika głównie ze wzrostu poziomu zysku zatrzymanego.

Zobowiązania Spółki na dzień bilansowy wyniosły 18,3 mln zł i spadły o 1,5 mln zł w porównaniu do stanu zobowiązań na koniec 2013 roku, co było z jednej strony efektem spłaty kredytów bankowych, a z drugiej wynikiem wzrostu rezerwy z tytułu podatku odroczonego.

RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	2014		2013	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	32 340	7 720	31 145	7 396
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-27 461	-6 555	-30 953	-7 351
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-6 179	-1 475	-4 672	-1 110
Przepływy pieniężne netto	-1 300	-310	-4 480	-1 064

Rok 2014 Spółka rozpoczęła stanem środków pieniężnych w wysokości 9,9 mln zł.

Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej wyniosły 32,3 mln zł. Najistotniejszy wpływ na taki poziom przepływów miał osiągnięty w 2014 roku zysk brutto, skorygowany o odpisy amortyzacyjne w wysokości 42,3 mln zł wynikające z faktu premiery gier a z drugiej strony wzrost poziomu należności o 16,3 mln zł.

Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej były ujemne i wyniosły minus 27,5 mln zł. Stanowiły je przede wszystkim wydatki związane z finansowaniem prac rozwojowych związanych z tworzeniem gier.

Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej były ujemne (minus 6,2 mln zł), co wynika z wykupu w raportowanym okresie obligacji oraz spłaty kredytów bankowych.

Środki pieniężne na koniec okresu sprawozdawczego wyniosły 8,6 mln zł.

3.4. Wskaźniki rentowności

Wyszczególnienie	jm.	2014	2013
Rentowność sprzedaży	%	19,0%	40,4%
Rentowność EBITDA	%	44,4%	30,4%
Rentowność działalności operacyjnej EBIT	%	1,2%	14,0%
Rentowność brutto	%	1,1%	10,4%
Rentowność netto	%	1,0%	26,4%
Rentowność aktywów (ROA)	%	1,0%	26,9%
Rentowność kapitałów własnych (ROE)	%	1,3%	33,6%

Zasady wyliczenia wskaźników

Rentowność sprzedaży	=	zysk ze sprzedaży / przychody ze sprzedaży
Rentowność EBITDA	=	EBITDA / przychody ze sprzedaży
Rentowność działalności operacyjnej	=	zysk z działalności operacyjnej / przychody ze sprzedaży
Rentowność brutto	=	zysk przed opodatkowaniem / przychody ze sprzedaży
Rentowność netto	=	zysk netto / przychody ze sprzedaży
Rentowność aktywów (ROA)	=	zysk netto / aktywa
Rentowność kapitału własnego (ROE)	=	zysk netto / kapitał własny

Rentowność sprzedaży w roku 2014 wyniosła 19%, co stanowi spadek w porównaniu do roku 2013 o 21,4 punktów procentowych i było wynikiem następujących czynników:

W 2014 roku gra Lords of the Fallen sprzedawana była w pierwotnej cenie detalicznej w USA na poziomie 59,99 USD, natomiast gra Enemy Front w cenie 39,90 USD. Różnica w cenach oferowanych klientom w sklepach wynikała z faktu, że gra Lords of the Fallen wyprodukowana została na nowe konsole (PS4 i XboxOne), natomiast Enemy Front na poprzednią wersję konsol (PS3, Xbox).

Ponadto gra Lords of the Fallen pozycjonowana jest ze względu na swoją jakość i uzyskane oceny krytyków na poziomie najlepszych światowych produkcji. Wyższa cena dla klienta gry Lords of the Fallen przełożyła się na wyższe marże uzyskiwane przez Spółkę na tym produkcie.

3.5. Struktura aktywów

Wyszczególnienie	jm.	2014	2013
Wartości niematerialne / Aktywa	%	29,8%	44,1%
Rzeczowe aktywa trwałe / Aktywa	%	1,3%	1,4%
Należności handlowe / Aktywa	%	24,6%	8,0%
Zapasy / Aktywa	%	3,0%	3,4%
Inwestycje krótkoterminowe / Aktywa	%	0,2%	0,4%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty / Aktywa	%	8,7%	10,0%
Aktywa z tytułu odr. podatku dochodowego / Aktywa	%	25,9%	22,5%
Pozostałe aktywa / Aktywa	%	6,4%	10,2%

W strukturze aktywów na koniec roku 2014 (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 2014 roku 29,5 mln co stanowi 29,8% aktywów Spółki.

Istotnymi elementami aktywów są aktywa z tytułu podatku odroczonego (25,9% sumy bilansowej), środki pieniężne i ich ekwiwalenty (stanowiące 8,7% sumy bilansowej) oraz należności handlowe (24,6% sumy bilansowej).

3.6. Wskaźniki rotacji

Wyszczególnienie	jm.	2014	2013
Wskaźnik rotacji aktywów	Liczba rotacji	1,0	1,0
Wskaźnik rotacji zapasów		33,0	30,3
Okres spływu należności	Liczba dni	91	29
Okres spłaty zobowiązań		47	41

Zasady wyliczenia 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

Na wzrost wskaźników rotacji zapasów, należności i zobowiązań miała wpływ przede wszystkim data premiery gry Lords of the Fallen, która przypadła na IV kwartał 2014 roku. Rozliczenie kontraktu z największymi dystrybutorami Spółki w Europie nastąpi w I kwartale 2015 roku i w tym okresie parametry rotacji powinny powrócić do normalnych dla spółki poziomów.

3.7. Wskaźniki zadłużenia

Wyszczególnienie	2014	2013
Wskaźnik ogólnego zadłużenia	0,19	0,20
Wskaźnik zadłużenia kapitałów własnych	0,23	0,25
Wskaźnik pokrycia aktywów trwałych kapit. stałymi	1,39	1,12
Wskaźnik zadłużenia krótkoterminowego	0,14	0,19
Wskaźnik zadłużenia długoterminowego	0,045	0,011

Zasady wyliczenia 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 długotermin.) / aktywa trwałe

Wskaźnik zadłużenia krótkoterminowego = zobowiązania krótkotermin. / pasywa ogółem

Wskaźnik zadłużenia długoterminowego = zobowiązania długotermin. / pasywa ogółem

Wartości wskaźników zadłużenia są niższe w porównaniu z rokiem ubiegłym. Jest to efekt spłaty na dzień 31.12.2014r wszystkich zobowiązań odsetkowych.

3.8. Wskaźniki płynności

Wyszczególnienie	2014	2013
Wskaźnik bieżącej płynności	2,72	1,45
Wskaźnik płynności szybkiej	2,51	1,27
Wskaźnik natychmiastowy	0,62	0,53

Zasady wyliczenia 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

Poprawie uległy wszystkie wskaźniki płynności finansowej Spółki i notują one bardzo wysokie poziomy. Spowodowane było to brakiem na dzień 31.12.2014 zobowiązań odsetkowych i utrzymywaniem bezpiecznego poziomu gotówki.

3.9. Struktura finansowania

Wyszczególnienie	jm.	2014	2013
Kapitał własny	%	81,4%	80,0%
Zobowiązania długoterminowe	%	4,5%	1,1%
Zobowiązania krótkoterminowe	%	14,1%	18,8%

Spółka, podobnie jak w latach poprzednich, finansuje swoją działalność w oparciu o kapitał własny, który w strukturze finansowej stanowi 81,4% pasywów ogółem.

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

3.10. Informacje o sprzedaży produktów

Spółka CI Games prowadzi działalność produkcyjną i wydawniczą na globalnym rynku gier video. Spółka kładzie nacisk na prowadzenie sprzedaży w formie dystrybucji gotowych nośników z programami komputerowymi, jednak w niektórych przypadkach dokonuje sprzedaży licencji na dystrybucję programu na określonym obszarze i w określonym czasie.

Struktura przychodów ze sprzedaży osiągniętej przez Spółkę w latach 2013 - 2014 ze względu na rodzaj oferowanego produktu w ujęciu wartościowym kształtowała się następująco:

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

Przychody	2014	Udział %	2013	Udział %	2014/2013
Produkty własne (sprzedaż płyt na konsole i PC)	69 591	71%	82 437	82%	16%
Licencje	1 948	2%	6 251	6%	31%
Sprzedaż cyfrowa	26 136	27%	11 736	12%	223%
Pozostała sprzedaż	26	0%	548	1%	5%
Razem	97 700	100%	100 971	100%	97%

W 2014 roku odnotowano najwyższą dynamikę wzrostu sprzedaży w segmencie sprzedaży cyfrowa (223% wzrostu), co jest bardzo dobrym wskaźnikiem, ponieważ sprzedaż w formie elektronicznej (upload gry ze strony dystrybutora) jest dla Spółki najbardziej rentownym kanałem sprzedaży oraz nie wymaga nakładów finansowych na fizyczną produkcję nośników.

Struktura przychodów ze sprzedaży w ujęciu ilościowym

Przychody	2014	Udział %	2013	Udział %	2014/2013
Produkty własne (sprzedaż płyt na konsole i PC)	843 347	46%	1 573 806	68%	54%
Licencje	323 154	18%	179 750	8%	180%
Sprzedaż cyfrowa	648 709	36%	472 105	20%	137%
Pozostała sprzedaż	6 598	0%	77 709	3%	8%
Razem	1 821 808	100%	2 303 370	100%	79%

3.11. Informacje o rynkach z określeniem uzależnienia od odbiorców i dostawców

W roku 2014 udział sprzedaży zagranicznej w całkowitych przychodach Spółki nie uległ istotnej zmianie w porównaniu do 2013 roku i wyniósł 97%. Produkty spółki są dystrybuowane w 72 krajach świata.

Udział eksportu w przychodach ze sprzedaży w latach 2014 – 2013

dane w tys. zł

Sprzedaż	2014	2013
Zagranica	94 913	97 701
<i>Udział</i>	<i>97%</i>	<i>97%</i>
Kraj	2 787	3 270
<i>Udział</i>	<i>3%</i>	<i>3%</i>
Razem	97 700	100 971

Z kolei w ujęciu ilościowym udział eksportu wyniósł 96% i uległ zwiększeniu w porównaniu do 2013 roku o 1 punkt procentowy.

Sprzedaż	2014	2013
Zagranica	1 750 869	2 182 132
<i>Udział</i>	<i>96%</i>	<i>95%</i>
Kraj	70 939	121 238
<i>Udział</i>	<i>4%</i>	<i>5%</i>
Razem	1 821 808	2 303 370

Odbiorcami, których udział w sprzedaży w roku 2014 przekroczył 5% są: City Interactive Inc SA, Koch Media GmbH, Square Enix Limited, Valve Corporation, Namco Bandai Games Europe. Pozostali kontrahenci nie przekroczyli wyznaczonego poziomu istotności.

Poniższe zestawienie zawiera listę dostawców, których udział w zakupach w roku 2014 przekroczył 10%: Microsoft Ireland Operations Ltd, Sony DADC USA INC, Sony DADC Austria AG CZECHY, Sony DADC Austria AG. Pozostali dostawcy nie przekroczyli wyznaczonego poziomu istotności.

3.12. Informacje o znaczących umowach dla działalności gospodarczej Spółki CI Games S.A.

1. Umowy ubezpieczenia

Spółka CI Games posiadała w okresie sprawozdawczym następujące polisy ubezpieczeniowe:

Nazwa Ubezpieczyciela	Przedmiot i zakres ubezpieczenia	Okres ubezpieczenia	Suma ubezpieczenia (w tys.)
AIG Europe Limited	Ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej Zarządu Spółki	07.11.2012 - 06.11.2013	50 mln zł
AIG Europe Limited	Ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej Zarządu Spółki	07.11.2013 - 06.11.2014	60 mln zł
AIG Europe Limited	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	10.06.2012 - 09.06.2013	2 mln USD
AIG Europe Limited	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	10.06.2013 - 09.06.2014	2 mln USD

AIG Europe Limited	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	05.05.2012 - 04.05.2013	3 mln USD
AIG Europe Limited	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	05.05.2013 - 04.05.2014	3 mln USD
ERGO Hestia S.A.	Ubezpieczenie sprzętu elektronicznego	15.09.2012 - 14.09.2013	2,2 mln zł
ERGO Hestia S.A.	Ubezpieczenie mienia	15.09.2012 - 14.09.2013	1,3 mln zł
ERGO Hestia S.A.	Dodatkowe ubezpieczenie mienia	27.09.2012 - 30.04.2013	5,0 mln zł
AVIVA Towarzystwo Ubezpieczeń Ogólnych S.A.	Ubezpieczenie sprzętu elektronicznego i mienia	15.09.2013 - 14.09.2014	7,7 mln zł
ERGO Hestia S.A.	OC z tytułu prowadzenia działalności gospodarczej lub użytkowania mienia	15.02.2013 - 14.02.2014	0,2 mln EUR

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

3. Umowy zawarte pomiędzy akcjonariuszami

Zarząd CI Games S.A. nie posiada wiedzy na temat ewentualnych umów zawartych pomiędzy akcjonariuszami Spółki w 2014 r.

3.13. Umowy zawarte pomiędzy 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 Spółki przez przejęcie

Nie zostały zawarte żadne tego rodzaju umowy.

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

1. Umowy kredytów i pożyczek

Na dzień 31 grudnia 2014 r. Spółka nie posiadała istotnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek. W trakcie okresu sprawozdawczego Spółka zawarła następujące umowy kredytowe:

W dniu 21 lutego 2014 roku Spółka podpisała umowę kredytu w rachunku bieżącym z Bankiem Spółdzielczym w Ostrowi Mazowieckiej z siedzibą w Ostrowi Mazowieckiej. Spółka otrzymała limit w wysokości 5 mln PLN z przeznaczeniem na bieżącą działalność Spółki, w tym produkcję i marketing gier Enemy Front i Lords of the Fallen. Warunki na jakich udzielono kredyt nie odbiegały od warunków rynkowych.

Ostateczna data spłaty kredytu została wyznaczona na 31 marca 2015 roku.

W dniu 13 maja 2014 roku Spółka zawarła z Alior Bank S.A. umowę faktoringu odwrotnego o wartości 2 mln EUR na finansowanie zakupu towarów / zapłaty za licencję / produkcję u dostawców dotyczące gier Enemy Front i Lords of the Fallen. Ostateczna data spłaty wyznaczona została na dzień 28 lutego 2015r.

Warunki i postanowienia przedmiotowej umowy nie odbiegają od warunków powszechnie stosowanych dla tego typu umów. Jednocześnie spółka podpisała z Alior Bank S.A. aneks do umowy ramowej dotyczącej transakcji skarbowych, w ramach której mogą być zawierane transakcje terminowe typu forward, przedłużający okres trwania umowy ramowej do dnia 12 maja 2015 roku.

W dniu 3 października 2014 roku Spółka podpisała z Alior Bank S.A. z siedzibą w Warszawie, aneks do umowy faktoringu odwrotnego z dnia 13 maja 2014 roku, na mocy którego został zwiększony limit przyznanego finansowania z 2 mln EUR do 2,6 mln EUR. W zakresie innych istotnych postanowień, warunki umowy nie uległy zmianie.

2. Umowy leasingu

Na dzień 31 grudnia 2014 r. Spółka dominująca CI Games S.A. posiadała jedną umowę dotyczącą leasingu kapitałowego, która zawarta została w 2013 roku z Getin Leasing S.A. (wartość początkowa - 76,8 tys. zł, wartość rat kapitałowych do spłaty na 31 grudnia 2014 r. – 14 tys. zł).

3. Umowy gwarancji i poręczeń

Spółka posiada gwarancję bankową wystawioną przez Alior Bank S.A. w dniu 23 kwietnia 2013 roku do kwoty 420 000 zł na rzecz Bertie Investment Sp. z o.o. z tytułu najmu powierzchni biurowej przy ul. Puławskiej 182. Gwarancja jest ważna do 22 kwietnia 2015 roku.

Na dzień 31 grudnia 2014 r. Spółka nie posiadała innych zobowiązań warunkowych.

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

W okresie sprawozdawczym Spółka nie emitowała papierów wartościowych.

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

W 2014 roku Spółka nie udzielała materialnych pożyczek pracownikom lub dostawcom.

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

Wartość wynagrodzeń (brutto) osób zarządzających i nadzorujących Spółki wypłaconych w roku 2014 (dane w zł):

Zarząd CI Games S.A.

Marek Tymiński - Prezes Zarządu	253 800
Adam Pieniacki - Członek Zarządu	33 000

Rada Nadzorcza CI Games S.A.

Krzysztof Sroczyński - Przewodniczący Rady Nadzorczej	42 000
Marek Dworak - Członek Rady Nadzorczej	30 000
Grzegorz Leszczyński - Członek Rady Nadzorczej	30 000
Lech Tymiński - Członek Rady Nadzorczej	30 000
Tomasz Litwiniuk - Członek Rady Nadzorczej	30 000

3.18. 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 ze spółkami należącymi do Spółki (dane w tys. zł):

	koszty	przychody	należności	zobowiązania
CI Games GmbH	151	5	190	-
City Interactive USA Inc.	10 080	21 759	5 631	-
City Interactive Studio S.R.L.	26	-	-	-
Business Area	-	7	2	-
Business Area Sp. z o.o. Sp. j.	1 362	2 907	-	511
CI Games S.A. Sp. j.	502	7	2	648
CI Games Cyprus LTD	-	0	64	2 116
City Interactive Peru	-	-	-	571
RAZEM	12 121	24 686	5 889	3 847

Transakcje Spółki 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/zakupy	przychody	należności	zobowiązania
Onimedia Sp. z o.o.	-	10	4	-
Premium Food Restaurants S.A.	0	1	0	-
Tech Marek Tymiński	14	197	47	2
MT Golf Sp. z o.o.	-	8	18	-

RAZEM	14	216	70	2
--------------	-----------	------------	-----------	----------

Transakcje Spółki ze spółkami powiązаныmi osobowo z Członkami Rady Nadzorczej i Członkami Zarządu Spółki (dane w tys. zł) :

	koszty	przychody	należności	zobowiązania
Adam Pieniacki	199	-	-	-
RAZEM	199	-	-	-

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

Informacja o toczących się postępowaniach przed sądami zawarta jest w notcie 35 Roczego Sprawozdania Finansowego.

3.20. 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 2014 r. – 17 lipca 2014 r. Umowa dotyczy badania sprawozdania finansowego Spółki oraz Spółki Kapitałowej za rok 2014 (przegląd półroczny i badanie roczne).
- Łączna wartość wynagrodzenia należnego za przegląd i badanie sprawozdania finansowego jednostki i Spółki w 2014 r. – 38 000 zł netto.
- Podmiotem dokonującym badania sprawozdania finansowego Spółki oraz Grupy Kapitałowej za rok 2013 (przegląd półroczny i badanie roczne) była spółka CSWP Audyt Sp. z o.o. Sp. k. Łączna wartość wynagrodzenia należnego za przegląd i badanie sprawozdania finansowego Spółki i Grupy Kapitałowej w 2013 r. wyniosła 42 000 zł netto.

4. PERSPEKTYWY

CI Games S.A. sukcesywnie realizuje strategię rozwoju, która ma na celu regularne wydawanie wysokiej jakości gier. W procesie produkcji, promocji i sprzedaży gier, jakość jest decydującym czynnikiem planowania i rozwoju produktów. Spółka produkuje gry na PC oraz konsole nowej generacji, które pojawiły się w sprzedaży w czwartym kwartale 2013 roku i stopniowo zastąpią obecną generację konsol.

Sukces gry Lords of the Fallen spowodował, że w 2015 roku Spółka planuje wydać ten tytuł na tablety i telefony komórkowe.

W 2014 roku Spółka rozpoczęła prace nad Sniper Ghost Warrior III – grą w najbardziej popularnym gatunku gier na PC i konsole w 2014 – First Person Shooter. Marka Sniper Ghost Warrior jest obok Lords of the Fallen najbardziej rozpoznawalną marką Spółki i dotychczas sprzedała się w łącznym nakładzie ponad 5,6 mln kopii. Gra jest produkowana na nowe konsole PS4 i XboxOne oraz komputery PC, a jej premiera planowana jest na 2015 rok.

Grupa prowadzi także prace koncepcyjne nad grą Lords of The Fallen II.

Zdaniem Emitenta obrona strategia przyczyni się do osiągnięcia przez CI Games S.A. sukcesów finansowych i wzmocnienia jej pozycji na światowych rynkach. W ocenie Zarządu Spółka posiada niezbędne kompetencje oraz możliwości techniczne do tworzenia, wydawania oraz dystrybucji gier wysokiej jakości.

5. ŁAD KORPORACYJNY

Zasady ładu korporacyjnego zostały opisane w odrębnym dokumencie: "OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO W ROKU 2014".

Marek Tymiński

Prezes Zarząd

Adam Pieniacki

Członek Zarządu

Warszawa, dnia 23 marca 2015 roku