



GRUPA KAPITAŁOWA CI GAMES

Sprawozdanie Zarządu z działalności za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2025 r.

Warszawa, 18 września 2025 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	22

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 2025 roku i do dnia publikacji raportu

- W dniu 09.01.2025 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie United Label S.A. podjęło uchwałę 4/1/2025 w sprawie wycofania wszystkich akcji United Label S.A. z obrotu w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych. W wykonaniu uchwały zarząd United Label S.A. 10.01.2025 r. złożył wniosek do Komisji Nadzoru Finansowego na podstawie art. 91 ust. 1 ustawy z dnia 29.07.2005 r. o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych o udzielenie zezwolenia na wycofanie akcji Spółki z obrotu w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. Wniosek dotyczył wszystkich akcji United Label S.A. dopuszczonych do tego obrotu, tj. 1.275.000 akcji zwykłych na okaziciela.
- Dnia 28.01.2025 r. miała miejsce premiera gry „Tails of Iron” – „Tails of Iron 2: Whiskers of Winter” na wszystkich platformach jednocześnie (komputery PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X|S i Nintendo Switch).
- W dniu 17.02.2025 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie CI Games powołało nowego Członka Rady Nadzorczej pana Nicholasa Beliaeff.

- W dniu 11.03.2025 r. Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. podjął uchwałę w sprawie dopuszczenia i wprowadzenia do obrotu giełdowego na rynku równoległym GPW z dniem 18.03.2025 r. 7 881 865 akcji zwykłych na okaziciela serii J Spółki oznaczonych przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. kodem PLCTINT00117. W dniu 13.03.2025 r. Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. wydał oświadczenie w sprawie dokonania asymilacji 7.881.865 akcji oznaczonych dotychczas kodem ISIN: PLCTINT00117 z pozostałymi akcjami Spółki znajdującymi się w obrocie, oznaczonymi kodem ISIN: PLCTINT00018. Akcje serii J zostały wprowadzone do obrotu z dniem 18.03.2025 r.
- W dniu 21.03.2025 r. Emitent zawarł z Powszechną Kasą Oszczędności Bank Polski Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie trzy umowy kredytu obrotowego nieodnawialnego każdy w kwocie 8 500 000,00 zł oraz w łącznej kwocie 25 500 000 zł jak również aneks numer 1 do umowy limitu kredytowego wielocelowego z dnia 10.04.2024 r. zgodnie z którym podwyższony został limit kredytowy o kwotę 9 500 000,00 PLN do kwoty 24 500 000,00 zł a okres kredytowania został wydłużony do 09.04.2027 r. Szczegóły zawartych umów kredytowych zostały opisane w Rozdziale II punkcie 7.
- W dniu 17.04.2025 r. CI Games wydało wersję 2.0, czyli ostateczną edycję „Lords of the Fallen” — dużą bezpłatną aktualizację dla wszystkich posiadaczy gier na PC, PS5 i Xbox Series X|S, będącą ukoronowaniem ponad 50 dotychczasowych aktualizacji po premierze. Wersja 2.0 umieściła „Lords of the Fallen” w centrum zainteresowania, ale także umożliwiła grze osiągnięcie miejsca w pierwszej dziesiątce sprzedaży na Steam i PlayStation 5, co świadczy o udanym powrocie na rynek.
- 23.04.2025 r. United Label S.A. została doręczona decyzja Komisji Nadzoru Finansowego z dnia 18.04.2025 r. w sprawie zezwolenia na wycofanie z obrotu w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. 1 275 000 zdematerializowanych akcji zwykłych na okaziciela z dniem 30.04.2025 r. United Label S.A. w dniu 23.04.2025 r. złożyła do Komisji Nadzoru Finansowego oświadczenie o zrzeczeniu się prawa do złożenia wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy od decyzji, w związku z czym 23.04.2025 r. decyzja stała się ostateczna i prawomocna. Dnia 28.04.2025 r. Giełda Papierów Wartościowych S.A. podjęła uchwałę numer 571/2025 w sprawie wycofania z obrotu na rynku NewConnect akcji spółki United Label S.A. z dniem 30.04.2025 r. Oznacza to, że z dniem 30.04.2025 r. United Label S.A. utraciło status spółki publicznej i zaprzestało wykonywać obowiązki informacyjne dotyczące przekazywania raportów bieżących i okresowych, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
- W dniu 21.05.2025 r. członek Rady Nadzorczej Pan Jeremy Michael James Lewis złożył rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki z dniem 21.05.2025 r.
- W dniu 27.05.2025 r. pan Florian Schuhbauer złożył rezygnację z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej Spółki ze skutkiem na dzień odbycia Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki, tj. z dniem 18.06.2025 roku.
- W dniu 18.06.2025 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało w skład Rady Nadzorczej Spółki pana Paula Schempp’a na bieżącą wspólną kadencję Rady Nadzorczej, powierzając mu pełnienie funkcji Członka Rady Nadzorczej.
- W sierpniu 2025 r., sprzedaż gry „Lords of the Fallen” przekroczyła 2 mln i wyniosła 2,04 mln egzemplarzy, z czego 1,6 mln to sprzedaż cyfrowa Gry, a 0,44 mln sprzedaż fizyczna Gry.
- W dniu 19.08.2025 r., na Gamescom Opening Night Live została ogłoszona najnowsza gra z portfolio Spółki - „Lords of the Fallen II”. Podczas transmisji na żywo z Gamescom Opening Night, która zgromadziła łącznie 72 miliony widzów, został zaprezentowany także zwiastun. W serwisie YouTube oraz na kanałach mediów społecznościowych zwiastun wygenerował ponad 8,6 mln wyświetleń.
- W dniach 19-24.08.2025 r. Spółka wzięła udział w targach Gamescom, największym na świecie wydarzeniu branży gier wideo, prezentując stoisko poświęcone grze „Lords of the Fallen II”. Wybrani partnerzy zostali zaproszeni na prezentację materiału z rozgrywki na żywo z wersji pre-alpha gry, opracowywanej na silniku Unreal Engine 5.

II. WYNIKI FINANSOWE

1. Wyniki finansowe w I półroczu 2025 roku

Skonsolidowany Rachunek Zysków i Strat

tys. zł	I półrocze 2025	I półrocze 2024
Przychody netto ze sprzedaży	41 168	58 333
Koszty sprzedanej produkcji, towarów i usług	(21 269)	(41 252)
Zysk na sprzedaży	19 899	17 081
<i>Marża na sprzedaży (%)</i>	<i>48,3%</i>	<i>29,3%</i>
Koszty sprzedaży	(6 829)	(5 464)
Koszty ogólnego zarządu	(6 636)	(8 635)
Wynik z pozostałej działalności netto oraz odpisy aktualizujące netto	1 751	147
Zysk/ strata z działalności operacyjnej	8 185	3 129
<i>Marża na działalności operacyjnej (%)</i>	<i>19,9%</i>	<i>5,4%</i>
EBITDA*	24 322	37 964
<i>EBITDA (%)</i>	<i>59,1%</i>	<i>65,1%</i>
Zysk/ strata brutto	11 367	2 819
<i>Marża brutto (%)</i>	<i>27,6%</i>	<i>4,8%</i>
Zysk/ strata netto	10 849	2 660
<i>Marża netto (%)</i>	<i>26,4%</i>	<i>4,6%</i>

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

W I półroczu 2025 roku skonsolidowane przychody ze sprzedaży wyniosły 41,2 mln zł w porównaniu do 58,3 mln zł w analogicznym okresie 2024 roku. Spadek wynika ten wynika z dłuższego okresu, jaki upłynął od premiery gry „Lords of the Fallen”, której premiera miała miejsce 13.10.2023 roku. Gra ta wygenerowała 61% całkowitych przychodów w analizowanym okresie.

Gry „Sniper Ghost Warrior Contracts 2” oraz „Sniper Ghost Warrior Contracts” łącznie wygenerowały 18% wartości sprzedaży. Gra „Tails of Iron 2” z portfolio United Label S.A., której premiera miała miejsce 28.01.2025 r., wygenerowała 11% skonsolidowanych przychodów. Łącznie gry z portfela United Label S.A. odpowiadały za 16% skonsolidowanej sprzedaży w I półroczu 2025 roku.

Koszty produkcji w I półroczu 2025 roku spadły o 20,0 mln zł, czyli o 48% w porównaniu do analogicznego okresu roku poprzedniego. Głównym czynnikiem tego spadku było obniżenie kosztów amortyzacji gry „Lords of the Fallen” oraz zakończenie amortyzacji gry „Sniper Ghost Warrior Contracts” w kwietniu 2024 roku. Zmniejszenie kosztów amortyzacji po stronie CI Games zostało częściowo zrównoważone przez wzrost amortyzacji gier z portfela United Label, takich jak „Beyond Galaxyland” oraz „Tails of Iron 2”. Dodatkowo, na obniżenie kosztów produkcji wpłynęło również zmniejszenie opłat za korzystanie z silników CryEngine i Unreal Engine.

Koszty sprzedaży w I półroczu 2025 roku wzrosły o 25% w porównaniu do analogicznego okresu 2024 roku, głównie w wyniku nakładów na marketing związanych z wydaniem wersji „Lords of the Fallen” 2.0 w kwietniu 2025 roku, działaniami promocyjnymi poprzedzającymi premierę gry „Tails of Iron 2” oraz rozpoczęciem działań marketingowych przygotowujących do premiery kolejnej części „Lords of the Fallen”.

Koszty ogólnozakładowe w I półroczu 2025 roku spadły o 2,0 mln zł, tj. o 23% w porównaniu do analogicznego okresu 2024 roku. Główną przyczyną tego spadku były jednorazowe koszty poniesione w I kwartale 2024 roku, związane z rozwiązaniem umowy z wiceprezesem Spółki oraz amortyzacją kosztów planu motywacyjnego.

W I półroczu 2025, wynik na pozostałej działalności operacyjnej zawierał m.in. rozpoznanie ulgi podatkowej w wysokości 2,6 mln zł dotyczącej spółki CI Games MP SL oraz odpis na grę Tempus Vitae w wysokości 1,3 mln zł w spółce United Label S.A.

W I półroczu 2025 roku raportowany EBIT i EBITDA wyniosły odpowiednio 8,2 mln zł i 24,3 mln zł, natomiast zysk netto wyniósł 10,8 mln zł.

Skonsolidowany bilans

tys. zł	Stan na 30.06.2025	Stan na 31.12.2024
Aktywa trwałe	233 213	209 367
Aktywa obrotowe	26 481	24 591
Aktywa razem	259 694	233 958
Kapitał własny	166 501	155 637
Kapitał zakładowy	1 908	1 908
Zobowiązania	93 193	78 321
Zobowiązania długoterminowe	53 642	48 576
Zobowiązania krótkoterminowe	39 551	29 745
Pasywa razem	259 694	233 958

Na dzień 30.06.2025 r. aktywa ogółem Grupy wyniosły 259,7 mln zł, co oznacza wzrost o 25,7 mln zł (11%) w porównaniu do salda na koniec 2024 roku. Na wzrost ten wpłynęło kilka kluczowych czynników:

- Wzrost aktywów trwałych: Aktywa trwałe wzrosły o 23,8 mln zł, głównie z powodu nakładów inwestycyjnych na bieżące projekty rozwoju gier. Po uwzględnieniu amortyzacji, wzrost netto wartości niematerialnych wyniósł łącznie 25,8 mln zł.
- Wzrost aktywów obrotowych o 1,9 mln zł głównie w wyniku wzrostu należności (o 0,7 mln zł).
- Wzrost zobowiązań długoterminowych o 5,1 mln zł: zmiana ta była głównie wynikiem ujęcia w tej pozycji zaliczek otrzymanych od EPIC Inc. na produkcję gier pomniejszonych o 2,6 mln zł zmniejszenia rezerwy na odroczony podatek dochodowy.
- Wzrost zobowiązań bieżących o 9,8 mln zł głównie z powodu wykorzystania kredytów bankowych (wzrost o 10,1 mln).

Skonsolidowany rachunek przepływów pieniężnych

tys. zł	I półrocze 2025	I półrocze 2024
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	36 510	28 681
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(43 402)	(30 610)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	8 988	(16 917)
Przepływy pieniężne netto	2 096	(18 846)

W I półroczu 2025 roku przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej wyniosły 36,5 mln zł i wynikały głównie z konwersji należności na gotówkę, które zostały pomniejszone o spłatę zobowiązań krótkoterminowych.

W I półroczu 2025 roku przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej wyniosły (43,4) mln zł, z czego niemal w większości dotyczyły wydatków na produkcję gier „Projekt 3”, „Sniper Evolve” oraz „Projekt H”.

Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej wyniosły 9,0 mln zł. Pozycja ta składa się głównie z zaciągniętych kredytów bankowych znettowanych ze spłatą odsetek od kredytów oraz płatnościami leasingowymi.

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

W dniu 17.04.2025 roku miała miejsce premiera wersji 2.0 gry „Lords of the Fallen” – kompleksowej, bezpłatnej aktualizacji, udostępnionej wszystkim dotychczasowym posiadaczom tytułu na platformach PC, PlayStation 5 i Xbox Series X|S. Wersja ta stanowi kulminację ponad 18 miesięcy intensywnych prac rozwojowych – w pełni odzwierciedlając zaangażowanie Spółki w realizację strategii Players First. Podejście oparte na bezpośrednim dialogu ze społecznością graczy zaowocowało wprowadzeniem szeregu długo oczekiwanych funkcji, w tym m.in.: kooperacji z pełnym współdzieleniem postępów, dedykowanego przycisku skoku, usprawnień systemu walki oraz szeregu niespodziewanych nowości, takich jak darmowy Friend’s Pass (możliwość zaproszenia znajomego do wspólnej gry). W efekcie tych działań „Lords of the Fallen Version” 2.0 spotkało się z bardzo pozytywnym przyjęciem – zarówno pod względem sentymentu społeczności, jak i wyników sprzedażowych.

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 2025 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 2025 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 2025 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 r. CI Games SE podpisała umowę limitu kredytowego wielocelowego z PKO BP S.A. w wysokości PLN 15 mln („Umowa Limitu Kredytowego Wielocelowego”). Kredit został udzielony na okres od 10.04.2024 r. do 09.04.2025 r. w walucie PLN lub w EUR według złożonej przez Spółkę dyspozycji wypłaty kredytu. W dniu 21.03.2025 r. Spółka zawarła aneks numer 1 do Umowy Limitu Kredytowego Wielocelowego („Aneks 1”) zgodnie z którym podwyższony został limit kredytowy o kwotę 9 500 000,00 zł do kwoty 24 500 000,00 zł, a okres kredytowania został wydłużony do 09.04.2027 r. Zabezpieczeniem kredytu zgodnie z Aneksem 1 są: a) weksel własny in blanco z wystawienia Spółki wraz z deklaracją wekslową, b) gwarancja spłaty udzielona przez Bank Gospodarstwa Krajowego („BGK”), c) zastaw rejestrowy i zastaw cywilny na akcjach Spółki będących w posiadaniu akcjonariusza Marka Lecha Tymińskiego, d) przelew wierzytelności.

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

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

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

8. Informacje o pożyczkach udzielonych przez Grupę Kapitałową CI Games

W I półroczu 2025 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 nie dokonano korekt istotnych błędów dotyczących sprawozdań finansowych.

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, osiągane 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 dekonunktury (lata 2007-2011 oraz 2020 rok) popyt na gry wideo rósł z roku na rok. W związku z powyższym w ocenie Zarządu CI Games 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 opłatę abonamentową graczowi udostępniana jest cała paleta gier. Może to wpłynąć na poziom przychodów generowanych dla Grupy przez dany tytuł, w szczególności w okresie dostosowawczym po wystąpieniu zmiany sposobu dystrybucji. Wzrost znaczenia cyfrowych kanałów dystrybucji gier sprzyja nielegalnemu rozpowszechnianiu produktów Grupy bez jej zgody lub wiedzy. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów Grupy w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Grupy oraz jej wyniki finansowe. Istnieje również ryzyko wykluczenia z danej platformy cyfrowej w związku z niespełnieniem wszystkich warunków regulaminu korzystania z niej.

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

odpowiednio wcześniej zareagować na ewentualne zmiany zasad współpracy (np. zmiany regulaminów, zmiany regulacji podatkowych itp.).

Ryzyko zmiany trendów

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

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

Ryzyko zmiany regulacji prawnych

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

Materializacja powyższego czynnika ryzyka jest niezależna od Grupy i może mieć negatywny wpływ na jej wyniki, mimo że Emitent na bieżąco monitoruje zgodność stosowanych przez Spółkę przepisów z bieżącymi regulacjami prawnymi. Dodatkowo Grupa prowadzi działania mające na celu eliminację tego ryzyka przez współpracę z wyspecjalizowanymi kancelariami prawnymi z całego świata oraz w drodze ubezpieczenia odpowiedzialności cywilnej produktowej obejmujące cały katalog wydawniczy.

Ryzyko zmian regulacji podatkowych

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

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

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

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

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

Ryzyko związane z prawem pracy

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

Ryzyko walutowe

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

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

Ryzyko zmian technologicznych

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

2. Czynniki ryzyka związane z działalnością Grupy

Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników

Sukces działalności Grupy w bardzo dużej części zależy od wiedzy i doświadczenia zatrudnianych pracowników i współpracowników. Jest to cecha charakterystyczna dla branży gier wideo, gdyż tzw. wartości intelektualne są w jej przypadku kluczowym aktywem. Na rynku istnieje trudność w pozyskaniu wykwalifikowanych specjalistów z branży deweloperskiej (produkcji gier). Z rekrutacją nowych pracowników i współpracowników wiąże się ponadto okres ich wdrożenia w obowiązki skutkujący przejściowo niższą efektywnością pracy. Grupa zatrudnia kwalifikowanych pracowników na całym świecie co daje jej elastyczność i minimalizuje ryzyko utraty kluczowego personelu.

Ryzyko związane z utratą kluczowych klientów

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

Ryzyko związane z dostawcami

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

Ryzyko związane z realizacją planów rozwojowych

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

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

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

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

W ramach prowadzonej działalności 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 dobierać 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 mogącym mieć wpływ na podjęcie decyzji o przesunięciu daty premiery jest sytuacja rynkowa, gdyż istotnym elementem procesu decyzyjnego jest wydanie gry w optymalnym czasie, z uwzględnieniem kalendarza wydawniczego innych wydawców na świecie. Kolejnym ważnym czynnikiem ryzyka są opóźnienia dostawców lub podwykonawców w przygotowaniu na czas zamówionych komponentów gier.

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

Zarówno w przypadku prowadzonej przez Grupę działalności wydawniczej, jak i produkcyjnej, zmiany w pierwotnie założonym harmonogramie prac mogą spowodować opóźnienie premiery danej gry, co z kolei może spowodować przesunięcie w czasie

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

Ryzyko związane z produkcją gier na konsole, smartfony i tablety

Produkcja gier na konsole oraz urządzenia z systemami iOS wymaga przejścia procesu certyfikacji z właścicielem danej platformy. Istnieje ryzyko rozwiązania współpracy z właścicielem platformy, opóźnienia lub 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 2025 roku działał w składzie:

Marek Tymiński	Prezes Zarządu
-----------------------	----------------

Rada Nadzorcza Spółki w I półroczu 2025 roku działała w składzie:

Michael Foley	Przewodniczący Rady Nadzorczej
Marcin Garliński	Członek Rady Nadzorczej
Adam Niewiński	Członek Rady Nadzorczej
Jeremy M.J. Lewis	Członek Rady Nadzorczej do 27.05.2025 r.
Nicholas Beliaeff	Członek Rady Nadzorczej od 17.02.2025 r.
Florian Schuhbauer	Członek Rady Nadzorczej do 18.06.2025 r.
Paul Schempp	Członek Rady Nadzorczej od 18.06.2025 r.

2. Struktura akcjonariatu Jednostki dominującej

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

Kapitał akcyjny – struktura	Liczba akcji oraz głosów	% głosów w kapitale zakładowym oraz w ogólnej liczbie głosów na WZ
Marek Tymiński	56 102 130	29,40%
Active Ownership Fund Sicav-FIS SCS	36 618 931	19,19%
Mirosław Czarnik bezpośrednio i pośrednio przez podmiot zależny ABM Fundacja Rodzinna w organizacji	9 655 000	5,06%
Pozostali akcjonariusze	88 448 819	46,35%
Razem	190 824 880	100,00%

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

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

Osoba	Funkcja	Stan na 31.12.2024	Stan na dzień publikacji raportu
Marek Tymiński	CEO, Prezes Zarządu	56 102 130	56 102 130
Marcin Garliński	Członek Rady Nadzorczej	40 000	56 800

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

W dniu 02.01.2025 r. do Spółki wpłynęło zawiadomienie skierowane przez Członka Rady Nadzorczej Spółki – Pana Marcina Garlińskiego sporządzone w trybie art. 19 Rozporządzenia MAR. Zgodnie z nim Pan Marcin Garliński 02.01.2025 r. zbył 37 800 akcji Emitenta oraz nabył 37 800 akcji Emitenta. W dniu 24.04.2025 r. Spółka otrzymała zawiadomienie od Członka Rady Nadzorczej Pana Marcina Garlińskiego w trybie art. 19 Rozporządzenia MAR o nabyciu 16 800 akcji Spółki. Na dzień publikacji raportu Pan Marcin Garliński posiada 56 800 akcji Spółki. Według najlepszej wiedzy Spółki pozostali członkowie Rady Nadzorczej nie posiadali akcji Spółki w I półroczu 2025 roku oraz na dzień publikacji niniejszego raportu.

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

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

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

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

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

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

6. Plan motywacyjny na lata 2023-2026

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 130 000 (sto trzydzieści tysięcy złotych). Akcje serii K po wyemitowaniu i objęciu przez uprawnione osoby zostaną wprowadzone do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

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

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

7. 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 30.06.2025 roku wchodziły następujące podmioty:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

8. 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

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

9. 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.

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

Spółka złożyła odpowiedź na pozew, w którym zakwestionowała roszczenia jako bezzasadne i nieudowodnione. W dniu 27.11.2023 roku powodowie dokonali częściowego cofnięcia pozwu w zakresie odszkodowania za utracony czynsz najmu, w związku z czym na dzień publikacji niniejszego raportu wartość przedmiotu sporu wynosi 1 852 959,67 PLN, a sprawa jest w toku. Termin rozprawy został wyznaczony na dzień 7.10.2025 r. Spółka uznaje roszczenie za całkowicie bezpodstawne i nieudowodnione, dlatego też decyzją Zarządu nie utworzono rezerwy finansowej na ten cel.

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

W dniu 6.06.2025 r. spółka zależna Emitenta, CI Games MP S.L., otrzymała pozew od pracownika zatrudnionego w CI Games MP S.L., w którym były pracownik domaga się przywrócenia do pracy i odszkodowania w wysokości 60 000 EUR, ewentualnie uznania niesłuszności wypowiedzenia. Roszczenia pracownika dotyczą rozwiązania umowy o pracę przez CI Games MP S.L. Termin posiedzenia pojednawczego wyznaczono na 20.11.2025 r. Termin rozprawy wyznaczono na 25.11.2026 r.

W dniu 14.07.2025 r. spółka zależna Emitenta CI Games MP S.L. otrzymała pozew od pracownika zatrudnionego w CI Games MP S.L. dotyczący roszczeń na łączną kwotę 154,743 Euro. Roszczenia pracownika związane są z wypowiedzeniem umowy o pracę przez CI Games MP S.L. Termin planowanej rozprawy został wyznaczony na 13.01.2027 r., a termin posiedzenia pojednawczego został wyznaczony na dzień 4.11.2025.

10. 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.

11. 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 30.06.2025 roku nie było naruszeń umowy pożyczki bankowej (limitu kredytu wielocelowego do wysokości 24,5 mln zł zawartych z PKO BP S.A.) oraz trzech kredytów opisanych w Rozdziale II pkt 7.

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

W I półroczu 2025 nie wystąpiły zmiany w klasyfikacji aktywów finansowych w wyniku zmiany celu lub wykorzystania tych aktywów.

13. 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 2025 roku, ani Spółka ani żadna ze spółek zależnych nie udzieliły pożyczek ani gwarancji, których wartość przekraczałyby 10% kapitałów własnych Spółki.

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

W I półroczu 2025 roku nie nastąpiła emisja, wykup ani spłata nieudziałowych lub kapitałowych papierów wartościowych.

15. 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 2025 roku podmioty powiązane nie zawierały transakcji na warunkach innych niż rynkowe, nietypowych i wykraczających poza zwykły tok działalności operacyjnej przedsiębiorstwa z jednostkami powiązanymi.

16. 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 2025 roku nie wystąpiły żadne zdarzenia, które miałyby negatywny wpływ na ocenę zdolności Jednostki dominującej i Grupy Kapitałowej do regulowania swoich zobowiązań.

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

Podpisanie wiążącego porozumienia wydawniczego z EPIC Games Inc. będzie miało wpływ na przepływy finansowe przez kolejne miesiące oraz na przychody Grupy osiąmane po premierze gry „Projektu 3”, gdzie przychody osiąmane 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 2025 roku przez Zarząd CI Games SE:

Marek Tymiński

CEO, Prezes Zarządu

Warszawa, 18.09.2025 roku

