

GRUPA KAPITAŁOWA CI GAMES

**PÓŁROCZNE SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ
ZA OKRES I PÓŁROCZA 2013 R.**



Warszawa, 26 sierpnia 2013

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 półroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Grupy Kapitałowej CI Games oraz jej wynik finansowy oraz, że półroczne sprawozdanie z działalności Grupy zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Grupy Kapitałowej CI Games, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

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

Zarząd CI Games S.A.

Marek Tymiński

Prezes Zarządu

Warszawa, 26 sierpnia 2013 roku

I. Ogólna charakterystyka działalności Grupy Kapitałowej CI Games

Grupa Kapitałowa CI Games prowadzi działalność producencką i wydawniczą na globalnym rynku gier video. Spółka dominująca CI Games S.A. jest pierwszą spółką tej branży w Europie Środkowo-Wschodniej posiadającą status spółki publicznej oraz pierwszą, która jest światowym graczem i odniosła spektakularny sukces rynkowy i finansowy. Grupa Kapitałowa koncentruje się na tworzeniu wysokiej jakości produktów obejmujących wiele gatunków gier, dzięki czemu umacnia swoją pozycję w branży.

W ramach działalności na rynku gier video Grupa Kapitałowa 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.

Poprzez łączenie tych trzech funkcji, Grupa może efektywnie kontrolować proces powstawania i dystrybucji gier bez konieczności angażowania dużej liczby podmiotów zewnętrznych w procesie wprowadzenia gier do sprzedaży na rynku.

Grupa Kapitałowa CI Games skutecznie wykorzystuje swoje najważniejsze atuty: doświadczony zespół, ogólnoświatową sieć sprzedaży, przewagę kosztową oraz wyższą rentowność w porównaniu do innych producentów. Emitent posiada podpisane umowy na tworzenie oraz samodzielne wydawanie gier z właścicielami najpopularniejszych konsol tj. firmą Sony oraz Microsoft. Gry tworzone i wydawane na platformy PlayStation®3, Xbox360® i PC posiadają wysoki potencjał handlowy i są produktami konkurencyjnymi w stosunku do innych tytułów obecnych na rynku. Prowadzone są również prace nad grami na konsole nowej generacji, które zadebiutują na przełomie 2013-2014 roku i stopniowo zastąpią obecną generację. Grupa podejmuje także działania w kierunku uzupełnienia oferty o gry z nowych segmentów, w szczególności gry z gatunku role-playing-game oraz na platformy z systemami iOS.

II. Kapitał zakładowy

2.1. Określenie kapitału zakładowego Spółki dominującej CI Games S.A.

Kapitał zakładowy CI Games S.A. wynosi 1.265.000 zł i dzieli się na 12.650.000 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.

Akcje serii A zostały objęte przez dotychczasowych współników City Interactive Sp. z o.o. w momencie przekształcenia Spółki w spółkę akcyjną.

Akcje serii B 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 B w dniu 10 sierpnia 2007 roku.

Akcje serii C były przedmiotem publicznej oferty 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.

Brak jest papierów wartościowych dających specjalne uprawnienia kontrolne w stosunku do Emitenta, 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.

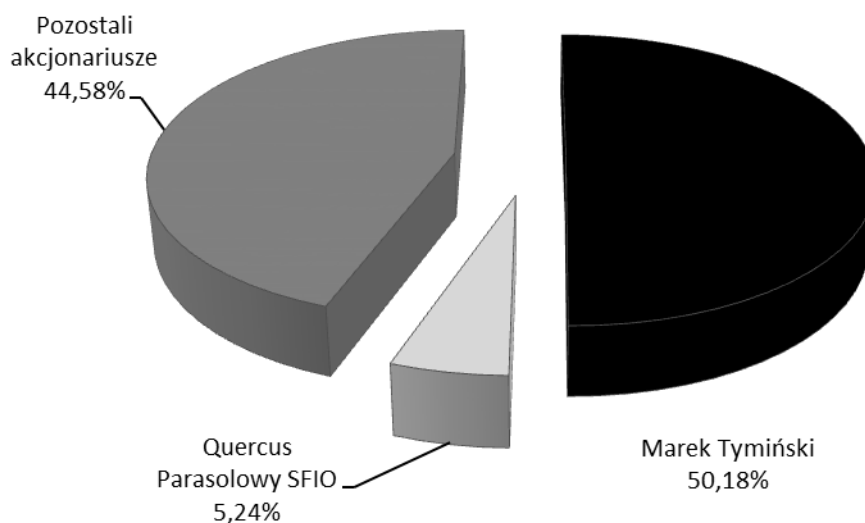
2.2 Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na WZA Spółki dominującej na dzień przekazania raportu półrocznego, ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty akcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na WZA oraz wskazanie zmian w strukturze własności znacznych pakietów akcji Emitenta w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego

Ogólna liczba głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki dominującej CI Games S.A. wynosi 12.650.000 głosów.

Akcjonariat Spółki dominującej 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	6 347 285	50,18%	6 347 285	50,18%
Quercus Parasolowy SFIO	663 307	5,24%	663 307	5,24%
Pozostali akcjonariusze	5 639 408	44,58%	5 639 408	44,58%

Akcjonariat CI Games S.A.



W okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego Emitenta (tj. w okresie od dnia 10 maja 2013 roku do dnia 26 sierpnia 2013 roku) nastąpiły następujące zmiany w strukturze własności znaczących pakietów akcji Emitenta:

- w dniu 29 maja 2013 r. do Spółki wpłynęło zawiadomienie od Quercus Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. działającego w imieniu QUERCUS Parasolowy SFIO, QUERCUS Absolute Return FIZ oraz QUERCUS Absolutnego Zwrotu FIZ ("Fundusze") dotyczące zwiększenia przez Fundusze wspólnie udziału w ogólnej liczbie głosów w CI Games S.A. oraz przekroczenia progu 5% ogólnej liczby głosów w CI Games S.A. Przekroczenie przez Fundusze progu 5% ogólnej liczby głosów w Spółce nastąpiło w wyniku transakcji na rynku regulowanym w dniu 27 maja 2013 roku. Na dzień 27 maja 2013 roku Fundusze posiadały 726.451 akcji Emitenta, co stanowi 5,74% kapitału zakładowego Emitenta i 5,74% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy.
- w dniu 10 czerwca 2013 r. do Spółki wpłynęło zawiadomienie od Quercus Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. działającego w imieniu QUERCUS Parasolowy SFIO, ("Fundusz") dotyczące zwiększenia przez Fundusz samodzielnie udziału w ogólnej liczbie głosów w CI Games S.A. oraz przekroczenia progu 5% ogólnej liczby głosów w CI Games S.A. Przekroczenie przez Fundusz progu 5% ogólnej liczby głosów w Spółce nastąpiło w wyniku transakcji na rynku regulowanym w dniu 6 czerwca 2013 roku. Na dzień 10 czerwca 2013 roku QUERCUS Parasolowy SFIO samodzielnie posiadał 663.307 akcji Emitenta, co stanowi 5,24% kapitału zakładowego Emitenta i 5,24% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy.

2.3. Zestawienie stanu posiadania akcji CI Games S.A. lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Emitenta na dzień przekazania raportu półrocznego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego, odrębnie dla każdej z osób

Osoba	Funkcja	Stan na 10.05.2013	Zwiększenie stanu posiadania w okresie od dnia 10.05.2013 do dnia 26.08.2013	Zmniejszenie stanu posiadania w okresie od dnia 10.05.2013 do dnia 26.08.2013	Stan na 26.08.2013 (dzień publikacji raportu)
Marek Tymiński	Prezes Zarządu	6 347 285	-	-	6 347 285
Andreas Jaeger*	Członek Zarządu	5 000	Brak danych	Brak danych	Brak danych
Lech Tymiński	Członek Rady Nadzorczej	9 565	-	-	9 565

* Andreas Jaeger pełnił funkcję Członka Zarządu do dnia 13 marca 2013 roku.

2.4. Informacje o znanych Emitentowi umowach, w wyniku których mogą nastąpić zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy. Wskazanie ograniczeń dotyczących przenoszenia prawa własności papierów wartościowych Spółki dominującej

Spółka dominująca nie posiada informacji o żadnych innych umowach (w tym również zawartych po dniu bilansowym), w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy.

Brak jest również ograniczeń w zakresie wykonywania prawa głosu przypadających na akcje Emitenta.

2.5. Informacje o systemie kontroli programów akcji pracowniczych

Wszyscy akcjonariusze, których udział w kapitale zakładowym Emitenta na dzień zatwierdzenia prospektu emisyjnego przekraczał 2%, zobowiązali się wobec Spółki dominującej CI Games S.A., iż w okresie dwunastu miesięcy od dnia pierwszego notowania praw do akcji Emitenta 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 dominującej. 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 Emitenta posiadający w sumie 40 000 szt. akcji serii B CI Games S.A., co stanowi łącznie 100% akcji serii B Emitenta 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 Emitenta posiadający w sumie 35.650 szt. akcji serii A CI Games S.A. złożyli oficjalne zobowiązanie 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 dominującej.

30 czerwca 2009 r. wyemitowanych zostało 110.000 zwykłych akcji Spółki dominującej 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 Emitenta objęte w ramach programu pracowniczego.

III. Opis organizacji Grupy Kapitałowej Emitenta ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji

W skład Grupy Kapitałowej CI Games na dzień 30 czerwca 2013 roku wchodzi następujące podmioty:

- **CI Games S.A.** (poprzednio pod nazwą City Interactive S.A.) z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy 1.265.000 złotych. Spółka dominująca.

- **CI Games USA Inc.** (poprzednio pod nazwą City Interactive USA Inc.) – spółka z siedzibą w stanie Delaware, Stany Zjednoczone Ameryki Północnej. Kapitał zakładowy 50.000 USD. 100% udziałów w posiadaniu CI Games S.A. Spółka podlega konsolidacji od drugiego kwartału 2008 r.
- **CI Games Germany GmbH** (poprzednio pod nazwą City Interactive Germany GmbH) – spółka z siedzibą w Frankfurt nad Menem, Niemcy. Kapitał zakładowy 25.000 EUR. 100% udziałów w posiadaniu CI Games S.A. Spółka podlega konsolidacji od drugiego kwartału 2008 r.
- **City Interactive Studio S.R.L.** – spółka z siedzibą w Bukareszcie, w Rumunii. 100% udziałów w posiadaniu CI Games S.A. Spółka została włączona do konsolidacji począwszy od czwartego kwartału 2011 roku.
- **Business Area Spółka z o.o.** – spółka z siedzibą w Polsce, w Warszawie, włączona do konsolidacji począwszy od trzeciego kwartału 2010 r. Kapitał zakładowy 5.000 zł. 100% udziałów w posiadaniu CI Games S.A.
- **Business Area Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością S.K.A.** – spółka z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy wynosi 1.050.000 PLN. Jedynym komandytariuszem jest Spółka dominująca CI Games S.A., jedynym komplementariuszem jest spółka zależna Emitenta Business Area Sp. z o.o. Spółka podlega konsolidacji od pierwszego kwartału 2013 roku.
- **CI Games Cyprus Ltd.** – spółka z siedzibą w Nikozji, Cypr. Kapitał zakładowy wynosi 1.200 EUR. 100% udziałów w posiadaniu CI Games S.A. Spółka podlega konsolidacji od pierwszego kwartału 2013 roku.
- **CI Games IP Sp. z o.o.** – spółka z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy wynosi 114.092.350 PLN. 99,99% udziałów będących w posiadaniu CI Games Cyprus Ltd. w dniu 13 maja 2013 roku w wyniku umowy pomiędzy CI Games Cyprus Ltd. i Business Area Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością S.K.A. zostały przeniesione na Business Area Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością S.K.A.; 0,01% należy do Spółki dominującej Grupy. Spółka podlega konsolidacji od pierwszego kwartału 2013 roku. W dniu 12 sierpnia 2013 roku Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników CI Games IP Sp. z o.o. podjęło uchwałę o przekształceniu Spółki z o.o. w spółkę jawną. Dotychczasowi wspólnicy spółki z o.o. podjęli decyzję o uczestnictwie w spółce jawnej. Nowa nazwa spółki to CI Games S.A. spółka jawna.
- **City Interactive Canada Inc.** – spółka z siedzibą w Ontario, Kanada, utworzona w październiku 2010 roku. Kapitał zakładowy 10 CAD. 100% udziałów w posiadaniu CI Games S.A. Spółka ta nie podlega konsolidacji z uwagi na fakt, iż jej wyniki finansowe nie są istotne dla oceny sytuacji Emitenta.
- **City Interactive UK Ltd.** – spółka z siedzibą w Manchester, Anglia. Kapitał założycielski wynosi 100 GBP. 100% udziałów w posiadaniu CI Games S.A. Spółka ta nie podlega konsolidacji z uwagi na fakt, iż jej wyniki finansowe nie są istotne dla oceny sytuacji Emitenta.

W dniu 6 lutego 2013 roku Emitent dokonała sprzedaży 100% udziałów w City Interactive Spain S.L. spółka z siedzibą w Madrycie, Hiszpania.

Ponadto w 2008 roku CI Games S.A. nabyła udziały w następujących podmiotach działających w Ameryce Łacińskiej, a następnie w 2009 roku zrezygnowała z ich dalszego rozwoju. Obecnie podmioty te nie podlegają konsolidacji ze względu na zaniechanie w nich działalności oraz utworzenie rezerw na poziomie Spółki dominującej:

- City Interactive Peru SAC (wcześniej UCRONICS SAC), spółka z siedzibą w Limie, Peru. Udziały 99%. Kapitał zakładowy 2.436.650 Sol. Spółka podlegała konsolidacji od dnia nabycia w niej większościowego pakietu udziałów do końca roku 2008.

- City Interactive Jogos Electronicos LTDA, spółka z siedzibą w Sao Paulo, Brazylia. Kapitał założycielski 100.000 Reali brazylijskich. Udziały 90%, pozostałe 10% objęte przez CI Games USA Inc.
- City Interactive Mexico S.A. de C.V., spółka z siedzibą w Mexico City, Meksyk. Kapitał założycielski 50.000 pesos meksykańskich Udziały 95%, pozostałe 5% objęte przez CI Games USA Inc.

IV. Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń w okresie pierwszego półrocza 2013 wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących

- **Premiera gry *Sniper: Ghost Warrior 2***

W dniu 18 stycznia 2013 roku otrzymano potwierdzenie z firmy Microsoft®, iż gra *Sniper: Ghost Warrior 2* przeznaczona na platformę Xbox360® przeszła pomyślnie za pierwszym razem proces certyfikacji. Z kolei, w odniesieniu do certyfikacji gry na platformę Sony PlayStation®3, w dniu 30 stycznia 2013 roku otrzymano potwierdzenie z Sony Computer Entertainment America LLC a 13 lutego 2013 r. z Sony Computer Entertainment Europe Ltd., iż proces certyfikacji został zakończony pomyślnie. Tym samym gra została dopuszczona do wydania na platformy odpowiednio Xbox360® i Sony PlayStation®3 m.in. na terenie Ameryki Północnej, Europy i Australii.

Premiera gry *Sniper: Ghost Warrior 2* w wersji na PlayStation® 3, Xbox360® i PC w Ameryce Północnej miała miejsce w dniu 12 marca 2013 roku, natomiast na rynku europejskim odbyła się dnia 15 marca 2013 roku.

- **Odpisy aktualizujące wartości niematerialne**

W dniu 14 lutego 2013 roku Emitent poinformował, iż:

- 1) z uwagi na weryfikację potencjału komercyjnego gry *World of Mercenaries* Zarząd Spółki dominującej podjął decyzję o zaniechaniu prac rozwojowych prowadzonych nad tą grą. W związku z powyższym w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy za rok 2012 dokonano odpisu aktualizującego wartość niezakończonych prac rozwojowych gry *World of Mercenaries* w kwocie 5,4 mln zł.
- 2) po dokonaniu testu na trwałą utratę wartości zakończonych prac rozwojowych gry *Dogfight 1942*, na podstawie przyszłych planowanych przepływów finansowych ze sprzedaży tego tytułu, Zarząd Spółki dominującej CI Games S.A. podjął decyzję o uaktualnieniu ich wartości na koniec 2012 roku o kwotę 5,2 mln zł.
- 3) po dokładnej analizie nakładów poniesionych na tworzenie gry *Sniper: Ghost Warrior* w wersji mobilnej na platformy z systemami iOS oraz ocenie możliwości wykorzystania stworzonych elementów gry do dalszej produkcji tego tytułu, Zarząd Business Area Sp. z o.o. podjął decyzję o częściowym odpisaniu poniesionych kosztów w kwocie 0,7 mln zł w wynik 2012 roku.

- **Walutowe transakcje zabezpieczające**

W dniu 19 lutego 2013 roku Spółka dominująca wypowiedziała umowę ramową o współpracy w zakresie transakcji terminowych i pochodnych oraz umowę dodatkową transakcji walutowych zawartą z Raiffeisen Bank Polska S.A., i tego samego dnia otrzymała podpisaną przez Alior Bank S.A. umowę ramową dotyczącą transakcji skarbowych. W dniu 6 marca 2013 roku Spółka zawarła kontrakty typu forward stanowiące zabezpieczenie nadwyżki walutowej Spółki.

W okresie sprawozdawczym Spółka dominująca realizowała politykę zabezpieczeń w związku z czym efekt wyceny w części stanowiącej efektywne zabezpieczenie został odniesiony na kapitał z aktualizacji wyceny w kwocie 794 tys. zł (kwota skorygowana o

podatek odroczony). Zobowiązanie wynikające z wyceny transakcji zabezpieczających zostało zaprezentowane w bilansie w pozycji „Zobowiązania finansowe”.

Poniżej przedstawiono zestawienie otwartych kontraktów forward na dzień bilansowy.

	otwarte kontrakty w walutach	ujęcie początkowe forward w zł	kurs zawarcia	data rozliczenia kontraktu
EUR	1 000 000	4 131 000	4,1310	30-sie-13
EUR	1 000 000	4 140 000	4,1400	30-gru-13
USD	2 000 000	6 333 600	3,1668	30-sie-13
USD	2 000 000	6 345 400	3,1727	30-gru-13
		20 950 000		

• Umowa faktoringu odwrotnego

20 lutego 2013 roku Emitent poinformował, iż otrzymał podpisaną z Alior Bank S.A. z siedzibą w Warszawie umowę faktoringu odwrotnego. Bank przyznał Spółce dominującej limit w wysokości 3,2 mln EUR do wykorzystania w EUR i USD, z przeznaczeniem na finansowanie zakupu towarów, zapłaty za licencję, produkcję u dostawców. Ostateczną datę spłaty finansowania ustalono na dzień 31 lipca 2013 r. Produkt oprocentowany jest stawką referencyjną EURIBOR 1M dla EUR i LIBOR 1M dla USD plus marża Banku w skali roku 2,2%; prowizja z tytułu zaangażowania (liczona od niewykorzystanej kwoty) – brak. Zabezpieczenie produktu stanowią: potwierdzona cesja należności CI Games USA Inc., oświadczenie o poddaniu się egzekucji oraz pełnomocnictwo do rachunków Emitenta prowadzonych przez Alior Bank S.A. Pozostałe postanowienia umowy nie odbiegają od warunków powszechnie stosowanych dla tego typu umów.

W dniu 15 lipca 2013 roku Spółka dokonała całkowitej, terminowej spłaty faktoringu odwrotnego.

• Usprawnienia zarządzania własnością intelektualną w Grupie Kapitałowej

W dniu 11 marca 2013 r. CI Games S.A. objęła 1.000.000 akcji w kapitale zakładowym spółki zależnej tj. Business Area Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowo - akcyjna o łącznej wartości nominalnej 128,9 mln zł. Objęcie akcji nowej emisji - wyemitowanych w wyniku podwyższenia kapitału zakładowego Business Area Sp. z o.o. S.K.A. - nastąpiło w zamian za wniesienie przez Emitenta wkładu niepieniężnego (aportu) o wartości 128,9 mln zł, stanowiącego wyodrębnioną i zorganizowaną część przedsiębiorstwa Emitenta przeznaczoną do wykonywania określonych zadań gospodarczych, tj. zarządzania własnością intelektualną, sprzedażą krajową i marketingiem krajowym, tworzącą samodzielny Oddział Spółki. Powyższa operacja miała na celu wyodrębnienie wartości niematerialnych, w szczególności znaków towarowych i jest elementem realizacji projektu usprawnienia zarządzania własnością intelektualną w ramach Grupy Kapitałowej. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki wyraziło zgodę na przeprowadzenie tej transakcji w dniu 6 marca 2013 roku.

W skład Oddziału wchodziły między innymi:

- ruchomości oraz prawa do ruchomości stanowiących wyposażenie Oddziału o wartości rynkowej 30 tys. zł;
- inne niż określone w pkt. powyżej składniki majątku Oddziału, w tym wartości niematerialne związane z działalnością Oddziału - o wartości wynikającej z wyceny wartości rynkowej znaków towarowych Spółki na kwotę 124,5 mln zł;
- należności w kwocie 4,3 mln zł przypadające na rzecz Oddziału;
- zobowiązania Oddziału w kwocie 126 tys. zł wynikające z rozrachunków z kontrahentami;
- wszelkie prawa i zobowiązania wynikające z umów lub innych stosunków prawnych związanych z Oddziałem;

- pracownicy przypisani do Oddziału wykonujący swoje obowiązki pracownicze w zakresie działalności Oddziału;
- środki pieniężne Oddziału w kwocie 110 tys. zł.

Emitent posiada pełną kontrolę nad spółką zależną Business Area Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością S.K.A. i w związku z tym jest w pełni zabezpieczony przed dalszym obrotem prawami stanowiącymi aport poza Grupą Kapitałową Emitenta bez zgody Spółki.

Następnie w dniu 12 marca 2013 roku, w ramach realizacji kolejnych etapów projektu usprawnienia zarządzania własnością intelektualną w Grupie Kapitałowej, podpisane zostały dwie umowy:

1) umowa sprzedaży znaków towarowych zawarta pomiędzy spółkami zależnymi Emitenta tj. Business Area Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością S.K.A. jako sprzedającym, a CI Games Cyprus Ltd. jako kupującym. Sprzedaż znaków towarowych została dokonana według wyceny wartości rynkowej znaków towarowych określonej przez rzeczoznawcę i przyjętej na podstawie opinii niezależnego biegłego rewidenta.

2) umowa licencyjna w zakresie korzystania ze znaków towarowych zawarta pomiędzy spółką zależną Emitenta tj. CI Games Cyprus Limited jako licencjodawcą, a CI Games S.A. jako licencjodawcą. Udzielona licencja jest licencją wyłączną w zakresie korzystania przez CI Games S.A. ze znaków towarowych.

Z kolei w dniu 27 marca 2013 roku zawarta została umowa zbycia znaków towarowych o łącznej wartości 114 mln zł pomiędzy spółkami zależnymi Emitenta tj. CI Games Cyprus Ltd. (zbywca) oraz CI Games IP Sp. z o.o. (nabywca), które to znaki towarowe zostały wniesione jako wkład niepieniężny (aport) w celu pokrycia objętych przez CI Games Cyprus Ltd. 2.281.747 udziałów o łącznej wartości 114.087.350 zł w kapitale zakładowym CI Games IP Sp. z o.o.

W związku z powyższym aportem w dniu 28 marca 2013 roku podpisana została umowa licencyjna w zakresie korzystania ze znaków towarowych zawarta pomiędzy spółką zależną Emitenta tj. CI Games IP Sp. z o.o. jako licencjodawcą, a CI Games S.A. jako licencjodawcą. Udzielona licencja jest licencją wyłączną w zakresie korzystania przez CI Games S.A. ze znaków towarowych.

W dniu 12 sierpnia 2013 roku Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników CI Games IP Sp. z o.o. podjęło uchwałę o przekształceniu Spółki z o.o. w spółkę jawną. Dotychczasowi wspólnicy spółki z o.o. podjęli decyzję o uczestnictwie w spółce jawnej. Nowa nazwa spółki to CI Games S.A. spółka jawna.

Realizacja opisywanego powyżej projektu usprawnienia zarządzania własnością intelektualną przyniesie wymierne korzyści w zakresie zarządzania przepływami finansowymi dotyczącymi licencji za korzystanie ze znaków towarowych.

• **Zawarcie umowy na wynajem biura**

W dniu 10 kwietnia 2013 roku Spółka otrzymała podpisaną umowę najmu zawartą ze spółką IO-1 Building Spółka z o.o. Przedmiotem umowy jest wynajem przez Emitenta powierzchni biurowej o powierzchni blisko 1.300 m² zlokalizowanej w Warszawie przy ul. Puławskiej 182 (budynek IO-1, obok stacji Metro Wilanowska) z przeznaczeniem na nową siedzibę Spółki i warszawskiego studia Emitenta. Czynsz najmu został wynegocjowany na poziomie nie odbiegającym od aktualnych stawek rynkowych powszechnie obowiązujących dla obiektów o zbliżonym standardzie i lokalizacji. Okres najmu został ustalony na 5 lat.

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

W dniu 23 kwietnia 2013 roku odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CI Games S.A., na którym:

- podjęto decyzję o zmianie nazwy Spółki z City Interactive S.A. na CI Games S.A.,
- zatwierdzono sprawozdania finansowe oraz sprawozdania Zarządu z działalności Spółki oraz Grupy Kapitałowej za rok 2012,
- podjęto decyzję o pokryciu straty z 2012 roku z zysku lat następnych,
- udzielono absolutorium Zarządowi oraz Radzie Nadzorczej Emitenta z wykonania obowiązków za rok 2012,
- wybrano przewodniczącego i członków Rady Nadzorczej na kolejną, pięcioletnią kadencję.

- **Wykup obligacji serii C i D**

W dniu 28 maja 2013 roku Emitent poinformował, iż Spółka dokonała całkowitego, terminowego wykupu obligacji serii C CI Games S.A. Łączna cena wykupu wraz z odsetkami wyniosła: 15.577.500 zł (słownie: piętnaście milionów pięćset siedemdziesiąt siedem tysięcy pięćset złotych).

Z kolei w dniu 26 czerwca 2013 roku nastąpił całkowity, terminowy wykup obligacji serii D. Łączna cena wykupu obligacji wyniosła: 6.000.000 zł (słownie: sześć milionów złotych).

Opis pozostałych zdarzeń, które mogą w znaczący sposób wpłynąć na przyszłe wyniki finansowe Emitenta znajduje się w pkt. XI i XII niniejszego raportu.

V. Wybrane dane finansowe

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

- na dzień 31.12.2012 r. - 4,0882 PLN/EUR.
- na dzień 30.06.2013 r. - 4,3292 PLN/EUR,

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

- za pierwsze półrocze 2012 - 4,2246 PLN/EUR,
- za drugi kwartał 2012 - 4,2741 PLN/EUR.
- za pierwsze półrocze 2013 - 4,2140 PLN/EUR,
- za drugi kwartał 2013 - 4,2541 PLN/EUR.

Wybrane dane finansowe przeliczone na EURO:

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	I półrocze 2013		I półrocze 2012	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przychody netto ze sprzedaży	92 348	21 915	18 008	4 263
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	32 386	7 685	- 3 301	- 781
Zysk (strata) brutto	31 438	7 460	- 5 326	- 1 261
Zysk (strata) netto	44 660	10 598	- 4 635	- 1 097
Liczba akcji (w tys. szt.)	12 650	12 650	12 650	12 650
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą	3,53	0,84	- 0,37	- 0,09

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	II kwartał 2013		II kwartał 2012	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przychody netto ze sprzedaży	12 953	3 045	8 369	1 958
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	1 490	350	- 2 512	- 588
Zysk (strata) brutto	1 006	236	- 3 196	- 748
Zysk (strata) netto	20 460	4 809	- 2 587	- 605
Liczba akcji (w tys. szt.)	12 650	12 650	12 650	12 650
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą	1,62	0,38	- 0,20	- 0,05

RACHUNEK PRZEPLÝWÓW PIENIĘŻNYCH	I półrocze 2013		I półrocze 2012	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	24 966	5 925	7 393	1 750
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	- 13 397	- 3 179	- 15 465	- 3 661
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	- 19 677	- 4 669	- 15	- 4
Przepływy pieniężne netto	- 8 108	- 1 924	- 8 087	- 1 914

BILANS	30.06.2013		31.12.2012	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Aktywa trwałe	66 396	15 337	44 883	10 979
Aktywa obrotowe	34 044	7 864	27 574	6 745
Aktywa razem	100 440	23 201	72 457	17 723
Kapitał własny	83 532	19 295	39 657	9 700
Kapitał zakładowy	1 265	292	1 265	309
Zobowiązania	16 908	3 906	32 799	8 023
Zobowiązania długoterminowe	1 631	377	114	28
Zobowiązania krótkoterminowe	15 277	3 529	32 685	7 995
Pasywa razem	100 440	23 201	72 457	17 723

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

W pierwszym półroczu 2013 roku przychody ze sprzedaży wyniosły 92,3 mln zł. Głównym czynnikiem mającym wpływ na wyniki osiągnięte w okresie była premiera gry *Sniper: Ghost Warrior 2*, która miała miejsce na rynku amerykańskim w dniu 12 marca 2013 roku a w Europie 15 marca 2013 roku. Gra wydana została w tym samym czasie na wszystkie platformy tj. na PlayStation®3, Xbox360® oraz PC.

W okresie sprawozdawczym udział gier na konsole w strukturze sprzedaży Grupy ogółem nie zmienił się w porównaniu do poprzedniego roku i wyniósł 91%.

Struktura sprzedaży	I półrocze 2013	II kwartał 2013	I półrocze 2012	II kwartał 2012
Gry na konsole	91%	97%	91%	94%
Gry na PC	9%	3%	9%	6%

Największy udział w sprzedaży Grupy w pierwszym półroczu 2013 roku miała Europa (49% sprzedaży Grupy ogółem). Drugim ważnym rynkiem w strukturze terytorialnej Grupy była Ameryka Północna, której udział wyniósł 39%. Z kolei przychody z rynku Azji

i Australii stanowiły 12% przychodów Grupy, co wynikało przede wszystkim ze sprzedaży licencji gry *Sniper: Ghost Warrior 2* na terytorium Rosji i Japonii.

dane w tys. zł

Struktura terytorialna	I półrocze 2013		II kwartał 2013		I półrocze 2012		II kwartał 2012	
	Przychody	Udział %	Przychody	Udział %	Przychody	Udział %	Przychody	Udział %
Europa	45 728	49%	5 667	44%	8 217	46%	3 695	44%
Ameryka Północna	35 599	39%	6 280	48%	8 709	48%	4 297	51%
Azja i Australia	11 021	12%	1 006	8%	1 082	6%	377	5%
RAZEM	92 348	100%	12 953	100%	18 008	100%	8 369	100%

Marża liczona jako zysk brutto ze sprzedaży do przychodów ze sprzedaży w pierwszym półroczu 2013 roku wyniosła 54% w porównaniu do 26% w pierwszym półroczu 2012 roku. Wyższy poziom marży w okresie sprawozdawczym wynikał z premiery gry *Sniper: Ghost Warrior 2* i sprzedaży tego tytułu po cenach standardowych, podczas gdy sprzedaż gier (w tym głównie pierwszej części *Sniper: Ghost Warrior*) w analogicznym okresie 2012 roku realizowana była na wszystkich rynkach po cenach obniżonych.

W raportowanym półroczu koszty ogólnego zarządu wyniosły 3,3 mln zł i były wyższe o 0,3 mln zł w porównaniu do pierwszego półrocza 2012 roku, co wynika z rozwoju Grupy Kapitałowej. Z kolei koszty sprzedaży wyniosły 13,7 mln zł. Największy wpływ na wysokość kosztów sprzedaży w okresie sprawozdawczym miały koszty marketingu i reklamy związane z promocją wydanej w raportowanym półroczu gry *Sniper: Ghost Warrior 2*.

Koszty finansowe w okresie sprawozdawczym wyniosły 1,0 mln zł i składały się głównie z odsetek od obligacji w części niezaktywowanej na pracach rozwojowych oraz kosztów udzielenia finansowania w postaci faktoringu odwrotnego.

Na zysk netto, który w pierwszym półroczu 2013 roku wyniósł 44,7 mln zł, istotny wpływ miało również rozpoznanie przez Grupę aktywa z tytułu podatku odroczonego wynikające z nabycia znaków towarowych w wysokości 19,5 mln zł.

Suma bilansowa Grupy Kapitałowej CI Games na dzień 30 czerwca 2013 r. wyniosła 100,4 mln zł i uległa zwiększeniu w porównaniu do końca 2012 roku o 28 mln zł. Wzrost aktywów wynikał głównie z rozpoznania przez Spółkę aktywa z tytułu podatku odroczonego oraz z wyższego poziomu należności handlowych na koniec pierwszego półrocza 2013 (saldo wzrosło o 13,5 mln zł w stosunku do końca 2012 roku), co jest efektem wyższej sprzedaży w raportowanym okresie w związku z marcową premierą gry *Sniper: Ghost Warrior 2*.

Z kolei kapitały własne Grupy na dzień 30 czerwca 2013 r. wyniosły 83,5 mln zł, co oznacza wzrost w porównaniu do końca 2012 roku o 43,9 mln zł wynikający głównie z wygenerowanego w pierwszym półroczu zysku netto. Jednocześnie w raportowanym okresie Spółka dokonała wykupu obligacji serii C i D o łącznej wartości nominalnej wynoszącej 21,5 mln zł, co miało największy wpływ na spadek poziomu zobowiązań krótkoterminowych w porównaniu do końca 2012 roku. Na zobowiązania finansowe na koniec pierwszego półrocza 2013 roku składał się faktoring odwrotny udzielony na finansowanie produkcji nośników *Sniper: Ghost Warrior 2* w wysokości 1,7 mln zł oraz wycena kontraktów terminowych typu forward na dzień bilansowy.

Na dzień 30 czerwca 2013 roku saldo środków pieniężnych Grupy wynosiło 8,4 mln zł (spadek o 8,1 mln zł w porównaniu do 31 grudnia 2012 roku). W pierwszym półroczu 2013 roku Grupa wygenerowała dodatkowo przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej w wysokości 25,0 mln zł, co wynikało głównie z wpływu środków pieniężnych ze sprzedaży *Sniper: Ghost Warrior 2*. Jednocześnie Grupa poniosła wydatki inwestycyjne na sfinansowanie prac rozwojowych w zakresie tworzenia nowych gier w kwocie

13,0 mln zł oraz dokonała spłaty obligacji Spółki dominującej serii C i D w kwocie 20,6 mln zł. W raportowanym okresie Spółka uzyskała finansowanie w postaci faktoringu odwrotnego w kwocie 13,3 mln, które zostało częściowo spłacone w tym samym okresie w wysokości 11,5 mln zł.

VII. Objasnienia dotyczące sezonowości lub cykliczności działalności Grupy Kapitałowej w prezentowanym okresie

Ze względu na zróżnicowane źródła przychodów oraz specyfikę branży gier video Grupa Kapitałowa CI Games charakteryzuje się zmiennością przychodów ze sprzedaży w ciągu roku obrotowego determinowaną głównie poprzez wprowadzanie do sprzedaży nowych produktów. Emitent ustala terminy premierowej sprzedaży swoich gier, tak aby wybrać najkorzystniejsze otoczenie konkurencyjne i aby premiera przyniosła najbardziej wymierne korzyści finansowe.

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

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

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

Na dzień 30 czerwca 2013 roku Spółka dominująca nie posiadała zobowiązań warunkowych, za wyjątkiem weksli wystawionych przez CI Games S.A. dla leasingodawcy Raiffeisen Leasing Polska tytułem zabezpieczenia płatności wynikających z zawartych umów leasingowych.

X. 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 okresie od 1 stycznia 2013 roku do dnia 30 czerwca 2013 roku ani Emitent ani żadna z jednostek od niego zależnych nie udzielały poręczeń kredytu lub pożyczek czy gwarancji, których wartość stanowiłaby co najmniej 10% kapitałów własnych Emitenta.

XI. Informacje dotyczące emisji, wykupu i spłaty nie udziałowych i kapitałowych papierów wartościowych

W ubiegłym roku Spółka dominująca dokonała dwukrotnej emisji obligacji serii C i D, o wartości nominalnej odpowiednio 15,5 mln zł oraz 6 mln zł. Dzień Wykupu obligacji serii C ustalono na 28 maja 2013 roku, natomiast wykupienie obligacji serii D nastąpił dnia 26 czerwca 2013 roku.

W dniu 21 lutego 2013 roku, po uzyskaniu zgody wszystkich obligatariuszy, Zarząd Spółki dominującej podjął uchwałę o zmianie warunków emisji obligacji serii C, które wyemitowane zostały 28 września 2012 roku, polegającej na przyznaniu premii równej 0,5% wartości nominalnej obligacji na każdą obligację (płatnej w dniu wykupu obligacji) oraz zmianie jednego z przypadków naruszenia uprawniającego obligatariuszy do żądania

wcześniejszego wykupu obligacji tj. przesunięcia ostatecznego terminu wprowadzenia do sprzedaży gry *Sniper: Ghost Warrior 2* na dzień 12 marca 2013 roku.

W okresie sprawozdawczym Spółka dominująca CI Games S.A. dokonywała całkowitego, terminowego wykupu obligacji serii C i D. Szczegółowy opis wykupu znajduje się w punkcie IV niniejszego raportu.

W raportowanym okresie Emitent nie dokonywał żadnych innych emisji, wykupu lub spłaty nie udziałowych czy kapitałowych papierów wartościowych.

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

W niniejszym okresie sprawozdawczym wystąpiły następujące zmiany w strukturze Grupy Kapitałowej CI Games.

- W dniu 31 stycznia 2013 r. Spółka dominująca CI Games S.A. (komandytariusz) nabyła akcje spółki **Business Area Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością S.K.A.** z siedzibą w Warszawie w kwocie 50 tys. PLN. W dniu 11 marca 2013 r. CI Games S.A. objęła 1.000.000 akcji w kapitale zakładowym spółki zależnej tj. Business Area Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością S.K.A. o łącznej wartości nominalnej 128,9 mln zł. Objęcie akcji nowej emisji - wyemitowanych w wyniku podwyższenia kapitału zakładowego Business Area Sp. z o.o. S.K.A. - nastąpiło w zamian za wniesienie przez Emitenta wkładu niepieniężnego (aportu) o wartości 128,9 mln zł, stanowiącego wyodrębnioną i zorganizowaną część przedsiębiorstwa Emitenta przeznaczoną do wykonywania określonych zadań gospodarczych, tj. zarządzania własnością intelektualną, sprzedażą krajową i marketingiem krajowym, tworzącą samodzielny Oddział Spółki. Kapitał wynosi 1.050.000 PLN (wartość nominalna 1 akcji to 1 PLN). Jedynym komplementariuszem jest spółka zależna Emitenta Business Area Sp. z o.o.
- W dniu 6 lutego 2013 roku Emitent dokonała sprzedaży 100% udziałów w **City Interactive Spain S.L.** spółka z siedzibą w Madrycie, Hiszpania.
- W dniu 11 marca 2013 roku Spółka dominująca CI Games S.A. nabyła 100% udziałów w Spółce **CI Games Cyprus Ltd.** z siedzibą w Nikozji, Cypr. Kapitał zakładowy wynosi 1.200 EUR.
- W dniu 27 marca 2013 roku Spółka z grupy CI Games Cyprus Ltd. nabyła 99,99% udziałów w spółce **CI Games IP Sp. z o.o.** z siedzibą w Warszawie. Pozostała część udziałów objęta została przez Spółkę dominującą CI Games S.A. Kapitał zakładowy wynosi 114.092.350 PLN. 13 maja 2013 roku w wyniku zawarcia umowy pomiędzy CI Games Cyprus Ltd. i Business Area Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością S.K.A. udziały będące w posiadaniu CI Games Cyprus Ltd. zostały przeniesione na Business Area Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością S.K.A. Z kolei w dniu 12 sierpnia 2013 roku Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników CI Games IP Sp. z o.o. podjęło uchwałę o przekształceniu Spółki z o.o. w spółkę jawną. Dotychczasowi wspólnicy spółki z o.o. podjęli decyzję o uczestnictwie w spółce jawnej. Nowa nazwa spółki to CI Games S.A. spółka jawna.

XIII. 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 okresie sprawozdawczym ani Spółka dominująca ani żadna z jednostek od niej zależnych nie zawierały transakcji na warunkach innych niż rynkowe, nietypowych i

wykraczających poza zwykły tok działalności operacyjnej przedsiębiorstwa z jednostkami powiązаныmi, które pojedynczo lub łącznie byłyby istotne.

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

W okresie sprawozdawczym Spółka dominująca CI Games S.A. nie wypłacała dywidendy ani jej nie deklarowała.

XV. Inne informacje, które zdaniem Zarządu Spółki są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Grupę Kapitałową Emitenta

W opinii Zarządu CI Games S.A. nie występują żadne inne niż ujęte w niniejszym raporcie informacje, które byłyby istotne dla oceny sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej (w tym wyniku finansowego) i ich zmian oraz informacje, które byłyby istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta i jednostki od niego zależne.

XVI. Stanowisko Zarządu Spółki odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników za dany rok obrotowy, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie półrocznym w stosunku do wyników prognozowanych

W dniu 8 kwietnia 2013 roku Emitent opublikował wstępne szacunki Spółki dotyczące skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży netto oraz skonsolidowanego zysku netto osiągniętych przez Grupę Kapitałową CI Games w pierwszym kwartale 2013 roku - miały przekroczyć odpowiednio 75 mln zł oraz 23 mln zł. Powyższe prognozy zostały zrealizowane w odniesieniu do przychodów w 106%, natomiast co do zysku netto w 105%.

W dniu 10 lipca 2013 roku Spółka CI Games S.A. poinformowała, iż według wstępnych szacunków Spółki skonsolidowane przychody netto ze sprzedaży osiągnięte przez Grupę Kapitałową CI Games w drugim kwartale 2013 roku przekroczyły 12 mln zł. Zarząd potwierdza zrealizowanie powyższej prognozy.

Emitent nie publikował żadnych innych szacunków lub prognoz dotyczących skonsolidowanych wyników Grupy Kapitałowej CI Games zaprezentowanych w niniejszym raporcie.

XVII. Wskazanie zdarzeń, które wystąpiły po dniu, na który sporządzono półroczne sprawozdanie finansowe, nieujętych w tym sprawozdaniu, a mogących w znaczący sposób wpłynąć na przyszłe wyniki finansowe Grupy Kapitałowej

- **Zmiana nazwy firmy Emitenta z City Interactive S.A. na CI Games S.A.**

W dniu 22 sierpnia 2013 roku Zarząd Spółki dominującej poinformował, iż otrzymał odpis postanowienia Sądu Rejonowego dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego w sprawie rejestracji zmiany statutu Spółki, polegającej w szczególności na zmianie firmy Spółki z dotychczasowej City Interactive Spółka Akcyjna na CI Games Spółka Akcyjna. Zgodnie z nowym brzmieniem statutu Spółka może używać także formy skróconej CI Games S.A.

Jednocześnie Emitent wystąpił do Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. o dokonanie, adekwatnej do nowej firmy Spółki, zmiany nazwy pod jaką akcje Emitenta są notowane na rynku giełdowym.

Opis pozostałych zdarzeń, które mogą w znaczący sposób wpłynąć na przyszłe wyniki finansowe Emitenta znajduje się w pkt. XVI i XIX niniejszego raportu.

XVIII. Opis podstawowych czynników ryzyka i zagrożeń Grupy

Najważniejsze zewnętrzne czynniki ryzyka z punktu widzenia Emitenta są następujące:

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Rynek gier video, na którym działa Grupa Kapitałowa 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 Grupa 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

Grupa Kapitałowa prowadzi działalność na rynku, na którym główną pozycję zajmują firmy z silną, ugruntowaną pozycją. 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 w postaci elastyczności i szybkości działania. Gry tworzone na platformy: Sony PlayStation®3, Xbox360®, oraz PC posiadają wysoki potencjał handlowy i są produktami konkurencyjnymi do innych tytułów obecnych na rynku. Grupa Kapitałowa CI Games podjęła intensywne działania w kierunku uzupełnienia oferty o gry z nowego segmentu: na platformy z systemami iOS.

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, iż oferowane produkty przestaną być atrakcyjne i nie zapewnią pożądanych wpływów. 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 Grupy w tym kierunku opierają się na stałym monitorowaniu rynku pod kątem rozwoju nowych technologii (np. 3D) 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 Emitenta 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 Grupa Kapitałowa oferuje swoje produkty, co mogłoby wpłynąć negatywnie na wyniki działalności Grupy.

Grupa 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 pierwszym półroczu 2013 roku 97% przychodów Grupy Kapitałowej generowanych było w dwóch walutach: euro i dolarach amerykańskich. Spółka dominująca zabezpiecza się przed ryzykiem walutowym zaciągając zobowiązania w tych walutach.

Nadwyżki strumieni poszczególnych walut zabezpieczane są poprzez kontrakty walutowe typu forward na główne waluty.

Do czynników ryzyka bezpośrednio związanych z działalnością Grupy należą:

Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników

Sukces działalności Grupy w bardzo dużej części zależy od wiedzy i doświadczenia zatrudnianych pracowników. 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.

Grupa Kapitałowa CI Games położyła szczególny nacisk na:

- motywacyjny system wynagrodzenia, budujący więzi pomiędzy organizacją a pracownikami, wraz z opieką medyczną i pakietem socjalnym,
- styl pracy ułatwiający komunikowanie się i wymianę doświadczeń,
- trening managerski dla kluczowych pracowników,
- program motywacyjny dla kadry managerskiej uwarunkowany osiąganymi wynikami finansowymi.

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 w na całym świecie. Istnieje ryzyko rozwiązania umów dystrybucyjnych czy upadłości, za pomocą których odbywa się dystrybucja, którzy są formalnymi nabywcami towarów i których Grupa jest wierzycielem. Aby zminimalizować możliwości poniesienia strat Spółka dominująca posiada na najistotniejszych rynkach, takich jak Stany Zjednoczone Ameryki Północnej, Wielka Brytania czy Niemcy, spółki zależne, których zadaniem jest ciągle poszerzanie możliwości dystrybucyjnych oraz ścisła współpraca z dystrybutorami.

Grupa Kapitałowa CI Games w pierwszym półroczu 2013 roku zrealizowała sprzedaż:

- do największego kontrahenta na poziomie 13% całości sprzedaży,
- do 3 największych kontrahentów łącznie na poziomie 35% całości sprzedaży.

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 Grupy Kapitałowej. 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 Grupy w okresie sprawozdawczym i są realizowane z zachowaniem wszystkich terminów.

Ryzyko związane z realizacją planów rozwojowych

Grupa Kapitałowa CI Games posiada nadwyżkę gotówki generowaną z działalności operacyjnej, z której finansowana jest działalność wydawnicza. Spółka dominująca 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.

Wewnętrznym czynnikiem mogącym wpłynąć na przesunięcie daty premiery są trudności w określeniu czasu koniecznego do ukończenia procesu produkcji i kontroli jakości gry tak aby spełniała wszystkie oczekiwania jakościowe. Wydanie gry niespełniającej przyjętych przez Grupę wysokich standardów mogłoby negatywnie wpłynąć na oczekiwane przychody ze sprzedaży tego 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 Grupy Kapitałowej 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 zaostrożną legislacją. Aby uniknąć strat z tego tytułu Grupa Kapitałowa korzysta z kancelarii prawnych specjalizujących się w dziedzinie ochrony własności intelektualnej oraz dokonuje zastrzeżenia znaków towarowych swoich produktów. Zgłaszając 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

Grupa Kapitałowa generuje dodatnie przepływy pieniężne z działalności operacyjnej. Zabezpieczeniem przed ryzykiem niewypłacalności nabywców jest analiza ich kondycji

finansowej oraz ciągły monitoring sływu należności. Dodatkowo należy podkreślić, iż Spółka dominująca jest w stanie pozyskiwać środki finansowe w postaci długu bankowego lub emisji obligacji.

XIX. Wskazanie czynników, które w ocenie Zarządu Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez Spółkę wyniki finansowe w perspektywie co najmniej kolejnego półrocza

Grupa Kapitałowa CI Games sukcesywnie realizuje strategię rozwoju, która ma na celu regularne wydawanie wysokiej jakości gier. W obecnym procesie produkcji, promocji i sprzedaży gier, jakość jest decydującym czynnikiem planowania i rozwoju produktów. Grupa produkuje gry na aktualnie dostępne konsole, jak również pracuje nad tworzeniem gier na konsole nowej generacji, które ukazać się mają na rynku na przełomie 2013-2014 roku i stopniowo zastąpią obecną generację konsol. Jest to wyraźny krok w stronę najważniejszych rynków światowych, których sprzedaż opiera się głównie na produktach konsolowych. Jednocześnie, podążając za najnowszymi trendami rynku gier video, Spółka dominująca poszerza działalność o nowe gatunki i modele gier (role-playing-game – RPG) oraz nowe kanały dystrybucji (gry mobilne na platformy z systemami iOS, tj. iPad® i iPhone®), co stanowi kolejny krok w procesie rozwoju Grupy. W opinii Emitenta wpłynie to na poprawę wyników Spółki w kolejnych kwartałach i latach.

Prawie trzy lata trwały intensywne prace nad produkcją ulepszonych i opartego na najnowocześniejszej technologii CryENGINE®3 sequela - *Sniper: Ghost Warrior 2*. Premiera *Sniper: Ghost Warrior 2* odbyła się 12 marca 2013 roku w Ameryce Północnej oraz 15 marca 2013 roku na rynku europejskim. Po premierze gry na rynek do sprzedaży trafił również dodatkowy контент DLC w postaci dodatków do gry. Gra do chwili obecnej sprzedała się w przekroczyła 1,3 miliona egzemplarzy.

W drugiej połowie 2013 roku będzie miała miejsce premiera gry *Alien Rage*. Gra produkowana jest w oparciu o najnowszą wersję technologii Unreal® Engine3 i będzie sprzedawana w dystrybucji cyfrowej na PC oraz konsole Xbox360® i PlayStation®3.

Kolejnym projektem Emitenta w fazie produkcji, o bardzo dużym potencjale handlowym jest gra z gatunku First Person Shooter osadzona w realiach II Wojny Światowej o nazwie *Enemy Front*. Premiera gry w wersji na Xbox360®, PlayStation®3 oraz PC planowana jest na 2014 rok. Spółka CI Games S.A. liczy na równie imponujące przyjęcie gry na rynku jak miało to miejsce w przypadku *Sniper: Ghost Warrior*.

W chwili obecnej trwa produkcja gry *Lords of the Fallen* z gatunku RPG, która powstaje przede wszystkim w Niemczech, gdzie pracuje nad nią doświadczony zespół Deck13, a jej producentem wykonawczym jest Tomasz Gop. Gra ukaże się w 2014 roku i będzie dostępna na PC oraz platformy nowej generacji, następców konsol Xbox360® oraz PlayStation®3.

Grupa pracuje również nad mobilną wersją gry *Sniper: Ghost Warrior* na platformy z systemami iOS tj. iPad® i iPhone®, która zostanie wyprodukowana w oparciu o technologię Unreal® Engine3 firmy Epic Games Inc.

Zdaniem Emitenta obrana strategia przyczyni się do dalszych sukcesów finansowych Grupy Kapitałowej CI Games, wzmocnienia jej pozycji na rynkach światowych oraz zdywersyfikuje przychody Grupy. W ocenie Spółki dominującej Grupa posiada niezbędne kompetencje oraz możliwości techniczne do tworzenia oraz wydawania wysokiej jakości gier.

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

- a) Nazwa podmiotu: CSWP Audyt Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. komandytowa
- b) Data zawarcia umowy o dokonanie badania jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego za 2013 r. – 19 czerwca 2013 r. Umowa dotyczy badania sprawozdania finansowego Spółki oraz Grupy Kapitałowej za rok 2013 (przeгляд półroczny i badanie roczne).
- c) Łączna wartość wynagrodzenia należnego za przeгляд i badanie sprawozdania finansowego jednostki i Grupy w 2013 r. – 42 000 zł netto.
- d) Podmiotem dokonującym badanie sprawozdania finansowego Spółki oraz Grupy Kapitałowej za rok 2012 (przeгляд półroczny i badanie roczne) była spółka CSWP Audyt Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. komandytowa. Łączna wartość wynagrodzenia należnego za przeгляд i badanie sprawozdania finansowego Spółki i Grupy Kapitałowej w 2012 r. wyniosła 40 000 zł netto.

Marek Tymiński

Prezes Zarządu

Warszawa, dnia 26 sierpnia 2013 roku