



Półroczne sprawozdanie
z działalności grupy kapitałowej
CI GAMES
obejmujące okres pierwszych sześciu
miesięcy 2016 roku



WARSZAWA, dnia 30.08.2016

Spis treści

1. Wybrane dane finansowe.....	2
2. Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w okresie sprawozdawczym	3
3. Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na sprawozdanie finansowe	3
4. Opis zmian organizacji grupy kapitałowej Emitenta	4
5. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników	4
6. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Emitenta.....	4
7. Zestawienie stanu posiadania akcji Emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Emitenta.....	4
8. Wskazanie postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej	4
9. Informacja o istotnych transakcjach zawartych przez Emitenta lub jednostkę od niego zależną z podmiotami powiązanymi	4
10. Informacje o udzieleniu przez Emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji	4
11. Inne informacje, które zdaniem Emitenta 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 Emitenta.....	5
12. Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w przyszłości.....	5
13. Oświadczenia Zarządu CI Games S.A.	7

1. Wybrane dane finansowe

RACHUNEK WYNIKÓW

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	1 półrocze 2016		1 półrocze 2015	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przychody netto ze sprzedaży	11 518	2 629	7 457	1 804
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-2 556	-583	-4 779	-1 156
Zysk (strata) brutto	-2 004	-457	-3 725	-901
Zysk (strata) netto	-2 659	-607	-2 794	-676
Liczba akcji (w tys. szt)	13 914	13 914	13 914	13 914
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (PLN/szt)	-0,19		-0,20	

Przychody netto ze sprzedaży Grupy w I półroczu 2016 r. wyniosły 11,5 mln zł, co oznacza wzrost w porównaniu do I połowy 2015 roku o 4 mln zł. Głównym czynnikiem mającym wpływ na różnicę w okresach porównywalnych była wyższa sprzedaż gry Lords of the Fallen w pierwszej połowie 2016 r.

Za okres pierwszych 6 m-cy 2016 r. Emitent wykazał stratę na poziomie 2,7 mln zł w porównaniu ze stratą 2,8 mln w analogicznym okresie ubiegłego roku. Pomimo wyższej niż w ubiegłym półroczu sprzedaży, Spółka w pierwszym półroczu 2015 r. odnotowała pozostałe przychody operacyjne o 1,2 mln wyższe niż w okresie bieżącym a także zaewidencjonowała o 1,6 mln zł niższy podatek dochodowy w porównaniu do okresu porównawczego.

PRZEPIŁY WY PIENIĘŻNE

RACHUNEK PRZEPIŁY WY PIENIĘŻNYCH	1 półrocze 2016		1 półrocze 2015	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przepiły w y pieniężne netto z działalności operacyjnej	2 979	680	13 915	3 366
Przepiły w y pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-13 153	-3 003	-10 242	-2 477
Przepiły w y pieniężne netto z działalności finansowej	9 118	2 081	-41	-10
Przepiły w y pieniężne netto	-1 056	-241	3 632	879

Przepiły w y pieniężne netto z działalności operacyjnej w okresie sprawozdawczym wyniosły 3 mln zł i były w głównej mierze pochodną spadku należności handlowych.

Przepiły w y pieniężne netto z działalności inwestycyjnej były ujemne i wyniosły -13,2 mln zł. Największy wpływ na przepiły w y inwestycyjne miały wydatki na finansowanie prac rozwojowych związanych z tworzeniem gry SNIPER: GHOST WARRIOR 3.

Przepiły w y pieniężne netto z działalności finansowej wyniosły 9,1 mln zł i wynikały z wykorzystania dostępnych linii kredytowych.

Środki pieniężne na koniec okresu sprawozdawczego wyniosły 6,1 mln zł i były o 1 mln zł niższe niż na koniec roku 2015.

BILANS

BILANS	30.06.2016		31.12.2015		30.06.2015	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Aktywa trwałe	79 251	17 908	71 396	16 754	62 593	14 923
Aktywa obrotowe	14 279	3 227	19 282	4 525	29 881	7 124
Aktywa razem	93 530	21 134	90 678	21 278	92 474	22 047
Kapitał własny	72 497	16 382	75 227	17 653	80 256	19 134
<i>Kapitał zakładowy</i>	<i>1 391</i>	<i>314</i>	<i>1 391</i>	<i>326</i>	<i>1 391</i>	<i>332</i>
Zobowiązania	21 033	4 753	15 451	3 626	12 218	2 913
Zobowiązania długoterminowe	2 745	620	2 748	645	3 868	922
Zobowiązania krótkoterminowe	18 288	4 132	12 703	2 981	8 350	1 991
Pasywa razem	93 530	21 134	90 678	21 278	92 474	22 047

Suma bilansowa Grupy Kapitałowej CI Games na dzień 30.06.2016 r. wyniosła 93,5 mln zł, co stanowi wzrost o 2,9 mln zł w porównaniu ze stanem na dzień 31.12.2015 r.

Aktywa trwałe w bilansie na dzień 30.06.2016 r. wyniosły 79,3 mln zł i były wyższe o 7,9 mln (11%) w porównaniu ze stanem na dzień 31.12.2015 r. Wzrost wynika z poniesionych wydatków na produkcję gier.

Aktywa obrotowe Grupy na dzień 30.06.2016 r. wyniosły 14,3 mln zł i uległy zmniejszeniu w porównaniu ze stanem z okresu porównywalnego o 5 mln zł, co wynika ze spadku zapasów o 1,4 mln zł, należności o 2,6 mln zł i gotówki o 1,1 mln zł.

Kapitał własny Grupy na dzień 30.06.2016 r. wyniósł 72,5 mln zł, co oznacza spadek o 2,7 mln zł (4%) w porównaniu do stanu na dzień 31.12.2015 r. Zmniejszenie poziomu kapitału własnego wynika głównie z wygenerowanej straty.

Zobowiązania Grupy na dzień 30.06.2016 r. wyniosły 21 mln zł i wzrosły o 5,6 mln zł w porównaniu do stanu zobowiązań na koniec grudnia 2015 r. Było to głównie efektem wzrostu zadłużenia z tytułu kredytów bankowych i spadku zobowiązań wobec dostawców.

2. Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w okresie sprawozdawczym

W pierwszym półroczu 2016 roku CI Games przede wszystkim kontynuowała prace nad produkcją i promocją gry SNIPER GHOST WARRIOR 3, której premiera wyznaczona została na dzień 27.01.2017 r. Poza tym Emitent prowadzi prace koncepcyjne nad grą LORDS OF THE FALLEN 2 na komputery osobiste i konsole oraz prace nad grą LORDS OF THE FALLEN na telefony komórkowe i tablety.

Wykaz najważniejszych zdarzeń dotyczących Emitenta

Data	Zdarzenie
13.06.2016	Ogłoszenie daty premiery gry Sniper: Ghost Warrior 3 na dzień 27.01.2017 r.
20.05.2016	Zawarcie umowy znaczącej między CI Games USA, Inc. a Elbo, Inc. i Polarford Ltd. na publishing gier na konsole XBOX ONE.
10.02.2016	Zawarcie aneksu z PKO BP S.A. - zwiększenie limitu kredytowego o 10 mln zł.
03.02.2016	Zawarcie ugody z Deck13 Interactive GmbH.

3. Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na sprawozdanie finansowe

W okresie sprawozdawczym nie wystąpiły czynniki i nie miały miejsca zdarzenia o nietypowym charakterze, mające istotny wpływ na sprawozdanie finansowe.

4. Opis zmian organizacji grupy kapitałowej Emitenta

W dniu 18 maja 2016 r. Sąd Rejonowy VII Wydział Cywilny w Bukareszcie w Rumunii wydał postanowienie o zakończeniu postępowania likwidacyjnego spółki zależnej Emitenta – City Interactive Studio SRL z siedzibą w Bukareszcie oraz o rozwiązaniu tej spółki. Rumuńska spółka zależna od dłuższego czasu nie prowadziła działalności operacyjnej. Wniosek o ogłoszenie upadłości spółki zależnej Emitent złożył w dniu 7 listopada 2013 r. Postanowienie Sądu w Bukareszcie o upadłości na dzień publikacji sprawozdania jest prawomocne; City Interactive Studio SRL została wykreślona z rejestru spółek.

5. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników

Zarząd CI Games S.A. nie przekazywał do publicznej wiadomości prognozy wyników finansowych Grupy Kapitałowej na pierwsze półrocze 2016 roku.

6. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Emitenta

Ogólna liczba głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki dominującej CI Games S.A. wynosi 13 914 999 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	5 966 357	42,88%	5 966 357	42,88%
TFI PZU Spółka Akcyjna	772 888	5,55%	772 888	5,55%
Pozostali	7 175 754	51,57%	7 175 754	51,57%
Razem:	13 914 999	100%	13 914 999	100%

7. Zestawienie stanu posiadania akcji Emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Emitenta

Osoba	Funkcja	Stan na 01.01.2016 (dzień bilansowy)	Zwiększenie stanu posiadania w okresie od dnia 01.01.2016 do dnia 30.06.2016	Zmniejszenie stanu posiadania w okresie od dnia 01.01.2016 do dnia 30.08.2016	Stan na 30.08.2016 (dzień publikacji raportu)
Marek Tymiński	Prezes Zarządu	6 366 357	-	400 000	5 966 357

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

Na dzień publikacji raportu Zarząd Emitenta nie posiada informacji na temat toczących się istotnych (o wartości przekraczającej 10% kapitałów własnych Emitenta) postępowań z udziałem Spółki dominującej oraz jednostek od niej zależnych.

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

W okresie sprawozdawczym Emitent nie zawierał istotnych transakcji z podmiotami powiązanymi, a warunki tych, które były zawarte, nie odbiegały od warunków rynkowych.

10. Informacje o udzieleniu przez Emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji

W okresie sprawozdawczym Emitent lub jednostka od niego zależna nie poręczyli kredytu lub pożyczki i nie udzielili gwarancji o wartości przekraczającej 10% kapitałów własnych Emitenta.

11. Inne informacje, które zdaniem Emitenta 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 Emitenta

PROGRAM MOTYWACYJNY DLA KLUCZOWYCH PRACOWNIKÓW I WSPÓŁPRACOWNIKÓW SPÓŁKI, W TYM CZŁONKÓW ZARZĄDU

W dniu 28.04.2015 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki podjęło uchwałę o warunkowym podwyższeniu kapitału zakładowego Spółki o kwotę nie wyższą niż 50.000.00 zł.

Warunkowe podwyższenie kapitału zakładowego Spółki nastąpi w drodze emisji nie więcej niż 500.000 warrantów subskrypcyjnych serii B uprawniających do objęcia nie więcej niż 500.000 akcji serii F o cenie nominalnej 0,10 zł każda i cenie emisyjnej 7,02 zł każda. Jeden warrant uprawnia do objęcia jednej akcji serii F. Emisja wszystkich warrantów nastąpiła jednocześnie. Warranty subskrypcyjne serii B wyemitowano nieodpłatnie; mają one postać zdematerializowaną.

Warunkowe podwyższenie kapitału zakładowego Spółki powiązane zostało z Programem Motywacyjnym dla kluczowych pracowników i współpracowników Spółki, w tym dla członków Zarządu Spółki. Podwyższeniu kapitału zakładowego towarzyszyło wyłączenie w całości prawa poboru akcji nowej emisji wobec dotychczasowych akcjonariuszy Spółki.

Przydział warrantów serii B i akcji serii F w ramach Programu Motywacyjnego nastąpi w trzech etapach, z których każdy powiązany jest z premierą nowej gry wydanej przez Spółkę, począwszy od 2016 r. Na mocy upoważnienia Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki szczegółowe warunki Programu Motywacyjnego oraz krąg uczestników Programu Motywacyjnego w ramach poszczególnych trzech etapów każdorazowo ustali Rada Nadzorcza Spółki w drodze stosownej uchwały.

Na chwilę obecną przydzielonych jest 133.000 warrantów subskrypcyjnych uprawniających w przyszłości do objęcia 133.000 akcji serii F.

TRANSAKcje ZABEZPIECZAJĄCE

Na dzień 30.06.2016 r. Grupa nie posiadała otwartych transakcji zabezpieczających.

ZOBOWIĄZANIA KREDYTOWE

W dniu 27.05.2015 r. spółka CI Games S.A. zawarła z Powszechną Kasą Oszczędności Bankiem Polskim Spółką Akcyjną dwie umowy kredytu: umowę kredytu na rachunku bieżącym oraz umowę kredytu obrotowego odnawialnego w walucie polskiej, o łącznej wartości 15.000.000,00 zł (słownie: piętnaście milionów złotych). Obie umowy kredytu zostały zawarte na okres dwóch lat.

W dniu 10.02.2016 r. Spółka zawarła z Powszechną Kasą Oszczędności Bankiem Polskim S.A. aneks do umowy kredytu obrotowego odnawialnego ("Aneks"), na mocy którego zwiększono limit udzielonego przez Bank kredytu o 10.000.000,00 zł.

Na skutek podpisania Aneksu Spółka ma obecnie w Banku limit kredytowy w łącznej wysokości 25.000.000,00 zł (słownie: dwadzieścia pięć milionów złotych).

12. Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w przyszłości

NAJWAŻNIEJSZE ZEWNĘTRZNE CZYNNIKI RYZYKA Z PUNKTU WIDZENIA EMITENTA SĄ NASTĘPUJĄCE:

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Rynek gier wideo, 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 prowadzi swoją działalność w skali globalnej. W ostatnich latach branża rozrywkowa rozwija się dynamicznie i szacuje się, iż wartość rynku gier wideo 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.

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 pożądanego wpływu. W celu ograniczenia ryzyka przyjęto strategię podążania za trendami i oferowania na rynku asortymentu, który jest sprawdzony i cieszy się uznaniem u nabywców. Strategia wyznaczania trendów byłaby bardziej kosztowna i ryzykowna. Główne działania 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 większość przychodów Grupy Kapitałowej generowanych było głównie w dwóch walutach: euro i dolarach amerykańskich. Spółka dominująca zabezpiecza się przed ryzykiem walutowym, zaciągając zobowiązania w tych walutach.

DO CZYNNIKÓW RYZYKA BEZPOŚREDNIO ZWIĄZANYCH Z DZIAŁALNOŚCIĄ GRUPY NALEŻĄ:

Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników

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

Ryzyko związane z utratą kluczowych klientów

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

Ryzyko związane z dostawcami

Jedną z kategorii ryzyka związanego z dostawcami jest wprowadzanie tytułów na określone platformy konsolowe i współpraca z ich właścicielami podczas procesu ich certyfikacji. Nieuzyskanie certyfikacji oraz 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

Rosnące koszty produkcji gier mogą powodować wzrost zapotrzebowania na zewnętrzne finansowanie. Spółka dominująca CI Games S.A. posiada zdolność do pozyskania finansowania z sektora finansowego na wypadek wystąpienia potrzeby sfinansowania dodatkowych projektów.

Ryzyko związane z oferowanymi produktami

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

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

Czynnikiem zewnętrznym mogącym mieć wpływ na podjęcie decyzji o przesunięciu 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 dotyczącym praw autorskich do gier, do ich elementów, do znaków graficznych lub do nazw zastrzeżonych dla poszczególnych produktów. W szczególności na takie ryzyko narażona jest działalność w Stanach Zjednoczonych, charakteryzujących się zaostrzoną legislacją. Aby uniknąć strat z tego tytułu Grupa Kapitałowa korzysta z usług 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 jest narażona na ryzyko utraty płynności. Zabezpieczeniem przed ryzykiem niewypłacalności nabywców jest analiza ich kondycji finansowej oraz ciągły monitoring spływu należności. Spółka dominująca jest w stanie pozyskiwać środki finansowe w postaci długu bankowego lub emisji instrumentów finansowych.

SZANSE I MOŻLIWOŚCI RYNKOWE

Aktualnie Emitent prowadzi prace nad grą SNIPER: GHOST WARRIOR 3, z gatunku First Person Shooter, która jest grą dedykowaną na konsole nowej generacji: PlayStation®4 i XboxOne® oraz na komputery PC. Premiera gry została wyznaczona na dzień 27.01.2017 r. Spółka prowadzi aktywne działania promocyjne tego tytułu między innymi poprzez udział w największych targach gier komputerowych takich jak: E3 w USA oraz Gamescom w Niemczech a także poprzez media społecznościowe.

Jesienią tego roku Emitent planuje premierę gry LORDS OF THE FALLEN na telefony komórkowe oraz tablety. Gra obecnie jest testowana na wybranych rynkach i będzie dystrybuowana w modelu Free to Play. Przychody będą generowane z mikropłatności i sprzedaży reklam.

Emitent prowadzi także prace koncepcyjne nad grą LORDS OF THE FALLEN 2, której premiera planowana jest na 2018 r.

13. Oświadczenia 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 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 badania sprawozdania finansowego Grupy, został wybrany zgodnie z przepisami prawa oraz że podmiot ten i biegli rewidenci dokonujący tego badania spełniali warunki do wydania bezstronnego i niezależnego raportu z badania sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami i normami zawodowymi.

Marek Tymiński

Prezes Zarządu

Adam Pieniacki

Członek Zarządu

Monika Rumianek

Członek Zarządu

Warszawa, dnia 30 sierpnia 2016 roku