



Grupa Kapitałowa CI GAMES

**Sprawozdanie Zarządu z działalności
Grupy Kapitałowej CI Games za rok 2020**

Warszawa, 19 kwietnia 2021 r.

Drodzy Akcjonariusze,

Jestem dumny z tego, co udało nam się osiągnąć w roku 2020. To był rok dynamicznego wzrostu całej Grupy CI Games i mimo braku premiery nowej gry jako Grupa i jako CI Games S.A. zakończyliśmy go dobrym wynikiem zarówno pod względem wysokości przychodów ze sprzedaży jak i zysku netto. Staliśmy się również znacznie bardziej globalną firmą nie tylko z racji na rynki zbytu naszych produktów, ale również z racji na zatrudnienie wielu osób w różnych miejscach świata.

Miniony rok zakończyliśmy skonsolidowanym zyskiem netto na poziomie 7,1 mln zł. Skonsolidowane przychody netto ze sprzedaży wyniosły 46,0 mln zł. Raportowane wyniki miały odzwierciedlenie w generowanej gotówce – w 2020 roku Grupa CI Games wypracowała 40,6 mln zł przepływów netto z działalności operacyjnej. Na dzień 31 grudnia 2020 roku Grupa miała na rachunkach bankowych 28,2 mln zł gotówki, z uwzględnieniem środków z przeprowadzonej we wrześniu 2020 emisji akcji. Grupa nie posiada jednocześnie żadnych zobowiązań kredytowych.

Obecnie w Grupie pracuje dwa razy więcej osób zaangażowanych w proces tworzenia gier niż na koniec 2019. Prowadzimy obecnie nie jeden, a dwa projekty jednocześnie w dwóch najważniejszych franczyzach, tj. *Sniper Ghost Warrior* oraz *Lords of the Fallen*. Nasze obecne studia produkcyjne mieszczą się w Warszawie, Barcelonie oraz Bukareszcie, zatrudniamy również kluczowe osoby także w innych lokalizacjach w Europie, w tym między innymi w Wielkiej Brytanii. Łącznie całą organizację CI Games tworzy dzisiaj 125 osób w stosunku do 62 na koniec 2019.

Najnowsza część snajperskiej serii – *Sniper Ghost Warrior Contracts 2* – zadebiutuje 4 czerwca tego roku. W dniu premiery tytuł będzie dostępny na PlayStation 5, Xbox Series X/S, PC oraz PlayStation 4 i Xbox One. Sugerowana cena detaliczna SGWC 2 na rynkach zachodnich wynosi 39,99 USD/EURO na wszystkich konsolach oraz PC. Rozpoczęliśmy już w pełni kampanię marketingową i planujemy, że będzie ona mocniejsza od kampanii poprzedniej gry z serii zarówno pod względem skali dotarcia do graczy na wszystkich istotnych rynkach zbytu jak i jej efektywności.

Hexworks, wewnętrzne studio produkcyjne Grupy z siedzibą główną w Barcelonie, już od ponad roku pracuje nad grą *Lords of the Fallen 2*. Ten tytuł tworzony jest głównie na konsole nowej generacji oraz platformę PC. *LotF2* ukaże się w pełnej cenie (full price) podobnie jak pierwsza część serii, która przyniosła nam ponad 100 mln zł przychodów ze sprzedaży i ok. 50 mln zł zysku. Biorąc pod uwagę globalną sprzedaż ponad 3 mln egzemplarzy oraz ściągnięcia w ramach subskrypcji PlayStation i Xbox, w tę grę zagrało już ok. 10 mln osób.

W lipcu 2020 roku do sprzedaży trafiła gra *Rōki*, pierwszy tytuł spółki zależnej United Label S.A. notowanej od stycznia 2021 r. na rynku New Connect. Gra zebrała bardzo dobre recenzje zarówno od krytyków jak i graczy. W marcu 2021 r. gra osiągnęła próg rentowności, zwracając wszelkie nakłady poniesione na jej produkcję i marketing. W listopadzie ubiegłego roku, *Rōki* został nominowany na The Game Awards w kategorii na najlepszą debiutancką grę indie 2020 r. Tytuł został także wyróżniony do Nagrody Brytyjskiej Akademii Filmowej w dziedzinie gier, zbierając dwie nominacje: Best Debut Game i Best British Game. Na 2021 r. United Label S.A. ma zaplanowane co najmniej dwa nowe tytuły z dużym potencjałem osiągnięcia istotnego sukcesu komercyjnego.

W 2021 kontynuujemy dalszy rozwój organizacji w ramach całej Grupy. Mamy ambitne cele w zakresie tworzonych przez nas gier oraz ich wydania. Skala naszych projektów rośnie. Wierzę, że potencjalny sukces tych produktów przyczyni się do dalszego budowania wartości rynkowej naszej Spółki.

Bardzo dziękuję za wsparcie wszystkim naszym pracownikom, partnerom oraz akcjonariuszom. W imieniu całej Grupy CI Games zapraszam do lektury raportu.

Marek Tymiński
Prezes Zarządu

Spis Treści

I. PROFIL DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ CI GAMES.....	4
II. WYNIKI FINANSOWE.....	17
III. ZARZĄDZANIE RYZYKIEM DZIAŁALNOŚCI GRUPY.....	22
IV. INFORMACJE ZWIĄZANE Z ŁADEM KORPORACYJNYM.....	29

I. Profil działalności Grupy Kapitałowej CI Games

1. Opis Grupy Kapitałowej

Grupa Kapitałowa CI Games (dalej: „Grupa”, „Grupa CI Games”) prowadzi działalność produkcyjną i wydawniczą na globalnym rynku gier wideo. Spółka dominująca, CI Games S.A. (dalej: „CI Games S.A.”, „Emitent”, „Spółka”, „Jednostka dominująca”), jest pierwszą spółką tej branży w Europie Środkowo-Wschodniej posiadającą status spółki publicznej oraz pierwszą z regionu, która stała się globalnym graczem.

Grupa CI Games, którą tworzy m.in. niezależny deweloper i wydawca – CI Games S.A. rozwija projekty i wydaje gry zgodnie z własną wizją i najlepszą strategią dla konkretnego produktu. Grupa CI Games obejmuje przede wszystkim CI Games S.A. z siedzibą w Warszawie jako spółkę dominującą oraz kluczowe spółki zależne: CI Games Mediterranean Projects S.L. z siedzibą w Barcelonie oraz CI Games USA Inc. z siedzibą w Nowym Jorku. CI Games S.A. koncentruje się na działalności wydawniczej oraz produkcyjnej, CI Games Mediterranean Projects S.L. zajmuje się produkcją gier, natomiast CI Games USA Inc. prowadzi działalność wydawniczą na rynkach Ameryki Północnej i Południowej.

W 2018 r. CI Games S.A. powołała spółkę zależną United Label S.A., której celem jest rozwijanie działalności wydawniczej Grupy w oparciu o współpracę z niezależnymi producentami gier.

W odpowiedzi na dynamicznie zmieniające się warunki rynkowe Grupa CI Games opiera model biznesowy na wiedzy i współpracy ze starannie wybranymi Partnerami. Strategia Grupy zapewnia optymalną efektywność oraz stałą kontrolę nad sygnowanymi przez Grupę tytułami.

Grupa posiada kompetencje we wszystkich obszarach biznesowych rynku gier wideo. W ramach prowadzonej działalności na rynku gier wideo Grupa lub poszczególne spółki wchodzące w jej skład występują jako:

- A. **Producent** posiadający własne studia produkcyjne, w którym tworzy nowe tytuły we wsparciu Partnerów zewnętrznych. Studio deweloperskie CI Games w Warszawie specjalizuje się w produkcji gier wideo z gatunku FPS; studio produkcyjne Hexworks pracuje obecnie nad grą *Lords of the Fallen 2*.
- B. **Wydawca** własnych gier oraz licencjonowanych tytułów, dla których kreuje strategię marketingową i wprowadza do sprzedaży za pośrednictwem lokalnych dystrybutorów. CI Games S.A. zawarła umowy na produkcję oraz samodzielne wydawanie gier z właścicielami najpopularniejszych konsol, tj. z Sony oraz z Microsoft. Spółka tworzy gry na wszystkie kluczowe platformy, w tym konsole nowej generacji: PlayStation, Xbox oraz komputery PC. United Label S.A. wydaje gry tworzone przez niezależne studia w segmencie *indie premium* również na platformę Nintendo Switch;
- C. **Dystrybutor**, który sprzedaje produkty bezpośrednio do sieci handlowych oraz w dystrybucji cyfrowej. W Grupie znajduje się spółka zależna – CI Games USA Inc. – koordynująca bezpośrednio proces sprzedaży, m.in. na rynku amerykańskim.

Dzięki komplementarnemu połączeniu trzech powyższych obszarów aktywności Grupa może efektywnie kontrolować proces produkcji i dystrybucji tworzonych przez siebie gier oraz licencjonowanych tytułów innych producentów.

Grupa tworzy wysokiej jakości, innowacyjne produkty w oparciu o własne lub zewnętrzne IP. Do kluczowych marek Grupy CI Games należą „*Lords of the Fallen*” (dalej także: „LotF”) oraz „*Sniper Ghost Warrior*” (dalej także: „SGW”). Od czasu wydania, LotF trafiło już do ponad 10 mln graczy na całym świecie, zaś tytuły serii SGW rozeszły się dotychczas w łącznej liczbie znacząco powyżej 11 mln sprzedanych kopii.

Mapa 1. Dystrybucja gier Grupy CI Games



Sprzedaż gier przez Grupę CI Games realizowana jest w trzech głównych modelach biznesowych: sprzedaż nośników fizycznych produktów do wybranych partnerów dystrybucyjnych, sprzedaż kodów cyfrowych uprawniających do instalacji gry oraz sprzedaż praw do dystrybucji gry na określonym terytorium (w wersji pudełkowej lub cyfrowej).

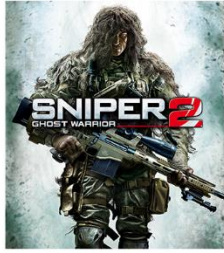
W celu zmaksymalizowania skuteczności sprzedaży oraz potencjału marketingowego, Grupa CI Games współpracuje z międzynarodowymi dystrybutorami, działającymi na poszczególnych rynkach regionalnych, którzy odpowiedzialni są również za wykonywanie planów promocyjnych i marketingowych.

Gry Grupy CI Games są dostępne w największych kanałach globalnej dystrybucji cyfrowej – Steam, PlayStation Store, Xbox Games Store, App Store oraz Google Store. W przypadku gier w wersji cyfrowej na PC działalność Grupy rozszerzona jest o bezpośrednią współpracę z największymi platformami internetowymi, dzięki czemu gry w tej wersji docierają do szerokiej gamy graczy, którym zapewnia się możliwość uiszczania zapłaty za zakup gier w lokalnych walutach.

2. Produkty Grupy Kapitałowej CI Games

Grupa Kapitałowa od 2002 r. wydała ponad 100 tytułów i jest właścicielem rozpoznawalnych na całym świecie marek m.in. serii *Sniper Ghost Warrior* oraz *Lords of the Fallen*.

Obecnie trwają prace nad kolejną grą z serii SGW, tj. *Sniper Ghost Warrior Contracts 2*. Jest to nowa historia rozgrywająca się na współczesnym Bliskim Wschodzie. Premiera gry zaplanowana jest na 04.06.2021 r. Grupa rozpoczęła już przedsprzedaż wersji fizycznej gry na PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox Series X/S, Xbox One i PC. W dniu premiery tytuł będzie dostępny na najnowszą oraz poprzednią generację konsol i PC. W produkcję gry jest zaangażowany doświadczony zespół, który wprowadził wiele udoskonaleń w stosunku do poprzedniej części.



SNIPER: GHOST WARRIOR 2
MARZEC 2013



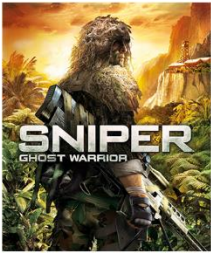
SNIPER: GHOST WARRIOR 3
KWIECIEŃ 2017



SNIPER: GHOST WARRIOR CONTRACTS 2
CZERWIEC 2021

2010

SNIPER: GHOST WARRIOR
CZERWIEC 2010



2013

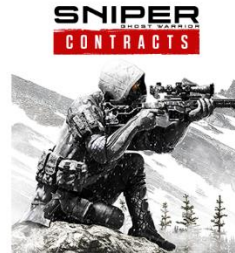
LORDS OF THE FALLEN
PAŹDZIERNIK 2014



2014

2017

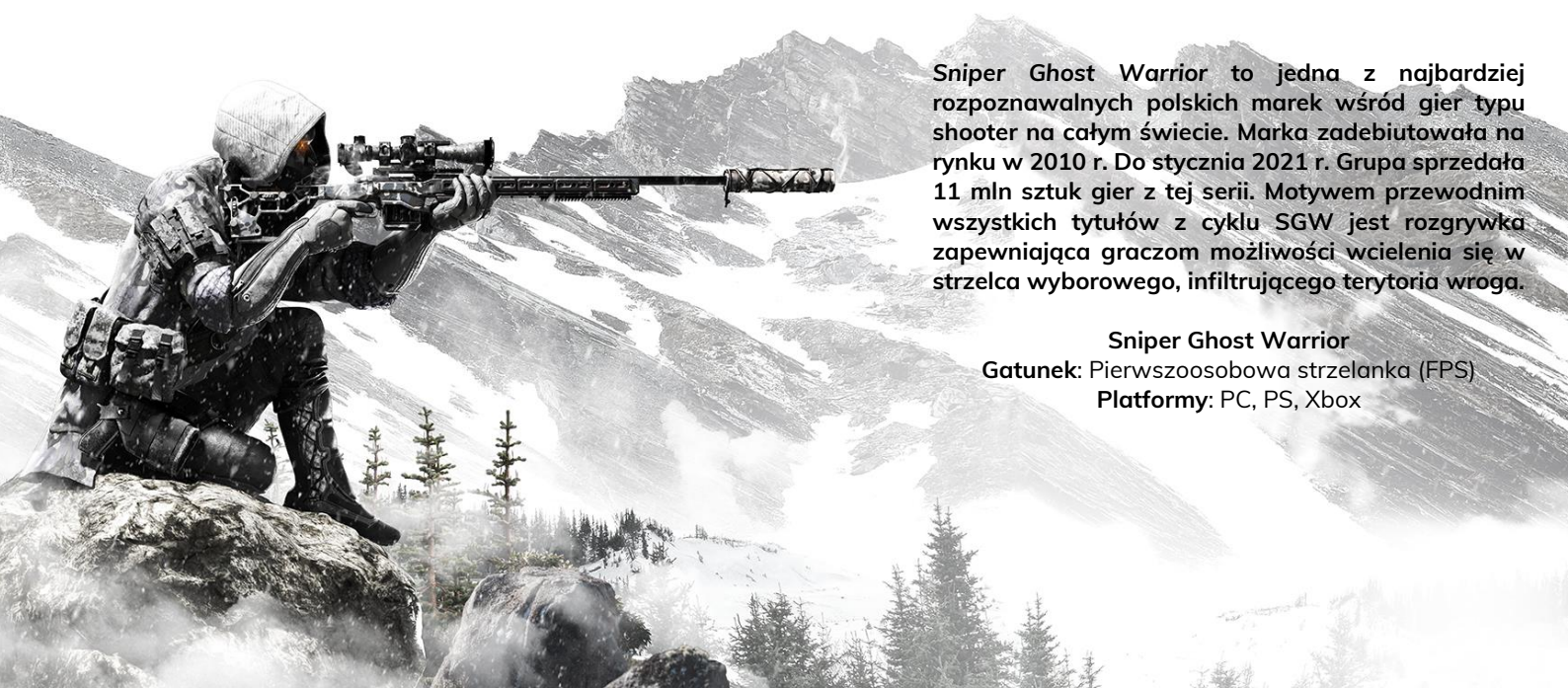
SNIPER: GHOST WARRIOR CONTRACTS
LISTOPAD 2019



2019

2021

LORDS OF THE FALLEN 2



Sniper Ghost Warrior to jedna z najbardziej rozpoznawalnych polskich marek wśród gier typu shooter na całym świecie. Marka zadebiutowała na rynku w 2010 r. Do stycznia 2021 r. Grupa sprzedała 11 mln sztuk gier z tej serii. Motywem przewodnim wszystkich tytułów z cyklu SGW jest rozgrywka zapewniająca graczom możliwości wcielenia się w strzelca wyborowego, infiltrującego terytoria wroga.

Sniper Ghost Warrior
Gatunek: Pierwszoosobowa strzelanka (FPS)
Platformy: PC, PS, Xbox



SNIPER

GHOST WARRIOR

Sniper Ghost Warrior

Gatunek: Pierwszoosobowa strzelanka (FPS)

Premiera: czerwiec 2010

Platformy: PC, PS3, Xbox 360

4,5 mln sprzedanych egzemplarzy



SNIPER 2

GHOST WARRIOR

Sniper Ghost Warrior 2

Gatunek: Pierwszoosobowa strzelanka (FPS)

Premiera: marzec 2013

Platformy: PC, PS3, Xbox 360

3,5 mln sprzedanych egzemplarzy



SNIPER 3

GHOST WARRIOR

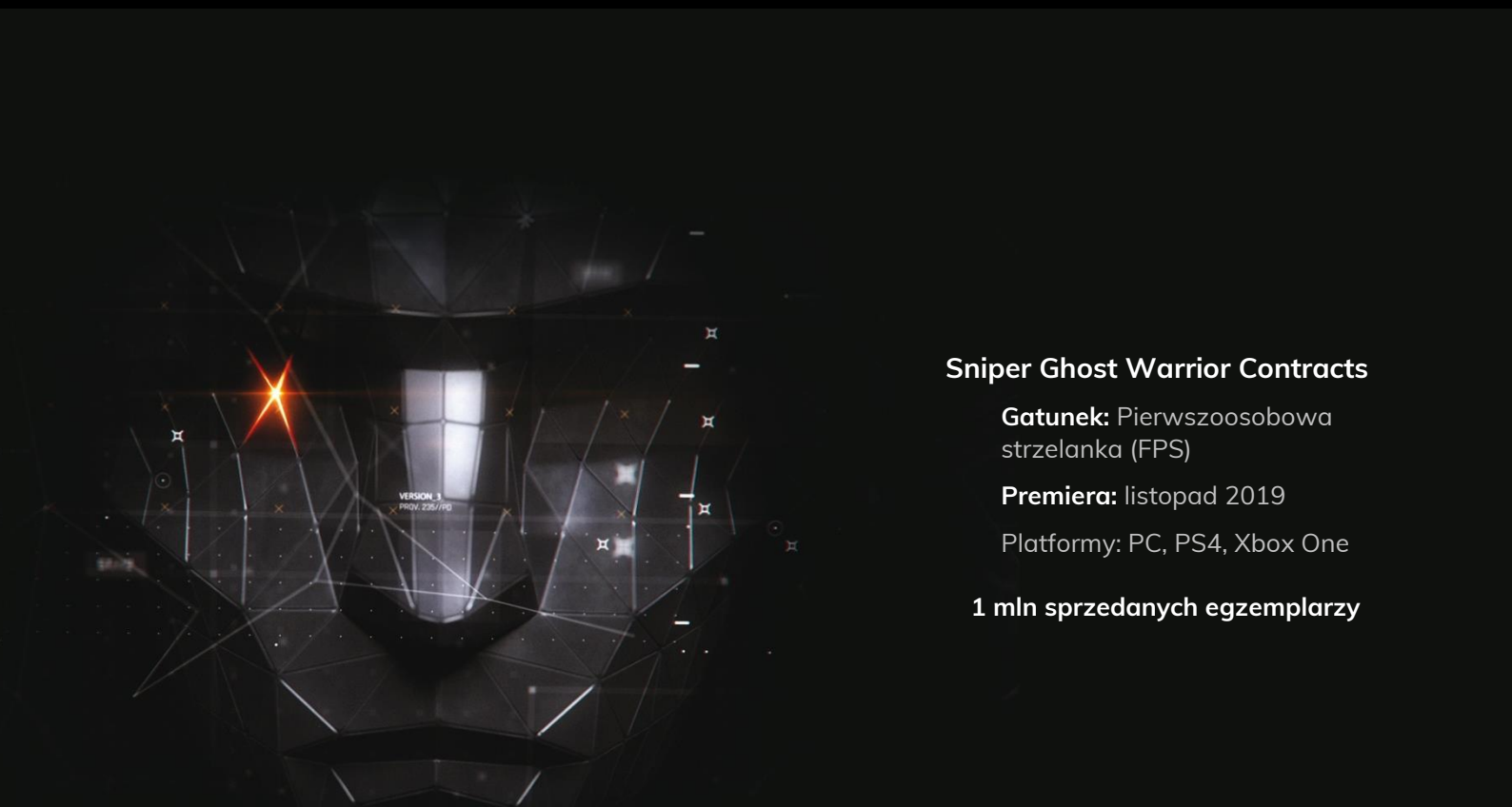
Sniper Ghost Warrior 3

Gatunek: Pierwszoosobowa strzelanka (FPS)

Premiera: kwiecień 2017

Platformy: PC, PS4, Xbox One

Ponad 2 mln sprzedanych egzemplarzy



Sniper Ghost Warrior Contracts

Gatunek: Pierwszoosobowa strzelanka (FPS)

Premiera: listopad 2019

Platformy: PC, PS4, Xbox One

1 mln sprzedanych egzemplarzy



W 2014 r. CI Games S.A. wprowadziła na rynek grę „Lords of the Fallen”, która została wydana na PS4, Xbox One i PC. LoTF charakteryzują się wciągającą mechaniką rozgrywki, zaawansowanym systemem walki oraz różnorodnością broni, co pozwala na kształtowanie indywidualnego stylu walki. Całość osadzona jest w świecie fantasy. Gra trafiła do ponad 10 mln graczy.

Lords of the Fallen Gatunek: Fabularna gra akcji (RPG)
 Premiera: październik 2014
 Platformy: PC, PS4, Xbox One

Kolejną nadchodzącą premierą Grupy CI Games, poza Sniper Ghost Warrior Contracts 2, będzie należąca do portfolio United Label S.A. gra Eldest Souls. Będzie to ambitna gra z gatunku „souls-like”, skupiająca się na starciach z bossami, łącząca dynamiczną rozgrywkę z wyjątkową grafiką stworzoną w technologii pixel-art. Deweloperem tytułu jest brytyjskie studio Fallen Flag. Premiera tej produkcji planowana jest na II kwartał 2021 r. jednocześnie na najważniejszych platformach, tj. PS5, PS4, Xbox X/S, Xbox One, Nintendo Switch oraz PC, optymalizując tym samym budżet marketingowy. Na dzień 15.04.2021 r. wishlist gry Eldest Souls w serwisie Steam zawiera ponad 97 tys. graczy.

Kolejną istotną premierą z portfolio United Label jest Tails of Iron. Premiera gry odbędzie się w 2021 roku na wszystkich najważniejszych platformach tj. PS5, PS4, Xbox X/S, Xbox One, Nintendo Switch oraz PC. Tails of Iron to największy projekt wydawniczy United Label do tej pory z największym budżetem produkcyjnym. Jest to narracyjna gra z gatunku RPG-lite, umiejscowiona w charakterystycznej stylizowanej na średniowiecze scenerii. Opowiada historię prawowitego dziedzica tronu królestwa szczurów, młodego Redgi the Rat, który musi odzyskać ziemię swoich przodków, opanowaną przez najeźdźców z klanu Iron Frog.

3. Opis produktów, usług, rynków zbytu, dostawców i odbiorców

Grupa Kapitałowa CI Games prowadzi działalność produkcyjną i wydawniczą na globalnym rynku gier wideo. Grupa kładzie nacisk na prowadzenie sprzedaży w formie dystrybucji gotowych nośników z programami komputerowymi, jednak w niektórych przypadkach prowadzi sprzedaż licencji na dystrybucje programu na określonym obszarze i w określonym czasie.

Struktura przychodów ze sprzedaży osiągniętej przez Grupę w latach 2019 – 2020 ze względu na rodzaj oferowanego produktu w ujęciu wartościowym kształtowała się następująco:

Struktura przychodów ze sprzedaży w ujęciu wartościowym:

Przychody	2020		2019		2020/2019
	tys. zł	Udział (%)		Udział (%)	
Sprzedaż na nośnikach fizycznych	11 617	25%	26 143	55%	-56%
Licencje	-	-	2	-	-100%
Sprzedaż cyfrowa	34 365	75%	21 159	45%	62%
Pozostała sprzedaż	29	-	174	-	-83%
Razem	46 010	100%	47 478	100%	-3%

Wzrost udziału sprzedaży cyfrowej z 45% całości przychodów ze sprzedaży w 2019 r. na 75% w 2020 r. wynika z faktu, że największa sprzedaż na nośnikach fizycznych ma miejsce w kilka miesięcy po premierze gry (ostatnia premiera CI Games miała miejsce w listopadzie 2019 r. a United Label S.A. – latem 2020 r.).

Struktura przychodów ze sprzedaży (w ujęciu ilościowym):

Przychody	2020		2019		2020/2019
	Szt.	Udział (%)	Szt.	Udział (%)	
Sprzedaż na nośnikach fizycznych	183 250	11%	454 131	22%	-60%
Lecencje	-	-	-	-	-
Sprzedaż cyfrowa	1 507 571	89%	1 640 601	78%	-8%
Pozostała sprzedaż	-	-	-	-	-
Razem	1 690 821	100%	2 094 732	100%	-19%

W 2020 r. sprzedaż w ujęciu ilościowym zmniejszyła się o 19% przy największym spadku sprzedaży nośników fizycznych (spadek o 60% porównując rok 2020 do 2019 r.). Wynika to z wyżej wspomnianej sezonowości sprzedaży.

Podział terytorialny przychodów ze sprzedaży Grupy CI Games w latach 2019-2020:

Przychody	2020	2019
	tys. zł	tys. zł
Zagranica	45 800	46 234
<i>Udział (%)</i>	<i>100%</i>	<i>97%</i>
Kraj	210	1 244
<i>Udział (%)</i>	<i>0%</i>	<i>3%</i>
Razem	46 010	47 478

Grupa sprzedaje swoje tytuły obecnie na pięciu kontynentach (ponad 160 państw). Produkty Grupy CI Games są dostępne we wszystkich krajach świata za pośrednictwem cyfrowych platform dystrybucji. Udział sprzedaży krajowej rośnie w latach premiery gdzie jest odnotowywana większa sprzedaż na nośnikach fizycznych.

Odbiorcami, których udział w sprzedaży Grupy w roku 2020 przekroczył 10 %, są:

- Valve Corporation (27% wartości sprzedaży) – podmiot niepowiązany z Grupą, platforma Steam do sprzedaży cyfrowej gier;
- Microsoft Corporation (17% wartości sprzedaży) – podmiot niepowiązany z Grupą, platforma Xbox do sprzedaży cyfrowej;
- Sony Interactive Entertainment Europe Ltd (14% wartości sprzedaży) – podmiot niepowiązany z Grupą, platforma Playstation do sprzedaży cyfrowej na terytorium Europy;
- Sony Interactive Entertainment AMERICA LCC (12% wartości sprzedaży) – podmiot niepowiązany z Grupą, platforma Playstation do sprzedaży cyfrowej na terytorium Ameryki Północnej i Południowej.
- Cokem (10% wartości sprzedaży) – podmiot niepowiązany z Grupą, jeden z dystrybutorów spółki CI Games USA Inc. na rynku amerykańskim.

Pozostali kontrahenci nie przekroczyli wyznaczonego poziomu istotności 10%.

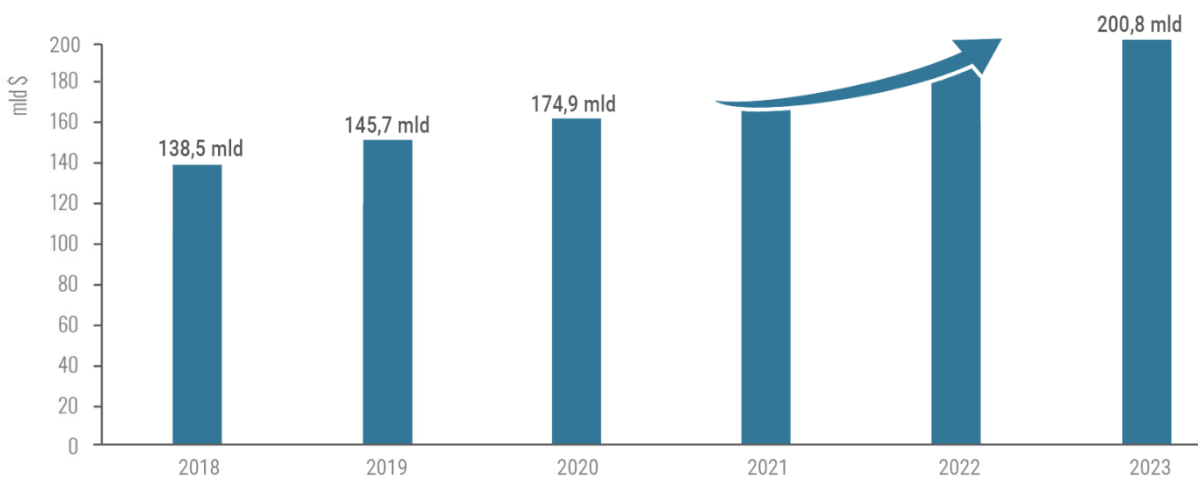
Grupa posiada rozproszoną bazę dostawców, spośród których żaden nie przekroczył progu 10% w wartości zakupów w 2020 r. Kluczowi dostawcy Grupy obejmują: podwykonawców dostarczających elementy do produkcji gier, firmy świadczące usługi tłoczenia gier na nośnikach fizycznych, dostawców usług marketingowych.

4. Opis rynku, na którym działa Grupa

Z roku na rok rynek gier wideo nieustannie rośnie. Istotnym czynnikiem wpływającym na wzrost w 2020 r. było niewątpliwie zwiększone zainteresowanie grami wideo towarzyszące światowej epidemii koronawirusa SARS-CoV-2, co najmniej częściowo wywołane powszechnymi restrykcjami dotyczącymi inne segmenty rozrywki, swobodę prowadzenia działalności gospodarczej oraz implikujące zmiany nawyków konsumenckich i upowszechnienie na niespotykaną dotąd skalę zdalnego trybu pracy. Dodatkowo, istotny wpływ na wzrost rynku gier wideo na świecie miała także premiera konsol nowej generacji pod koniec 2020 r.

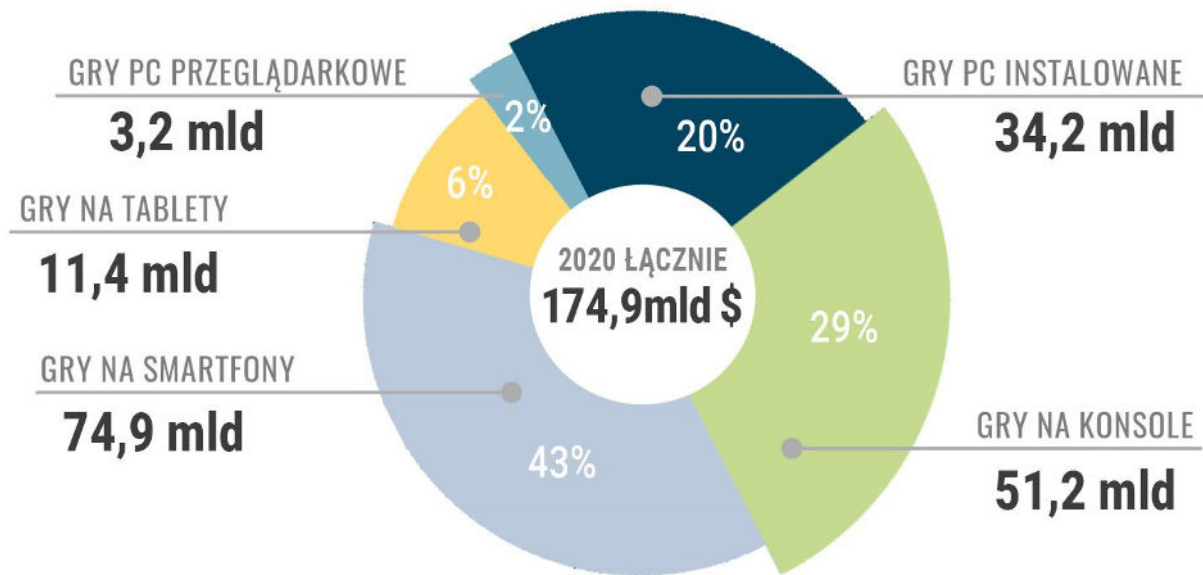
Zgodnie z szacunkami firmy analitycznej Newzoo przeprowadzonych w październiku 2020 r., wartość globalnego rynku gier wyniosła 174,9 mld USD, a do 2023 r. wartość rynku wzrośnie do 200,8 mld USD.

Wykres 1. Globalna wartość rynku gier (mld USD)



Źródło: 2020 Global Games Market Report, Newzoo: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version/>

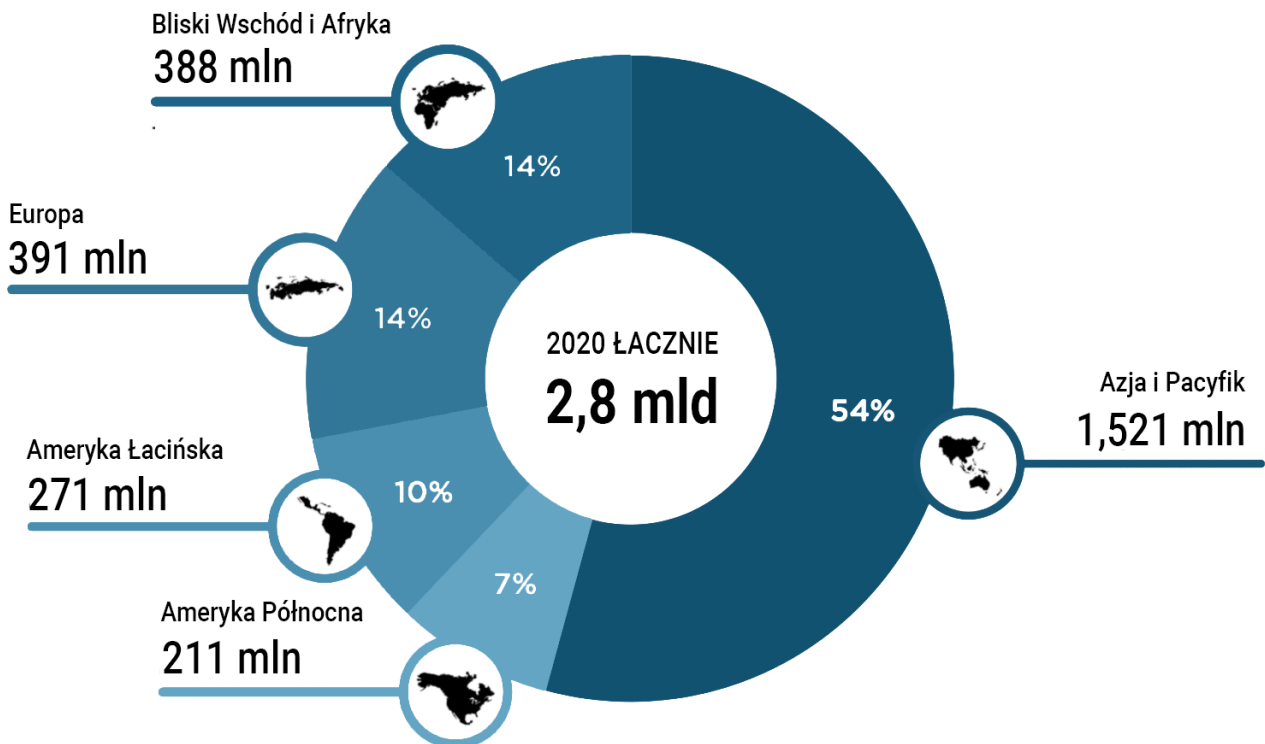
Wykres 2. Wartość rynku gier w 2020 roku



Źródło: 2020 Global Games Market, Newzoo: <https://newzoo.com/key-numbers>

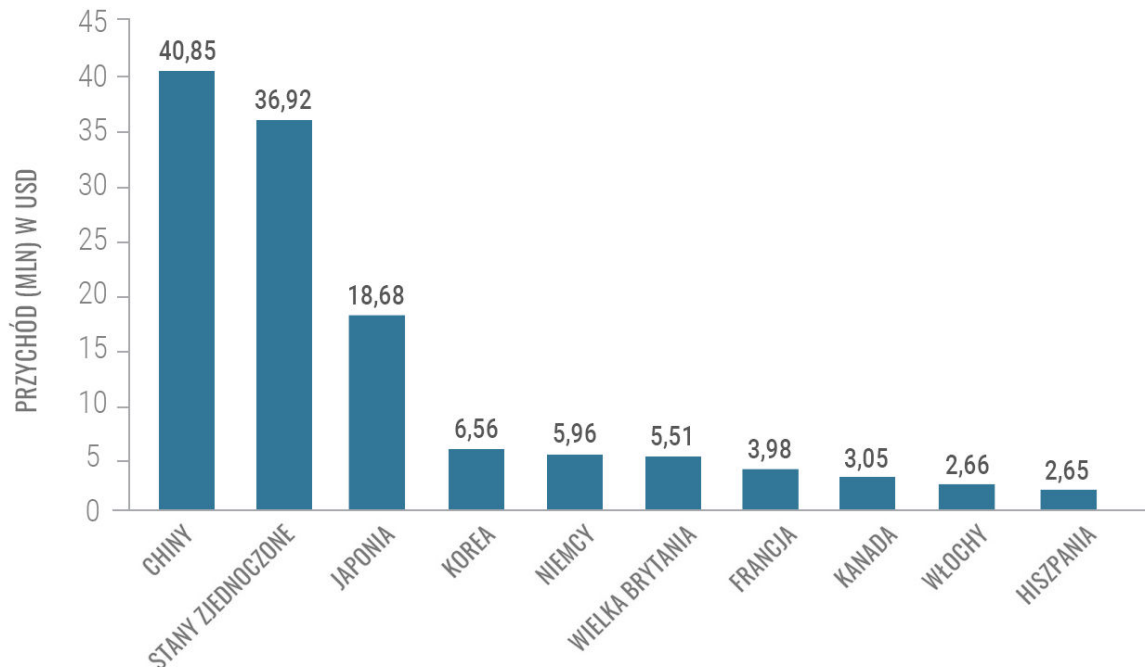
Gry mobilne (w tym na smartfony i tablety) stanowią największy segment rynku. Jego wartość w 2020 r. wyniosła 86,3 mld USD, odnotowując wzrost o 25,6% rok do roku i stanowiąc 49% światowego rynku gier. Na drugim miejscu uplasowały się gry na konsole z przychodem w wysokości 51,2 mld USD, co stanowi 29% całego rynku. Na ostatnim miejscu znajdują się gry na PC. Stanowią one 22% światowego rynku gier, a ich przychód wyniósł 37,4 mld USD w 2020 r. Segment ten odnotowuje najniższy wzrost wynikający z faktu, że gracze „pecetowi” w dużej części zaczynają korzystać z urządzeń mobilnych.

Mapa 2. Rynek gier wideo w 2020 roku (liczba graczy)



Źródło: 2020 Global Games Market, Newzoo: <https://newzoo.com/key-numbers>

Globalny rynek gier pod względem liczby graczy odnotował wzrost o 6,4% w 2020 r. w porównaniu do roku 2019. Podobnie jak w latach 2018–2019, największy udział (54%) w rynku stanowią gracze z rejonu Azji i Pacyfiku. W 2020 r. odnotowany został wzrost udziału graczy z rynków Ameryki Łacińskiej i Bliskiego Wschodu w całości rynku (odpowiednio 10% i 14%), natomiast tempo wzrostu w tych regionach (odpowiednio +9,9% i 7,7%) przewyższa tempo wzrostu całego rynku (6,4%). Udział rynków Europy i Ameryki Północnej wyniósł odpowiednio 14% i 7%, natomiast tempo wzrostu jest niższe niż cały rynek, co świadczy o dojrzałości tych rynków.



Wykres 3. Największe rynki gier wideo na świecie w 2020 roku (w mln USD)

Źródło: Top 100 Countries by Game Revenues, Newzoo: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues/>

Dwa największe lokalne rynki gier wideo w 2020 r. stanowią niezmiennie Chiny i Stany Zjednoczone o wartości odpowiednio: 40,85 mln USD i 36,92 mln USD. Na trzecim miejscu – również bez zmian – plasuje się Japonia z wynikiem 18,68 mln USD. Dalej jedną z czołowych pozycji utrzymuje również Korea (6,56 mln USD) oraz Niemcy – 5,96 mln USD. Dziesiątkę największych lokalnych rynków gier wideo zamyka Hiszpania z wynikiem 2,65 mln USD.

5. 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 realizowanej przez Spółkę 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 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.

6. Kluczowe wydarzenia w Grupie w 2020 roku oraz do daty publikacji sprawozdania – opis istotnych dokonań lub niepowodzeń wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących

Obszar produkcji gier

- W okresie sprawozdawczym, tj. w roku 2020, działania Grupy skoncentrowane były na produkcji gry *Sniper Ghost Warrior Contracts 2* oraz *Lords of the Fallen 2*. Premiera gry SGWC 2 jest planowana na 04.06.2021 r.; gra będzie wydana równocześnie na wszystkie platformy (PlayStation 5, Xbox Series X/S, PlayStation 4, Xbox One oraz PC) oraz na wszystkie terytoria jej dystrybucji.
- We wrześniu 2020 r. rozpoczęła się kampania marketingowa gry SGWC 2. Tytuł ten zaoferuje graczom nową historię, w całości nową dla całej serii *Sniper Ghost Warrior* lokalizacji geograficznej oraz szereg nowego wyposażenia – w tym nowe modele broni, udoskonaloną jakość wizualną oraz wyższy poziom realizmu gry. Nową kluczową cechą gry są ekstremalnie długie strzały snajperskie, przekraczające dystans 1 km.
- W styczniu 2021 r. sprzedaż gry *Sniper Ghost Warrior Contracts* przekroczyła poziom 1 mln sztuk, natomiast sprzedaż *Sniper Ghost Warrior 3* przekroczyła poziom 2 mln egzemplarzy. Cała seria *Sniper Ghost Warrior* sprzedała się dotychczas w łącznym nakładzie przekraczającym 11 mln sztuk. Sprzedaż pierwszej części *Lords of the Fallen* przekroczyła 3 mln egzemplarzy.
- W pierwszym kwartale 2020 r. Grupa rozpoczęła budowę nowego studia deweloperskiego (produkcyjnego), zlokalizowane w Barcelonie i Bukareszcie, o nazwie Hexworks. Zespół Hexworks tworzy obecnie ponad 40 doświadczonych deweloperów pochodzących m.in. z Hiszpanii, Wielkiej Brytanii, Niemiec, Francji, Rumunii, Danii, Ukrainy i USA. Powstające w nowym studiu projekty będą koncentrować się na grach fabularnych o wysokiej jakości wykonania. Pierwszym projektem Hexworks jest gra *Lords of the Fallen 2*, przeznaczona na konsole następnej generacji oraz PC. Gra będzie osadzona w świecie dark fantasy, z wymagającym systemem rozrywki. Tytuł powstaje na silniku Unreal Engine
- W ciągu 2020 roku Grupa CI Games istotnie zwiększyła zatrudnienie. Na dzień publikacji niniejszego raportu Grupa zatrudnia ponad 125 osób, z czego około 100 osób pracuje przy produkcji gier. W 2021 roku Spółka planuje dalszą rozbudowę wewnętrznych zespołów. Grupa CI Games na bieżąco współpracuje z zewnętrznymi partnerami outsourcingowymi w zakresie wsparcia w kluczowych aspektach produkcji gier, takich jak np. produkcja elementów graficznych użytych do budowy rozbudowanego świata dwóch kluczowych projektów Spółki (*LotF2* oraz *SGWC2*).
- W dniu 23.07.2020 r. odbyła się premiera gry *RÖKI* (z portfela United Label S.A.) w wersji na PC, zaś w dniu 15.10.2020 r. na platformę Nintendo Switch. Gra otrzymała bardzo wysokie oceny od mediów gamingowych oraz użytkowników (user score na Steam wynosi 95%). Sprzedaż gry systematycznie rośnie, co potwierdza długoterminowy charakter tytułu. Szacowane przychody ze sprzedaży gry *RÖKI* w dniu 15.03.2021 r. przekroczyły poziom łącznych kosztów produkcji i marketingu tej gry. *RÖKI* została nominowana do nagrody w prestiżowym corocznym wydarzeniu branżowym *The Game Awards* w kategorii najlepszej debiutanckiej gry indie w 2020 r.
- W odniesieniu do tytułów z portfolio United Label S.A. rozszerzono ilość platform, na które gry tej spółki zależnej zostaną wydane. Kolejne gry United Label S.A., tj. *Eldest Souls* i *Tails of Iron*, będą dostępne w wersjach na wszystkie kluczowe platformy (PS5, PS4, Xbox X/S, Xbox One, Nintendo Switch oraz PC), co znacząco zwiększy ich potencjał sprzedaży.

Pozostałe wydarzenia

- W styczniu 2020 r. Spółka spłaciła w całości kredyt w rachunku bieżącym (w wysokości 5 mln zł) udzielony na podstawie umowy z mBank S.A. z dnia 09.01.2018 r.
- W dniu 24.09.2020 r. Spółka spłaciła cały kredyt odnawialny (w wysokości 11,3 mln zł) udzielony na podstawie umowy z mBank S.A. z dnia 09.01.2018 r. Spółka nie ma obecnie zobowiązań kredytowych.
- Grupa zawarła umowy na dystrybucję SGWC 2 na kluczowych rynkach z:
 - Koch Media GmbH – na terytorium Niemiec, Austrii, Szwajcarii, Belgii, Holandii, Hiszpanii, Portugalii, Wielkiej Brytanii i Irlandii;
 - Five Star Games Pty. Ltd. z Australii – na terytorium Australii i Nowej Zelandii;
 - PAN Vision AB ze Szwecji – na terytorium Norwegii, Szwecji, Islandii, Danii, Finlandii, Litwy, Łotwy, Estonii;
 - Game King LLC ze Zjednoczonych Emiratów Arabskich – na terytorium Bliskiego Wschodu;
 - Excelgames Interactive Pte. Ltd. z Singapuru – na terytorium Singapuru, Malezji, Indonezji, Filipin, Tajlandii, Taiwanu i Hong Kongu;
 - Just For Games SAA z Francji – na terytorium Francji;
 - H2 Interactive Co. Ltd. z Korei – na terytorium Japonii i Korei Południowej.
- W lipcu 2020 r. United Label S.A., spółka zależna CI Games S.A., prowadząca globalną platformę wydawniczą dla niezależnych deweloperów gier typu indie, pozyskała od inwestorów 4,4 mln zł w wyniku emisji nowych akcji serii B (wpływy netto z emisji wyniosły 4 189 tys. zł). Kwota ta zostanie przeznaczona na rozbudowę portfolio wydawniczego oraz na finalizację prac nad obecnie powstającymi tytułami. Emisja akcji serii B obejmowała 275 000 nowych akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Emisja została przeprowadzona w dwóch transzach: do 187 500 akcji – subskrypcja w okresie 22–29 czerwca 2020 r. i do 87 500 akcji – subskrypcja w okresie 30 czerwca–10 lipca 2020 r. W wyniku rejestracji tej emisji w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego udział CI Games S.A. w kapitale United Label S.A. wynosi 78,43%. Debiut United Label S.A. na rynku NewConnect nastąpił w dniu 12.01.2021 r.
- W dniu 24.08.2020 r. Zarząd Spółki, działając na podstawie uchwały nr 3/2/2018 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 27.09.2018 r., po uzyskaniu wymaganej tą uchwałą zgody Rady Nadzorczej, podjął uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego Spółki w granicach kapitału docelowego, w drodze emisji nie mniej niż 1 (jednej) i nie więcej niż 21 mln akcji zwykłych na okaziciela serii I.
- Emisja akcji serii I została przeprowadzona w ramach subskrypcji prywatnej z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy Spółki i z zastrzeżeniem ograniczonego prawa pierwszeństwa. Minimalna wartość zapisu wynosiła 0,5 mln zł. Firmą inwestycyjną pośredniczącą w oferowaniu akcji był Trigon Dom Maklerski z siedzibą w Krakowie. W wyniku emisji akcji serii I Spółka pozyskała od inwestorów ponad 25 mln zł (wartość przeprowadzonej oferty wyniosła 25 200 tys. zł, zaś wpływy netto z emisji – 24 938 tys. zł). Cena emisyjna wynosiła 1,2 zł za akcję. Środki pozyskane w wyniku tej emisji zostaną przeznaczone na produkcję kolejnych tytułów z serii *Lords of the Fallen* oraz *Sniper Ghost Warrior*.
- W ramach ww. emisji akcji serii I Rockbridge Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A., działając w imieniu i na rzecz zarządzanych przez siebie funduszy inwestycyjnych („Fundusze”), nabyło pakiet prawie 6% akcji Spółki, co zwiększyło stan posiadania w Spółce przez Fundusze do 15 718 35 akcji (stanowi to 8,59 % kapitału zakładowego Emitenta oraz 8,59% w ogólnej liczbie głosów w Spółce). Zgodnie z wcześniejszymi deklaracjami, Prezes Zarządu Emitenta – Marek Tymiński – nabył w ramach emisji akcji serii I 420 tys. akcji serii I oraz objął wszystkie posiadane przez siebie akcje Spółki lock-upem na okres 6 miesięcy.

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

Od 1 stycznia do 31 grudnia 2020 r. nie nastąpiły istotne zdarzenia o charakterze nietypowym, mające wpływ na osiągnięte wyniki finansowe Grupy.

Zarząd Spółki stoi na stanowisku, że ogłoszony stan epidemii COVID-19 nie stanowi zdarzenia powodującego korekty w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym za 2020 r. Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje potencjalny wpływ i podejmuje wszelkie możliwe kroki, aby złagodzić wszelkie negatywne dla Grupy skutki sytuacji związanej z trwającą epidemią

8. Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Grupy

Grupa funkcjonuje na rynku międzynarodowym i jest tym samym w pewnym stopniu uzależniona od gospodarki międzynarodowej, aczkolwiek sama branża gier wideo jest bardziej odporna na kryzysy ekonomiczne niż inne gałęzie gospodarki.

Do najważniejszych czynników zewnętrznych, które mają wpływ na rozwój Grupy kapitałowej, zaliczyć należy czynnik regulacyjny, tj. związany z aktualnym stanem regulacji prawnych, w tym podatkowych. Istotne znaczenie ma również coraz większa rola mediów wirtualnych w promowaniu poszczególnych tytułów oraz rosnący udział kanałów cyfrowych kosztem tradycyjnych kanałów dystrybucji. Ponadto, rynek producentów gier jest coraz bardziej konkurencyjny, co ma bezpośredni wpływ na poziom wynagrodzeń w branży oraz na proces poszukiwania i utrzymania wysoko wykwalifikowanej kadry pracowniczej, wykonawców i podwykonawców.

Spółka koncentruje swoją działalność na projektach atrakcyjnych dla potencjalnych odbiorców o odpowiednio dużej skali. Do takich projektów należą seria *Sniper Ghost Warrior* oraz *Lords of the Fallen*.

Równoległe realizowanie kilku projektów pozwoli na dywersyfikację przychodów, stabilizację wyników między premierami własnych tytułów i efektywne wykorzystanie posiadanych zasobów. W tym kontekście istotne jest zabezpieczenie finansowania w celu rozwoju działalności biznesowej Jednostki dominującej oraz Grupy CI Games.

Grupa zamierza podejmować nowe wyzwania w oparciu o własne zasoby oraz szeroką sieć partnerów. Taki model funkcjonowania pozwoli na zdecydowanie większą elastyczność w procesie podejmowania decyzji oraz realizacji nowych projektów.

Szczegółowy opis czynników, które mogą mieć wpływ na działalność Grupy, znajduje się w Rozdziale III, pkt 2 „Istotne czynniki ryzyka i zagrożeń Grupy” niniejszego sprawozdania.

9. Informacje o znaczących umowach dla działalności gospodarczej Grupy Kapitałowej CI Games

- Umowy wydawnicze zawarte przez United Label S.A. z niezależnymi wydawcami: Polygon Treehouse Ltd., Lunarix Iris, Odd Bug Studios Ltd., Fallen Flag Studio Ltd. na dystrybucję ich gier na całym świecie.
- Umowy na dystrybucję *Sniper Ghost Warrior Contracts* i *Sniper Ghost Warrior Contracts 2* zawarte między CI Games S.A. a: Koch Media na obszarze Niemiec, Austrii, Szwajcarii, Belgii, Holandii, Hiszpanii, Portugalii, Wielkiej Brytanii i Irlandii; PAN Vision AB ze Szwecji na obszar Norwegii, Szwecji, Islandii, Danii, Finlandii, Litwy, Łotwy, Estonii; Maximum Games Ltd. z Anglii na obszar Wielkiej Brytanii i Irlandii; Five Star Games Pty. Ltd. z Australii na obszar Australii i Nowej Zelandii i Just For Games SAS z Francji na obszar Francji; H2 Interactive Co. Ltd. na obszarze Japonii i Korei

Południowej; Game King LLC na rynki Bliskiego Wschodu. Umowy te zostały podpisane w 2019 r. i 2020 r.

- W dniu 21.12.2020 r. Spółka zawarła umowę najmu, której przedmiotem jest najem powierzchni biurowej w kompleksie THE WARSAW HUB. Umowa została zawarta z Ghelamco GP 11 sp. z o.o. THE HUB S.K.A. z siedzibą w Warszawie. Najem nowej powierzchni biurowej rozpocznie się w czerwcu 2021 r. Umowa najmu została zawarta na okres 60 miesięcy. Postanowienia umowy najmu nie odbiegają od postanowień tego rodzaju umów zawieranych w obrocie. Umowa została zawarta na warunkach rynkowych.

II. Wyniki finansowe

1. Wybrane dane finansowe

Skonsolidowany rachunek zysków i strat

Skonsolidowany rachunek zysków i strat	za okres od 1.01		za okres od 1.01	
	do 31.12.2020		do 31.12.2019	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przychody netto ze sprzedaży	46 010	10 283	47 478	11 037
Zysk na sprzedaży	19 327	4 320	18 465	4 292
<i>Marża na sprzedaży (%)</i>	<i>42%</i>	<i>42%</i>	<i>39%</i>	<i>39%</i>
Zysk z działalności operacyjnej	8 729	1 951	1 047	243
<i>Marża na działalności operacyjnej (%)</i>	<i>19%</i>	<i>19%</i>	<i>2%</i>	<i>2%</i>
EBITDA	27 829	6 220	20 514	4 768
<i>EBITDA (%)</i>	<i>60%</i>	<i>60%</i>	<i>43%</i>	<i>43%</i>
Zysk (strata) brutto	8 532	1 907	219	51
<i>Marża brutto (%)</i>	<i>19%</i>	<i>19%</i>	<i>0%</i>	<i>0%</i>
Zysk (strata) netto	7 097	1 586	(2 877)	(669)
<i>Marża netto (%)</i>	<i>15%</i>	<i>15%</i>	<i>-6%</i>	<i>-6%</i>

W 2020 r. Spółka nie miała premiery nowej gry, przychody zostały wygenerowane głównie przez grę SGWC (ok. 60% skonsolidowanych przychodów) i back catalogue (tj. wcześniejsze tytuły Grupy). Spółka zależna United Label S.A. wydała grę ROKI z kategorii indie w wersji PC (premiera 23.07.2020 r.) oraz na Nintendo Switch (15.10.2020 r.) generując 1,0 mln zł przychodów w 2020 r.

Koszty wytworzenia sprzedanych produktów zawierały głównie koszt amortyzacji prac rozwojowych Sniper Ghost Warrior 3 oraz Sniper Ghost Warrior Contracts, koszt produkcji nośników fizycznych, a także koszty produkcji, które nie zostały ujęte jako koszt prac rozwojowych.

Zysk z działalności operacyjnej wyniósł 8,7 mln zł w 2020 r. i był znacznie wyższy niż w roku poprzednim. W 2019 r., Grupa poniosła koszty sprzedaży związane z premierą gry, natomiast w 2020, koszty te zmniejszyły się o 7,8 mln zł, co bezpośrednio przełożyło się na wzrost rentowności (marża operacyjna 19% w 2020 r. vs. 2% w 2019 r.)

Grupa odnotowała zysk netto na poziomie 7,1 mln zł (marża netto 15%) w 2020 r. wynikającą głównie z rentowności gry SGWC, której koszt produkcji i marketingu zwrócił się w II kwartale 2020 r.

Skonsolidowany bilans

Skonsolidowany bilans	stan na 31.12.2020		stan na 31.12.2019	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Aktywa trwałe	69 137	14 982	62 297	14 629
Aktywa obrotowe	41 150	8 917	34 803	8 173
Aktywa razem	110 287	23 899	97 100	22 801
Kapitał własny	96 544	20 921	60 318	14 164
Kapitał zakładowy	1 829	396	1 619	380
Zobowiązania	13 743	2 978	36 782	8 638
Zobowiązania długoterminowe	8 173	1 771	6 474	1 520
Zobowiązania krótkoterminowe	5 570	1 207	30 308	7 117
Pasywa razem	110 287	23 899	97 100	22 801

Suma bilansowa Grupy kapitałowej CI Games na dzień 31.12.2020 r. wyniosła 110,3 mln. zł i wzrosła o 14% w porównaniu do salda na koniec 2019 r. Główne pozycje, które miały na to wpływ to wzrost wartości prawa do użytkowania aktywów (rozpoznanie nowej umowy najmu według MSSF 16) oraz salda gotówki o 21 mln zł.

Na dzień 31.12.2020 r., pasywa zwiększyły się głównie w wyniku zwiększenia kapitałów własnych o 36,2 mln zł jako rezultat emisji akcji serii I w CI Games oraz podwyższenia kapitału w spółce zależnej United Label S.A. (28,9 mln zł) oraz zysków zatrzymanych (7,0 mln zł). Wzrost pasywów w wyniku zwiększenia kapitałów własnych został częściowo skompensowany spadkiem zobowiązań z tytułu kredytów.

Aktywa

Struktura aktywów

Wyszczególnienie	Ratio	as of 31.12.2020	as of 31.12.2019
Wartości niematerialne / Aktywa	%	50,5%	54,5%
Rzeczowe aktywa trwałe / Aktywa	%	0,4%	0,4%
Należności handlowe / Aktywa	%	6,2%	20,5%
Zapasy / Aktywa	%	1,4%	3,2%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty / Aktywa	%	25,6%	6,9%
Aktywa z tytułu odr. podatku dochodowego / Aktywa	%	2,9%	6,1%
Pozostałe aktywa / Aktywa	%	3,3%	5,2%

Na dzień 31.12.2020 r., największą pozycję w strukturze aktywów stanowią wartości niematerialne (50,5% całości aktywów na dzień 31.12.2020 r.), które zwiększyły się w ciągu roku o 2,9 mln zł. Główną pozycję wartości niematerialnych stanowią prace rozwojowe, które wyniosły 54,4 mln zł na dzień 31.12.2020 r. W okresie między 31.12.2019 r. a 31.12.2020 r. skonsolidowane saldo prac rozwojowych zwiększyło się o 2,4 mln zł w wyniku nakładów na gry SGWC 2 i LotF 2 (w tym nakłady poniesione przez podmioty zależne), które przewyższyły amortyzację gier.

Spadek należności handlowych na dzień 31.12.2020 r. o 13 mln zł (66%) w porównania do salda na koniec 2019r. wynika z konwersji należności na gotówkę po premierze gry w 2019 r.

Środki pieniężna stanowią znaczącą pozycję sumy aktywów (25,6%) wynosząc 28,2 mln zł na 31.12.2020 – wzrost tej pozycji wynika z konwersji należności na gotówkę głównie w I kw. 2020 r. oraz wpływów z emisji akcji serii I w CI Games oraz podwyższenia kapitału w United Label S.A.

Na dzień 31.12.2020 r. saldo aktywa z tytułu podatku odroczonego zmniejszyło się o 2,7 mln zł w porównaniu z saldem na 31.12.2019 r., głównie w wyniku wykorzystania historycznych strat podatkowych.

Pasywa

Struktura pasywów

Wyszczególnienie	Ratio	as of 31.12.2020	as of 31.12.2019
Kapitał własny	%	87,5%	62,1%
Zobowiązania długoterminowe	%	7,4%	6,7%
Zobowiązania krótkoterminowe	%	5,1%	31,2%

Kapitały własne Grupy CI Games na dzień 31.12.2020 r. wyniosły 96,5 mln zł (87,5% skonsolidowanej sumy bilansowej) i znacząco wzrosły w ciągu roku głównie w wyniku zysków zatrzymanych i emisji akcji.

Zobowiązania długoterminowe Grupy wzrosły z 6,5 mln zł (saldo na dzień 31.12.2019 r.) do kwoty 8,2 mln zł na dzień 31.12.2020 r., głównie w wyniku rozpoznania zobowiązań z tytułu leasingu finansowego nowego biura (wzrost o 6,0 mln zł), które skompensowało spadek rezerwy na podatek odroczonego (o 3,9 mln zł).

Zobowiązania krótkoterminowe Grupy wyniosły 5,6 mln zł na dzień 31.12.2020 r. i odnotowały ponad pięciokrotny spadek w wyniku spłaty kredytów bankowych (w kwocie 24 mln zł) oraz zmniejszenia się salda zobowiązań handlowych (o kwotę 1,5mln zł).

Skonsolidowany rachunek przepływów pieniężnych

Skonsolidowany rachunek przepływów pieniężnych	za okres od 1.01		za okres od 1.01	
	do 31.12.2020		do 31.12.2019	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	40 609	9 076	(1 494)	(347)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(22 892)	(5 116)	(20 314)	(4 722)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	3 847	860	15 855	3 686
Przepływy pieniężne netto	21 564	4 820	(5 953)	(1 384)

W 2020 r. przepływy pieniężne z działalności operacyjnej wyniosły 40,6 mln zł i wynikały głównie z konwersji salda należności na środki pieniężne.

Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej były ujemne i wyniosły 22,9 mln zł, z czego prawie większość dotyczyła wydatków na produkcję gier Sniper Ghost Warrior Contracts 2 i Lords of the Fallen 2 oraz zaliczek (2,6 mln zł) na produkcję gier w spółce zależnej – United Label S.A.

Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej były dodatnie (3,9 mln zł). Na pozycję tę składają się głównie wpływy z emisji akcji w CI Games i United Label S.A w łącznej wysokości 29,1 mln zł, które skompensowały spłatę kredytów bankowych (24 mln zł).

2. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych

Grupa Kapitałowa CI Games posiada zdolność finansowania projektów inwestycyjnych. Finansowanie produkcji gier SGWC2 i LotF2 planowane jest ze środków własnych.

3. Informacja dotycząca prognoz finansowych

W 2020 r. Zarząd Spółki nie opublikował prognoz dotyczących skonsolidowanych wyników Grupy Kapitałowej CI Games ani jednostkowych wyników Emitenta.

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

W 2020 r. oraz do dnia publikacji niniejszego sprawozdania nie wystąpiły istotne transakcje nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

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

W 2020 r. oraz do dnia publikacji niniejszego sprawozdania nie wystąpiły istotne zobowiązania z tytułu dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych.

6. Informacje o umowach kredytowych i umowach pożyczki z uwzględnieniem terminów ich wymagalności oraz umowach poręczeń i gwarancji Grupy Kapitałowej CI Games

1. Umowy kredytów i pożyczek

Na dzień 31.12.2020 r. Grupa ani Spółka nie były stroną umów kredytowych.

Jednostka dominująca udzieliła pożyczek spółkom zależnym, które zostały opisane w Rozdziale IV, punkcie 16.

2. Umowy leasingu

Na dzień 31.12.2020 r. Jednostka dominująca była stroną jednej umowy leasingu finansowego na samochód firmowy. Saldo z tego tytułu wyniosło 92 tys. zł.

Na dzień 31.12.2020 r. Grupa nie posiadała innych zobowiązań warunkowych.

7. Informacje o pożyczkach udzielonych przez Grupę Kapitałową CI Games

W 2020 r. 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.

8. Informacje o poręczeniach i gwarancjach udzielonych i otrzymanych w 2020 r. przez Grupę Kapitałową CI Games

W 2020 r. Spółka, Grupa Kapitałowa ani żadna ze spółek zależnych wchodzących w skład Grupy nie udzieliła ani nie otrzymała poręczeń lub gwarancji.

9. Wskazanie korekt błędów poprzednich okresów

W raportowanym okresie sprawozdawczym nie dokonano żadnych korekt istotnych błędów dotyczących sprawozdań finansowych z poprzednich okresów.

III. Zarządzanie ryzykiem działalności Grupy

W ocenie Zarządu CI Games S.A. 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. W 2020 r. pojawiła się pandemia koronawirusa SARS-CoV-2 (wywołującego chorobę COVID-19; opisana poniżej), trwająca przez cały 2020 r. do dnia publikacji niniejszego sprawozdania, która niekorzystnie wpływa na polską i światową gospodarkę.

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 koronawirusem SARS-CoV-2 / COVID-19

Rozprzestrzenianie się koronawirusa SARS-CoV-2 spowodowało negatywne skutki dla całej globalnej gospodarki, implikując spadek popytu na ogólnie rozumianą rozrywkę. Konsumenci na wielu rynkach mogą się skupiać na produktach pierwszej potrzeby, do których nie należą gry wideo. Z drugiej jednak strony, ograniczenia w funkcjonowaniu lokalnych gospodarek oraz wprowadzana okresy kwarantanny w różnych częściach świata mają wpływ na zmianę struktury sprzedaży – dostrzegalny jest spadek sprzedaży gier na nośnikach fizycznych i równoczesny wzrost sprzedaży w kanale cyfrowym.

Grupa CI Games stara się zapewnić bezpieczeństwo pracownikom i współpracownikom, wprowadzając tryb pracy zdalnej. Wymaga to zorganizowania odpowiedniego sprzętu wraz z infrastrukturą. Na dzień publikacji niniejszego raportu Grupa nie odnotowała znaczących przypadków zachorowań na COVID-19

wśród pracowników i współpracowników, w szczególności skutkujących przerwami lub opóźnieniem prac w Grupie, ale nie sposób wykluczyć, że taka sytuacja będzie mieć miejsce w przyszłości. To zaś może spowodować zakłócenia ciągłości prac, zwłaszcza gdyby przypadki zachorowań dotyczyły kluczowych pracowników, współpracowników lub podwykonawców. Również zakłócenia w trybie pracy mogą spowodować opóźnienia w produkcji lub procesie wydawniczym gier, zwłaszcza w United Label S.A., w przypadku której nad gramami pracują małe zespoły. Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje sytuację na krajowym i światowych rynkach, korzystając z dostępnych źródeł informacji. W przypadku gdy sytuacja związana z koronawirusem SARS-CoV-2 / COVID – 19 wpłynie na działalność Grupy, jej wyniki finansowe lub perspektywy, Zarząd Emitenta niezwłocznie opublikuje stosowną informację w tym przedmiocie i podejmie niezwłocznie działania w celu ograniczenia jej niekorzystnego wpływu na działalność operacyjną Grupy.

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 dekonjunkury (lata 2007-2011 oraz 2020 r.) popyt na gry wideo rósł z roku na rok. W związku z powyższym w ocenie Zarządu CI Games S.A. ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną, choć rozpoznane (zidentyfikowane) przez Spółkę, należy do ryzyka o mniejszym znaczeniu dla działalności Spółki oraz Grupy i jako takie nie osłabia w stopniu zauważalnym konkurencyjności Spółki.

Ryzyko konkurencji

Rynek gier wideo charakteryzuje się wysokim poziomem konkurencyjności. Z uwagi na zdywersyfikowany model biznesowy obejmujący produkcję (development), wydawanie (publishing) oraz dystrybucję gier, Grupa jest narażona na działania konkurencji w każdym z powyższych obszarów. W zakresie działalności wydawniczej Grupa konkuruje z innymi podmiotami, zarówno na rynku globalnym, jak i lokalnym, o możliwość podpisania licencji na atrakcyjne tytuły. W przypadku finalnego produktu, jakim jest gra wideo, konkurencja jest również globalna, ale dotyczy pozyskania, a niekiedy także utrzymania, klienta końcowego będącego odbiorcą (adresatem) gier wideo, tj. konsumentem. Konsumentom oferowane są obecnie liczne nowe produkty, nierzadko o podobnej tematyce, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi gramami 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 zaintrygować 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, ogólnoswiatową 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 związanych jest z ryzykiem prawnym wynikającym z konieczności akceptacji ich regulaminów funkcjonowania, które z reguły poddane są regulacji prawa państw trzecich (obcych porządków prawnych). W związku z tym Grupa starannie dobiera dostawców platform cyfrowych, za pośrednictwem których prowadzi sprzedaż gier, premiując te podmioty, z którymi łączy Grupę wieloletnia współpraca. Pozwala to istotnie ograniczyć ryzyko wystąpienia w ramach współpracy z dostawcami takich platform cyfrowych nagłych zmian w zasadach współpracy, niekorzystnych dla Grupy, dzięki czemu Grupa może odpowiednio wcześniej zareagować na ewentualne zmiany zasad współpracy (np. zmiany regulaminów, zmiany regulacji podatkowych itp.).

Ryzyko zmiany trendów

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

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

Ryzyko zmiany regulacji prawnych

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

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

Ryzyko zmian regulacji podatkowych

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

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

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

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

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

Ryzyko związane z prawem pracy

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

Ryzyko walutowe

Ze względu na fakt, że Grupa ponosi część kosztów prowadzenia działalności w walucie innej niż PLN, głównie USD oraz EUR (PLN 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 PLN 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 PLN, może również negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Grupy.

Jednostka dominująca zabezpiecza się przed ryzykiem walutowym, zaciągając zobowiązania w tych walutach. W I kwartale 2021r. Spółka zawarła transakcje terminowe forward na sprzedaż USD w okresie sierpień–grudzień 2021 r.

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.

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.

Czynnikiem zewnętrznym 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 niezyskania 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:

Marek Tymiński	Prezes Zarządu
Monika Rumianek	Członek Zarządu

Rada Nadzorcza Spółki w 2020 r. działała w składzie:

Ryszard Bartkowiak	Przewodniczący Rady Nadzorczej
Norbert Biedrzycki	Członek Rady Nadzorczej do dnia 14.10.2020 r.
Marcin Garliński	Członek Rady Nadzorczej
Grzegorz Leszczyński	Członek Rady Nadzorczej
Rafał Berliński	Członek Rady Nadzorczej od dnia 27.07.2020 r.
Krzysztof Kaczmarczyk	Członek Rady Nadzorczej od dnia 09.10.2020 r.
Tomasz Litwiniuk	Członek Rady Nadzorczej do dnia 25.05.2020 r.

2. Struktura akcjonariatu

Według najlepszej wiedzy Zarządu Emitenta na dzień publikacji niniejszego raportu, tj. na dzień 19.04.2021 r., struktura akcjonariatu CI Games S.A., z uwzględnieniem akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu, przedstawiała się następująco:

Kapitał akcyjny – Struktura	Ilość akcji oraz liczba głosów	% głosów w kapitale zakładowym Spółki oraz w ogólnej liczbie głosów
Marek Tymiński	53 083 570	29,02%
Rockbridge Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A.	15 718 357	8,59%
Pozostali akcjonariusze	114 141 088	62,39%
Razem	182 943 015	100,00%

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

Zestawienie stanu posiadania akcji CI Games S.A. przez osoby zarządzające i nadzorujące na dzień publikacji niniejszego raportu:

Osoba	Funkcja	Stan na 31.12.2019	Stan na 19.04.2021 (dzień publikacji raportu)
Marek Tymiński	Prezes Zarządu CI Games S.A.	52 663 570	53 083 570
Monika Rumianek	Członek Zarządu CI Games S.A.	150 000	150 000
Marcin Garliński	Członek Rady Nadzorczej CI Games S.A.	0	15 000
Krzysztof Kaczmarczyk	Członek Rady Nadzorczej CI Games S.A.	0	40 000

Marek Tymiński, Prezes Zarządu CI Games S.A., jest w posiadaniu 53 083 570 akcji Emitenta, co stanowi 29,02% w kapitale zakładowym Emitenta i 29,02% w ogólnej liczbie głosów w Spółce oraz w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Spółki.

Monika Rumianek, Członek Zarządu CI Games S.A., jest w posiadaniu 150 000 akcji Emitenta, co stanowi 0,08% w kapitale zakładowym Emitenta i 0,08% w ogólnej liczbie głosów w Spółce oraz w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Spółki.

W dniu 06.07.2020 r. wpłynęło do Spółki powiadomienie o nabyciu 40 000 akcji Spółki przez Pana Marcina Garlińskiego – członka Rady Nadzorczej Spółki.

W dniu 26.10.2020 r. wpłynęło do Spółki powiadomienie o nabyciu 15 000 akcji Spółki przez Pana Krzysztofa Kaczmarczyka – członka Rady Nadzorczej Spółki

Według najlepszej wiedzy Spółki pozostali członkowie Rady Nadzorczej nie posiadają akcji Spółki.

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

W dniu 10.06.2019 r. CI Games S.A. zawarła umowę z UHY ECA Audyt sp. z o.o. sp.k. z siedzibą w Krakowie o dokonanie przeglądu półrocznego oraz badania jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego za 2019 r. i 2020 r. Wyboru tego podmiotu dokonała Rada Nadzorcza CI Games S.A., 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 3115.

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

Nie są znane Emitentowi takie umowy.

6. Zobowiązania kredytowe

Na dzień 31.12.2020 r. Spółka nie posiadała zobowiązań kredytowych.

7. Umowy zawarte między Emitentem a osobami zarządzającymi przewidujące rekompensatę w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska bez ważnej przyczyny lub gdy ich odwołanie lub zwolnienie następuje z powodu połączenia Emitenta przez przejęcie

W 2020 r. Emitent nie zawarł z osobami zarządzającymi umów przewidujących rekompensatę dla takich osób w przypadku złożenia rezygnacji z pełnienia funkcji, zwolnienia z zajmowanego stanowiska lub odwołania z jakiegokolwiek przyczyny.

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

Wszystkie zaprezentowane poniżej transakcje zostały zawarte na warunkach rynkowych. Transakcje Spółki dominującej ze spółkami należącymi do Grupy CI Games:

Transakcje za okres od 1.01 do 31.12.2020 i salda na 31.12.2020				
Podmiot	KOSZTY tys. zł	PRZYCHODY tys. zł	NALEŻNOŚCI tys. zł	ZOBOWIĄZANIA tys. zł
CI Games USA Inc.	-	8 329	9 748	-
Business Area Sp. z o.o.	-	2	-	-
Business Area Sp. z o.o. Sp.J.	49	22	-	680
CI Games S.A. Sp. J.	104	2	-	193
United Label S.A.	912	230	4 791	584
CI Games UK Limited	56	-	119	-
CI Games BUCHAREST STUDIO SRL	-	2	431	-
CI Games Mediterranean Projects	-	21	2 750	-
RAZEM	1 121	8 608	17 839	1 457

Transakcje Spółki dominującej ze spółkami powiązanymi osobowo z Markiem Tymińskim – głównym akcjonariuszem CI Games S.A., który bezpośrednio lub pośrednio kontroluje następujące podmioty:

Transakcje za okres od 1.01 do 31.12.2020 i salda na 31.12.2020				
Podmiot	KOSZTY tys. zł	PRZYCHODY tys. zł	NALEŻNOŚCI tys. zł	ZOBOWIĄZANIA tys. zł
Onimedia Sp. z o.o.	-	2	-	-
Premium Restaurants Sp. z o.o.	-	-	-	9
Premium Food Restaurants S.A.	-	-	84	-
Fine Dining Sp. z o.o.	-	-	174	-
RAZEM	-	2	258	9

Transakcje Emitenta z podmiotami powiązаныmi osobowo z Członkami Rady Nadzorczej i Członkami Zarządu Spółki dominującej:

Transakcje za okres od 1.01 do 31.12.2020 i salda na 31.12.2020				
	KOSZTY	PRZYCHODY	NALEŻNOŚCI	ZOBOWIĄZANIA
Podmiot	tys. zł	tys. zł	tys. zł	tys. zł
Marek Tymirski	60	-	-	-
ADVISOR Rafał Berliński	87	-	-	-
BWHS Bartkowiak Wojciechowski Hałupczak Springer SPÓŁKA JAWNA	143	-	-	-
RAZEM	290	-	-	-

9. Informacje o powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych Emitenta z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych

W skład Grupy kapitałowej CI Games na dzień 31.12.2020 r. wchodziły następujące podmioty:

CI Games S.A. z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy: wynosi 1 829 430,15 zł. Spółka dominująca prowadząca działalność wydawniczą i produkcyjną, kierująca studium produkcyjnym CI Games w Warszawie.

United Label S.A. z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy: 127 500 zł. 78,43% akcji w bezpośrednim posiadaniu CI Games S.A. 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.A. 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.A.

Business Area sp. z o.o. 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.A.; pozostałe 0,01% jest w posiadaniu Business Area sp. z o.o.

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

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

CI Games Mediterrean Projects, S.L. – spółka z siedzibą w Barcelonie, Hiszpania. 75% udziałów w tej spółce jest w bezpośrednim posiadaniu CI Games S.A. Spółka zajmuje się produkcją gry Lords of the Fallen 2.

CI Games Bucharest Studio S.R.L. – spółka w siedzibie w Bukareszcie, Rumunia. 100% udziałów w tej spółce jest w bezpośrednim posiadaniu CI Games S.A. Spółka zajmuje się produkcją gry Lords of the Fallen 2.

10. Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania przedsiębiorstwem Emitenta i Grupą Kapitałową

Pan Rafał Berliński, został powołany przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki w dniu 27.07.2020 r. do Rady Nadzorczej CI Games S.A. na okres wspólnej kadencji. W dniu 09.10.2020 r. Walne Zgromadzenie powołało Pana Krzysztofa Kaczmarczyka do Rady Nadzorczej CI Games S.A. na okres wspólnej kadencji.

W dniu 14.10.2020 r. pan Norbert Biedrzycki złożył rezygnację z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej CI Games S.A.

W dniu 25.05.2020 r. pan Tomasz Litwiniuk złożył rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej CI Games S.A., w związku z objęciem z dniem 26.05.2020 r. funkcji Prezesa Zarządu spółki zależnej United Label S.A. W dniu 09.06.2020 r. powołano także dwóch nowych Członków Rady Nadzorczej United Label S.A.: pana Rafała Berlińskiego oraz pana Marcina Garlińskiego.

W okresie III kwartału 2020 r. rozpoczęły działalność dwie nowoutworzone spółki zależne Jednostki dominującej. Głównym obszarem ich działalności jest produkcja gry *Lords of the Fallen 2* w ramach nowoutworzonego studia produkcyjnego Grupy – Hexworks.

Spółka CI Games Mediterranean Projects S.L. prowadzi działalność od lipca 2020 r.; funkcję Administratora tej spółki (jedynego członka organu kierowniczego) pełni od dnia zawiązania spółki Pan Marek Tymiński.

Spółka CI Games Bucharest Studio S.R.L. rozpoczęła działalność we wrześniu 2020 r. Pani Monika Rumianek w grudniu 2020 r. objęła funkcję Administratora spółki CI Games Bucharest Studio S.R.L., zastępując pełniącego tę funkcję od zawiązania tej spółki zależnej Pana Marka Tymińskiego.

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

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

Spółka poinformowała w Raporcie rocznym za rok 2019, opublikowanym dnia 27.03.2020 r. o wszczęciu postępowania sądowego w dniu 17.10.2019 r. przeciwko EP Retail sp. z o.o., EP Office 2 sp. z o.o., EP Office 1 sp. z o.o. i EP Apartments sp. z o.o. CI Games S.A. złożyła w Sądzie Okręgowym w Warszawie pozew o zapłatę przeciwko tym podmiotom, z tytułu bezprawnie pobranych środków z gwarancji bankowej, nadpłaconych kosztów operacyjnych i nadpłaconego czynszu najmu. Wartość przedmiotu sporu wynosi łącznie 879 tys. zł (180 tys. EUR i 48 tys. zł). Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania sprawa jest w toku.

12. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

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

W dniu 02.04.2020 r. CI Games S.A. oraz spółka Original Force Ltd. z siedzibą w Nankinie (Chiny) zawarły umowę opartą na prawie amerykańskiego Stanu Kalifornia, będącą konsekwencją wygrania przez Spółkę sporu arbitrażowego prowadzonego przeciwko Original Force Ltd. przed instytucją arbitrażową JAMS w Stanach Zjednoczonych. Na podstawie zawartej umowy Original Force Ltd. miała zapłacić na rzecz CI Games S.A. łącznie 800 000 USD, przy czym harmonogram zapłaty zakładał dokonanie płatności

w transzach do dnia 20.02.2021 r. Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Spółka otrzymała całą kwotę zgodnie z treścią zawartej umowy.

13. Informacje o niespłaceniu kredytu lub pożyczki lub naruszeniu istotnych postanowień umowy kredytu lub pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego

W 2020 r. nie wystąpiły naruszenia istotnych postanowień umów kredytu lub pożyczek. Spółka spłaciła w terminie wszystkie zobowiązania kredytowe (kredyty bankowe) w 2020 r.

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

W 2020 r. nie wystąpiły zmiany w klasyfikacji aktywów finansowych w wyniku zmiany celu lub wykorzystania tych aktywów.

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

W Rozdziale II pkt 6 i pkt 8 opisane są zobowiązania warunkowe.

Po dniu bilansowym, Zarząd podpisał:

- Oświadczenie o poddaniu się egzekucji na podstawie art. 777 § 1 pkt 5 k.p.c. z dnia 09.03.2021 r., stosownie do umowy (z dnia. 21.12.2020 r.) dotyczącej pokrycia kosztów i wydatków związanych z tzw. relokacją biura Spółki, zawartą z Ghelamco GP 11 spółka z ograniczoną odpowiedzialnością THE HUB spółka komandytowo-akcyjna z siedzibą w Warszawie.
- Oświadczenie o poddaniu się egzekucji na podstawie art. 777 § 1 pkt 4 k.p.c. z dnia 23.03.2021 r., stosownie do umowy najmu krótkoterminowego lokalu biurowego zawartej ze Spektrum Tower spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie w dniu 17.03.2021r.

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Grupa nie posiadała innych zobowiązań warunkowych.

16. 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 dniu 12.12.2018 r., Emitent zawarł umowę pożyczki ze spółką zależną United Label S.A. w wysokości do 2 mln zł. Termin spłaty pożyczki upływa 12.12.2023 r.; oprocentowanie pożyczki równe jest stopie bazowej WIBOR 3M powiększonej o marżę. Na podstawie Aneksu nr 1 i Aneksu nr 2 wysokość pożyczki została zwiększona do 5,5 mln zł. Saldo z tytułu tej pożyczki wraz z odsetkami wyniosło 4 782 tys. zł na dzień 31.12.2020 r.

W dniu 15.12.2020 r. Emitent zawarł umowę pożyczki ze spółką zależną, CI Games Mediterranean Projects SL w wysokości do 950 tys. EUR. Pożyczka została udzielona na okres nie dłuższy niż 5 lat. Oprocentowanie pożyczki wynosi 4%. Saldo z tytułu tej pożyczki wraz z odsetkami wyniosło 2 750 tys. zł na dzień 31.12.2020 r.

W dniu 29.09.2020 r. Emitent zawarł umowę pożyczki ze spółką zależną, CI Games Bucharest Studio S.R.L. w wysokości do 170 tys. EUR. Termin spłaty pożyczki upływa 30.04.2021 r. Oprocentowanie pożyczki wynosi 3M EURIBOR powiększonej o marżę. Saldo z tytułu tej pożyczki wraz z odsetkami wyniosło 431 tys. zł na dzień 31.12.2020 r.

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

W trzecim kwartale 2020 roku Emitent przeprowadził emisję akcji w ramach podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w granicach kapitału docelowego.

Zarząd Spółki, działając w wykonaniu upoważnienia udzielonego Zarządowi w Uchwale Nr 3/2/2018 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 27.09.2018 roku w sprawie: i) zmiany Statutu Spółki w zakresie upoważnienia Zarządu Spółki za zgodą Rady Nadzorczej Spółki do podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w granicach kapitału docelowego, ii) w sprawie zmiany Statutu Spółki w zakresie upoważnienia Zarządu Spółki do pozbawienia za zgodą Rady Nadzorczej Spółki prawa poboru w całości lub w części dotyczącego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w granicach kapitału docelowego, iii) upoważnienia Rady Nadzorczej Spółki do przyjęcia tekstu jednolitego Statutu Spółki („Uchwała NWZ”), oraz na podstawie § 10a Statutu Spółki, po uzyskaniu zgody Rady Nadzorczej Spółki objętej Uchwałą Nr 2020/08/24/1 Rady Nadzorczej CI Games S.A. z dnia 24.09.2020 r. w sprawie wyrażenia zgody na dokonanie przez Zarząd Spółki podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w granicach kapitału docelowego w drodze emisji akcji zwykłych na okaziciela serii I, pozbawienia dotychczasowych akcjonariuszy prawa poboru wszystkich akcji serii I oraz zmiany Statutu Spółki, podjętej w trybie obiegowym – podjął w dniu 24.08.2020 r. uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w granicach kapitału docelowego z kwoty 1 619 430,15 zł o kwotę nie niższą niż 0,01 zł oraz nie wyższą niż 210 000 zł, tj. do kwoty nie niższej niż 1 619 430,16 zł oraz nie wyższej niż 1 821 430,15 zł („Uchwała Zarządu”). W następstwie podjęcia Uchwały Zarządu Spółka przeprowadziła emisję akcji serii I w liczbie nie większej niż 21 000 000 (dwadzieścia jeden milionów) akcji zwykłych na okaziciela serii I o wartości nominalnej 0,01 zł („Akcje Serii I”).

Akcje Serii I oferowane były w ramach subskrypcji prywatnej, przeprowadzonej w dniach 31.08.2020 – 02.09.2020 r. W ramach emisji Akcji Serii I:

i) Zarząd zaoferował Akcje Serii I na zasadzie pierwszeństwa akcjonariuszom Spółki spośród tych, którzy w terminie 3 (trzech dni) od dnia powzięcia Uchwały Zarządu wykazali, że w dniu powzięcia Uchwały Zarządu są akcjonariuszami Spółki („Prawo Pierwszeństwa w Obejmowaniu Akcji”). Prawo Pierwszeństwa w Obejmowaniu Akcji przysługiwało danemu akcjonariuszowi w liczbie odpowiadającej iloczynowi: a) stosunku liczby akcji Spółki posiadanych przez tego akcjonariusza na dzień ogłoszenia Uchwały Zarządu do liczby wszystkich istniejących akcji Spółki, oraz b) ostatecznej liczby Akcji Serii I. Warunkiem skorzystania z Prawa Pierwszeństwa w Obejmowaniu Akcji było spełnienie przez akcjonariusza dodatkowych wymagań, to jest: a) przedstawienie dokumentu wydanego przez podmiot prowadzący rachunek papierów wartościowych tego akcjonariusza potwierdzającego, że akcjonariusz jest akcjonariuszem w dniu ogłoszenia Uchwały Zarządu i posiadał akcje reprezentujące co najmniej 0,25% (dwadzieścia pięć setnych procent) kapitału zakładowego Spółki; b) złożenie przez uprawnionego akcjonariusza w procesie oferowania Akcji Serii I zapisu po cenie nie niższej niż ostatecznie ustalona cena emisyjna Akcji Serii I oraz c) złożenie zapisu na Akcje Serii I po cenie emisyjnej ustalonej przez Zarząd;

ii) w przypadku, gdy uprawnionym z tytułu Prawa Pierwszeństwa w Obejmowaniu Akcji był fundusz inwestycyjny w rozumieniu ustawy z dnia 27.05.2004 r. o funduszach inwestycyjnych i zarządzaniu alternatywnymi funduszami inwestycyjnymi (Dz.U. z 2018 r., poz. 1355), na wniosek takiego uprawnionego akcjonariusza Zarząd Spółki mógł złożyć ofertę objęcia Akcji Serii I także innemu funduszowi inwestycyjnemu lub innym funduszom inwestycyjnym w rozumieniu wskazanej wyżej ustawy, którym (którymi) zarządza to samo towarzystwo funduszy inwestycyjnych („Podmioty Powiązane”). Łączna liczba Akcji Serii I oferowanych przez Zarząd Spółki takiemu funduszowi lub jego Podmiotom Powiązanym w wykonaniu Prawa Pierwszeństwa w Obejmowaniu Akcji nie mogła przekroczyć liczby Akcji Serii I, o której mowa w punkcie i) powyżej.

Zarząd Spółki podjął ponadto uchwałę o zmianie Statutu Spółki w celu odzwierciedlenia powyżej opisanego podwyższenia kapitału zakładowego. W dniu 3.09.2020 r. Zarząd Spółki dokonał przydziału Akcji Serii I. Akcje Serii I obejmowane były po cenie emisyjnej 1,20 zł za jedną akcję. W ramach tej emisji Prezes Zarządu Emitenta, Pan Marek Tyimiński, objął 420 000 (czteryście dwadzieścia tysięcy) Akcji Serii I.

Stosownie do Uchwały Zarząd Spółki podjął wszelkie czynności mające na celu skuteczne ubieganie się przez Spółkę o dopuszczenie i wprowadzenie do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. („GPW”) Akcji Serii I oraz dokonanie dematerializacji Akcji Serii I. Akcje Serii I w liczbie 21 000 000 (dwudziestu jeden milionów) wprowadzono do obrotu na Rynku Głównym GPW z dniem 6.10.2020 r. W dniu 21.09.2020 r. nastąpiła rejestracja zmian Statutu Spółki zawierająca informację dotyczącą podwyższenia kapitału zakładowego w związku z emisją Akcji Serii I.

Spółka zależna Emitenta, United Label S.A., dokonała podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji 275 000 akcji zwykłych na okaziciela serii B, o wartości nominalnej 0,10 zł każda, po cenie emisyjnej 16 zł. Wartość emisji wyniosła 4 400 tys. zł. Subskrypcja akcji serii B przebiegała w dwóch transzach: do 187 500 akcji – subskrypcja w okresie 22-29 czerwca 2020 r. oraz do 87 500 akcji – subskrypcja w okresie 30 czerwca-10 lipca 2020 r. W dniu 22.07.2020 r. Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy XII Wydział Gospodarczy KRS zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego United Label S.A. Obecnie kapitał zakładowy United Label S.A. wynosi 127 500 zł.

18. 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, 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 powiązanymi, które pojedynczo lub łącznie byłyby istotne.

Istotne transakcje z podmiotami powiązanymi zostały przedstawione w Rozdziale IV, punkcie 8. W 2020 r. miały miejsce transakcje z podmiotami powiązanymi, które oparte były na warunkach rynkowych i w opinii Zarządu Spółki były transakcjami typowymi i rutynowymi.

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

W 2020r. Spółka nie wypłacała dywidendy ani nie deklarowała jej wypłaty.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki z dnia 27.07.2020 r. podjęło uchwałę o przeznaczeniu zysku osiągniętego w 2019 r. w wysokości 2 007 435,33 zł na pokrycie strat z lat ubiegłych.

20. Opis wykorzystania wpływów z emisji w okresie objętym sprawozdaniem

W okresie sprawozdawczym CI Games S.A. wyemitowała 21.000.000 akcji zwykłych serii I i wyniku tej emisji pozyskała 25 mln zł netto. Cele emisji akcji serii I nie zostały zadeklarowane w warunkach subskrypcji akcji serii I, prowadzonej w formule subskrypcji prywatnej.

21. 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 w okresie sprawozdawczym

Ten punkt opisano w punkcie 22 poniżej.

22. Wskazanie zdarzeń i czynników, które wystąpiły po dniu, na który sporządzono roczne sprawozdanie finansowe, nieujętych w tym sprawozdaniu, a mogących w znaczący sposób wpłynąć na przyszłe wyniki finansowe Emitenta

- Grupa będzie kontynuować sprzedaż Sniper Ghost Warrior Contracts oraz Sniper Ghost Warrior 3, RÖKI w szczególności w kanale dystrybucji cyfrowej.
- Grupa realizuje większą część przychodów ze sprzedaży w walutach obcych (głównie EUR i USD) i w związku z tym kursy walut będą miały wpływ na osiągnięte wyniki finansowe w przyszłości. W dniu 29.03.2021 r. Spółka zawarła 5 transakcji terminowych typu forward na sprzedaż 1,5 mln USD w pięciu transzach w okresie sierpień–grudzień 2021.
- Grupa koncentruje się obecnie na przygotowaniu do premiery gry Sniper Ghost Warrior Contracts 2 oraz produkcji Lords of the Fallen 2. Premiera gry SGWC 2 będzie miała miejsce 04.06.2021 r., istotnie wpłynie na wyniki Grupy w 2021 r. Obie gry są realizowane przez własne zespoły produkcyjne we współpracy z zewnętrznymi podwykonawcami.

Zatwierdzenie Sprawozdania z działalności Grupy Kapitałowej CI Games za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2020 r.

Zarząd CI Games S.A.

MAREK
LECH
TYMINSKI
KI

Elektronicznie
podpisany przez
MAREK LECH
TYMINSKI
Data: 2021.04.19
18:36:31 +02'00'


Marek Tymiński
Prezes Zarządu

MONIKA
RUMIANEK
EK

Elektronicznie
podpisany przez
MONIKA
RUMIANEK
Data: 2021.04.19
18:36:48 +02'00'

Monika Rumianek
Członek Zarządu

Warszawa, 19 kwietnia 2021 r.



LORDS OF THE
FALLEN

HEXWORKS