



GAMES



**GRUPA KAPITAŁOWA  
CI GAMES**

Sprawozdanie Zarządu z działalności za I półrocze 2023 roku

Warszawa, 28 sierpnia 2023 r.

# S P I S T R E Ś C I

I.	PROFIL DZIAŁANOSCI GRUPY KAPITAŁOWEJ CI GAMES	3
II.	WYNIKI FINANSOWE	8
III.	ZARZĄDZANIE RYZYKIEM GRUPY	12
IV.	INFORMACJA O ŁADZIE KORPORACYJNYM	19
V.	ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA	28

# I. PROFIL DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ CI GAMES

## 1. Informacje ogólne: nazwa, siedziba, przedmiot działalności Jednostki dominującej Grupy Kapitałowej CI Games

- CI Games Spółka Europejska („Emitent”, „Jednostka dominująca”, „Spółka”, „CI Games”) została zarejestrowana w dniu 01.06.2007 roku jako City Interactive S.A. W dniu 07.08.2013 roku Sąd Rejonowy dla Miasta Stołecznego Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego zarejestrował zmianę firmy Spółki z dotychczasowej, tj. City Interactive S.A., na CI Games S.A. W dniu 17.03.2023 roku Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego w wyniku przekształcenia spółki akcyjnej w spółkę europejską dokonał wpisu CI Games Spółka Europejska do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0001025884.
- Siedziba Spółki mieści się w Warszawie przy ulicy Rondo Daszyńskiego 2B.
- Głównym przedmiotem działalności Spółki jest produkcja, wydawnictwo oraz dystrybucja gier komputerowych.
- KRS: 0001025884
- NIP: 1181585759
- REGON: 017186320
- Czas trwania Spółki jest nieoznaczony.

## 2. Strategia Wzrostu

Studio będzie nadal rozwijać zarówno nowe, jak i istniejące IP o dużym potencjale sprzedaży na świecie, aby zapewnić stały wzrost finansowy. Zostało to szczegółowo opisane w strategii korporacyjnej CI Games, którą można znaleźć tutaj.

W dniu 24.10.2022 roku Grupa przedstawiła zaktualizowany *roadmap* i strategię przyszłego rozwoju ze znacznymi ambicjami dotyczącymi zarówno istniejących, jak i zupełnie nowych IP w ciągu najbliższych pięciu lat.

Zaktualizowana wizja skupia się na siedmiu głównych filarach; nadrzędnym celem jest wzmocnienie solidnych podstaw firmy, ułatwienie dalszego rozwoju marki i zespołu oraz zapewnienie wykładniczego wzrostu finansowego.

CI Games będzie tworzyć wszystkie obecne i przyszłe tytuły przy użyciu silnika Unreal Engine 5 („UE5”), a wszystkie z nich będą zawierać komponent do gry wieloosobowej w celu zwiększenia przychodów i potencjału rozwoju społeczności.

### 3. Główne tytuły

#### „Lords of the Fallen”

„Lords of the Fallen” („LotF”) to zupełnie nowa gra AAA action-RPG, która zostanie wydana na PC, PS5 i Xbox Series X/S w dniu 13.10.2023 roku. Tytuł powstaje przy użyciu najnowocześniejszej technologii silnika UE5, za jego produkcję odpowiada zespół weteranów branży. „Lords of the Fallen” jest pełnym *rebootem* oryginalnej gry z 2014 roku, która cieszyła się zainteresowaniem ponad 10 milionów graczy na całym świecie. Nowy projekt będzie zawierał ogromne ulepszenia we wszystkich aspektach.

Pierwszy zwiastun „Lords of the Fallen”, zaprezentowany podczas Opening Night Live na targach Gamescom 2023, przyciągnął globalną uwagę. Obecnie zajmuje 12 pozycję na liście najbardziej pożądanych gier na Steamie. Kampania marketingowa znacznie przyspieszyła w drugim kwartale 2023 wraz z premierą zwiastuna ujawniającego rozgrywkę i rozpoczęciem zamówień przedpremierowych.

#### Projekt: Survive

Projekt: „Survive” (tytuł roboczy) będzie trzecim dużym IP dla CI Games, tworzonym przy użyciu silnika Unreal Engine 5 na komputery PC i konsole najnowszej generacji. Ambicją Spółki jest stworzenie tytułu o masowej popularności, z wiodącą w gatunku oprawą wizualną, najlepszym w swojej klasie systemem rozgrywki i komercyjnie uzasadnioną tematyką. Kreatywny kierunek rozwoju jest realizowany we własnym gronie, a prace nad grą zlecono partnerskiemu studiu Batfield Studio. W dniu 16.08.2023 roku umowa na produkcję tej gry została wypowiedziana. CI Games kontynuuje prace nad grą „Survive” wykorzystując wewnętrzne zasoby oraz, w uzasadnionych przypadkach, wsparcie partnerów zewnętrznych, aby zapewnić większy poziom kontroli w trakcie rozwoju projektu do jeszcze większego niż pierwotnie zakładano.

#### Projekt: Scorpio

Czwartym dużym IP w portfolio CI Games jest Projekt: „Scorpio” (tytuł roboczy), taktyczna strzelanka premium dla wielu graczy online PVE, tworzona przy użyciu silnika Unreal Engine 5 na PC i konsole najnowszej generacji. Tytuł wykorzysta bardzo udany model GAAS - obejmujący zakupy w grze, rozszerzenia i wydarzenia - w celu utrzymania wysokiego zaangażowania społeczności i zapewnienia dużych przychodów.

#### Sniper Ghost Warrior

Najnowsza odsłona popularnej serii – „Sniper Ghost Warrior Contracts 2” – przekroczyła próg 1,5 miliona sztuk sprzedaży w lipcu 2023 roku, czyli w dwa lata od premiery (data wydania: 04.06.2021 roku).

#### United Label S.A.

Wszystkie trzy tytuły („RÖKI”, „Eldest Souls”, „Tails of Iron”) zostały uwzględnione w ramach umowy z Sony PlayStation dotyczącej włączenia ich do usługi subskrypcji PS Plus w 2023 roku. „Tails of Iron” była dostępna w tej usłudze od kwietnia 2023 dzięki czemu w ciągu pierwszych dwóch tygodni podwoiła swoją silną globalną bazę graczy – wiele osób korzystających z PS+ pobrało ten tytuł.

Ogłoszenie kolejnego projektu twórców „Tails of Iron”, a także zupełnie nowego IP podpisanego przez United Label S.A. („United Label”), mają zostać ogłoszone jeszcze w tym roku, a premiery planowane są na rok 2024.

## 4. 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 premier nowych gier, cechuje nieregularność. Emitent ustala terminy premierowej sprzedaży swoich gier tak, aby wybrać najkorzystniejsze otoczenie konkurencyjne, w tym w kontekście znanych planów wydawniczych podmiotów konkurencyjnych, i aby premiera przyniosła Grupie możliwie najbardziej wymierne korzyści finansowe.

W konsekwencji typowym zjawiskiem w całej branży gier wideo jest odnotowywanie przez producentów znacząco wyższych przychodów i zysków w okresie bezpośrednio następującym po dacie premiery nowej gry oraz niejako naturalny spadek przychodów w kolejnych miesiącach. Stanowi to oczywisty efekt dużej sezonowości i cykliczności działalności, rozpoznany przez branżę gier wideo na całym świecie

## 5. Kluczowe wydarzenia w Grupie w pierwszej połowie 2023 r. i do dnia publikacji Raportu

- W dniu 04.08.2022 roku raportem bieżącym numer 19/2022 Spółka poinformowała o zamiarze przekształcenia w spółkę europejską („SE”). Zgodnie z pierwszym zawiadomieniem akcjonariuszy o zamiarze przekształcenia w SE, Spółka zostanie przekształcona z krajowej spółki akcyjnej (spółki akcyjnej prawa polskiego) w europejską spółkę akcyjną, podlegającą prawu polskiemu jako prawu państwa, w którym Spółka po przekształceniu będzie mieć swoją statutową siedzibę. Zgodnie z zasadą kontynuacji wyrażoną w przepisach art. 553 Kodeksu spółek handlowych, spółce przekształconej (tj. CI Games SE) będą przysługiwać wszystkie prawa i obowiązki spółki przekształcanej (tj. CI Games S.A.). Akcjonariusze Spółki staną się z dniem przekształcenia akcjonariuszami spółki przekształconej (tj. SE). Istotną dla Spółki konsekwencją przekształcenia będzie zmiana modelu corporate governance przyjętego w Spółce: zgodnie z planem przekształcenia Spółki opublikowanym w dniu 04.08.2022 roku dotychczasowy dualistyczny model ładu korporacyjnego w Spółce, zakładający istnienie Zarządu i Rady Nadzorczej, ma być zastąpiony modelem monistycznym, w ramach którego funkcje zarządzania, reprezentacji Spółki oraz stałego nadzoru nad działalnością Spółki będą skupione w jednym organie – Radzie Administrującej. Spółka poinformowała akcjonariuszy dwukrotnie o zamiarze przekształcenia, w dniu 04.08.2022 roku oraz w dniu 19.08.2022 roku. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki zwołane na dzień 05.09.2022 roku nie podjęło uchwały w sprawie przekształcenia Spółki w spółkę europejską (SE) w trybie art. 2 ust. 4 i art. 37 Rozporządzenia Rady (WE) nr 2157/2001 z dnia 08.10.2001 roku w sprawie statutu spółki europejskiej (SE) oraz innych uchwał związanych z procesem przekształcenia, o czym Spółka szczegółowo informowała raportem bieżącym numer 26/2022, 28/2022 oraz 29/2022. W dniu 12.09.2022 roku (raport bieżący nr 31/2022) Spółka poinformowała, że kontynuuje proces przekształcenia w spółkę europejską (SE). Raportem bieżącym nr 34/2022 z dnia 23.12.2022 roku Spółka zaktualizowała informacje dotyczące procesu przekształcenia wskazując, że przekształcenie nastąpi bez zmiany struktury organów Spółki. Zarząd Spółki uznał za celowe kontynuowanie przez Spółkę działalności w formie SE, w której funkcje zarządzania i nadzoru będą podzielone, jak dotychczas między Zarząd i Radę Nadzorczą. Raportami bieżącymi nr 35/2022 oraz nr 2/2023 Spółka opublikowała wymagane przepisami prawa informacje dotyczące planowanego przekształcenia, w tym nowy plan przekształcenia oraz inne dokumenty publikowane przez Spółkę w związku z przekształceniem. Na Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Spółki w dniu 08.02.2023 roku Walne Zgromadzenie przyjęło uchwałę w sprawie przekształcenia. W dniu 17.03.2023 roku Sąd Rejonowy wpisał CI Games SE do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, z tym dniem przekształcenia CI Games S.A. w spółkę europejską stało się skuteczne.
- W dniu 26.01.2023 roku, tytuł „Lords of the Fallen” znalazł się okładce prestiżowego magazynu o grach „The Edge”. Pierwsze *screenshots* (w sumie 8) zostały udostępnione mediom w dniu 31.01.2023 roku. Łącznie te dwa wydarzenia wygenerowały 312 artykułów prasowych na całym świecie.
- Spółka została zaproszona przez firmę Epic do zaprezentowania 4-minutowego pokazu filmu Technical Showcase w ramach pokazu Unreal na GDC w dniu 22.03.2023 roku. Zaprezentowano tam w jaki sposób silnik UE5 pomaga ożywić mroczny świat *fantasy dark* ukazany w „Lords of the Fallen”. Film „zza kulis” miał 1,2 mln wyświetleń na koniec GDC i był najczęściej oglądaną grą podczas pokazu

na portalu IGN. Materiał wygenerował 359 artykułów prasowych. W trakcie GDC odbyły się bezpośrednie spotkania z przedstawicielami kluczowych tytułów prasy branżowej. Podobne działania zostały powtórzone na gamingowym wydarzeniu WASD w Londynie 30.03.2023 roku. Spotkania te zaowocowały, bardzo pozytywnymi artykułami na temat pierwszych wrażeń i opinii graczy. Materiały na ten temat zostały opublikowane przez media na całym świecie dostarczając łącznie 125 artykułów w pierwszych dwóch tygodniach kwietnia br.

- W dniu 27.03.2023 roku CI Games SE podpisała z PKO BP S.A. umowę kredytu obrotowego nieodnawialnego w wysokości 20 mln zł na finansowanie kosztów produkcji i marketingu gry „Lords of the Fallen”. Kredyt został udzielony na okres od dnia 27.03.2023 roku do 30.11.2023 roku.
- W dniu 04.04.2023 roku gra „Tails of Iron” została wprowadzona do abonamentu PS+. Zostało to ogłoszone przez Sony PlayStation w dniu 29.03.2023 roku. Gra była dostępna w tym modelu do 01.06.2023 roku. Przyszłe plany dotyczące cyklu życia tego IP będą czerpać komercyjne korzyści z pozyskania nowej publiczności. Liczba graczy, którzy grają w „Tails of Iron”, wzrosła ponad czterokrotnie.
- W dniu 24.04.2023 roku została podpisana umowa na paneuropejską dystrybucję gry „Lords of the Fallen” ze spółką Plaion GmbH. Umowa obejmuje wprowadzanie ww. gry do sprzedaży na terytorium Europy, w tym na terytorium Wielkiej Brytanii, Niemiec, Francji, Włoch, Hiszpanii, Polski, Czech, Słowacji oraz Portugalii, krajów nordyckich i krajów Beneluksu.
- W dniu 18.05.2023 roku, ogłoszono datę premiery gry „Lords of the Fallen” na 13.10.2023 roku. Ogłoszenie zostało wsparte 4-minutowym zwiastunem Gameplay Reveal i otworzyło przedsprzedaż w pełnej ofercie: Standardowej (fizyczna i cyfrowa), Deluxe (fizyczna i cyfrowa) oraz Edycji Kolekcjonerskiej (fizyczna). Równocześnie portal IGN udostępnił ekskluzywną, rozszerzoną wersję zwiastuna, którą promował za pośrednictwem mediów społecznościowych i 24-godzinnego odliczania do premiery na YouTube. W ciągu pierwszego weekendu od publikacji zwiastuna wygenerowano 650 artykułów prasowych. W tym czasie materiał wygenerował 15 milionów wyświetleń w mediach społecznościowych – liczba wyświetleń nowego zwiastuna była wyższa niż pierwsze dwa główne zwiastuny (sierpniowe ogłoszenie i grudniowa zapowiedź rozgrywki).
- W dniu 19.05.2023 roku, Spółka zawarła z Trigon Dom Maklerski S.A. umowę pośrednictwa w nabywaniu akcji spółki United Label S.A. Umowa ta dotyczy nabywania za pośrednictwem Trigon Dom Maklerski S.A. do 30 000 akcji United Label S.A. za cenę 18,05 zł w jednej lub wielu transakcjach sesyjnych, pakietowych lub poza rynkiem regulowanym realizowanych do dnia 30.05.2023 roku łącznie. Zgodnie z tą umową Spółka zobowiązana jest odkupić od domu maklerskiego wszystkie nabyte akcje United Label S.A. w terminie do 30.12.2023 roku.
- 08.06.2023 Spółka zawarła umowę na dystrybucję gry "Lords of the Fallen" z U&I Entertainment LLC, spółką z ograniczoną odpowiedzialnością ze stanu Delaware z siedzibą w Minnetonka, Minnesota. U&I będzie dystrybuować „LofF” w formie fizycznej na wszystkich terytoriach Ameryki Północnej i Południowej, w tym w Stanach Zjednoczonych, Kanadzie, Meksyku i Ameryce Łacińskiej.
- W dniu 10.06.2023 roku, podczas Future Game Show, odbyła się premiera filmu pokazującego fragment rozgrywki z „Lords of the Fallen” w ramach letniego pokazu SummerGameFes. W ciągu dwóch tygodni, film osiągnął 2,5 miliona wyświetleń i wygenerował 327 artykułów prasowych po raz kolejny pokazując pozytywne nastawienie do gry.
- W dniu 20.07.2023 roku Zarząd Spółki podjął uchwałę w sprawie przydziału 60 sztuk obligacji serii F, imiennych, niezabezpieczonych, niemających formy dokumentu, zamiennych na akcje zwykłe na okaziciela serii L, o wartości nominalnej równej cenie emisyjnej wynoszącej 100 000 EUR każda obligacja o łącznej wartości nominalnej wynoszącej 6 mln EUR, oprocentowanych według stałej rocznej stopy procentowej wynoszącej 8%. Szczegóły zostały opisane w Rozdziale IV, punkcie 8.
- W dniu 25.07.2023 r. w Los Angeles odbyło się pierwsze praktyczne wydarzenie związane z grą "Lords of the Fallen" z udziałem czołowych mediów i wybranych influencerów.
- W dniu 27.07.2023 roku opublikowano rozszerzoną prezentację rozgrywki „Lords of the Fallen”. 18-minutowe wideo uzyskało 1 milion wyświetleń w ciągu 24 godzin, wygenerowało 574 artykułów w 492 różnych mediach i osiągnęło 2,6 miliona organicznych wyświetleń w ciągu dwóch tygodni.
- W dniach 01-2.08.2023 r. w Londynie odbył się drugi dwudniowy event dla gry "Lords of the Fallen", w którym udział wzięły czołowe media i wybrani influencerzy z Wielkiej Brytanii i Europy. Jednocześnie w Australii odbył się mini event praktyczny zorganizowany przez naszych partnerów dystrybucyjnych FiveStar, w którym wzięło udział kilka czołowych mediów i influencerów.
- Przez cały sierpień "Lords of the Fallen" było pierwszą grą fabularną IGN. Począwszy od 01.08.2023 roku, aż do ostatniego artykułu 31.08.23 r., ekspert IGN w dziedzinie RPG akcji, Mitchell Saltzman, omawiał różne tematy i treści stworzone przez Hexworks i zespół marki. Łącznie w tym czasie powstało dziesięć artykułów redakcyjnych (w tym pozytywna zapowiedź z 10.08.23).
- W dniu 10.08.2023 roku zniesiono embargo na „Lords of the Fallen”, a ponad 70 kluczowych mediów i influencerów udostępniło swoje przedpremierowe recenzje. Łącznie opublikowano 529 artykułów, w których wyszczególniono głównie pozytywne reakcje i komentarze. Otrzymano również bezcenne

opinie, które zostały włączone do produkcji, a każdy element opinii został uwzględniony przez studio deweloperskie Hexworks w kompilacji gotowej na Gamescom 2023.

- W dniu 16.08.2023 roku Spółka zawarła porozumienie z Batfields s.r.o. z siedzibą w Republice Czeskiej rozwiązujące umowę produkcyjną dotyczącą „Survive”. Zgodnie z Porozumieniem, Spółka jako jedyny właściciel "Survive", zachowała prawa własności intelektualnej i nie jest zobowiązana do uiszczania jakichkolwiek tantiem na rzecz Batfields s.r.o. za "Survive".
- W sierpniu br. „Lords of the Fallen” pojawiło się na okładce magazynów „PLAY UK” i „PLAY AUS”, a także ukazało się w magazynach „EDGE” i „FAMITSU”.
- W dniu 22.08.2023 roku „Lords of the Fallen” rozpoczęło Gamescom 2023 udostępniając 90-sekundowy zwiastun fabularny podczas Opening Night Live. Natychmiast po pokazie udostępniono pełną wersję zwiastuna fabularnego, który osiągnął 3,3 mln wyświetleń w ciągu dwóch tygodni, a na początku września liczba ta wyniosła 5,5 mln wyświetleń.
- Na targach Gamescom gra „Lords of the Fallen” pojawiła się na parkiecie Entertainment Show, a jej wersja demonstracyjna została zaprezentowana na żywo we wciągającym, markowym kinie. 30-osobowe kino było pełne na każdej sesji i miało jedną z największych ciągłych kolejek na tegorocznym evencie.
- Na targach Gamescom nie zabrakło również okazji do praktycznego zapoznania się z grą "Lords of the Fallen" w strefie B2B, a wszystkie sesje w sali praktycznej zostały w pełni zarezerwowane jeszcze przed targami. Duży drukowany OOH "Lords of the Fallen" zdominował wejścia wschodnie i północne Targów, a cyfrowe witryny OOH były wyeksponowane przy wejściu północnym i na bulwarze centralnym.
- W dniu 30.08.2023 r. zniesiono embargo na materiały prasowe i influencerskie związane z "Lords of the Fallen", a w dniu 01.09.2023 r. na kanale YouTube "Lords of the Fallen" opublikowano 17-minutową wersję demo Gamescom Cinema. Łącznie, w ciągu 5 dni, powstało kolejne 267 artykułów.
- Kolejne okazje do zapoznania się z "Lords of the Fallen" miały miejsce w Seattle na PAX 01-04.09.2023, w Pekinie na GFusion 08-10.09.2023 oraz w Londynie na WASD 14-15.09.2023.
- W dniu 14.09.2023 r. opublikowano film prezentujący rozgrywkę "Lords of the Fallen".

# I. WYNIKI FINANSOWE

## 1. Wyniki finansowe w I półroczu 2023

### Skonsolidowany rachunek zysków i strat

Skonsolidowany rachunek zysków i strat	za okres od 1.01 do 30.06.2023	za okres od 1.01 do 30.06.2022
	tys. zł	tys. zł
Przychody netto ze sprzedaży	22 241	30 461
Zysk na sprzedaży	13 592	22 547
<i>Marża na sprzedaży (%)</i>	<i>61,1%</i>	<i>74,0%</i>
Koszty sprzedaży	(7 840)	(3 832)
Koszty ogólnego zarządu	(8 832)	(7 462)
Wynik na pozostałej działalności netto oraz odpisy aktualizujące netto	(925)	(245)
Zysk z działalności operacyjnej	(4 005)	11 008
<i>Marża na działalności operacyjnej (%)</i>	<i>-18,0%</i>	<i>36,1%</i>
EBITDA	191	15 303
<i>EBITDA (%)</i>	<i>0,9%</i>	<i>50,2%</i>
Zysk (strata) brutto	(3 433)	13 521
<i>Marża brutto (%)</i>	<i>-15,4%</i>	<i>44,4%</i>
Zysk (strata) netto	(3 145)	13 344
<i>Marża netto (%)</i>	<i>-14,1%</i>	<i>43,8%</i>
Skorygowana EBITDA	2 672	16 068
<i>Skorygowana EBITDA (%)</i>	<i>12,0%</i>	<i>52,8%</i>

W I półroczu 2023 roku, Grupa nie miała premier żadnej gry, w związku z tym sprzedaż wygenerowana przez Grupę (22,2 mln zł) była na niższym poziomie niż przychody w analogicznym okresie roku 2022 (30,5 mln zł). Gra „Sniper Ghost Warrior Contracts 2”, która miała premierę w czerwcu 2021 roku, miała główny wpływ na wyniki w roku 2022 jaki i również I półrocza 2023. Udział tej gry w całości sprzedaży ciągle jest znaczący, stanowiąc 44% skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży w I półroczu 2023 (55% w I półroczu 2022), natomiast gra „Sniper Ghost Warrior Contracts” (premera w listopadzie 2019 roku) generowała 13% sprzedaży w tym okresie (15% w I półroczu 2022). Gry z portfela United Label S.A. stanowiły 26% skonsolidowanej sprzedaży I półrocza 2023 (11% w I półroczu 2022) – wzrost ten jest związany z udostępnieniem gry „Tails of Iron” w modelu subskrypcyjnym PS+ w ramach umowy z Sony PlayStation.

Koszty wytworzenia sprzedanych produktów zawierały głównie koszt amortyzacji prac rozwojowych „Sniper Ghost Warrior Contracts 2” oraz gier z portfela United Label, oraz koszty tantiem związanych z portfelem gier United Label.

Spadek marży na sprzedaży z 74,0% w I półroczu 2022 do 61,1% w I półroczu 2023 wynikał głównie ze starzenia się portfela, gdzie średnia cena sprzedaży spada zgodnie z cyklem życia gry.

Koszty sprzedaży w I półroczu 2023 wzrosły znacząco w porównaniu do I półrocza 2022, ponieważ zawierały koszty marketingu związane z premierą gry „Lords of the Fallen” zaplanowaną na III kwartał 2023, dodatkowe koszty wynagrodzeń powiększonego międzynarodowego zespołu marketingu i sprzedaży oraz zwiększenie amortyzacji planu motywacyjnego w wyniku dołączenia nowych osób do programu w II kwartale 2023.

W I półroczu 2022 koszty ogólnego zarządu zawierały jednorazowe koszty związane z przygotowaniem Spółki na wejście na giełdę w Londynie. Pomimo faktu, że te koszty były poniesione w 2022 roku, koszty ogólnego zarządu w I półroczu 2023 zwiększyły się w porównaniu do I półrocza 2022 głównie w wyniku zwiększonych kosztów rekrutacji, powiększonego międzynarodowego zespołu zasobów ludzkich, wzrostu kosztów



doradztwa prawnego oraz zwiększonej amortyzacji planu motywacyjnego w wyniku dołączenia nowych osób do programu w II kwartale 2023.

Grupa odnotowała stratę z działalności operacyjnej w wysokości 4,0 mln zł w I półroczu 2023 jako efekt zmniejszającej się sprzedaży przy równoczesnej inwestycji w rozwój zespołu oraz kosztach marketingu zbliżającej się premiery gry „Lords of the Fallen”.

W I półroczu 2023 raportowana EBITDA wyniosła 0,2 mln zł i była skorygowana o pozycję niegotówkową (2,5 mln zł w porównaniu do 0,8 mln zł w I półroczu 2022) związaną z amortyzacją planu motywacyjnego. Wzrost tej korekty wynika z ujęcia dodatkowych osób w tym programie w II kwartale 2023 oraz krótszym okresem amortyzacji tych kosztów.

### Skonsolidowany bilans

Skonsolidowany bilans	stan na 30.06.2023	stan na 31.12.2022
	tys. zł	tys. zł
Aktywa trwałe	203 439	158 466
Aktywa obrotowe	17 123	20 795
<b>Aktywa razem</b>	<b>220 562</b>	<b>179 261</b>
Kapitał własny	141 323	142 217
Kapitał zakładowy	1 829	1 829
<b>Zobowiązania</b>	<b>79 239</b>	<b>37 044</b>
Zobowiązania długoterminowe	3 484	4 644
Zobowiązania krótkoterminowe	75 755	32 400
<b>Pasywa razem</b>	<b>220 562</b>	<b>179 261</b>

Suma bilansowa Grupy kapitałowej CI Games na dzień 30.06.2023 roku wyniosła 220,6 mln zł i była wyższa o 23% w porównaniu z saldem na koniec 2022 roku. Główna pozycja, która miała na to wpływ to wzrost wartości księgowej netto wartości niematerialnych (o 45,1 mln zł).

Na dzień 30.06.2023 roku pasywa zwiększyły się głównie w wyniku zwiększenia zobowiązań krótkoterminowych handlowych (w wyniku wydatków marketingowych oraz podwykonawców zaangażowanych w produkcję gier) oraz pożyczek bankowych.

### Skonsolidowany rachunek przepływów pieniężnych

Skonsolidowany rachunek przepływów pieniężnych	za okres od 1.01 do 30.06.2023	za okres od 1.01 do 30.06.2022
	tys. zł	tys. zł
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	17 646	15 537
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(48 608)	(34 966)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	29 189	(522)
<b>Przepływy pieniężne netto</b>	<b>(1 773)</b>	<b>(19 951)</b>

W I półroczu 2023 przepływy pieniężne z działalności operacyjnej wyniosły 17,7 mln zł i wynikały głównie z konwersji salda należności na środki pieniężne.

W I półroczu 2023 przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej wyniosły (48,6) mln zł, z czego większość dotyczyła wydatków na produkcję gier „Lords of the Fallen”, „Sniper Ghost Warrior Next”, Projekt „Survive”.

Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej wyniosły 29,2 mln zł. Na pozycję tę składają się głównie wpływy z bankowej linii kredytowej, które były częściowo skompensowane płatnościami z tytułu leasingu finansowego.

W lipcu 2023 roku Spółka wyemitowała obligacje zamienne na akcje w wysokości 6 mln EUR (szczegóły w Rozdziale IV, punkt 8). Dodatkowo otrzymane zaliczki na produkcję gry na nośnikach fizycznych wraz

z odroczeniem większej części płatności za wydatki marketingowe po premierze gry „LotF”, pozwolą na pokrycie potrzeb gotówkowych Grupy do czasu uzyskania oczekiwanych wpływów pieniężnych z tytułu wydania nowej gry.

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

Od 1 stycznia do 30 czerwca 2023 roku, nie nastąpiły istotne zdarzenia o charakterze nietypowym, mające wpływ na osiągnięte wyniki finansowe Grupy.

## **3. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych**

Grupa Kapitałowa CI Games posiada zdolność finansowania projektów inwestycyjnych. Finansowanie produkcji gier „Sniper Ghost Warrior Next”, „Lords of the Fallen” oraz Projektu „Survive” planowane jest ze środków własnych, kredytu bankowego oraz emisji obligacji.

## **4. Informacja o prognozach finansowych**

W I półroczu 2023, Zarząd Spółki nie opublikował prognoz dotyczących skonsolidowanych wyników Grupy Kapitałowej CI Games ani jednostkowych wyników Emitenta.

## **5. Informacje o istotnych transakcjach nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych**

W okresie I półrocza 2023 i do dnia publikacji niniejszego raportu nie wystąpiły istotne transakcje nabycia lub sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

## **6. Informacje o istotnym zobowiązaniu z tytułu dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych**

W okresie I półrocza 2023 i do dnia publikacji niniejszego sprawozdania nie wystąpiły istotne zobowiązania z tytułu dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych.

## **7. Informacja o pożyczkach i kredytach w tym terminy zapadalności oraz umowy gwarancji w Grupie Kapitałowej CI Games**

W dniu 29.04.2022 roku CI Games S.A. podpisała umowę limitu kredytowego wielocelowego z PKO BP S.A. w wysokości 29 mln zł. Kredyt został udzielony na okres od 29.04.2022 roku do 31.12.2023 roku. Pożyczka może być udzielona zarówno w EUR jak i PLN, w zależności od decyzji Spółki. Oprocentowanie kredytu wynosi WIBOR 1M dla kredytu w PLN i EURIBOR 1M dla pożyczki w EUR powiększonej o marżę banku.

W dniu 22.06.2022 roku zostały ustanowione następujące zabezpieczenia dla tego kredytu:

- gwarancja udzielona na rzecz Banku Gospodarstwa Krajowego do kwoty 23,2 mln zł i weksel własny in blanco na rzecz Banku Gospodarstwa Krajowego;
- oświadczenie Spółki o poddaniu się egzekucji w zakresie roszczeń PKO BP S.A. wynikających z umowy limitu kredytowego wielocelowego w trybie art. 777 § 1 pkt. 5 Kodeksu postępowania cywilnego do kwoty 49,3 mln zł.

W dniu 27.03.2023 roku CI Games SE podpisała umowę kredytu obrotowego nieodnawialnego w kwocie 20 mln zł z PKO BP S.A. przeznaczonego na finansowanie kosztów produkcji i marketingu gry „Lords of the Fallen”. Kredyt został udzielony na okres od dnia 27.03.2023 roku do 30.11.2023 roku.

Zabezpieczenia:

- gwarancja udzielona na rzecz Banku Gospodarstwa Krajowego w ramach portfelowej linii gwarancyjnej *de minimis* w kwocie 7 028 000 zł i weksel własny in blanco na rzecz Banku Gospodarstwa Krajowego;
- oświadczenie Spółki o poddaniu się egzekucji w zakresie roszczeń PKO BP S.A. wynikających z umowy ww. umowy w trybie art. 777 § 1 pkt. 5 Kodeksu postępowania cywilnego do kwoty 30 mln zł.
- Zastaw rejestrowy i zastaw cywilny ustanowiony na 10 400 tys. akcji CI Games SE należących do prezesa Marka Tymińskiego.

Jednostka dominująca udzieliła pożyczek spółkom zależnym – opisane są w Rozdziale IV, punkt 15.

## 8. Informacje o pożyczkach udzielonych przez Grupę Kapitałową CI Games

W I półroczu 2023 ani Spółka ani Grupa CI Games, w tym żadna ze spółek zależnych wchodzących w skład Grupy, nie udzieliła pożyczek pracownikom, współpracownikom lub kontrahentom o znaczącej wartości jednostkowej.

## 9. Wskazanie korekt błędów poprzednich okresów

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

# III. ZARZĄDZANIE RYZYKIEM DZIAŁALNOŚCI GRUPY

W ocenie Zarządu CI Games SE 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. Pandemia koronawirusa SARS-CoV-2 (opisana poniżej), miała niekorzystny wpływ na polską i światową gospodarkę. Dodatkowo, wojna w Ukrainie powodująca wzrost inflacji w Polsce i na innych rynkach, może mieć negatywny wpływ na strukturę kosztów.

Wystąpienie opisanych powyżej okoliczności może mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte 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 fakt, 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 coronavirus/ COVID-19

Rozprzestrzenianie się koronawirusa SARS-CoV-2 spowodowało negatywne skutki dla całej globalnej gospodarki, implikując spadek popytu na ogólnie rozumianą rozrywkę.

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 przestojem 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 grami pracują małe zespoły. Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje sytuację na rynku krajowym i na rynkach światowych, 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 wojną w Ukrainie

Wojna na Ukrainie rozpoczęła się 24.02.2022 roku. Międzynarodowe środowisko odpowiedziało na tę inwazję wprowadzając sankcje na Rosję i wiele firm zaprzestało swojej działalności w i na Białorusi. Inne zaobserwowane konsekwencje to dewaluacja polskiej waluty, wzrost cen energii oraz kryzys humanitarny, presja inflacyjna. Wszystkie te czynniki mogą spowodować pogorszenie polskiej i ogólnoswiatowej gospodarki, co może prowadzić do zmniejszenia wydatków na rozrywkę. Jak wskazano powyżej w punkcie dotyczącym koniunktury gospodarczej, ryzyko to jest poza kontrolą Grupy.

Grupa monitoruje sytuację i jej potencjalne negatywne konsekwencje.

### Ryzyko związane z sytuacją branży gier

Rynek gier wideo, na którym działa Grupa CI Games, charakteryzuje się dużą konkurencyjnością i dynamiką, w tym zwłaszcza szybkimi zmianami technologicznymi oraz zmianami zainteresowań i zachowań konsumentów. Zarówno poszczególne spółki z Grupy CI Games, jak i cała Grupa, prowadząc działalność gospodarczą, są w określonym stopniu uzależnione od czynników makroekonomicznych oraz ogólnej sytuacji makroekonomicznej. W ocenie Zarządu Spółki sama branża gier wideo jest relatywnie odporna na potencjalne kryzysy. Dla zmniejszenia omawianego ryzyka Grupa rozwija swoją działalność w skali globalnej, prowadząc samodzielnie działalność wydawniczą na wszystkich najważniejszych rynkach na świecie. W ostatnich latach branża rozrywkowa rozwijała się dynamicznie i szacuje się, że wartość rynku gier wideo przekroczyła już wartość branży filmowej. Co więcej, dotychczasowe badania pokazują, że nawet w okresie globalnej dekonunktury popyt na gry wideo rósł z roku na rok. W związku z powyższym w ocenie Zarządu CI Games SE 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 grammi Grupy na rzecz konkurencji. Konkurencyjny rynek wymaga zatem pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, a także nad szukaniem nowych niszy rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką (rosnącą) grupę odbiorców. Ponadto procesy konsolidacyjne zachodzące wśród podmiotów konkurencyjnych w stosunku do Grupy mogą doprowadzić do wzmocnienia ich pozycji rynkowej, a w konsekwencji do osłabienia pozycji Grupy na rynku krajowym i międzynarodowym. Większe podmioty dysponują z reguły wyższymi budżetami wydawniczymi lub marketingowymi, co może mieć istotne znaczenie dla sukcesu gry.

Grupa skutecznie wykorzystuje swoje najważniejsze atuty: doświadczony zespół, 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 roku 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 nieznaczące ryzyko zmiany sposobu dystrybucji gier na poszczególne platformy, w szczególności w przypadku gier konsolowych, np. przejście z dystrybucji kanałami tradycyjnymi

na model subskrypcyjny, w którym w zamian za stałą opłatę abonamentową graczowi udostępniana jest cała paleta gier. Może to wpłynąć na poziom przychodów generowanych dla Grupy przez dany tytuł, w szczególności w okresie dostosowawczym po wystąpieniu zmiany sposobu dystrybucji. Wzrost znaczenia cyfrowych kanałów dystrybucji gier sprzyja nielegalnemu rozpowszechnianiu produktów Grupy bez jej zgody lub wiedzy. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów Grupy w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Grupy oraz jej wyniki finansowe. Istnieje również ryzyko wykluczenia z danej platformy cyfrowej w związku z niespełnieniem wszystkich warunków regulaminu korzystania z niej.

Korzystanie przez Grupę z tego rodzaju platform związane jest z ryzykiem prawnym wynikającym z konieczności akceptacji regulaminów ich 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 którym 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 obejmującego 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 walutę 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.

## 2. Czynniki ryzyka związane z działalnością Grupy

### Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników

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

### Ryzyko związane z utratą kluczowych klientów

Działalność handlowa prowadzona jest w oparciu o rozwinięte kanały sieci sprzedaży 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. Obecnie kluczową rolę w zakresie poszerzania możliwości dystrybucyjnych oraz ścisłej współpracy z dystrybutorami 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 USA. Każde studio produkcyjne jest przynajmniej częściowo zaangażowane w finansowanie swojej produkcji.

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 produkcyjnej 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 dobrać 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 nieuzyskania certyfikacji wyprodukowanej gry, co może mieć wpływ na opóźnienie premiery.

## Ryzyko utraty płynności

Grupa może być narażona na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich wymagalnych zobowiązań finansowych. Ponadto Grupa jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych kontrahentów ze zobowiązań umownych wobec Grupy, w tym zwłaszcza w zakresie terminowego regulowania zobowiązań przez dystrybutorów gier wydawanych przez Grupę. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność finansową Grupy i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności. Grupa w celu minimalizacji ryzyka zachwiania lub utraty płynności finansowej dokonuje systematycznych analiz struktury finansowania, dbając o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania zobowiązań bieżących Grupy.

## IV. INFORMACJE ZWIĄZANE Z ŁADEM KORPORACYJNYM

### 1. Skład organów Emitenta

Zarząd Jednostki dominującej w I półroczu 2023 działał w składzie:

<b>Marek Tymiński</b>	Prezes Zarządu
<b>David Broderick</b>	Wiceprezes Zarządu

Rada Nadzorcza Spółki od dnia 01.01.2023 roku do dnia 17.03.2023 roku działała w składzie:

<b>Ryszard Bartkowiak</b>	Przewodniczący Rady Nadzorczej
<b>Rafał Berliński</b>	Członek Rady Nadzorczej
<b>Marcin Garliński</b>	Członek Rady Nadzorczej
<b>Adam Niewiński</b>	Członek Rady Nadzorczej
<b>Jeremy M.J. Lewis</b>	Członek Rady Nadzorczej

W związku z przekształceniem Spółki w spółkę europejską w dniu 17.03.2023 roku skuteczne stało się powołanie do Rady Nadzorczej nowych członków. Rada Nadzorcza na pierwszym posiedzeniu po przekształceniu Spółki w dniu 12.04.2023 roku wybrała ze swojego grona Przewodniczącego Rady Nadzorczej - Pana Marcina Garlińskiego.

W dniu 29.06.2023 roku, Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy powołało Pana Michael'a Foley'a na członka Rady Nadzorczej.

W dniu 19.07.2023 roku, Pan Marcin Garliński złożył rezygnację ze stanowiska Przewodniczącego Rady Nadzorczej. Rada Nadzorcza w dniu 19.07.2023 roku powołała Pana Michael'a Foley'a na Przewodniczącego Rady Nadzorczej ze skutkiem od dnia 20.07.2023 roku.

<b>Marcin Garliński</b>	Przewodniczący Rady Nadzorczej od 17.03.2023 roku do dnia 20.07.2023 roku i członek Rady Nadzorczej od 20.07.2023 roku
<b>Artur Osuchowski</b>	Członek Rady Nadzorczej
<b>Florian Schuhbauer</b>	Członek Rady Nadzorczej
<b>Adam Niewiński</b>	Członek Rady Nadzorczej
<b>Jeremy M.J. Lewis</b>	Członek Rady Nadzorczej
<b>Michael Foley</b>	Członek Rady Nadzorczej od 29.06.2023 roku i Przewodniczący Rady Nadzorczej od 20.07.2023 roku

### 2. Struktura akcjonariatu Jednostki dominującej

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

Kapitał akcyjny – struktura	Ilość akcji oraz liczba głosów	% głosów w kapitale zakładowym Spółki oraz w ogólnej liczbie głosów
Marek Tymiński	53 083 570	29,02%
Active Ownership Fund Sicav-FIS SCS	36 618 931	20,02%
Pozostali akcjonariusze	93 240 514	50,96%
<b>Razem</b>	<b>182 943 015</b>	<b>100,00%</b>

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

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

Osoba	Funkcja	Stan na 31.12.2022	Stan na 28.09.2023 (dzień publikacji raportu)
<b>Marek Tymiński</b>	CEO, Prezes Zarządu	53 083 570	53 083 570
<b>Marcin Garliński</b>	Członek Rady Nadzorczej	40 000	40 000

Marek Tymiński, Prezes Zarządu CI Games 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.

Marcin Garliński, Członek Rady Nadzorczej Spółki, jest w posiadaniu 40 000 akcji Emitenta, co stanowi 0,02 % w kapitale zakładowym Emitenta i 0,02 % w ogólnej liczbie głosów w Spółce oraz w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Spółki.

Według najlepszej wiedzy Spółki pozostali członkowie Rady Nadzorczej nie posiadali akcji Spółki na dzień publikacji niniejszego raportu.

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

W dniu 13.07.2021 roku CI Games zawarła umowę z UHY ECA Audyt spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp.k. z siedzibą w Warszawie o dokonanie przeglądu półrocznego oraz badania jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego za lata 2021-2023. 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 (w 2023 r. w związku z reorganizacją Grupy UHY ECA, dział audytu UHY ECA Audyt Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k. został przeniesiony do spółki UHY ECA Audyt spółka z ograniczoną odpowiedzialnością i jej numer ewidencyjny zmienił się na 3886).

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

W punktach poniżej opisane są programy motywacyjne oparte na akcjach serii J obejmowanych w wykonaniu praw z warrantów subskrypcyjnych serii C i na akcjach serii K obejmowanych w wykonaniu warrantów subskrypcyjnych serii D. W wyniku wdrożenia tych programów może nastąpić zmiana w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy.

W punkcie 8 poniżej, opisano emisję obligacji zamiennych na akcje, która również może przyczynić się do zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy i obligatariuszy.

## 6. Informacje o systemie kontroli programów akcji pracowniczych 2021-2023

W dniu 22.06.2021 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę nr 19/1/2021 w sprawie ustanowienia programu motywacyjnego skierowanego do kluczowych pracowników i współpracowników Grupy Kapitałowej CI Games, w tym Członków Zarządu CI Games S.A.

Na podstawie tej uchwały w Spółce i w Grupie kapitałowej CI Games został przyjęty program motywacyjny oparty na akcjach serii J. Realizacja tego programu jest uzależniona od wyników finansowych Grupy kapitałowej CI Games, tzn. od spełnienia przez Spółkę oraz Grupę Kapitałową CI Games jednego z dwóch następujących celów szczegółowych, w zależności od tego, który z nich zostanie osiągnięty jako pierwszy:

- i) łączny zysk netto Grupy Kapitałowej CI Games w latach obrotowych 2021–2022 w wysokości 40 000 000 zł (czterdzieści milionów złotych);
- ii) łączny zysk netto Grupy Kapitałowej CI Games w latach obrotowych 2021–2023 w wysokości 65 000 000 zł (sześćdziesiąt pięć milionów złotych).

W przypadku realizacji jednego z tych celów osobom uprawnionym zostanie przyznane nie więcej niż 9 147 150 warrantów subskrypcyjnych serii C. W wypadku jednak osiągnięcia jednego z ww. celów o każde kolejne 5 000 000 zł (pięć milionów złotych) więcej, liczba warrantów przydzielanych w związku z wykonaniem powiązanego celu programu zostanie powiększona o 0,5 p.p., przy czym nie może ona wynieść więcej niż 7,5% ogólnej liczby akcji w Spółce w dniu przyjęcia regulaminu programu motywacyjnego, tj. na dzień 22.06.2021 roku łącznie nie więcej niż 13 720 726 (trzydzieści milionów siedemset dwadzieścia tysięcy siedemset dwadzieścia sześć) warrantów subskrypcyjnych serii C z prawem objęcia 13 720 726 (trzydzieści milionów siedemset dwadzieścia tysięcy siedemset dwadzieścia sześć) akcji zwykłych na okaziciela serii J.

W wyniku realizacji tego programu motywacyjnego osobom uprawnionym będącym członkami Zarządu Spółki może zostać przyznanych nie więcej niż 50 % warrantów, przy czym maksymalnie 30 % wszystkich warrantów może być przyznanych Prezesowi Zarządu Spółki.

Osoby uczestniczące w programie motywacyjnym zostały wskazane przez Zarząd Spółki, zaś w odniesieniu do Członków Zarządu – osoby uprawnione zostały wskazane przez Radę Nadzorczą Spółki. Akcje emitowane w ramach programu motywacyjnego będą obejmowane przez uprawnionych uczestników programu w wykonaniu praw z warrantów subskrypcyjnych serii C.

Warranty subskrypcyjne serii C będą obejmowane nieodpłatnie, zaś akcje serii J – po cenie emisyjnej wynoszącej 1,26 złotych za jedną akcję. Cena emisyjna została ustalona jako średnia ważona ceny akcji Spółki na rynku regulowanym, na którym notowane są akcje Spółki w I kwartale 2021 r., pomniejszona o 10%, tj. 1,26 złotych. Regulamin przedmiotowego programu motywacyjnego przyjęło Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki uchwałą nr 19/1/2021 z dnia 22.06.2021 roku. Na podstawie uchwały nr 20/1/2021 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 22.06.2021 roku Spółka wyemituje warranty subskrypcyjne serii C, które będą uprawniały ich posiadaczy do objęcia akcji serii J (w stosunku jeden warrant – jedna akcja), z wyłączeniem w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy Spółki. Na podstawie tej uchwały zostało ponadto uchwalone warunkowe podwyższenie kapitału zakładowego Spółki na potrzeby ww. programu motywacyjnego. Warunkowy kapitał zakładowy Spółki wynosi 137 207,26 zł (sto trzydzieści siedem tysięcy dwieście siedem złotych i 26/100). Akcje serii J po wyemitowaniu i objęciu przez uprawnione osoby zostaną

wprowadzone do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

Zgodnie z regulaminem programu motywacyjnego akcje serii J będą objęte częściowym lock-upem w ten sposób, że: (i) w okresie 30 (trzydziestu) dni od dnia objęcia akcji serii J uczestnik programu będzie mógł zbyć nie więcej niż 1/3 objętych przez siebie akcji; (ii) w okresie kolejnych 30 (trzydziestu) dni od zakończenia okresu, o którym mowa w lit. i) powyżej, uczestnik programu będzie mógł zbyć pozostałe akcje, jednak w liczbie nie większej niż odpowiadająca 1/3 objętych przez niego akcji; (iii) w okresie kolejnych 30 (trzydziestu) dni od zakończenia okresu, o którym mowa w lit. ii) powyżej, uczestnik programu będzie mógł zbyć pozostałe objęte przez siebie akcje, o ile część z nich zbył w terminach wskazanych powyżej, albo zbyć wszystkie objęte przez siebie akcje, o ile nie zbył ich części w terminach wyżej wskazanych.

Czas trwania programu motywacyjnego, o którym mowa powyżej, obejmuje lata 2021–2024. Spółka zawarła umowy uczestnictwa w programie motywacyjnym z osobami wskazanymi przez Zarząd oraz z członkami Zarządu Spółki wskazanymi przez Radę Nadzorczą. Realizacja celu polegającego na osiągnięciu zysku w latach obrotowych 2021–2022 w wysokości 40 000 000 zł (czterdzieści milionów złotych) umożliwi Spółce przyznanie w 2023 roku warrantów subskrypcyjnych serii C z prawem objęcia akcji zwykłych na okaziciela serii J. Spółka planuje przyznanie warrantów w ramach wykonania programu motywacyjnego w IV kwartale 2023 roku.

W roku 2022 i w I półroczu 2023 Spółka podpisała umowy z osobami wybranymi przez Zarząd i z Zarządem po akceptacji przez Radę Nadzorczą. Na dzień 30.06.2023 roku, liczba przyznaných uprawnień wyniosła 6.755.000 (liczba skorygowana o osoby, które opuściły Grupę i o osoby dodane do programu) i wartości ujęte w sprawozdaniu finansowym w I półroczu 2023 są następujące:

Program płatności w formie akcji	01.01.2023- 30.06.2023
	tys. zł
Koszty produkcji	679
Koszty sprzedaży	832
Koszty ogólnozakładowe	970
<b>Koszty operacyjne</b>	<b>2 481</b>
	na dzień 30.06.2023
<b>Kapitał rezerwowý - koszty programu motywacyjnego</b>	<b>4 385</b>

## 7. Plan motywacyjny na lata 2023- 2025

W dniu 29.06.2023 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę nr 21/2/2023 w sprawie ustanowienia programu motywacyjnego skierowanego do kluczowych pracowników i współpracowników Grupy Kapitałowej CI Games, w tym Członków Zarządu CI Games SE. Na podstawie tej uchwały w Spółce i w Grupie kapitałowej CI Games został przyjęty kolejny niezależny program motywacyjny oparty na akcjach serii K. Realizacja Programu Motywacyjnego będzie uzależniona od spełnienia przez Spółkę oraz Grupę kapitałową Spółki jednego z dwóch następujących celów szczegółowych, w zależności od tego, który z nich zostanie osiągnięty jako pierwszy:

a) łączny zysk netto Grupy Kapitałowej CI Games w latach obrotowych 2023–2024 w wysokości przekraczającej 150 000 000 zł (sto pięćdziesiąt milionów złotych),

b) łączny zysk netto Grupy Kapitałowej CI Games w latach obrotowych 2023–2025 w wysokości 250 000 000 zł (dwieście pięćdziesiąt milionów złotych).

W przypadku realizacji celów uprawnionym zostanie przyznane łącznie nie więcej niż 9 000 000 (dziewięć milionów) warrantów subskrypcyjnych serii D z prawem objęcia 9 000 000 (dziewięć milionów) akcji zwykłych na okaziciela serii K. W wypadku wykonania jednego z tych celów o każde kolejne 25 000 000 zł (dwadzieścia pięć milionów złotych) więcej, liczba warrantów przydzielanych w związku z wykonaniem powiązanego celu programu zostanie powiększona o 1 000 000 (jeden milion), przy czym nie może ona wynieść więcej niż 13 000 000 (trzynaście milionów) warrantów łącznie.

W przypadku istotnej zmiany struktury właścicielskiej Spółki (tj. istotnej zmiany struktury akcjonariatu Spółki) w stosunku do struktury istniejącej w dniu podjęcia Uchwały Walnego Zgromadzenia nr 21/2/2023 z dnia 29.06.2023 roku, w ten sposób, że po dniu podjęcia tej uchwały powyżej 50% (pięćdziesiąt procent) ogólnej

liczby akcji w Spółce stanie się własnością jednego lub więcej akcjonariuszy działających w porozumieniu, innych niż większościowy akcjonariusz Spółki w dniu podjęcia uchwały będący jednocześnie członkiem Zarządu, akcje nie zostaną wydane uprawnionym uczestnikom, bez względu na to, czy Spółka zawarła już z tymi uczestnikami umowy uczestnictwa. W takim wypadku Spółka niezwłocznie, w pierwszym możliwym terminie zgodnie z regulaminem programu motywacyjnego, bezwarunkowo wypłaci w pieniądzu na rzecz uczestników, kwoty w wysokości odpowiadającej iloczynowi: różnicy między ceną emisyjną a średnią ważoną ceną rynkową za jedną akcję Spółki obliczoną za okres ostatnich 30 (trzydzieści) dni kalendarzowych poprzedzających ww. zmianę struktury właścicielskiej, oraz liczby akcji, do których uprawnieni byli ci uczestnicy zgodnie z regulaminem, właściwymi uchwałami wykonawczymi lub umowami uczestnictwa, a także liczby pełnych miesięcy kalendarzowych, między Walnym Zgromadzeniem odbytym 29.06.2023 roku a dniem ww. zmiany struktury właścicielskiej, podzielonych przez 24 (dwadzieścia cztery).

Osoby, które będą uczestniczyć w programie motywacyjnym, zostaną wskazane przez Zarząd Spółki, zaś w odniesieniu do Członków Zarządu Spółki – osoby uprawnione zostaną wskazane przez Radę Nadzorczą Spółki. Akcje emitowane w ramach programu motywacyjnego będą obejmowane przez uprawnionych uczestników programu w wykonaniu praw z warrantów subskrypcyjnych serii D. Warranty subskrypcyjne serii D będą obejmowane nieodpłatnie, zaś akcje serii K – po cenie emisyjnej wynoszącej 3,50 złotych za jedną akcję.

Na podstawie uchwały nr 22/2/2023 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 29.06.2023 roku Spółka wyemituje warrant subskrypcyjny serii D, które będą uprawniały ich posiadaczy do objęcia akcji serii K (w stosunku jeden warrant – jedna akcja), z wyłączeniem w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy Spółki. Na podstawie tej uchwały zostało ponadto uchwalone warunkowe podwyższenie kapitału zakładowego Spółki na potrzeby ww. programu motywacyjnego. Warunkowy kapitał zakładowy Spółki wyemitowany dla celów tego programu wynosi 13 000 000 (trzynaście milionów). Akcje serii K po wyemitowaniu i objęciu przez uprawnione osoby zostaną wprowadzone do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

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

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

## 8. Emisja obligacji

W dniu 29.06.2023 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło Uchwałę Nr 23/2/2023 w sprawie emisji obligacji zamiennych na akcje, pozbawienia w całości akcjonariuszy Spółki prawa poboru obligacji zamiennych serii F, warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki, pozbawienia w całości akcjonariuszy Spółki prawa poboru akcji serii L oraz zmiany Statutu Spółki. Zgodnie z tą uchwałą Spółka może wyemitować obligacje imienne, w jednej lub kilku seriach, niezabezpieczone, zamienne na akcje zwykłe na okaziciela serii L o łącznej wartości nominalnej tych obligacji nie wyższej niż 10 000 000 EUR (dziesięć milionów euro) o wartości nominalnej 100 000 EUR (sto tysięcy euro) każda obligacja.

Posiadaczowi obligacji będzie przysługiwało prawo do:

- (a) zapłaty odsetek w terminach płatności odsetek przewidzianych w warunkach emisji;
- (b) zapłaty w dniu wykupu (albo w dniu wcześniejszego wykupu, jak zdefiniowano wyżej) wartości nominalnej każdej z obligacji podlegającej wykupowi (wraz z narosłymi do tego dnia i niezapłaconymi wcześniej odsetkami);
- (c) objęcia akcji Spółki zwykłych na okaziciela serii L, o wartości nominalnej 0,01 zł (jeden grosz) każda.

Na potrzeby emisji obligacji zostało ponadto uchwalone warunkowe podwyższenie kapitału zakładowego Spółki. Warunkowy kapitał zakładowy Spółki wyemitowany dla celów emisji obligacji wynosi 90 000 zł (dziewięćdziesiąt tysięcy złotych). Celem warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego jest przyznanie posiadaczom obligacji zamiennych praw do objęcia do 9 000 000 (dziewięć milionów) akcji serii L o wartości

nominalnej 0,01 zł (jeden grosz) każda, z wyłączeniem w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy Spółki

Akcje będą obejmowane przez obligatariuszy po cenie emisyjnej ustalonej na poziomie nie niższym niż 5,50 zł. Akcje serii L po wyemitowaniu i objęciu przez uprawnione osoby zostaną wprowadzone do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

Dzień wykupu obligacji przypadnie w pierwszą rocznicę dnia emisji obligacji, z zastrzeżeniem możliwości ich wcześniejszego wykupu: (a) na żądanie obligatariusza (obligatariuszy) – w przypadkach wskazanych w warunkach emisji; lub (b) na żądanie Spółki – na zasadach określonych w warunkach emisji (w szczególności, dopuszczalne jest określenie w warunkach emisji prowizji dla obligatariuszy za wcześniejszy wykup na żądanie Spółki);

W wykonaniu uchwały Walnego Zgromadzenia dnia 14.07.2023 roku Zarząd podjął uchwałę w sprawie emisji do 60 (sześćdziesiąt) obligacji imiennych serii F, zamiennych na akcje zwykłe na okaziciela Spółki serii L, o łącznej wartości nominalnej obligacji do 6 000 000 EUR (sześć milionów euro) o wartości nominalnej 100 000 EUR (sto tysięcy euro) każda obligacja.

W dniu 20.07.2023 roku Zarząd Spółki podjął uchwałę w sprawie przydziału 60 (sześćdziesięciu) sztuk obligacji serii F, imiennych, niezabezpieczonych, niemających formy dokumentu, zamiennych na akcje zwykłe na okaziciela serii L, o wartości nominalnej równej cenie emisyjnej wynoszącej 100 000 EUR (sto tysięcy euro) każda obligacja i o łącznej wartości nominalnej wynoszącej 6 000 000 EUR (sześć milionów euro), oprocentowanych według stałej rocznej stopy procentowej wynoszącej 8%.

## 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 30.06.2023 roku wchodziły następujące podmioty:

**CI Games SE** z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy: 1 829 430,15 zł. Spółka dominująca prowadzi działalność wydawniczą i produkcyjną, kieruje studiem produkcyjnym CI Games w Warszawie.

**United Label S.A.** z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy: 127 500 zł. 91,65% akcji jest w bezpośrednim posiadaniu CI Games SE. 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 jest w bezpośrednim posiadaniu CI Games SE. 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. Kapitał zakładowy: 5 000 zł. 100% udziałów jest w bezpośrednim posiadaniu CI Games SE.

**Business Area spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp.j.** – spółka z siedzibą w Warszawie. 99,99% udziałów w tej spółce jest w bezpośrednim posiadaniu CI Games SE; 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 SE.

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

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



CI Games Bucharest Studio S.R.L. – spółka w siedzibie w Bukareszcie, Rumunia. 100% udziałów w tej spółce jest w bezpośrednim posiadaniu CI Games SE. Spółka zajmuje się produkcją gier „Lords of the Fallen”, „Sniper Ghost Warrior Next” oraz „Scorpio”.

## **10. Wskazanie skutków zmian w strukturze jednostki gospodarczej, w tym w wyniku połączenia jednostek gospodarczych, przejęcia lub sprzedaży jednostek grupy kapitałowej, inwestycji długoterminowych, podziału, restrukturyzacji i zaniechania działalności**

W I półroczu 2023 nie nastąpiły istotne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej.

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

## **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 Jednostki dominującej lub jednostek od niej zależnych, których wartość (pojedynczo lub łącznie) stanowi co najmniej 10% kapitałów własnych Emitenta.

Spółka poinformowała w Raporcie Rocznym z dnia 27.03.2020 roku o wszczęciu w dniu 17.10.2019 roku postępowania sądowego z powództwa CI Games S.A. Emitent złożył w Sądzie Okręgowym w Warszawie pozew 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. o zapłatę bezprawnie pobranych środków z tytułu gwarancji bankowej, nadpłaconych kosztów operacyjnych i nadpłaconego czynszu najmu. Wartość przedmiotu sporu wynosi 887 tys. zł. Na dzień publikacji niniejszego raportu sąd oddalił w całości powództwo. Spółka złożyła wniosek o uzasadnienie wyroku i złożyła apelację do Sądu Apelacyjnego w Warszawie. Sprawa jest w toku.

W dniu 21.04.2023 roku, Spółka otrzymała pozew złożony przez E.P. Retail sp. z o.o., E.P. Office 2 sp. z o.o., E.P. Office 1 sp. z o.o. and E.P. Apartments sp. z o.o. w Sądzie Okręgowym w Warszawie, w którym domagają się zapłaty kwot 483.636,15 PLN oraz 542.645,83 EUR wraz z odsetkami. Na roszczenie składają się roszczenia o zapłatę kary umownej, naprawienia szkód oraz zwrot kosztów wynikających z tytułu umowy najmu zawartej 10.11.2017 roku. Spółka złożyła odpowiedź na pozew, w którym zakwestionowała roszczenia jako bezzasadne i nieudowodnione.

## **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.

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

Na dzień 30.06.2023 roku nie było naruszeń umów pożyczek bankowych (limitu kredytu wielocelowego do wysokości 29 mln zł oraz kredytu obrotowego nieodnawialnego w wysokości 20 mln zł) zawartych z PKO BP S.A., ponieważ Spółka otrzymała zgodę na odstąpienie od realizacji wskaźników w II kwartale 2023 roku ze względu na sezonowość biznesu i duże wydatki marketingowe, które poprzedzają premierę gry „Lords of the Fallen”.

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

W I półroczu 2023 nie wystąpiły zmiany w klasyfikacji aktywów finansowych w wyniku zmiany celu lub wykorzystania tych aktywów.

### **15. Informacje o udzieleniu przez Emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji – łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu, jeżeli łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji stanowi równowartość co najmniej 10% kapitałów własnych Spółki**

W I półroczu 2023, ani Spółka ani żadna ze spółek zależnych nie udzieliły pożyczek ani gwarancji, których wartość przekraczałyby 10% kapitałów własnych Spółki.

W dniu 15.12.2020 roku CI Games udzieliła pożyczki spółce zależnej CI Games Mediterranean Projects SL w wysokości do 950 tys. EUR (saldo zostało zwiększone do kwoty 3,8 mln EUR na podstawie aneksów z dnia 24.05.2021 roku i 27.08.2021 roku). Pożyczka została udzielona na okres nie dłuższy niż 5 lat, a oprocentowanie pożyczki wynosi 4% w skali roku. Na dzień 30.06.2023 roku, saldo z tytułu tej pożyczki wraz z odsetkami wyniosło 4 168 tys. zł.

Business Area spółką z ograniczoną odpowiedzialnością spółka jawna (pożyczkodawca) zawarła umowę pożyczki z CI Games SE (pożyczkobiorca) w dniu 20.04.2023 roku na kwotę 900 000 PLN. Spłata pożyczki powinna nastąpić do dnia 31.12.2023 roku, odsetki wynoszą 3M WIBOR plus marża.

### **16. Informacje dotyczące emisji, wykupu i spłaty nieudziałowych i kapitałowych papierów wartościowych**

W I półroczu 2023 nie nastąpiła emisja, wykup ani spłata nieudziałowych lub kapitałowych papierów wartościowych.

## **17. Informacje o zawarciu przez Emitenta lub jednostkę od niego zależną jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązanymi, jeżeli pojedynczo lub łącznie są one istotne i zostały zawarte na innych warunkach niż rynkowe ze wskazaniem ich wartości**

W I półroczu 2023 podmioty powiązane nie zawierały transakcji na warunkach innych niż rynkowe, nietypowych i wykraczających poza zwykły tok działalności operacyjnej przedsiębiorstwa z jednostkami powiązanymi.

## **18. Inne informacje, które zdaniem Zarządu Spółki są istotne dla oceny jej sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta lub Grupę w okresie sprawozdawczym**

W I półroczu 2023, nie wystąpiły żadne zdarzenia, które miałyby negatywny wpływ na ocenę zdolności Jednostki dominującej i Grupy Kapitałowej do regulowania swoich zobowiązań.

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

- Grupa rozpoczęła intensywną kampanię marketingową poprzedzającą premierę gry „Lords of the Fallen”. Ponieważ koszty marketingu zostaną poniesione przed generowaniem przychodów ze sprzedaży tej gry, będzie to miało negatywny wpływ na wyniki finansowe Grupy w kolejnych kwartałach oraz znaczące zmiany w elementach kapitału obrotowego związane z produkcją gry na nośnikach fizycznych przed premierą gry. Premiera gry została ogłoszona na 13.10.2023 roku i będzie miała znaczący wpływ na wyniki finansowe Grupy w kolejnych kwartałach.
- Wypowiedzenie umowy z Batfields s.r.o. na produkcję gry „Project Survive” będzie miało wpływ na zatrudnienie i powiązane z tym koszty oraz zmianę struktury nakładów inwestycyjnych.
- Największa część nakładów finansowych będzie związana z finalizacją produkcji gry „Lords of the Fallen” oraz kontynuacją produkcji gier „Projekt Survive”, „Scorpio” oraz „Sniper Ghost Warrior Next”.
- Grupa będzie kontynuowała sprzedaż gier „Sniper Ghost Warrior Contracts” i “Sniper Ghost Warrior Contracts 2” oraz gier z portfela United Label („RÖKI”, „Eldest Souls”, „Tails of Iron”), gdzie większa część sprzedaży będzie generowana w kanałach sprzedaży cyfrowej.
- Grupa realizuje większość 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.
- Grupa dalej będzie rozwijać swoje portfolio produktów zarówno w CI Games jak i w United Label S.A. Grupa pracuje nad kilkoma wewnętrznymi stworzonymi koncepcjami gier, z których część może zostać dopuszczona do pełnej komercyjnej produkcji i publikacji. Grupa jest również w toku dyskusji wydawniczych z różnymi studiami deweloperskimi na całym świecie.

## V. Zatwierdzenie Sprawozdania przez Zarząd

Zatwierdzenie Sprawozdania z działalności Grupy Kapitałowej CI Games za I półrocze 2023 roku przez Zarząd CI Games SE:

**Marek Tymiński**

CEO, Prezes Zarządu

**David Broderick**

CFO, Wice Prezes Zarządu

Warszawa, 28.09.2023 roku

