

# **GRUPA KAPITAŁOWA**

# **DIGITAL AVENUE S.A.**

**SKONSOLIDOWANY RAPORT PÓŁROCZNY**

**ZA OKRES OD 1 STYCZNIA DO 30 CZERWCA 2008 R.**



## **RAPORT ZAWIERA:**

**Oświadczenie Zarządu Digital Avenue S.A. w sprawie rzetelności sporządzenia wybranych skonsolidowanych danych finansowych oraz sprawozdania zarządu jednostki dominującej z działalności Grupy Kapitałowej Digital Avenue S.A. za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2008 r.**

**Wybrane skonsolidowane dane finansowe Digital Avenue S.A. za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2008 r. przygotowane przez Doradztwo Księgowo Informatyczne Jarosław Niziołek**

**Półroczne sprawozdanie Zarządu jednostki dominującej z działalności Grupy Kapitałowej Digital Avenue S.A. za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2008 r. przygotowane przez Zarząd Digital Avenue S.A.**

**Wrocław, sierpień 2008**

**OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DIGITAL AVENUE S.A. W SPRAWIE RZETELNOŚCI  
SPORZĄDZENIA WYBRANYCH SKONSOLIDOWANYCH DANYCH  
FINANSOWYCH ORAZ SPRAWOZDANIA ZARZĄDU JEDNOSTKI  
DOMINUJĄCEJ Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ  
DIGITAL AVENUE S.A. ZA OKRES OD 1.01.2008 R. DO 30.06.2008 R.**

Wedle naszej najlepszej wiedzy wybrane skonsolidowane informacje finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Spółkę lub standardami uznawanymi w skali międzynarodowej oraz, że półroczne sprawozdanie z działalności Grupy Kapitałowej zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

Prezes Zarządu  
Andrzej Jasieniecki

.....

Członek Zarządu  
Michał Świdorski

.....

Wrocław, 30.06.2008 r.

**INFORMACJA DIGITAL AVENUE S.A. NA TEMAT WYCENY INWESTYCJI  
NA DZIEŃ 30.06.2008 R.**

*Z analizy spółek tworzących grupę tj. Digital Avenue S.A., Iplay Sp. z o.o., Medousa Sp. z o.o., Can't Stop Games Sp. z o.o., Streemo Sp. z o.o. w zakresie ich sytuacji finansowej i majątkowej na najbliższy okres minimum 6 miesięcy wynika, że nie nastąpiła utrata wartości spółek. Nie należy zatem dokonywać odpisów aktualizacyjnych wartości firmy, która wystąpiła w dniu nabycia spółek oraz nie należy aktualizować ceny nabycia (wartości nabytych udziałów). Wynika to w ocenie Zarządu Digital Avenue S.A. i zarządów spółek stanowiących składowych składowe portfela Digital Avenue S.A z następujących przesłanek:*

- 1) Zbyt krótki okres między nabyciem, a momentem wyceny aktualnej.*
- 2) Większość planów i inwestycji jest w trakcie realizacji i ocenę pierwszych efektów należy przeprowadzić po zakończeniu tego roku.*
- 3) W przypadku Can't Stop Games Sp. z o.o., gdy zostanie zakończony pierwszy produkt finalny (gra MMO - Massively Multiplayer Online Game – gra online rozgrywana jednocześnie przez znaczącą liczbę internautów), nastąpi jego komercjalizacja i pojawią się przychody z tej działalności.*
- 4) Spółki charakteryzują się lepszymi wynikami w drugim półroczu, co związane jest z sezonowością branży mediowej i reklamowej.*
- 5) Brak innych przesłanek oraz zdarzeń o charakterze mogącym mieć wpływ na utratę wartości nabytych udziałów.*

Prezes Zarządu  
Andrzej Jasieniecki

.....

Członek Zarządu  
Michał Świdorski

.....

**WYBRANE SKONSOLIDOWANE DANE FINANSOWE  
GRUPY KAPITAŁOWEJ DIGITAL AVENUE S.A.  
ZA OKRES OD 1.01.2008 R. DO 30.06.2008 R.  
WRAZ Z DANYMI PORÓWNYWALNYMI ZA OKRES  
OD 19.04.2007 R. DO 30.06.2007 R.  
(DANE W TYS. ZŁOTYCH I W PRZELICZENIU NA EUR)**

WYBRANE DANE ( tys. zł i tys. euro )	od	od	od	od
	01.01.2008	01.01.2008	19.04.2007	19.04.2007
	do	do	do	do
	30.06.2008	30.06.2008	30.06.2007	30.06.2007
	zł	EUR	zł	EUR
Przychody ze sprzedaży	1 101	317	0	0
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	-262	-75	-63	-17
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	-252	-73	-64	-17
Zysk (strata) netto	-252	-73	-64	-17
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	99	29	-63	-17
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	-515	-154	-461	-122
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	62	18	782	208
Zwiększenie / (zmniejszenie) netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	-355	-106	258	68
Aktywa, razem	7 619	2 271	1 646	437
Zobowiązania długoterminowe	0	0	0	0
Zobowiązania krótkoterminowe	1 285	383	844	224
Kapitał własny	6 334	1 888	802	213
Kapitał podstawowy	851	254	642	170
<b>Liczba akcji (w szt.)</b>	<b>8 513 220</b>	<b>8 513 220</b>	<b>642 000</b>	<b>642 000</b>
Strata na jedną akcję zwykłą w zł	-0,0296	-0,0086	-0,0997	-0,0265
Wartość księgową na jedną akcję w zł	0,7440	0,2218	1,2492	0,3318
kurs NBP na 2007-06-30	<b>3,7658</b>			
średnia arytmetyczna kursów NBP od 30.04.2007 do 30.06.2007	<b>3,7909</b>			
kurs NBP na 2008-06-30	<b>3,3542</b>			
średnia arytmetyczna kursów NBP od 31.01.2008 do 30.06.2008	<b>3,4776</b>			

## ZASADY SPORZĄDZANIA WYBRANYCH DANYCH FINANSOWYCH

### Zasady rachunkowości

Skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Rachunkowości (MSR), Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej (MSSF) oraz związanymi z nimi Interpretacjami ogłoszonymi w formie rozporządzeń Komisji Europejskiej (zwanymi dalej MSR oraz łącznie zasadami rachunkowości przyjętymi do stosowania w Unii Europejskiej).

Rachunek zysków i strat sporządzany jest w wariantcie kalkulacyjnym.

Rachunek przepływów pieniężnych sporządzany jest metodą pośrednią.

### Przychody ze sprzedaży

Przychody ze sprzedaży ujmowane są w wartości godziwej zapłat otrzymanych lub należnych i reprezentują należności za produkty, towary i usługi dostarczone w ramach normalnej działalności gospodarczej, po pomniejszeniu o rabaty, VAT i inne podatki związane ze sprzedażą.

Przychód ze sprzedaży towarów ujmowany jest w momencie dostarczenia towarów i przekazania prawa własności.

Przychód ze sprzedaży usług ujmuje się w okresie, w którym świadczone usługi, w oparciu o stopień zaawansowania konkretnej transakcji, określony na podstawie stanu faktycznego wykonanych prac do całości usług do wykonania.

### Waluty obce

Transakcje przeprowadzane w walucie innej niż polski złoty są księgowane po kursie waluty obowiązującym na dzień transakcji. Na dzień bilansowy, aktywa i pasywa pieniężne denominowane w walutach obcych są przeliczane według kursu obowiązującego na ten dzień. Zyski i straty wynikłe z przeliczenia walut są odnoszone bezpośrednio w rachunek zysków i strat, za wyjątkiem przypadków, gdy powstały one wskutek wyceny aktywów i pasywów niepieniężnych, w przypadku których zmiany wartości godziwej odnosi się bezpośrednio na kapitał.

## Rzeczowe aktywa trwałe

Składniki rzeczowego majątku trwałego początkowo ujmowane są według kosztu (ceny nabycia lub kosztu wytworzenia) pomniejszonego w kolejnych okresach o odpisy amortyzacyjne oraz utratę wartości.

Koszty finansowania zewnętrznego bezpośrednio związanego z nabyciem lub wytworzeniem składników majątku wymagających dłuższego okresu czasu, aby mogły być zdadne do użytkowania lub odsprzedaży, są doliczane do kosztów wytworzenia takich środków trwałych, aż do momentu oddania tych środków trwałych do użytkowania. Przychody z inwestycji uzyskane w wyniku krótkoterminowego inwestowania pozyskanych środków a związane z powstawaniem środków trwałych pomniejszają wartość skapitalizowanych kosztów finansowania zewnętrznego.

Amortyzację wylicza się dla wszystkich środków trwałych, z pominięciem gruntów oraz środków trwałych w budowie, przez oszacowany okres ekonomicznej przydatności tych środków, używając metody liniowej, przy zastosowaniu następujących rocznych stawek amortyzacji zgodnych z regulacjami podatkowymi.

Aktywa utrzymywane na podstawie umowy leasingu finansowego są amortyzowane przez okres ich ekonomicznej użyteczności, odpowiednio jak aktywa własne, nie dłużej jednak niż okres trwania leasingu.

Zyski lub straty wynikłe ze sprzedaży / likwidacji lub zaprzestania użytkowania środków trwałych są określane jako różnica pomiędzy przychodami ze sprzedaży a wartością netto tych środków trwałych i są ujmowane w rachunku zysków i strat.

## Wartości niematerialne

Wartość firmy powstająca przy konsolidacji wynika z wystąpienia na dzień nabycia nadwyżki kosztu nabycia jednostki nad wartością godziwą identyfikowalnych składników aktywów i pasywów jednostki zależnej, stowarzyszonej lub wspólnego przedsięwzięcia na dzień nabycia.

Wartość firmy jest wykazywana jako składnik aktywów i przynajmniej raz w roku podlega analizie pod kątem utraty wartości. Ewentualna utrata wartości rozpoznawana jest od razu w rachunku zysków i strat i nie podlega odwróceniu w kolejnych okresach.

Przy sprzedaży jednostki zależnej, stowarzyszonej lub wspólnego przedsięwzięcia, odpowiednia część wartości firmy uwzględniana jest przy wyliczaniu zysku bądź straty na sprzedaży.

Koszty prac rozwojowych są kapitalizowane wyłącznie w sytuacji, gdy realizowany jest ściśle określony projekt, jest prawdopodobne, że składnik aktywów przyniesie przyszłe korzyści ekonomiczne oraz koszty związane z projektem mogą być wiarygodnie oszacowane.

Koszty prac rozwojowych są amortyzowane metodą liniową przez przewidywany okres ich ekonomicznej przydatności.

W przypadku, gdy niemożliwe jest wyodrębnienie wytworzonego we własnym zakresie składnika aktywów, koszty prac rozwojowych są ujmowane w rachunku zysków i strat w okresie, w którym zostały poniesione.

Koszty prac badawczych nie podlegają aktywowaniu i są prezentowane w rachunku zysków i strat jako koszty w okresie, w którym zostały poniesione.

Zakupione licencje na oprogramowanie komputerowe aktywuje się w wysokości kosztów poniesionych na zakup i przygotowanie do używania danego programu komputerowego. Aktywowany koszt odpisuje się przez szacowany okres użytkowania oprogramowania nie dłuższy niż 3 lata.

#### **Utrata wartości**

Na każdy dzień bilansowy spółki Grupy Kapitałowej dokonują przeglądu wartości netto składników majątku trwałego w celu stwierdzenia, czy nie występują przesłanki wskazujące na możliwość utraty ich wartości. W przypadku, gdy stwierdzono istnienie takich przesłanek, szacowana jest wartość odtworzeniowa danego składnika aktywów, w celu ustalenia potencjalnego odpisu z tego tytułu. W sytuacji, gdy składnik aktywów nie generuje przepływów pieniężnych, które są w znacznym stopniu niezależnymi od przepływów generowanych przez inne aktywa, analizę przeprowadza się dla grupy aktywów generujących przepływy pieniężne, do której należy dany składnik aktywów.

W przypadku wartości niematerialnych o nieokreślonym okresie użytkowania, test na utratę wartości przeprowadzany jest corocznie, oraz dodatkowo, gdy występują przesłanki wskazujące na możliwość wystąpienia utraty wartości.

Wartość odtworzeniowa ustalana jest jako kwota wyższa z dwóch wartości: wartość godziwa pomniejszona o koszty sprzedaży lub wartość użytkowa. Ta ostatnia wartość odpowiada wartości bieżącej szacunku przyszłych przepływów pieniężnych zdyskontowanych przy użyciu stopy dyskonta uwzględniającej aktualną rynkową wartość pieniądza w czasie oraz ryzyko specyficzne dla danego aktywa.

Jeżeli wartość odtworzeniowa jest niższa od wartości księgowej netto składnika aktywów (lub grupy aktywów), wartość księgowa jest pomniejszana do wartości odtworzeniowej. Strata z tytułu utraty wartości jest ujmowana jako koszt w okresie, w którym wystąpiła, za wyjątkiem sytuacji gdy składnik aktywów ujmowany był w wartości przeszacowanej (wówczas utrata wartości traktowana jest jako obniżenie wcześniejszego przeszacowania).

W momencie, gdy utrata wartości ulega następnie odwróceniu, wartość netto składnika aktywów (lub grupy aktywów) zwiększana jest do nowej wyszacowanej wartości odtworzeniowej, nie wyższej jednak od wartości netto tego składnika aktywów jaka byłaby ustalona, gdyby utrata wartości nie została rozpoznana w poprzednich latach. Odwrócenie utraty wartości ujmowane jest przychodach, o ile składnik aktywów nie podlegał wcześniej przeszacowaniu – w takim przypadku, odwrócenie utraty wartości odnoszone jest na kapitał z aktualizacji wyceny.

### **Zapasy**

Wartość początkowa (koszt) zapasów obejmuje wszystkie koszty (nabycia, wytworzenia i inne) poniesione w związku z doprowadzeniem zapasów do ich aktualnego miejsca i stanu. Cena nabycia zapasów obejmuje cenę zakupu, powiększoną o cła importowe i inne podatki (niemożliwe do późniejszego odzyskania od władz podatkowych), koszty transportu, załadunku, wyładunku i inne koszty bezpośrednio związane z pozyskaniem zapasów, pomniejszaną o opusty, rabaty i inne podobne zmniejszenia.

Zapasy wycenia się w wartości początkowej (cenie nabycia lub koszcie wytworzenia) lub w cenie sprzedaży netto w zależności od tego, która z nich jest niższa. Cena sprzedaży netto odpowiada oszacowanej cenie sprzedaży pomniejszonej o wszelkie koszty konieczne do zakończenia produkcji oraz koszty doprowadzenia zapasów do sprzedaży lub znalezienia nabywcy (tj. koszty sprzedaży, marketingu itp.).

W odniesieniu do zapasów, które nie są wzajemnie wymienne oraz wyrobów i usług wytworzonych i przeznaczonych do realizacji konkretnych przedsięwzięć, koszt zapasów ustala się metodą szczegółowej identyfikacji poszczególnych kosztów. Metoda ta polega na przyporządkowaniu konkretnego kosztu (wartości początkowej) do poszczególnych pozycji zapasów. W odniesieniu do pozostałych zapasów koszt ustala się stosując metodę „pierwsze weszło, pierwsze wyszło” (FIFO).

### **Należności z tytułu dostaw i usług**

Należności z tytułu dostaw i usług nie są instrumentem generującym odsetki i wyceniane są w księgach w wartości nominalnej skorygowanej o odpowiednie odpisy aktualizujące wartość należności wątpliwych.



### **Zobowiązania z tytułu dostaw i usług**

Zobowiązania z tytułu dostaw i usług nie są instrumentem odsetkowym i wykazywane są w bilansie w wartości nominalnej.

### **Rezerwy na zobowiązania**

Rezerwy na zobowiązania tworzy się w przypadku, gdy na Grupie ciąży istniejący obowiązek (prawny lub zwyczajowy) wynikający z przeszłych zdarzeń i jest prawdopodobne, że wypełnienie obowiązku spowoduje zmniejszenie zasobów ucieleśniających korzyści ekonomiczne spółki oraz można dokonać wiarygodnego oszacowania kwoty zobowiązania. Nie tworzy się rezerw na przyszłe straty operacyjne.

Rezerwa na koszty restrukturyzacji ujmowana jest tylko wtedy, gdy spółka ogłosiła wszystkim zainteresowanym stronom szczegółowy i formalny plan restrukturyzacji

### **Waluta funkcjonalna**

Pozycje zawarte w sprawozdaniu finansowym dotyczące Grupy Kapitałowej są mierzone przy użyciu waluty podstawowej dla środowiska ekonomicznego, w którym Grupa działa („waluta funkcjonalna”), czyli złoty polski. Walutą prezentacyjną skonsolidowanego sprawozdania finansowego jest również złoty polski („zł”). **Dane w sprawozdaniu prezentowane są w tysiącach złotych.**

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU JEDNOSTKI DOMINUJĄCEJ  
Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ DIGITAL AVENUE S.A.  
ZA OKRES OD 1.01.2008 R. DO 30.06.2008 R.**

<b>L.p.</b>	<b>SPIS TREŚCI</b>	<b>STRONA</b>
1.	Informacje ogólne o spółkach Grupy Kapitałowej	11
2.	Utworzenie i rejestracja spółek Grupy Kapitałowej w Krajowym Rejestrze Sądowym	12
3.	Organy Spółek Grupy Kapitałowej	13
4.	Charakterystyka działalności Grupy Kapitałowej	15
5.	Otoczenie rynkowe Grupy Kapitałowej	18
6.	Wydarzenia mające istotny wpływ na działalność Grupy Kapitałowej w pierwszej połowie 2008 roku	20
7.	Wydarzenia, które wystąpiły po dniu 30 czerwca 2008 r. i mogą w znaczący sposób wpłynąć na wyniki finansowe	21
8.	Przewidywany rozwój Grupy Kapitałowej	21
9.	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa oraz podstawowe wielkości ekonomiczne	23
10.	Informacja Zarządu dotycząca zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na rok 2008	24
11.	Opis podstawowych ryzyk i zagrożeń	24
12.	Informacja o zawartych znaczących umowach dla działalności Grupy Kapitałowej	27
13.	Opis istotnych transakcji z podmiotami powiązanymi	27
14.	Informacje na temat zaciągniętych kredytów i pożyczek	28
15.	Informacje na temat udzielonych pożyczek, poręczeń i gwarancji	28
16.	Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych	28
17.	Akcje Digital Avenue S.A. w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących Spółki Grupy Kapitałowej	29
18.	Znaczeni udziałowcy Spółek Grupy Kapitałowej	29
19.	Informacja o umowach w wyniku, których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy	30
20.	Umowy z podmiotem uprawnionym do badań sprawozdań finansowych	31

## 1. Informacje ogólne o spółkach Grupy Kapitałowej

Na dzień 30 czerwca 2008 r. skład Grupy Kapitałowej przedstawia się następująco:

<b>SPÓŁKA DOMINUJĄCA</b>	
<p><b>FIRMA:</b> Digital Avenue <b>FORMA PRAWNA:</b> Spółka Akcyjna <b>KRAJ SIEDZIBY:</b> Polska <b>SIEDZIBA:</b> Wrocław <b>ADRES:</b> ul. Klecińska 125, 54-413 Wrocław <b>TELEFON:</b> 71 78 17 380 <b>FAKS:</b> 71 78 17 383 <b>ADRES E-MAIL:</b> info@digitalavenue.pl <b>ADRES STRONY WWW:</b> www.digitalavenue.pl <b>NIP:</b> 8971729452 <b>REGON:</b> 020512760 <b>KRS:</b> 0000282571</p>	
<b>SPÓŁKA ZALEŻNA</b>	<b>SPÓŁKA ZALEŻNA</b>
<p><b>FIRMA:</b> Medousa <b>FORMA PRAWNA:</b> Spółka z o. o. <b>KRAJ SIEDZIBY:</b> Polska <b>SIEDZIBA:</b> Rybnik <b>ADRES:</b> ul. Wiejska 2, 44-200 Rybnik <b>TELEFON:</b> 32 422 94 55 <b>FAKS:</b> : 32 422 94 83 <b>ADRES E-MAIL:</b> biuro@medousa.pl <b>ADRES STRONY WWW:</b> www.medousa.pl <b>NIP:</b> 6422909871 <b>REGON:</b> 240150601 <b>KRS:</b> 0000240344</p>	<p><b>FIRMA:</b> Iplay <b>FORMA PRAWNA:</b> Spółka z o. o. <b>KRAJ SIEDZIBY:</b> Polska <b>SIEDZIBA:</b> Wrocław <b>ADRES:</b> ul. Wita Stwosza 16, 50-950 Wrocław <b>TELEFON:</b> 71 797 55 45 <b>FAKS:</b> 71 797 55 45 <b>ADRES E-MAIL:</b> biuro@iplay.pl <b>ADRES STRONY WWW:</b> www.iplay.pl <b>NIP:</b> 8971691910 <b>REGON:</b> 932959876 <b>KRS:</b> 0000184180</p>

<b>SPÓŁKA ZALEŻNA</b>	<b>SPÓŁKA STOWARZYSZONA</b>
<p><b>FIRMA:</b> Streemo <b>FORMA PRAWNA:</b> Spółka z o.o <b>KRAJ SIEDZIBY:</b> Polska <b>SIEDZIBA:</b> Warszawa <b>ADRES:</b> ul. Emilii Plater 25/8, 00-688 Warszawa <b>TELEFON:</b> 22 625 33 86 <b>FAKS:</b> 22 625 33 86 <b>ADRES E-MAIL:</b> piotr.szostak@streemo.pl <b>ADRES STRONY WWW:</b> www.streemo.pl <b>NIP:</b> 951-221-96-57 <b>REGON:</b> 140923303 <b>KRS:</b> 0000277632</p>	<p><b>FIRMA:</b> Can't Stop Games <b>FORMA PRAWNA:</b> Spółka z o.o. <b>KRAJ SIEDZIBY:</b> Polska <b>SIEDZIBA:</b> Wrocław <b>ADRES:</b> ul. Piłsudskiego 99/1, 50-016 Wrocław <b>TELEFON:</b> 71 785 44 47 <b>FAKS:</b> 71 785 44 47 <b>ADRES E-MAIL:</b> team@cantstopgames.com <b>ADRES STRONY WWW:</b> www.cantstopgames.com <b>NIP:</b> 8971737322 <b>REGON:</b> 020641730 <b>KRS:</b> 0000299894</p>

## 2. Utworzenie i rejestracja Spółek Grupy Kapitałowej w Krajowym Rejestrze Sądowym

**Spółka Digital Avenue** została powołana na mocy Aktu Założycielskiego z dnia 19 kwietnia 2007 r. z inicjatywy MCI Management SA. Dnia 14 czerwca 2007 r. Sąd Rejonowy dla Wrocławia Fabrycznej, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego wydał postanowienie o wpisie Digital Avenue Spółka Akcyjna do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000282571.

**Spółka Medousa** została powołana na mocy Aktu Notarialnego z dnia 29 lipca 2005 r. Dnia 31.08.2005 r. Sąd Rejonowy dla Gliwicach, X Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego wydał postanowienie o wpisie Medousa Sp. z o.o. do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000240344.

**Spółka Iplay** została powołana na mocy Aktu Założycielskiego z dnia 5 grudnia 2003 r., a następnie zarejestrowana przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia Fabrycznej, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, który wydał postanowienie o wpisie Iplay Sp. z o.o. do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000184180.

**Spółka Streemo** została powołana na mocy Aktu Założycielskiego z dnia 26 lutego 2007 r. z inicjatywy spółki Comtica. Dnia 29 marca 2007 r. Sąd Rejonowy dla miasta Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego wydał postanowienie o wpisie Streemo spółka z ograniczoną odpowiedzialnością do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000277632.

**Spółka Can't Stop Games** została powołana na mocy Aktu Notarialnego z dnia 29 listopada 2007 r. Dnia 22 lutego 2008 r. Sąd Rejonowy dla Wrocławia Fabrycznej, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego wydał postanowienie o wpisie Can't Stop Games Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000299894.

### 3. Organy Spółek Grupy Kapitałowej

Na dzień 30 czerwca 2008 r. skład organów przedstawia się następująco:

#### **Digital Avenue S.A.**

##### ***Zarząd Spółki:***

- Prezes Zarządu – Andrzej Jasieniecki
- Członek Zarządu – Michał Świdorski

W trakcie pierwszego półrocza 2008 r. doszło do zmiany na stanowisku Członka Zarządu. Pełniący tę funkcję Pan Wojciech Mróz złożył rezygnację z pełnienia funkcji Członka Zarządu z dniem 31 stycznia 2008 r. Zmiana była związana z zakończeniem pierwszego etapu budowy Grupy Kapitałowej Emitenta.

W dniu 5 marca 2008 r. w skład Zarządu wszedł Pan Michał Świdorski. W ramach Zarządu jest odpowiedzialny za rozwój operacyjny Grupy Kapitałowej i sprzedaż do kluczowych klientów.

##### ***Rada Nadzorcza:***

- Przewodniczący Rady Nadzorczej – Maciej Kowalczyk
- Członek Rady Nadzorczej – Roman Cisek
- Członek Rady Nadzorczej – Tomasz Dalach
- Członek Rady Nadzorczej – Monika Fizia
- Członek Rady Nadzorczej – Olgierd Świda

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Digital Avenue S.A. z dnia 1 kwietnia 2008 r. uchwałą nr 4 odwołało Pana Andrzeja Lisa z funkcji członka Rady Nadzorczej i powołało Pana Tomasza Dalacha do pełnienia funkcji niezależnego członka Rady Nadzorczej (Uchwała nr 5 NWZA). Zmiana ta miała na celu zwiększenie ilości niezależnych członków w Radzie Nadzorczej Spółki.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Digital Avenue S.A. z dnia 25 czerwca 2008 r. po wygaśnięciu mandatów członków Rady Nadzorczej I kadencji, powołało do

pełnienia funkcji członków Rady Nadzorczej II kadencji następujące osoby: Tomasza Dalacha oraz Olgierda Świdę, jako niezależnych członków Rady Nadzorczej. (Uchwały nr 14, 15) Grupa akcjonariuszy wymieniona w par. 26, ust. 4 statutu Spółki, uprawniona do powołania jednego członka Rady Nadzorczej, powołała na to stanowisko Panią Monikę Fizię. MCI Management S.A., zgodnie z uprawnieniami wynikającymi ze statutu Spółki, powołała do pełnienia obowiązków członków Rady Nadzorczej w osobach Pana Romana Ciska i Macieja Kowalczyka, wskazując jednocześnie Pana Macieja Kowalczyka na Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki.

#### **Medousa Sp. z o.o.**

##### **Zarząd Spółki:**

- Prezes Zarządu – Tomasz Pruszczyński
- I Wiceprezes Zarządu – Tomasz Dwornicki
- II Wiceprezes Zarządu – Damian Rutkowski

#### **Iplay Sp. z o.o.**

##### **Zarząd Spółki:**

- Prezes Zarządu – Andrzej Jasieniecki

W dniu 11.04.2008 r. nastąpiła zmiana w składzie Zarządu Spółki. Uchwałą Rady Nadzorczej 01/04/2008 rezygnacja Pana Tomasza Szladowskiego z funkcji Prezesa Zarządu została przyjęta, a Pan Andrzej Jasieniecki z dniem 12.04.2008 r. został powołany do pełnienia funkcji Prezesa Zarządu Uchwałą Rady Nadzorczej 02/04/2008.

W dniu 13.06.2008 r. zgodnie z uchwałą Walnego Zgromadzenia Wspólników Iplay sp. z o.o. Rada Nadzorcza spółki została rozwiązana. Działanie to spowodowane było dążeniem do uporządkowania i uproszczenia nadzoru nad spółką.

#### **Streemo Sp. z o.o.**

##### **Zarząd Spółki:**

- Prezes Zarządu – Piotr Szostak

##### **Rada Nadzorcza:**

- Przewodniczący Rady Nadzorczej – Paweł Laskowski
- Członek Rady Nadzorczej – Andrzej Jasieniecki
- Członek Rady Nadzorczej – Piotr Klodnicki

#### **Can't Stop Games Sp. z o.o.**

##### **Zarząd Spółki:**

- Prezes Zarządu – Artur Jaskólski
- Wiceprezes Zarządu – Ziemowit Poniewierski

#### 4. Charakterystyka działalności Spółek Grupy Kapitałowej

##### Digital Avenue S.A.

Digital Avenue S.A. prowadzi działalność inwestycyjną na szeroko rozumianym rynku cyfrowej rozrywki, definiowanym przez technologie, usługi, produkty internetowe i mobilne oraz media i rozrywkę, czerpiąc przeważającą część przychodów z handlu internetowego (e-commerce) i reklamy internetowej. Celem Digital Avenue S.A. jest utrzymanie pozycji lidera rozrywki internetowej i mobilnej.

Misja Spółki składa się z trzech podstawowych elementów:

- Konsolidacja rynku - inwestycje, wspieranie i rozwój przedsięwzięć cyfrowej rozrywki w Polsce oraz Europie Środkowo – Wschodniej.
- Budowanie grupy, skupiającej doświadczenia w obszarze cyfrowych mediów jako integrator rynku cyfrowych treści i technologii, korzystający ze społecznościowych trendów w obszarze e-commerce.
- Służenie konsumentom oraz klientom biznesowym w integracji treści i technologii dla wszelkich kanałów dystrybucji i mediów.

Strategia Digital Avenue SA opiera się na poszukiwaniu, konsolidacji i rozwoju liderów poszczególnych kategorii na rynku rozrywki cyfrowej. Obszarami zainteresowania są:

- Telewizja internetowa
- Radio internetowe
- Randki
- Społeczności i portale rozrywkowe
- Kontent rozrywkowy dla użytkowników tel. komórkowych
- Gry na żądanie
- Wideo na żądanie
- Gry online / wieloosobowe
- Hazard
- Inne

Akwizycje poszczególnych podmiotów są prowadzone w modelu, który opiera się na maksymalizacji motywacji współwłaścicieli spółek zależnych. Model akwizycyjny opiera się na strukturze samych transakcji. Część zapłaty za przejmowane udziały w Spółkach realizowana jest w formie akcji Digital Avenue S.A. Zawierane umowy inwestycyjne zawierają również opcje sprzedaży, które pozwalają założycielom spółek sprzedaż pozostałych posiadanych udziałów na warunkach i przy cenach skorelowanych bezpośrednio z osiąganymi wynikami finansowymi oraz

statystykami oglądalności serwisów. Strategia ta zorientowana jest na maksymalizowaniu wartości przejmowanych podmiotów w przyszłości.

Digital Avenue uzyskuje przychody z trzech podstawowych źródeł:

- przychody z tytułu reklamy internetowej
- sprzedaż produktów mobilnych dla klientów indywidualnych
- sprzedaż usług i rozwiązań dla klientów korporacyjnych

### **Medousa Sp. z o.o.**

Spółka Medousa skupia innowacyjne projekty internetowe wokół których budowane są wirtualne społeczności. Dzięki ciekawej zawartości serwisów, zarówno rozrywkowej jak i też użytkowej, skierowanej do odbiorców w szerokim przedziale wiekowym. Medousa swoim zasięgiem obejmuje już około trzy miliony użytkowników. Poszerzana i wzbogacana oferta sprawia, że społeczności interautów skupione wokół serwisów Spółki stale się rozrastają. W ten sposób zdobywa popularność, dzięki której pozyskuje reklamodawców, którzy wynajmują powierzchnie reklamowe na łamach witryn internetowych Spółki. Medousa jest właścicielem następujących witryn internetowych:

- [www.fotosik.pl](http://www.fotosik.pl),
- [www.sms.pl](http://www.sms.pl),
- [www.supergry.pl](http://www.supergry.pl),
- [www.strzelgola.pl](http://www.strzelgola.pl),
- [www.morzeognia.pl](http://www.morzeognia.pl),
- [www.fotozegarek.pl](http://www.fotozegarek.pl),
- [www.turbosoft.pl](http://www.turbosoft.pl),
- [www.humorsms.pl](http://www.humorsms.pl),
- [www.gry-java.net.pl](http://www.gry-java.net.pl),
- [www.logogle.pl](http://www.logogle.pl),
- [www.smsiki.pl](http://www.smsiki.pl),
- [www.vsms.pl](http://www.vsms.pl),
- [www.linklab.pl](http://www.linklab.pl),
- [www.opisy-gg.info](http://www.opisy-gg.info),
- [medousa.pl](http://medousa.pl).

Celem strategicznym firmy Medousa jest uzyskanie pozycji lidera rozrywki internetowej i mobilnej za pomocą serwisów [www.fotosik.pl](http://www.fotosik.pl) oraz [www.sms.pl](http://www.sms.pl), a także budowanie lub przejmowanie nowych serwisów w celu zwiększania zasięgu.

Większość serwisów spółki posiada w swej ofercie usługi płatne, które stanowią spory odsetek przychodów:



- przychody z tytułu reklamy internetowej
- sprzedaż produktów mobilnych dla klientów indywidualnych
- sprzedaż abonamentów dla klientów indywidualnych.

### **Iplay Sp. z o.o.**

Spółka posiada unikalny, licencjonowany контент muzyczny największych wytwórni muzycznych („majors”, czyli: Warner, Universal, Sony BMG, EMI oraz polskie wytwórnie, m.in.: Kayax, MJM, Luna, Polskie Radio i inne) zarówno w postaci online (ok. 1 000 000 utworów), jak i mobile (ok. 10 000 realmusic/wideo dzwonki/dzwonki polifoniczne/sms tone). Jako jedyny podmiot w CEE ma zawarte umowy bezpośrednio z „majors”, to jest.: Warner, Universal, Sony BMG, EMI. Własny serwis internetowy [www.iplay.pl](http://www.iplay.pl) agreguje ponad 100 tys. zarejestrowanych użytkowników i generuje ponad 250 tys. unikalnych użytkowników miesięcznie. Model biznesowy opiera się na transakcjach B2B oraz B2C. Największy udział w przychodach spółki mają transakcje indywidualnie negocjowane z klientami B2B. Iplay przygotowuje oferty „szyte na miarę” według potrzeb swoich klientów, którymi są czołowe podmioty z sektorów FMCG, media, telekomunikacja, finanse i usługi. Przychody generowane są także z transakcji B2C, gdzie klienci indywidualni poprzez witrynę [www.iplay.pl](http://www.iplay.pl) zakupują interesujące ich produkty muzyczne lub mobilne. Iplay prowadzi także serwis [mp3.pl](http://mp3.pl) który działa w ramach [wp.pl](http://wp.pl). Ponad 2/3 sprzedaży jest związane ze sprzedażą produktów mobilnych. Spółka pracuje nad wprowadzeniem produktów mp3 ([www.czasnamp3.pl](http://www.czasnamp3.pl)) oraz abonamentów na nieograniczony dostęp do muzyki.

### **Streemo Sp. z o.o.**

Streemo Sp. z o.o. jest właścicielem multimedialnego serwisu społecznościowego [Streemo.pl](http://Streemo.pl), w którym użytkownicy i artyści mogą promować swoje treści, odkrywać nową muzykę, video, zdjęcia oraz blogi. Główną kategorią tematyczną serwisu [streemo.pl](http://streemo.pl) jest muzyka. Obecnie [streemo.pl](http://streemo.pl) posiada rozbudowane funkcje pozwalające na prezentację swojej twórczości. Niezależne zespoły oraz solowi artyści mogą prezentować swoją muzykę oraz zamieszczać teledyski. Przy współpracy z uznanymi wytwórniami muzycznymi [streemo.pl](http://streemo.pl) udostępnia również profile znanych artystów, na których użytkownicy mogą słuchać wybranych utworów jak również oglądać teledyski. Dodatkowo każdy internauta może stworzyć swój osobisty profil, zamieszczać w nim pliki video, audio i zdjęcia, aby dzielić się nimi w ramach serwisu i poza nim. Może także prowadzić bloga, dyskutować, oceniać i zapraszać przyjaciół do wspólnej zabawy. [Streemo.pl](http://Streemo.pl) uzyskuje przychody z tytułu sprzedaży powierzchni reklamowej oraz e-commerce na serwisie [www.streemo.pl](http://www.streemo.pl).

### **Can't Stop Games Sp. z o.o.**

Can't Stop Games Sp. z o.o. prowadzi działalność na rynku przeglądarkowych gier komputerowych przeznaczonych dla wielu użytkowników (tzw. Massive Multiplayer Online –

MMO). Firma koncentruje się na działalności produkcyjnej (development gier) oraz usługowej (nieodpłatne udostępnianie gier użytkownikom Internetu i pobieranie opłat za dodatkowy контент i usługi). Celem Can't Stop Games jest uzyskanie pozycji międzynarodowego lidera w zakresie produkcji i hostingu gier MMO udostępnianych za pośrednictwem przeglądarek internetowych.

Strategia firmy opiera się na udostępnianiu najwyższej jakości produktów (gier) jak najszerzej grupie użytkowników na całym świecie. Działania firmy koncentrują się na poszerzaniu kanałów dostępu poprzez ścisłą integrację z sieciami społecznościowymi, integrację z dużymi portalami rozrywkowymi i informacyjnymi oraz profesjonalną lokalizację produktów na lokalne rynki.

## 5. Otoczenie rynkowe

Digital Avenue S.A. prowadzi swoją działalność na granicy rynków: **internetowego, mobilnego, rynku mediów, e-commerce, reklamy internetowej**. Tendencjami coraz wyraźniej widocznymi w otoczeniu rynkowym spółki są konwergencja i digitalizacja mediów, czyli wzajemne przenikanie różnych postaci mediów dzięki możliwościom technologii. Formaty cyfrowe mediów stają się standardem, a konsumenci migrują do usług cyfrowych i mobilnych, co decyduje o popularności multimedialności treści. Obserwowany jest coraz silniejszy wpływ końcowego odbiorcy na kształt mediów, co ma odzwierciedlenie w społecznościowym trendzie Web 2.0 - użytkownicy sami tworzą i prezentują treści przez co kształtują media. Błyskawiczne tempo zmian technologicznych i olbrzymi wzrost znaczenia Internetu i telefonii komórkowej powoduje zmiany w sposobach poszukiwania i wykorzystywania informacji. Wymusza to zmianę w podejściu do strategii i metod marketingowych. Internet czy telefon komórkowy stały się jednym z podstawowych narzędzi komunikacji, bez którego nie można już sobie wyobrazić skutecznego działania na rynku.

### **Rynek internetowy:**

- Obecnie w Polsce jest ponad 11 mln internautów, co plasuje Polskę na 9 miejscu w Europie pod względem liczebności internautów. [źródło: *Internet Word Stats, marzec 2007*]
- Penetracja rynku internetowego, zgodnie z prognozami powinna przekroczyć 43% w 2008 r. i wykazuje stałą tendencję wzrostową. [źródło: *Międzynarodowa Unia Telekomunikacyjna, ITU*]
- Istotnym elementem rozwoju tego rynku jest również dostęp do Internetu szerokopasmowego.
- Wartość rynku internetowego w 2007 r. wyniosła 3,2 mld zł, szacuje się, że w przeciągu 4 lat rynek może przekroczyć nawet 6 mld zł. [źródło: *Gazeta Prawna, <http://webstudying.wordpress.com> „Jaka jest wartość polskiego rynku internetowego?” 03.03.2008*]

### **Rynek mobilny:**

- Ponadprzeciętny potencjał rozwoju branży.
- Z badań konsumenckich w roku 2007, realizowanych przez operatorów telekomunikacyjnych wynika, że najbardziej oczekiwaną przez klientów usługą dodatkową jest muzyka i filmy.

- Wydatki na muzykę mobilną na całym świecie w ciągu najbliższych 5 lat będą osiągały dwucyfrowy wzrost. Obecnie wartość tego rynku szacuje się na 1,7 mld dolarów. W Polsce usługi związane z rozrywką na komórkę zaczynają wyraźnie przyspieszać. Tylko w roku 2008 rynek tzw. usług dodanych dla telefonów mobilnych wzrośnie o 25 proc. do około 900 mln zł. [źródło: Raport PricewaterhouseCoopers]
- Rynek mobilnej muzyki w roku 2008 zwiększy swoją wartość do 3 mld dolarów w porównaniu z 1,7 mld w 2007 roku. Natomiast cała muzyczna branża w ciągu najbliższych trzech lat ma zanotować spadek aż o 5,6 mld dolarów: z 31,8 mld do 26,2 mld dolarów. To spowoduje, że wytwórnie będą kierować się coraz częściej do przestrzeni mobilnej i internetowej w celu uzyskania lub podtrzymania dodatkowych dochodów. [źródło: Money.pl „Muzyka w komórkach: odtwarzacze mp3 w opałach” 16.07.2008]
- Wg prognozy wartości sprzedanej muzyki na rok 2011, prawie 30 % stanowi muzyka dostarczana przez telefony komórkowe [źródło: Raport Understanding & Solutions].
- W roku 2007 wartość rynku usług dodatkowych (rozrywki na telefon) w Polsce wyniosła ponad 700 mln zł. W roku 2008 liczba ta ma wzrosnąć o ponad 25 proc. Z analiz portalu Money.pl wynika, że w 2009 roku wartość rynku usług dodatkowych zbliży się do 1,2 mld zł [źródło: Money.pl „Muzyka w komórkach: odtwarzacze mp3 w opałach” 16.07.2008]
- Penetracja telefonii komórkowej w Polsce jest bliska 100%. [źródło: Raport „The Netsize Guide 2007”]
- Powszechność zaawansowanych terminali.
- Rozwój multimedialnych i interaktywnych usług.
- Szerokopasmowy Internet mobilny będzie kolejnym wielkim impulsem technologicznym w rozwoju rynku.

#### **Rynek e-commerce:**

Rynek e-commerce znajduje się w fazie permanentnego wzrostu. W związku z rosnącym bezpieczeństwem wirtualnych zakupów, coraz powszechniejszym dostępem do kart kredytowych oraz nowym przyzwyczajaniem Polaków, jakim są zakupy dokonywane przez Internet (wygoda, oszczędność czasu, dostęp 24h, szerszy asortyment, dokładna informacja o produktach), przewiduje się, iż dynamika zakupów elektronicznych wzrośnie znacząco w przeciągu najbliższych lat. Uśredniona jej wartość szacowana była na poziomie ok. 40% rocznie. Polski rynek e-commerce od kilku lat notuje wyraźne wzrosty, nawet wyższe od wcześniej przewidywanych. W 2007 roku wzrost wartości w stosunku do roku poprzedniego wyniósł średnio ok. 62%, a rynek osiągnął wartość 8,1 mld zł. [„Rynek e-commerce 2007” Internet Standard, marzec 2008].

W 2005 r. handel internetowy osiągnął ok. 1 % w handlu ogółem. Przewiduje się że w roku 2010 udział ten będzie czterokrotnie większy (4%). W związku z rosnącym bezpieczeństwem zakupów, powszechniejszym dostępem do kart kredytowych oraz przyzwyczajaniem Polaków, do zakupów online przewiduje się, iż wzrost zakupów elektronicznych osiągnie dynamikę 40% rocznie [„Rynek e-commerce” Internet Standard, marzec 2008].

***Rynek reklamy internetowej:***

Reklama internetowa stała się już bardzo istotnym medium dla reklamodawców i stanowi najbardziej dynamicznie rozwijający się segment reklamy. Rozwój poszczególnych rynków powoduje, że znikają bariery w kanałach dystrybucji mediów (komputer telefon, urządzenie przenośne, konsola) w pracy, w domu, w kawiarni – treści przestają być ograniczone przez technologie, dzięki czemu ich rozwój przebiega w dynamiczny sposób. Wg szacunków IAB Polska wartość całego polskiego rynku reklamy w Internecie osiągnęła w 2007 roku wartość 743 mln złotych i tym samym Internet uzyskał 8,7% udziału w całym rynku reklamowym w Polsce. Internet pokonał w tej kategorii radio, którego udział wyniósł 8,2%. [źródło: Raport "Internet 2007. Polska, Europa, Świat" oraz „IAB AdEx 2007” Interactive Advertising Bureau (IAB) Polska, [www.iabpolska.pl](http://www.iabpolska.pl)]

**6. Wydarzenia mające istotny wpływ na działalność Grupy Kapitałowej w pierwszej połowie 2008 r.**

**Marzec 2008 r.**

Digital Avenue S.A. realizując zapisy umowy inwestycyjnej z dnia 29 listopada 2007 r. zakupiło kolejne udziały w Can't Stop Games Sp. z o.o., dzięki którym udział w spółce wzrósł do 30%.

**Marzec 2008 r.**

Pozyskanie do Spółki na stanowisko Dyrektora Zarządzającego Michała Świderskiego odpowiedzialnego za rozwój operacyjny Grupy Kapitałowej i sprzedaż do kluczowych klientów.

**Marzec 2008 r.**

Medousa Sp. z o.o. zawarła umowę o świadczenie usług synchronizacji informacji pomiędzy telefonami komórkowymi i serwerem internetowym.

**Maj 2008 r.**

Iplay Sp. z o.o. zawarła umowę o współpracy z Samsung Electronics Polska na dostarczenie promocyjnego kontentu muzycznego (m.in. dzwonki) do telefonów Samsung.

**Maj 2008 r.**

Medousa Sp. z o.o. zawarła ramową umowę z BRE Bank S.A. o świadczeniu usług reklamowych i pozyskiwaniu klientów.

#### **Czerwiec 2008 r.**

Zgodnie z decyzją NWZA z dnia 1 kwietnia 2008 r. została przeprowadzona procedura podziału akcji 1:10. Dokonany podział w opinii Zarządu powinien zapewnić większą płynność akcji Spółki, zgodnie z oczekiwaniami inwestorów.

### **7. Wydarzenia, które wystąpiły po dniu 30 czerwca 2008 r. i mogą w znaczący sposób wpłynąć na wyniki finansowe.**

W dniu 31.07.2008 r. nastąpiła sprzedaż udziałów Streemo Sp. z o.o. Digital Avenue S.A. zawarła umowę sprzedaży 4 008 udziałów o wartości nominalnej 200 400 zł, które zostały zakupione przez inwestora korzystającego z prawa pierwokupu: One-2-One S.A. z siedzibą w Poznaniu. Za sprzedane udziały wraz ze zcedowanymi na inwestora pożyczkami udzielonymi Piotrowi Szostakowi i Pawłowi Laskowskiemu Digital Avenue S.A. otrzyma 477 154,46 zł.

### **8. Przewidywany rozwój Grupy Kapitałowej**

Digital Avenue S.A. reagując na zachodzące w ostatnich kilku miesiącach zmiany koniunktury giełdowej, dostosowała plany strategiczne Spółki do aktualnej sytuacji rynkowej. Holding gotowy jest sprzedawać spółki portfelowe, do sprzedaży nie kwalifikuje się tylko Can't Stop Games Sp. z o.o., ze względu na fakt, iż spółka znajduje się na wczesnym etapie rozwoju i widoczny jest bardzo duży potencjał wzrostu na tym etapie. Z końcem lipca została sprzedana Streemo Sp. z o.o. Transakcja miała charakter uporządkowania struktury Grupy Kapitałowej przed planowanymi kolejnymi transakcjami. W przypadku tej transakcji z prawa pierwokupu skorzystała spółka One-2-One S.A. Rozmowy z potencjalnymi inwestorami zainteresowanymi nabyciem pozostałych spółek już się rozpoczęły. Oferta Digital Avenue S.A. została bardzo pozytywnie przyjęta przez rynek, jednak przygotowanie tego rodzaju transakcji, trwa średnio kilka miesięcy, zatem finalizacji sprzedaży można się spodziewać najwcześniej pod koniec 2008 roku, bądź też na początku 2009. Głównym kryterium zamknięcia transakcji będzie uzyskanie satysfakcjonującej ceny za spółki, w pełni odpowiadającej ich wartości.

Digital Avenue S.A. rozważa kilka możliwości dalszego rozwoju: pieniądze pozyskane ze sprzedaży spółek portfelowych mogą być reinwestowane w pozyskanie, konsolidację i rozwój nowych liderów poszczególnych segmentów rynku rozrywki cyfrowej, nie wykluczamy również scenariusza wykorzystania Spółki jako wehikułu inwestycyjnego do innych pomysłów realizowanych przez grupę kapitałową MCI.

Jednocześnie Zarząd Spółki prowadzi zakrojone na szeroką skalę działania mające na celu podwyższenie wartości Grupy Kapitałowej Digital Avenue S.A. jako lidera na rynku rozrywki mobilnej i online. Aby osiągnąć powyższe cele podwyższenia konkurencyjności spółek wchodzących w skład holdingu prowadzone są działania mające na celu powiększenie parku

technologicznego (nowoczesne serwery), wprowadzanie innowacyjnych technologii i funkcjonalności czy budowanie wykwalifikowanych struktur sprzedażowych. Stworzenie specjalnej oferty handlowej dla klientów instytucjonalnych (B2B) powinno z dużym prawdopodobieństwem przełożyć się na podpisanie przez Digital Avenue S.A. lub spółki wchodzące w skład holdingu w drugiej połowie roku 2008 intratnych i długoterminowych kontraktów, co powinno korzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Emitenta.

Strategia grupy Medousa Sp. z o.o. to ciągle zwiększanie ruchu na serwisach (szczególnie na Fotosik.pl oraz SmS.pl.), jak również ich rozbudowa o nowe funkcjonalności jak np. fora czy blogi. Spółka systematycznie poszerza swój park technologiczny, który poprawia jakość zarządzania szeroko rozumianym kontentem cyfrowym (m.in. zdjęcia, dzwonki) jak i zasobami w portalach oraz obniży koszty utrzymania. Jednocześnie trwają prace zmierzające do zmiany profilu portalu supergry.pl w dwóch kierunkach: dedykowanego portalu dla dzieci oraz części dla dorosłych. Zostały uruchomione nowe bardziej elastyczne możliwości reklamowe zgodne z wymogami rynku oraz oferty skierowane specjalnie pod klientów instytucjonalnych (B2B). Spółka rozszerza swoją funkcjonalność o działalność e-commerce - działa już sprzedaż akcesoriów do telefonów komórkowych, a niebawem zostaną wprowadzone aparaty oraz akcesoria fotograficzne. Wszystkie te działania zostały ukierunkowane na możliwość zwiększenia i poszerzenia struktury przychodów.

Strategią, którą Iplay Sp. z o.o. zamierza kontynuować jest ugruntowywanie pozycji lidera na rynku polskim poprzez rozszerzenie oferty produktowej i technologicznej. Prowadzony przez spółkę serwis Iplay.pl już pod koniec 2008 roku chce wprowadzić pliki mp3 wraz z własną platformą do ich obsługi. Planowane są również działania rozbudowujące Iplay.pl o funkcjonalności społecznościowe tj. fora i blogi. Spółka w drugiej połowie roku 2008 zamierza zainwestować w nową platformę dystrybucji kontentu cyfrowego (przede wszystkim muzyki), która zwiększy funkcjonalność serwisu, a także pomoże we wprowadzeniu innowacyjnych funkcjonalności (np. oferta subskrypcji) i rozwiązań zarówno dla klientów B2C, jak i B2B. Aby maksymalizować dochody z tytułu reklamy internetowej Iplay.pl w drugiej połowie roku 2008 wprowadzi system pozwalający na elastyczne dopasowywanie się serwisu do wymogów rynku.

Can't Stop Games zamierza w drugiej połowie 2008 roku uruchomić własną grę MMO. Również w zamierzeniu jest przygotowanie portalu agregującego gry MMO od wielu dostawców.

## 9. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Grupy Kapitałowej oraz podstawowe wielkości ekonomiczne.

Na dzień 30.06.2008 r. wybrane dane finansowe opisujące Grupę Kapitałową przedstawiały się w sposób zaprezentowany w tabeli poniżej:

WYBRANE DANE ( tys. zł)	od 01.01.2008	od 19.04.2007
	do 30.06.2008	do 30.06.2007
	zł	zł
Przychody ze sprzedaży	1 101	0
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	-262	-63
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	-252	-64
Zysk (strata) netto	-252	-64
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	99	-63
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	-515	-461
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	62	782
Zwiększenie / (zmniejszenie) netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	-355	258
Aktywa, razem	7 619	1 646
Zobowiązania długoterminowe	0	0
Zobowiązania krótkoterminowe	1 285	844
Kapitał własny	6 334	802
Kapitał podstawowy	851	642
<b>Liczba akcji (w szt.)</b>	<b>8 513 220</b>	<b>642 000</b>
Strata na jedną akcję zwykłą w zł	-0,0296	-0,0997
Wartość księgową na jedną akcję w zł	0,7440	1,2492

Wyniki skonsolidowane Grupy Digital Avenue za pierwsze półrocze uwzględniają wyniki Digital Avenue S.A. oraz trzech spółek zależnych – Iplay Sp. z o.o., Streemo Sp. z o.o. oraz Medousa Sp. z o.o. Łącznie Grupa zanotowała przychody na poziomie 1,1 mln zł. Ponad połowa przychodów przypadła na przychody z tytułu sprzedaży świadczeń reklamowych w portalach skupionych w Medousa Sp. z o.o. Został zanotowany wzrost przychodów reklamowych związanych z usprawnieniem zaplecza technologicznego i polepszeniem jakości generowanego ruchu internetowego na zarządzanych serwisach. Kluczowym serwisem agregującym ruch internetowy tym samym przychody reklamowe jest fotosik.pl. Zarząd Digital Avenue S.A. przewiduje, iż w drugiej połowie 2008 roku trend wzrostowy przychodów reklamowych zostanie utrzymany. Należy ocenić, iż w pierwszej połowie 2008 roku nie został zrealizowany plan przychodów ze sprzedaży kontentu muzycznego (m.in. pliki muzyczne, dzwonki) w Iplay Sp. z o.o., związane to jest z pracami związanymi nad wymianą platformy technologicznej dystrybucji plików muzycznych. Realizacja kontraktów sprzedażowych na rzecz klientów biznesowych Iplay Sp. z o.o. została w związku z tym przesunięta na przełom 3 i 4 kwartału 2008 roku.

Ze względu na fakt, iż Grupa Kapitałowa w obecnym kształcie została zbudowana w czwartym kwartale 2007 roku, a Digital Avenue S.A. powstała w kwietniu 2007 r. wyniki za pierwsze półrocze roku 2008 nie mogą być porównywalne do wyników pierwszego półrocza 2007.

Istotny wpływ na wyniki rentowności miały koszty operacyjne Digital Avenue S.A., która zanotowała w pierwszym półroczu około 190 tys. zł straty. Wyniki spółek zależnych w sumie miały neutralny wpływ na wynik netto Grupy (zysk netto Medousa Sp. z o.o. na poziomie 14 tys. zł, strata netto Iplay Sp. z o.o. na poziomie 14 tys. zł). W wyniki pierwszego półrocza weszły wyniki Streemo Sp. z o.o., które dodatkowo obciążły wyniki skonsolidowane. Digital Avenue S.A. na przełomie lipca i sierpnia dokonał sprzedaży posiadanych udziałów w Streemo Sp. z o.o. na rzecz One-2-One S.A. Transakcja miała charakter uporządkowania Grupy Kapitałowej, nabywca skorzystał z przysługującego mu prawa pierwokupu spółki. Sprzedaż Streemo Sp. z o.o. miała neutralny wynik dla Digital Avenue S.A. – Spółka odzyskała zainwestowane środki oraz koszt kapitału. Środki pozyskane ze sprzedaży Streemo Sp. z o.o. będą przeznaczone na poprawę płynności finansowej Spółki oraz na wsparcie inwestycji Medousa Sp. z o.o. oraz Iplay Sp. z o.o. w nowe obszary działalności.

Zarząd Digital Avenue S.A. przewiduje, iż po okresie inwestycji mających miejsce w trzech pierwszych kwartałach 2008 r. spółki zależne będą przygotowane do skokowego zwiększenia rentowności i wolumenu sprzedaży w najlepszym dla branży reklamowej okresie czwartego kwartału. Duże znaczenie dla wyników będzie miała sprzedaż plików muzycznych w nowych formach przez Iplay Sp. z o.o. na rzecz klientów biznesowych i indywidualnych. Również w czwartym kwartale zostanie zaprezentowany pierwszy produkt spółki – gra MMO.

## **10. Informacja Zarządu dotycząca zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na rok 2008**

Publikowane prognozy dotyczyły całego roku 2008 r. pro forma, będą one weryfikowane na przełomie trzeciego i czwartego kwartału 2008 r. w oparciu o portfel zamówień i kontraktów – zmianom może ulec planowany poziom przychodów. W zakresie rentowności Grupa Kapitałowa Digital Avenue S.A. będzie dążyła do uzyskania pozytywnego EBITDA.

## **11. Opis podstawowych ryzyk i zagrożeń związanych z działalnością**

### **▪ Ryzyko związane z bezpieczeństwem w Internecie oraz ochroną danych osobowych**

Działalność Digital Avenue S.A. narażona jest na potencjalne ryzyko związane z przestępstwami dokonywanymi w środowisku internetowym, przykładowo włamania do systemu komputerowego Digital Avenue S.A. i zniszczenie lub uszkodzenie danych użytkowników zarejestrowanych w portalu. Przestępstwa za pośrednictwem sieci internetowej oraz wirusy komputerowe mogą zakłócić sprawne działania infrastruktury komputerowej Grupy Kapitałowej



Digital Avenue, a tym samym pogorszyć jego sytuację finansową. Digital Avenue dokłada wszelkich starań, żeby zminimalizować to ryzyko używając szeregu zabezpieczeń na poziomie dostępu do infrastruktury komputerowej oraz ochrony antywirusowej.

▪ **Ryzyko związane z utratą popularności**

Digital Avenue w dużym stopniu opiera się na koncepcji portalu współtworzonego i rozwijanego przez jego użytkowników. W przyszłości coraz większa ilość przychodów będzie generowana z działalności reklamowej. Spadek zainteresowania portalu przejawiająca się w spadającej oglądalności witryny może negatywnie wpłynąć na wyniki Grupy Kapitałowej Digital Avenue generowane w przyszłości poprzez zmniejszenie wpływów z reklamy internetowej. Digital Avenue będzie dokładał wszelkich starań, żeby uatrakcyjnić swoje serwisy tak żeby coraz większa liczba użytkowników była zainteresowana korzystaniem z serwisów.

▪ **Ryzyko związane z awariami sprzętu komputerowego**

Dużą część aktywów Grupy Kapitałowej Digital Avenue stanowi infrastruktura komputerowa, w skład której wchodzi m. in. serwery oraz inny sprzęt komputerowy. Ewentualna awaria może spowodować obniżenie jakości usług świadczonych przez Grupę Kapitałową Digital Avenue lub ich czasowy brak. Digital Avenue zabezpiecza swoją infrastrukturę komputerową przed wyżej wymienionym ryzykiem poprzez systemy awaryjnego zasilania oraz archiwizacji dostarczane przez podmioty dostarczające tę infrastrukturę.

▪ **Ryzyko odejścia kluczowych członków kierownictwa i trudności związane z pozyskaniem nowej wykwalifikowanej kadry zarządzającej**

Na działalność Digital Avenue S.A. duży wpływ wywiera jakość pracy kierownictwa, jak i kluczowych pracowników. Digital Avenue S.A. nie może zapewnić, że ewentualne odejście niektórych członków kierownictwa nie będzie mieć negatywnego wpływu na działalność, sytuację finansową i wyniki Digital Avenue S.A., który wraz z odejściem niektórych członków kierownictwa mógłby zostać pozbawiony personelu posiadającego wiedzę i doświadczenie z zakresu zarządzania i działalności operacyjnej. Digital Avenue S.A. kładzie szczególny nacisk na zaimplementowanie systemów motywacyjnych dla jego kluczowych pracowników, które będą motywowały pracowników i uzależniały ich wynagrodzenie od efektów pracy oraz zaangażowania.

▪ **Ryzyko związane z rozwojem nowych usług**

Istnieje ryzyko, że pomimo dostosowania oferty Digital Avenue S.A. do zmieniających się potrzeb rynkowych, może on nie być w stanie zaoferować rozwiązań, które w optymalny sposób spełniałyby oczekiwania klientów. Dodatkowo przychody z ewentualnych nietrafnych rynkowo usług oferowanych w przyszłości mogą nie zapewnić pokrycia wydatków poniesionych przez Digital Avenue S.A. na ich wytworzenie, co może mieć negatywny wpływ na sytuację finansową Digital Avenue S.A. oraz osiągnięte wyniki. Digital Avenue S.A. monitoruje na bieżąco trendy

panujące na światowych rynkach usług związanych z cyfrową rozrywką i stara się dopasować swoje usługi do aktualnie panujących trendów.

▪ **Ryzyko związane z piractwem muzycznym**

Bardzo duża część przychodów Grupy Kapitałowej Digital Avenue generowana jest ze sprzedaży legalnej muzyki przez Internet. Brak odpowiednich regulacji prawnych skutecznie walczącymi z nielegalnym pozyskiwaniem utworów muzycznych przez internautów będzie wpływał na ilość muzyki sprzedawanej przez spółkę zależną Grupy Kapitałowej Digital Avenue Iplay. Spółka Iplay czerpie około połowę swoich przychodów ze sprzedaży muzyki do partnerów biznesowych, którzy nie są i nie będą zainteresowani pozyskiwaniem muzyki z naruszeniem praw autorskich.

▪ **Ryzyko związane z utratą kontraktów z wytwórniami muzycznymi**

Działalność prowadzona przez spółkę zależną Iplay opiera się na oferowaniu i sprzedaży legalnej muzyki bez naruszania praw autorskich, której dostawcą są wytwórnie muzyczne. W przypadku zerwania przez daną wytwórnię muzyczną umowy ze spółką Iplay utraci ona możliwość sprzedawania oferty muzycznej danej wytwórni co może przełożyć się na negatywny wpływ na sytuację finansową spółki Iplay oraz Grupy Kapitałowej Digital Avenue. Spółka Iplay dokłada wszelkiej staranności żeby utrzymywać jak najlepsze relacje z wszystkimi wytwórniami muzycznymi.

▪ **Ryzyko związane ze zmianami regulacji prawnych**

Działalność Digital Avenue S.A. jest obarczona ryzykiem bardzo dużej dynamiki zmian polskiego prawa. Zmiany przepisów prawa gospodarczego oraz podatkowego mogą bardzo istotnie wpłynąć na sytuację prawno-finansową Spółki, głównie w postaci zwiększonych kosztów bądź utrudnionego procesu decyzyjnego. Ponadto procesy asymilacyjne prawa unijnego na grunt krajowy prowadzą do niejednoznaczności przepisów przez co w znacznym stopniu utrudniają interpretację przepisów prawa. Na tej podstawie Digital Avenue S.A. uznaje za zasadne uwzględnić ten czynnik jako czynnik o istotnym znaczeniu. Digital Avenue S.A. stara się minimalizować to ryzyko poprzez bieżące śledzenie zmian regulacji prawnych oraz dostosowywanie swojej działalności do wymogów nowych przepisów.

▪ **Ryzyko związane ze spowolnieniem tempa rozwoju Internetu**

Rynek Internetu w Polsce jest w fazie dynamicznego rozwoju. Zarówno wzrost liczby internautów, jak i wzrost penetracji Internetu wpływa na liczbę klientów korzystających z usług Digital Avenue. Zahamowanie tempa rozwoju rynku internetowego, może mieć niekorzystny wpływ na dalszy rozwój Digital Avenue, jego działalność, sytuację finansową oraz osiągnięte wyniki. Scenariusz związany ze spadkiem tempa rozwoju rynku internetowego, biorąc pod uwagę prognozy rozwoju rynku, jest jednak mało prawdopodobny.

▪ **Ryzyko związane ze spowolnieniem rozwoju mobilnych usług dodanych**

Rynek mobilnych usług dodanych rozumianych jako wszystkie inne usługi związane z transmisją danych przez telefony komórkowe, niż przesyłanie i przetwarzanie głosu jest obecnie w fazie bardzo dynamicznego rozwoju. Duża część przychodów Grupy Kapitałowej Digital Avenue związana jest ze sprzedażą mobilnych usług dodanych. Zahamowanie tempa rozwoju tego rynku może mieć niekorzystny wpływ na dalszy rozwój Grupy Kapitałowej Digital Avenue, jego działalność, sytuację finansową oraz osiągnięte wyniki. Scenariusz związany ze spadkiem tempa rozwoju rynku mobilnego, biorąc pod uwagę prognozy rozwoju rynku, jest jednak mało prawdopodobny.

▪ **Ryzyko spadku dynamiki rozwoju rynku reklamy internetowej**

Zgodnie z założeniami rozwoju Grupy Kapitałowej Digital Avenue jej przychody z działalności reklamowej będą wzrastały w przyszłości. Obecnie rynek reklamy internetowej rozwija się dynamicznie, nie można jednak wykluczyć sytuacji, że ten dynamiczny rozwój zostanie zahamowany, co może mieć negatywny wpływ na działalność Grupy Kapitałowej Digital Avenue w przyszłości. Serwisy Grupy Kapitałowej systematycznie dostosowują się do nowych wymagań reklamowych stawianych przez rynek (np. wprowadzając nowe formy reklamowe) przez co minimalizują omawiane ryzyko.

▪ **Ryzyko związane z powstawaniem na rynku konkurencyjnych podmiotów**

Ryzyko związane z tworzeniem się na rynku podmiotów, których działalność byłaby konkurencyjna względem Digital Avenue S.A., co poprzez ewentualne zmniejszenie udziału Emitenta w rynku mogłoby się przełożyć na pogorszenie jego wyników finansowych. Spółka stara się minimalizować to ryzyko poprzez stałe wprowadzanie innowacyjnych rozwiązań w poszczególnych serwisach Grupy.

## **12. Informacja o zawartych w pierwszej połowie 2008 r. znaczących umowach dla działalności Grupy Kapitałowej**

Digital Avenue S.A.: Umowa Zakupu Udziałów Can't Stop Games Sp. z o.o. – 3 marca 2008 r.

Iplay Sp. z o.o.: Umowa o współpracy z Samsung Electronics Polska – 12 maja 2008 r.

Medousa Sp. z o.o.: Umowa o świadczenie usługi synchronizacji informacji pomiędzy telefonami komórkowymi i serwerem internetowym – 5 marca 2008 r.

Medousa Sp. z o.o.: Ramowa umowa o współpracy z BRE Bank S.A. – 19 maja 2008 r.

## **13. Opis istotnych transakcji z podmiotami powiązanymi**

Obecnie istotną umową jest umowa pomiędzy Digital Avenue S.A., a spółkami portfelowymi, na podstawie której Digital Avenue S.A. redystrybuuje przychody z tytułu sprzedaży reklamy

internetowej na serwisach internetowych wynikających z umowy zawartej pomiędzy Digital Avenue S.A., a ARBO Media. Przy realizacji powyższych transakcji Digital Avenue S.A. zachowuje 10% marży zgodnie z polityką cen transferowych. Szczegółowe informacje dotyczące transakcji z podmiotami powiązanymi wymienione są w notach do skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

#### **14. Informacje na temat zaciągniętych kredytów i pożyczek**

##### **Zobowiązania istniejące na dzień publikacji raportu:**

- Zobowiązania Digital Avenue S.A. z tytułu zakupu udziałów w IPLAY Sp. z o.o. wobec MCI Management S.A. w wysokości 459.170,00 zł.
- Zobowiązania Digital Avenue S.A. z tytułu zakupu udziałów w Medousa Sp. z o.o. wobec 5 osób prywatnych w wysokości 101.503,51 zł.
- Zobowiązania Digital Avenue S.A. z tytułu zakupu udziałów w Can't Stop Games Sp. z o.o. wobec 1 osoby prywatnej w wysokości 20.000,00 zł.

Zarząd Digital Avenue S.A. nie przewiduje możliwości niewywiązania się Spółki z istniejących zobowiązań. Jako, że w dwóch najbardziej znaczących przypadkach dług zaciągnięty jest u akcjonariuszy Spółki, ewentualne ryzyko niemożliwości spłaty zostałyby zniwelowane przez możliwość osiągnięcia porozumienia w rozumieniu interesu Spółki i zwiększenia jej wartości, którym zainteresowani są zarówno akcjonariusze jak i Zarząd.

#### **15. Informacje na temat udzielonych pożyczek, poręczeń i gwarancji**

Pożyczki pieniężne, które Digital Avenue S.A. udzieliła w 2007 r. Panu Piotrowi Szostakowi oraz Panu Pawłowi Laskowskiemu w wysokości 50 000 zł każda, na nabycie udziałów spółki Streemo Sp. z o.o. zostały zcedowane na nowego właściciela spółki Streemo Sp. z o.o.

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

Digital Avenue S.A. nadal podtrzymuje założenia z roku 2007, iż do czasu wyjścia z istniejących inwestycji nie przewiduje zaangażowania się w nowe projekty inwestycyjne. Środki pieniężne pozyskane ze sprzedaży spółek portfelowych mogą być reinwestowane w pozyskanie, konsolidację i rozwój nowych liderów poszczególnych kategorii na rynku rozrywki cyfrowej, nie wykluczamy również scenariusza wykorzystania Spółki jako wehikułu inwestycyjnego do innych pomysłów realizowanych przez grupę kapitałową MCI.

Ze względu na fakt, iż w ocenie zarządu Digital Avenue S.A. kluczowym czynnikiem do wzrostu wartości jest koncentracja w rozwoju obecnego portfela oraz przygotowania spółek pod wyjście do inwestorów strategicznych obecnie prowadzone są inwestycje wewnątrz holdingu, w poszczególnych spółkach portfelowych, które finalnie podniosą ich wartość.

Inwestycje te związane są z powiększeniem parku technologicznego (nowoczesne serwery), wprowadzaniem innowacyjnych technologii oraz nowych funkcjonalności serwisów. Powyższe działania będą miały również pozytywny wpływ na zwiększenie masy krytycznej serwisów (m.in.: unikalni użytkownicy, odsłony, wizyty), a co za tym idzie lepszą pozycję w hierarchii polskiego Internetu.

## 17. Akcje w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących Spółki Grupy Kapitałowej

Andrzej Jasieniecki – Prezes Zarządu Digital Avenue S.A. (55 350 akcji)  
Tomasz Pruszczyński – Prezes Zarządu Medousa Sp. z o.o. (287 340 akcji)  
Damian Rutkowski – I Wiceprezes Zarządu Medousa Sp. z o.o. (287 340 akcji)  
Tomasz Dwornicki – II Wiceprezes Zarządu Medousa Sp. z o.o. (222 690 akcji)  
Stan posiadania akcji nie zmienił się od momentu ich nabycia. Dziesięciokrotny wzrost liczby akcji wynika z przeprowadzonego w czerwcu 2008 r. podziału akcji w stosunku 1:10.

## 18. Znaczący udziałowcy spółek Grupy Kapitałowej

### Digital Avenue S.A.

Zgodnie z wiedzą zarządu Digital Avenue S.A. akcjonariusze posiadający powyżej 5% kapitału zakładowego na dzień 30.06.2008 r. przedstawiają się następująco:

NAZWA / IMIĘ I NAZWISKO	LICZBA AKCJI	UDZIAŁ W KAPITALE ZAKŁADOWYM	UDZIAŁ W LICZBIE GŁOSÓW NA WZ
MCI.Private VenturesFIZ MCI.TechVentures 1.0 Subfundusz	452 685	53,17%	53,17%
Tomasz Kluba	54 317	6,38%	6,38%
John Lindsay	48 272	5,67%	5,67%

### Medousa Sp. z o.o.

Zgodnie z wiedzą zarządu Digital Avenue S.A. udziałowcy posiadający powyżej 5% kapitału zakładowego w Medousa Sp. z o.o. na dzień 30.06.2008 r. przedstawiają się następująco:

NAZWA / IMIĘ I NAZWISKO	LICZBA UDZIAŁÓW	UDZIAŁ W KAPITALE ZAKŁADOWYM	UDZIAŁ W LICZBIE GŁOSÓW NA WZ
Digital Avenue S.A.	8140	74,00%	74,00%
Tomasz Pruszczyński	920	8,40%	8,36%
Damian Rutkowski	920	8,40%	8,36%
Tomasz Dwornicki	734	6,60%	6,67%

### Iplay Sp. z o.o.

Zgodnie z wiedzą zarządu Digital Avenue S.A. udziałowcy posiadający powyżej 5% kapitału zakładowego w Iplay Sp. z o.o. na dzień 30.06.2008 r. przedstawiają się następująco:

NAZWA / IMIĘ I NAZWISKO	LICZBA UDZIAŁÓW	UDZIAŁ W KAPITALE ZAKŁADOWYM	UDZIAŁ W LICZBIE GŁOSÓW NA WZ
Digital Avenue S.A.	716	87,10%	87,10%
Tomasz Szladowski	86	10,46%	10,46%

### Streemo Sp. z o.o.

Zgodnie z wiedzą zarządu Digital Avenue S.A. udziałowcy posiadający powyżej 5% kapitału zakładowego w Streemo Sp. z o.o. na dzień 30.06.2008 r. przedstawiają się następująco:

NAZWA / IMIĘ I NAZWISKO	LICZBA UDZIAŁÓW	UDZIAŁ W KAPITALE ZAKŁADOWYM	UDZIAŁ W LICZBIE GŁOSÓW NA WZ
Digital Avenue S.A.	4008	50,09%	50,09%
One-2-One	1998	24,97%	24,97%
Piotr Szostak	998	12,47%	12,47%
Paweł Laskowski	998	12,47%	12,47%

### Can't Stop Games Sp. z o.o.

Zgodnie z wiedzą zarządu Digital Avenue S.A. udziałowcy posiadający powyżej 5% kapitału zakładowego w Can't Stop Games Sp. z o.o. na dzień 30.06.2008 r. przedstawiają się następująco:

NAZWA / IMIĘ I NAZWISKO	LICZBA UDZIAŁÓW	UDZIAŁ W KAPITALE ZAKŁADOWYM	UDZIAŁ W LICZBIE GŁOSÓW NA WZ
Digital Avenue S.A.	300	30%	30%
Marek Wylon	300	30%	30%
Artur Jaskólski	200	20%	20%
Ziemowit Poniewierski	200	20%	20%

## **19. Informacja o znanych Spółce umowach w wyniku, których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy**

Umowa inwestycyjna z dnia 16 lipca 2007 roku wskazuje na :

- uprawnienie wspólników – założycieli Spółki Medousa do skorzystania w 2009 roku z Pierwszej Opcji Put tj. uprawnienia do zbycia na rzecz spółki Digital Avenue łącznie do 13% z puli 26% posiadanych udziałów wspólników założycieli Spółki;
- uprawnienie wspólników – założycieli Spółki Medousa do skorzystania w 2010 roku z Drugiej Opcji Put tj. uprawnienia do zbycia na rzecz spółki Digital Avenue wszystkich posiadanych udziałów wspólników założycieli Spółki;
- uprawnienie wspólnika Digital Avenue S.A. do skorzystania w okresie od 1 stycznia 2011 roku z Opcji Call Digital tj. uprawnienia do zakupu od pozostałych wspólników Spółki wszystkich udziałów Spółki

## **20. Umowy z podmiotem uprawnionym do badań sprawozdań finansowych**

Skonsolidowane sprawozdanie finansowe Digital Avenue S.A. za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2008 r. nie było przedmiotem przeglądu, jak również nie było przedmiotem badania dokonywanego przez podmiot upoważniony do badania skonsolidowanego sprawozdania finansowego.