

GRUPA KAPITAŁOWA CITY INTERACTIVE

PÓŁROCZNE SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ
ZA OKRES I PÓŁROCZA 2012 R.



Warszawa, 30 sierpnia 2012

Oświadczenie Zarządu City Interactive S.A.

Na podstawie rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 19 lutego 2009 r. (Dz. U. Nr 33 poz.259 z późn.zm.) w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim, Zarząd City Interactive S.A., oświadcza, że wedle swojej najlepszej wiedzy półroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Grupy Kapitałowej City Interactive oraz jej wynik finansowy oraz, że półroczne sprawozdanie z działalności Grupy zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Grupy Kapitałowej City Interactive, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

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

Zarząd City Interactive S.A.

Marek Tymiński

Prezes Zarządu

Andreas Jaeger

Członek Zarządu

Warszawa, 30 sierpnia 2012 roku

I. Ogólna charakterystyka działalności Grupy Kapitałowej City Interactive

Grupa Kapitałowa City Interactive prowadzi działalność na rynku producentów i wydawców gier video na terenie kraju i za granicą. Spółka dominująca City Interactive S.A. jest pierwszą spółką tej branży w Europie Środkowo-Wschodniej posiadającą status spółki publicznej oraz pierwszą, która jest globalnym międzynarodowym graczem i odniosła spektakularny sukces rynkowy i finansowy. Grupa Kapitałowa koncentruje się na tworzeniu wysokiej jakości produktów obejmujących wiele gatunków gier, dzięki czemu umacnia swoją pozycję w branży.

W ramach działalności na rynku gier video Grupa Kapitałowa występuje jako:

- Producent posiadający własne studia produkcyjne, w których tworzy nowe projekty,
- Wydawca, który nabywa licencje na gry produkowane przez zewnętrzne studia, kreuje ich strategię marketingową i wprowadza je do sprzedaży,
- Dystrybutor, który sprzedaje produkty bezpośrednio do sieci handlowych, sieci kolportażu, portali internetowych i innych.

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

Grupa Kapitałowa City Interactive skutecznie wykorzystuje swoje najważniejsze atuty: doświadczony zespół, ogólnoswiatową sieć dystrybucji, przewagę kosztową oraz wyższą rentowność w porównaniu do innych znacznie większych producentów. Emitent posiada ofertę produktową we wszystkich segmentach cenowych. Gry tworzone na platformy Sony PlayStation®3, Xbox360®, PC posiadają wysoki potencjał handlowy i są produktami konkurencyjnymi w stosunku do innych tytułów obecnych na rynku. Grupa prowadzi też intensywne działania w kierunku uzupełnienia oferty o gry z nowych segmentów, w szczególności gry z gatunku role-playing-game, na platformy z systemami Android™ oraz iOS i gry online.

II. Kapitał zakładowy

2.1. Określenie kapitału zakładowego Spółki dominującej City Interactive S.A.

Kapitał zakładowy City Interactive S.A. wynosi 1 265 000 zł i dzieli się na 12 650 000 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda:

- 10 000 000 akcji serii A,
- 40 000 akcji serii B,
- 2 500 000 akcji serii C,
- 110 000 akcji serii D.

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

Akcje serii B zostały wyemitowane w ramach programu motywacyjnego i objęte przez pracowników i współpracowników Spółki dominującej. Sąd Rejonowy dokonał rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego w wyniku emisji akcji serii B w dniu 10 sierpnia 2007 r.

Akcje serii C były przedmiotem publicznej oferty w listopadzie 2007 r., która zakończyła się pełnym sukcesem. Wszystkie oferowane akcje zostały objęte i opłacone. W dniu 17 grudnia 2007 r. Sąd Rejonowy w Warszawie dokonał rejestracji podwyższenia kapitału akcyjnego Spółki dominującej w wyniku emisji akcji serii C.

Akcje serii D zostały wyemitowane w ramach programu motywacyjnego i objęte przez pracowników i współpracowników Spółki dominującej. Sąd Rejonowy dokonał rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego w wyniku emisji akcji serii D dnia 9 października 2009 r.

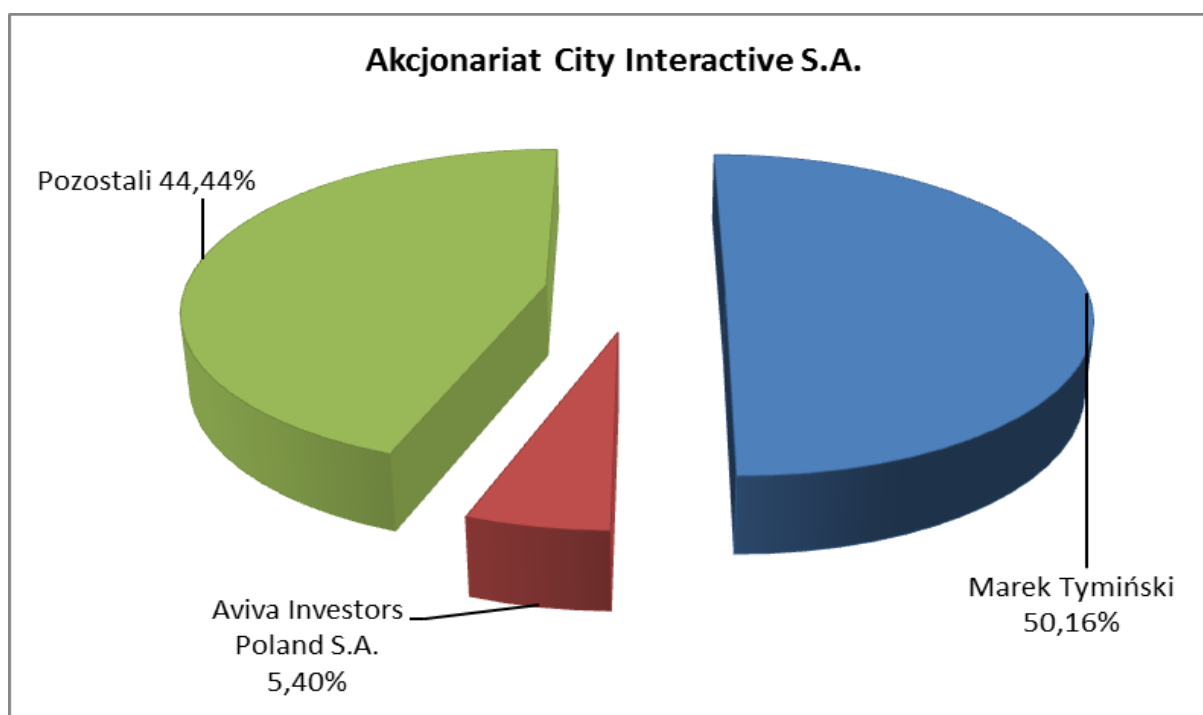
Brak jest papierów wartościowych dających specjalne uprawnienia kontrolne w stosunku do Emitenta, bowiem zgodnie ze statutem Spółki dominującej City Interactive S.A. wszystkie wyemitowane akcje są akcjami zwykłymi na okaziciela o jednakowej wartości nominalnej i związane są z nimi równe prawa i obowiązki dla każdego akcjonariusza.

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

Ogólna liczba głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki dominującej City Interactive S.A. wynosi 12 650 000 głosów.

Akcyonariat Spółki dominującej na dzień przekazania niniejszego raportu

Wyszczególnienie	ilość posiadanych akcji (szt.)	% udział w kapitale zakładowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów na WZA
Marek Tymiński	6 345 794	50,16%	6 345 794	50,16%
Aviva Investors Poland S.A.	683 104	5,4%	683 104	5,4%
Akcyonariusze mniejszościowi		44,44%		44,44%



W okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego Emitenta (tj. w okresie od dnia 15 maja 2012 roku do dnia 30 sierpnia 2012 roku) nastąpiły następujące zmiany w strukturze własności znaczących pakietów akcji Emitenta:

- w dniu 23 maja 2012 roku do Spółki dominującej wpłynęło zawiadomienie od Prezesa Zarządu City Interactive S.A. - Pana Marka Tymińskiego - o przekazaniu przez niego na rzecz osoby blisko związanej w dniu 23 maja 2012 roku, na podstawie umowy darowizny zawartej w dniu 17 maja 2012 roku, 150 000 sztuk akcji Spółki City

Interactive S.A. Na dzień 23 maja 2012 roku Pan Marek Tymiński posiadał 6 325 794 akcji Spółki dominującej, co stanowiło 50,01 % ogólnej liczby akcji i uprawniało do 50,01 % głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy City Interactive S.A.;

- w dniu 27 lipca 2012 roku do Spółki dominującej wpłynęło do Spółki zawiadomienie od Prezesa Zarządu City Interactive S.A. - Pana Marka Tymińskiego - o dokonaniu przez niego transakcji nabycia 15 000 sztuk akcji City Interactive S.A. Na dzień 27 lipca 2012 roku Pan Marek Tymiński posiadał 6 340 794 akcji Spółki dominującej, co stanowiło 50,12 % ogólnej liczby akcji i uprawniało do 50,12 % głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy City Interactive S.A.;
- w dniu 31 lipca 2012 roku do Spółki dominującej wpłynęło zawiadomienie od Prezesa Zarządu City Interactive S.A. - Pana Marka Tymińskiego - o dokonaniu przez niego transakcji nabycia 5 000 sztuk akcji City Interactive S.A. Aktualny stan posiadania akcji Spółki dominującej przez Pana Marka Tymińskiego wynosi 6 345 794 akcji, co stanowi 50,16 % ogólnej liczby akcji i uprawnia do 50,16 % głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy City Interactive S.A.

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

Osoba	Funkcja	Stan na 15.05.2012	Zwiększenie stanu posiadania w okresie od dnia 15.05.2012 do dnia 30.08.2012	Zmniejszenie stanu posiadania w okresie od dnia 15.05.2012 do dnia 30.08.2012	Stan na 30.08.2012 (dzień publikacji raportu)
Marek Tymiński	Prezes Zarządu	6 475 794	20 000	150 000	6 345 794
Andreas Jaeger	Członek Zarządu	-	5 000	-	5 000
Lech Tymiński	Członek Rady Nadzorczej	9 565	-	-	9 565

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

Spółka dominująca nie posiada informacji o żadnych innych umowach (w tym również zawartych po dniu bilansowym), w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy. Brak jest również ograniczeń w zakresie wykonywania prawa głosu przypadających na akcje Emitenta.

2.5. Informacje o systemie kontroli programów akcji pracowniczych

Wszyscy akcjonariusze, których udział w kapitale zakładowym Emitenta na dzień zatwierdzenia prospektu emisyjnego przekraczał 2%, zobowiązali się wobec Spółki dominującej City Interactive S.A., iż w okresie dwunastu miesięcy od dnia pierwszego notowania praw do akcji Emitenta na GPW nie obciążą, nie zastawią – z wyłączeniem możliwości ustanowienia zastawu na rzecz banku w celu zabezpieczenia kredytu, nie zbędą ani w inny sposób nie przeniosą własności, jak również nie zobowiążą się do dokonania takich czynności, co do całości lub części akcji, w żaden sposób, na rzecz jakiegokolwiek osoby, chyba że zgodę na taką czynność wyrazi Rada Nadzorcza Spółki dominującej. Zobowiązanie miało przestać wiązać w przypadku gdy cena akcji City Interactive S.A. (kurs

zamknięcia na GPW), przekroczy cenę emisyjną o co najmniej 20%. Zobowiązanie powyższe dotyczyło łącznie 8 987 265 sztuk akcji serii A posiadanych przez ww. akcjonariuszy, co stanowiło 90% stanu akcji posiadanego przez nich na dzień zatwierdzenia prospektu.

Wszystkie akcje, które podlegały umowom o ograniczeniu ich zbywalności były zdeponowane na rachunkach maklerskich prowadzonych przez Dom Maklerski IDMSA.

W lipcu 2007 r. Spółka dominująca wyemitowała 40 000 akcji serii B po cenie emisyjnej 1 zł w ramach programu motywacyjnego dla swych pracowników i znaczących współpracowników. Obejmujący akcje serii B zawarli umowy ze Spółką dominującą umowy typu „lock-up” ograniczające zbywalność akcji przez okres dwóch lub trzech lat. W ten sposób pracownicy i współpracownicy Emitenta posiadający w sumie 40 000 szt. akcji serii B City Interactive S.A., co stanowi łącznie 100% akcji serii B Emitenta zawarli ze Spółką dominującą umowy, na mocy których zobowiązali się do wyłączenia zbywalności 100% posiadanych akcji serii B przez okres 1 roku oraz:

- 70% posiadanych akcji serii B przez okres kolejnego roku dla łącznie 20 150 akcji,
- 90% posiadanych akcji serii B przez okres dwóch kolejnych lat dla łącznie 19 850 akcji.

Ponadto część osób w ramach wspomnianego programu motywacyjnego znajdowała się w posiadaniu również akcji serii A nabytych po cenie sprzedaży 1 zł. Pracownicy i współpracownicy Emitenta posiadający w sumie 35 650 szt. akcji serii A City Interactive S.A. złożyli oficjalne zobowiązanie wyłączenia zbywalności 100% posiadanych akcji przez okres 1 roku oraz 90% posiadanych akcji przez okres kolejnych dwóch lat.

Wszystkie akcje, które podlegały umowom o ograniczeniu ich zbywalności były zdeponowane na rachunkach maklerskich prowadzonych przez Dom Maklerski IDMSA.

W przypadku zakończenia stosunku pracy lub współpracy z akcjonariuszem posiadającym akcje objęte w wyniku realizacji programu motywacyjnego, jego akcje były lub są przenoszone na inną osobę wskazaną przez Zarząd Spółki dominującej.

30 czerwca 2009 r. wyemitowanych zostało 110 000 zwykłych akcji Spółki dominującej serii D. Akcje te zostały objęte przez pracowników City Interactive S.A. po cenie emisyjnej, która wyniosła 1 zł za akcję.

Brak jest ograniczeń w zakresie wykonywania prawa głosu przypadających na akcje Emitenta objęte w ramach programu pracowniczego.

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

W skład Grupy Kapitałowej City Interactive na dzień 30 czerwca 2012 roku wchodziły następujące podmioty:

- **City Interactive S.A.** z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy 1.265.000 złotych. Spółka dominująca.
- **City Interactive Germany GmbH** – spółka z siedzibą w Frankfurt nad Menem, Niemcy. Kapitał zakładowy 25.000 EUR. 100% udziałów w posiadaniu City Interactive S.A. Spółka podlega konsolidacji od drugiego kwartału 2008 r.
- **City Interactive USA Inc.** – spółka z siedzibą w stanie Delaware, Stany Zjednoczone Ameryki Północnej. Kapitał zakładowy 50.000 USD. 100% udziałów w posiadaniu City Interactive S.A. Spółka podlega konsolidacji od drugiego kwartału 2008 r.
- **Business Area Sp. z o.o.**, – spółka z siedzibą w Warszawie, Polska włączona do konsolidacji począwszy od trzeciego kwartału 2010 r. Kapitał zakładowy 5 000 PLN. 100% udziałów w posiadaniu City Interactive S.A.



- **City Interactive Studio S.R.L.** – spółka z siedzibą w Bukareszcie, Rumunia. 100% udziałów w posiadaniu City Interactive S.A. Spółka została włączona do konsolidacji począwszy od czwartego kwartału 2011 roku.
- **City Interactive Canada Inc.** – spółka z siedzibą w Ontario, Kanada, utworzona w październiku 2010 roku. Kapitał zakładowy 10 CAD. 100% udziałów w posiadaniu City Interactive S.A. Spółka ta nie podlega konsolidacji z uwagi na fakt, iż jej wyniki finansowe nie są istotne dla oceny sytuacji Emitenta.
- **City Interactive Studio Ltd.** – spółka z siedzibą w Londynie, Wielka Brytania, utworzona w grudniu 2010 roku. Kapitał zakładowy 100 GBP. 100% udziałów w posiadaniu City Interactive S.A. Spółka ta podlega konsolidacji od pierwszego kwartału 2011 roku.
- **City Interactive UK Ltd.** – spółka z siedzibą w Manchester, Wielka Brytania. Kapitał założycielski wynosi 100 GBP. 100% udziałów w posiadaniu City Interactive S.A. Spółka ta nie podlega konsolidacji z uwagi na fakt, iż jej wyniki finansowe nie są istotne dla oceny sytuacji Emitenta.
- **City Interactive Spain S.L.** – spółka z siedzibą w Madrycie, Hiszpania. Kapitał zakładowy 3.600 EUR. 100% udziałów w posiadaniu City Interactive S.A. Spółka podlegała konsolidacji od IV kwartału 2008, zaś z dniem 1 stycznia 2010 roku, po utworzeniu odpisów aktualizacyjnych na wartość należności, została wyłączona z konsolidacji.

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

- City Interactive Peru SAC (wcześniej UCRONICS SAC), spółka z siedzibą w Limie, Peru. Udziały 99%. Kapitał zakładowy 2.436.650 Sol. Spółka podlegała konsolidacji od dnia nabycia w niej większościowego pakietu udziałów do końca roku 2008.
- City Interactive Jogos Electronicos LTDA, spółka z siedzibą w Sao Paulo, Brazylia. Kapitał założycielski 100.000 Reali brazylijskich. Udziały 90%, pozostałe 10% objęte przez City Interactive USA Inc.
- City Interactive Mexico S.A. de C.V., spółka z siedzibą w Mexico City, Meksyk. Kapitał założycielski 50.000 pesos meksykańskich Udziały 95%, pozostałe 5% objęte przez City Interactive USA Inc.

Po dacie bilansowej Spółka City Interactive S.A. zbyła na rzecz podmiotu niepowiązanego 100% udziałów w Spółce City Interactive Studio Ltd.

IV. Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń w okresie pierwszego półrocza 2012 wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących

- **Produkcja gry *Sniper: Ghost Warrior* w wersji mobilnej na platformy z systemami iOS przeniesiona do katowickiego studia Emitenta**

W dniu 20 lutego 2012 roku Zarząd Business Area Sp. z o.o. odstąpił od umowy produkcyjnej zawartej z Vivid Games Spółka z o.o. Zarząd Emitenta zdecydował, iż wykorzystując zasoby produkcyjne Grupy Kapitałowej, dalszą produkcję mobilnej wersji gry *Sniper: Ghost Warrior* przeniesie do wewnętrznego studia produkcyjnego Emitenta w Katowicach.

Mobilna wersja gry *Sniper: Ghost Warrior* na platformy z systemami Android™ i iOS tj. iPad®, iPhone® i iPod Touch® zostanie wyprodukowana w oparciu o technologię Unreal® Engine3 firmy Epic Games Inc.

- **Zawarcie umowy znaczącej dotyczącej sprzedaży gier *Sniper: Ghost Warrior 2* i *Dogfight 1942* na terytorium Japonii**

W dniu 23 lutego 2012 roku Zarząd City Interactive S.A. podpisał z firmą Cyberfront Corporation, z siedzibą w Tokyo, w Japonii, umowę licencyjną dotyczącą sprzedaży na terytorium Japonii gry *Sniper: Ghost Warrior 2* w wersji na Sony Playstation®3, Xbox360® i PC oraz gry *Dogfight 1942* w wersji na Sony PlayStation®3, Xbox360® i PC.

- **Zawarcie umowy znaczącej sprzedaży gier *Sniper: Ghost Warrior 2* i *Dogfight 1942* na terytorium Wielkiej Brytanii, Włoch, Hiszpanii i Grecji**

W dniu 28 lutego 2012 roku Spółka podpisała z firmą Namco Bandai Partners S.A.S. umowę dystrybucyjną dotyczącą sprzedaży na terytorium Wielkiej Brytanii, Włoch, Hiszpanii i Grecji gry *Sniper: Ghost Warrior 2* w wersji na Sony Playstation®3, Xbox360® i PC oraz gry *Dogfight 1942* w wersji na Sony Playstation®3, Xbox360®, Nintendo Wii™ i PC.

- **Zawarcie umowy znaczącej dotyczącej sprzedaży gry *Sniper: Ghost Warrior 2* na terytorium Niemiec, Austrii i Szwajcarii**

W dniu 27 kwietnia 2012 roku Spółka podpisała z firmą UBISOFT GmbH z siedzibą w Niemczech umowę dystrybucyjną, dotyczącą sprzedaży na terytorium Niemiec, Austrii i Szwajcarii gry *Sniper: Ghost Warrior 2* w wersji na Sony Playstation®3, Xbox360® i PC.

- **Zmiany w Zarządzie City Interactive S.A.**

W dniu 14 marca 2012 roku Michał Sokolski złożył rezygnację z funkcji Członka Zarządu Spółki. Jednocześnie Rada Nadzorcza City Interactive S.A. na posiedzeniu w dniu 14 marca 2012 roku powołała na nowego Członka Zarządu Andreasa Jaegera, który pełni funkcję Dyrektora Finansowo-Operacyjnego Emitenta.

- **Premiera gry *Enemy Front* w pierwszym półroczu 2013 roku. Dodatkowy контент do gry *Sniper: Ghost Warrior 2***

W dniu 11 maja 2012 roku Zarząd City Interactive S.A. poinformował, iż podjął decyzję o przesunięciu premiery gry *Enemy Front* w wersji na Sony PlayStation®3, Xbox360® oraz PC na początek 2013 roku. Powodem decyzji było z jednej strony zapewnienie najwyższej jakości gry a z drugiej strony możliwość wykorzystania części zasobów ludzkich produkujących grę *Enemy Front* (studio w Rzeszowie) do stworzenia dodatkowego kontentu do gry *Sniper: Ghost Warrior 2*, który w formie DLC (downloadable content) do gry trafi do sprzedaży zaraz po globalnej premierze samej gry. Jednocześnie, jeżeli pojawi się taka konieczność, zespół z rzeszowskiego studia może dodatkowo wesprzeć prace nad produkcją głównej gry *Sniper: Ghost Warrior 2*. Zdaniem Zarządu podjęta decyzja może wpłynąć na maksymalizację przychodów ze sprzedaży zarówno gry *Sniper: Ghost Warrior 2*, jak i gry *Enemy Front*.

Na dzień publikacji niniejszego raportu premiera gry *Enemy Front* planowana jest w pierwszym półroczu 2013 roku.

- **Data globalnej premiery gry *Sniper: Ghost Warrior 2***

W dniu 25 lipca 2012 roku Zarząd City Interactive S.A. ustalił datę premiery gry *Sniper: Ghost Warrior 2* na dzień 15 stycznia 2013 roku. Po kolejnej wnikliwej analizie przebiegu prac nad projektem, Zarząd Emitenta uznał, iż ze względu na konieczność dopracowania wersji multiplayerowej gry oraz optymalizację funkcjonalności *Sniper: Ghost Warrior 2* w wersji na konsolę Sony PlayStation®3, niezbędne jest przedłużenie terminu realizacji projektu. Ponieważ w listopadzie i grudniu 2012 roku występuje niekorzystne otoczenie konkurencyjne dla premiery gry (w okresie przedświątecznym planowana jest premiera wielu oczekiwanych tytułów w analogicznym gatunku), Zarząd Spółki za najbardziej optymalny termin ogólnoswiatowej premiery gry *Sniper: Ghost Warrior 2* w wersji na Sony PlayStation®3, Xbox360® oraz PC uznał 15 stycznia 2013 roku.

- **Uchwały Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy City Interactive S.A.**

W dniu 28 czerwca 2012 roku odbyło się Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy, na którym zatwierdzono jednostkowe i skonsolidowane sprawozdania finansowe oraz sprawozdania Zarządu z działalności za rok obrotowy 2011, zatwierdzono sprawozdanie Rady Nadzorczej za ten okres oraz podjęto decyzję o przeznaczeniu zysku netto z działalności Spółki w 2011 roku w całości na fundusz dywidendowy. Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy udzieliło również absolutorium osobom wchodzącym w skład Zarządu i Rady Nadzorczej z wykonanych obowiązków w 2011 roku.

V. Wybrane dane finansowe

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

- na dzień 31.12.2011 r. – 4,4168
- na dzień 30.06.2012 r. – 4,2613

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

- za pierwsze półrocze 2011 - 3,9673
- za drugi kwartał 2011 - 3,9604
- za pierwsze półrocze 2012 – 4,2246
- za drugi kwartał 2012 - 4,2741

Wybrane dane finansowe przeliczone na EURO:

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	I półrocze 2012		I półrocze 2011	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przychody netto ze sprzedaży	18 008	4 263	43 228	10 896
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	- 3 301	- 781	12 482	3 146
Zysk (strata) brutto	- 5 326	- 1 261	12 368	3 117
Zysk (strata) netto	- 4 635	- 1 097	10 117	2 550
Liczba akcji (w tys. szt.)	12 650	12 650	12 650	12 650
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą	- 0,37	- 0,09	0,80	0,20

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	II kwartał 2012		II kwartał 2011	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przychody netto ze sprzedaży	8 369	1 958	29 847	7 536
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	- 2 512	- 588	10 956	2 766
Zysk (strata) brutto	- 3 196	- 748	10 829	2 734
Zysk (strata) netto	- 2 587	- 605	8 985	2 269
Liczba akcji (w tys. szt.)	12 650	12 650	12 650	12 650
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą	- 0,20	- 0,05	0,71	0,18

BILANS	30.06.2012		31.12.2011	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Aktywa trwałe	42 772	10 037	28 779	6 516
Aktywa obrotowe	24 627	5 779	41 875	9 481
Aktywa razem	67 399	15 816	70 654	15 997
Kapitał własny	54 341	12 752	57 772	13 080
Kapitał zakładowy	1 265	297	1 265	286
Zobowiązania	13 057	3 064	12 882	2 917
Zobowiązania długoterminowe	264	62	342	77
Zobowiązania krótkoterminowe	12 794	3 002	12 540	2 839
Pasywa razem	67 399	15 816	70 654	15 997

RACHUNEK PRZEPLÝWÓW PIENIĘŻNYCH	I półrocze 2012		I półrocze 2011	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przepływy pieniężne netto z dział. operacyjnej	7 393	1 750	10 751	2 710
Przepływy pieniężne netto z dział. inwestycyjnej	- 15 465	- 3 661	- 7 163	- 1 806
Przepływy pieniężne netto z dział. finansowej	- 15	- 4	- 5 224	- 1 317
Przepływy pieniężne netto	- 8 087	- 1 914	- 1 637	- 413

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

W pierwszym półroczu 2012 roku przychody ze sprzedaży wyniosły 18,0 mln zł. Niższe przychody ze sprzedaży w porównaniu do analogicznego okresu w 2011 roku były wynikiem przede wszystkim braku premier nowych gier na rynku w raportowanym okresie (podczas gdy w pierwszym półroczu 2011 roku odbyła się premiera gry *Sniper: Ghost Warrior* na platformę Sony PlayStation®3) oraz obniżonych cen sprzedaży gry *Sniper: Ghost Warrior* na większości rynkach wynikających z typowego dla gier cyklu życia produktu.

Struktura sprzedaży	I półrocze 2012	II kwartał 2012	I półrocze 2011	II kwartał 2011
Gry na konsole	91%	94%	92%	95%
Gry na PC	9%	6%	8%	5%

W porównywanych okresach umocnił się udział Ameryki Północnej w strukturze terytorialnej sprzedaży Grupy ogółem i wyniósł 48% w pierwszym półroczu 2012 roku. Zmiana udziału procentowego sprzedaży na terytorium Ameryki Północnej w pierwszym półroczu 2011 roku (35%) wynika z premiery gry *Sniper: Ghost Warrior* na platformę Sony PlayStation®3 na tym rynku (28 czerwca 2011 roku) w porównaniu do Europy, gdzie premiera miała miejsce 12 kwietnia 2011 roku.

dane w tys. zł

Struktura terytorialna	I półrocze 2012		II kwartał 2012		I półrocze 2011		II kwartał 2011	
	Przychody	Udział %	Przychody	Udział %	Przychody	Udział %	Przychody	Udział %
Europa	8 217	46%	3 695	44%	24 641	57%	17 844	60%
Ameryka Północna	8 709	48%	4 297	51%	15 173	35%	9 279	31%
Azja i Australia	1 082	6%	377	5%	3 414	8%	2 724	9%
RAZEM	18 008	100%	8 369	100%	43 228	100%	29 847	100%

Marża liczona jako zysk brutto ze sprzedaży do przychodów ze sprzedaży w pierwszym półroczu 2012 roku wyniosła 26% (w porównaniu do 48% w pierwszym półroczu 2011 roku). Spadek marży w porównywanych okresach wynika z sukcesywnych obniżek cen gry *Sniper: Ghost Warrior* na wszystkie platformy, podczas gdy sprzedaż gry na konsole Sony PlayStation®3 w analogicznym okresie 2011 roku dokonywana była po cenach standardowych.

W raportowanym półroczu koszty ogólnego zarządu wyniosły 3,0 mln zł i wzrosły w porównaniu do 2011 roku o 7%, co wynika z rozwoju działalności Grupy Kapitałowej. Z kolei w porównywanych okresach koszty sprzedaży spadły o 25% do poziomu 4,1 mln zł, co jest głównie efektem niższego poziomu sprzedaży.

W okresie sprawozdawczym Grupa Kapitałowa City Interactive dokonała odpisów aktualizujących wartość zapasów oraz zaliczek na wartości niematerialne w łącznej kwocie 0,5 mln zł, co spowodowało wzrost pozostałych kosztów operacyjnych w porównaniu do analogicznego okresu w 2011 roku.

Na poziom wyniku netto osiągniętego przez Grupę w raportowanym okresie istotny wpływ miały również koszty finansowe, które wyniosły 2,2 mln zł, będące głównie efektem niekorzystnego kształtowania się kursów walut w okresie sprawozdawczym w porównaniu do ich wysokiego poziomu na koniec 2011 roku. W związku z powyższym Grupa zrealizowała ujemne różnice kursowe powstające w chwili zapłaty za należności walutowe po niższym kursie rynkowym niż w momencie powstania należności oraz wyceniła należności w walutach obcych po przeciętnie niższym kursie na dzień bilansowy niż kurs należności w momencie zafakturowania sprzedaży. Dodatkowo na wysokość kosztów finansowych miała również wpływ wycena forwardów opisana w punkcie XVIII niniejszego raportu.

Na dzień 30 czerwca 2012 roku środki finansowe na rachunkach bankowych Grupy wynosiły 8,6 mln zł i spadły w porównaniu do stanu na dzień 31 grudnia 2011 roku o 8,1 mln zł. W pierwszym półroczu 2012 roku Grupa wygenerowała nadwyżkę gotówki z działalności operacyjnej w wysokości 7,4 mln zł, a jednocześnie poniosła wydatki inwestycyjne w kwocie 15,5 mln zł, w tym na sfinansowanie prac rozwojowych w zakresie tworzenia nowych gier w wysokości 14,1 mln zł.

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

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

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

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

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

Na dzień 30 czerwca 2012 roku Spółka dominująca nie posiadała zobowiązań warunkowych, za wyjątkiem weksli wystawionych przez City Interactive S.A. dla leasingodawcy Raiffeisen Leasing Polska tytułem zabezpieczenia płatności wynikających z zawartych umów leasingowych.

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

W okresie od 1 stycznia 2012 roku do dnia 30 czerwca 2012 roku ani Emitent ani żadna z jednostek od niego zależnych nie udzielały poręczeń kredytu lub pożyczek czy gwarancji, których wartość stanowiłaby co najmniej 10% kapitałów własnych Emitenta.

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

W okresie sprawozdawczym Spółka dominująca City Interactive S.A. nie dokonywała emisji, wykupu lub spłaty nie udziałowych czy kapitałowych papierów wartościowych.

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

W okresie sprawozdawczym nie wystąpiły zmiany w strukturze Grupy Kapitałowej City Interactive.

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

W okresie sprawozdawczym ani Spółka dominująca ani żadna z jednostek od niej zależnych nie zawierały transakcji na warunkach innych niż rynkowe, nietypowych i wykraczających poza zwykły tok działalności operacyjnej przedsiębiorstwa z jednostkami powiązanymi, które pojedynczo lub łącznie byłyby istotne.

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

W okresie sprawozdawczym Spółka dominująca City Interactive S.A. nie wypłacała dywidendy ani jej nie deklarowała.

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

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

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

W dniu 17 kwietnia 2012 roku Zarząd City Interactive S.A. poinformował, iż według wstępnych szacunków Spółki skonsolidowane przychody ze sprzedaży netto osiągnięte przez Grupę Kapitałową City Interactive w pierwszym kwartale 2012 roku przekroczyły 11 mln zł. W dniu 15 maja 2012 roku Zarząd City Interactive S.A. przekazał korektę wstępnych szacunkowych przychodów ze sprzedaży Grupy za pierwszy kwartał 2012 roku informując, że wyniosły one 9.638 tys. zł.

Po konsultacji z audytorem stwierdzono brak możliwości zaliczenia w przychody Grupy Kapitałowej kwoty 2.060 tys. zł stanowiącej zaliczkę otrzymaną na poczet umowy licencyjnej dotyczącej sprzedaży na terytorium Japonii gry *Sniper: Ghost Warrior 2* w wersji na Sony Playstation®3, Xbox®360 i PC od firmy Cyberfront Corporation z siedzibą w Tokio w Japonii. Przedmiotowa korekta miała charakter memoriałowy. Otrzymana kwota stanowi 50% gwarantowanej, bezzwrotnej zaliczki, przychody są pewne, a faktyczne ich ujęcie w rachunku zysków i strat nastąpi z momentem przekazania przez Emitenta do Cyberfront Corporation ukończonej wersji gry *Sniper: Ghost Warrior 2* (Gold Master).

W dniu 11 lipca 2012 roku Zarząd City Interactive S.A. poinformował, iż według wstępnych szacunków Spółki skonsolidowane przychody ze sprzedaży netto osiągnięte przez Grupę Kapitałową City Interactive w drugim kwartale 2012 roku wyniosły ok. 6,7 mln zł. W dniu 26 lipca 2012 roku Zarząd City Interactive S.A. przekazał korektę wstępnych szacunkowych przychodów ze sprzedaży Grupy za drugi kwartał 2012 roku informując, że wyniosły one 8 mln zł. Powodem korekty było zwiększenie przychodów ze sprzedaży na rynku amerykańskim, a informacja ta wpłynęła do Emitenta już po publikacji wstępnych danych.

Zarząd Emitenta nie publikował żadnych innych szacunków lub prognoz dotyczących skonsolidowanych wyników Grupy Kapitałowej City Interactive zaprezentowanych w niniejszym raporcie.

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

- **Uzyskanie certyfikacji z firmy Microsoft® dla gry *Dogfight 1942* na platformę Xbox360®**

W dniu 2 sierpnia 2012 roku Zarząd City Interactive S.A. poinformował, iż otrzymał z firmy Microsoft® potwierdzenie przejścia procesu certyfikacji dla gry *Dogfight 1942* na platformę

Xbox360®. Premiera gry *Dogfight 1942* w wersji na Xbox360® będzie miała miejsce 4 września 2012 roku.

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

XVIII. Opis podstawowych czynników ryzyka i zagrożeń Grupy

Najważniejsze zewnętrzne czynniki ryzyka z punktu widzenia Grupy Kapitałowej są następujące:

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Rynek gier video, na którym działają spółki Grupy Kapitałowej City Interactive charakteryzuje się dużą konkurencyjnością, szybkimi zmianami technologicznymi oraz zmianami zainteresowań konsumentów. Ważnym czynnikiem wpływającym negatywnie na efektywność działalności są fluktuacje makroekonomiczne na poszczególnych rynkach. Dla zmniejszenia ryzyka Grupa Kapitałowa rozwija swoją działalność w skali globalnej, prowadząc samodzielnie działalność wydawniczą na wszystkich najważniejszych rynkach na świecie. W ostatnich latach branża rozrywkowa rozwija się dynamicznie i szacuje się, iż wartość rynku gier video przekroczyła już wartość branży filmowej.

Ryzyko konkurencji

Grupa Kapitałowa City Interactive prowadzi działalność na rynku, na którym główną pozycję zajmują firmy z silną, ugruntowaną pozycją. Grupa Kapitałowa skutecznie wykorzystuje swoje najważniejsze atuty: doświadczony zespół, ogólnosiwiatową sieć dystrybucji, przewagę kosztową, z którą wiąże się niższy próg rentowności w porównaniu do innych, znacznie większych producentów. Płaska struktura organizacyjna daje z kolei atut w postaci elastyczności i szybkości działania. Grupa posiada ofertę we wszystkich segmentach cenowych. Gry tworzone na platformy: Sony PlayStation®3, Xbox360®, NINTENDO Wii™, oraz PC posiadają wysoki potencjał handlowy i są produktami konkurencyjnymi do innych tytułów obecnych na rynku. Grupa Kapitałowa City Interactive podjęła intensywne działania w kierunku uzupełnienia oferty o gry z nowego segmentu: na platformy z systemami Android™, iOS, czy gry online.

Ryzyko zmiany trendów

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

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

Ilość realizowanych projektów powoduje zróżnicowanie oferty i ogranicza ryzyko rynkowe.

Ryzyko zmiany regulacji prawnych i podatkowych

Zagrożeniem dla działalności Grupy Kapitałowej City Interactive mogą być zmiany regulacji prawnych i podatkowych w Polsce i na świecie. Dotyczy to uregulowań i interpretacji przepisów związanych z ochroną własności intelektualnej, rynkiem kapitałowym, prawem pracy i ubezpieczeń społecznych, prawem podatkowym, czy uregulowań dotyczących prawa handlowego. W niektórych krajach często podejmowany jest temat zakazu oferowania gier video zawierających elementy przemocy. Istnieje zatem ryzyko zmiany przepisów w którymś

z państw, gdzie Grupa Kapitałowa oferuje swoje produkty, co mogłoby wpłynąć negatywnie na wyniki działalności Grupy.

Grupa prowadzi działania mające na celu eliminację ryzyka poprzez współpracę z wyspecjalizowanymi kancelariami prawnymi z całego świata oraz ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej produktowej obejmujące cały katalog wydawniczy.

Ryzyko walutowe

W pierwszym półroczu 2012 roku 95% przychodów Grupy Kapitałowej City Interactive generowanych było w trzech walutach: euro, dolarach amerykańskich i funtach brytyjskich. Spółka dominująca zabezpiecza się przed ryzykiem walutowym zaciągając zobowiązania w tych walutach. Najwyżej zabezpieczoną w ten sposób walutą jest euro w dalszej kolejności dolar amerykański i funt brytyjski.

Nadwyżki strumieni poszczególnych walut zabezpieczane są poprzez kontrakty walutowe typu forward na główne waluty. Poniżej przedstawiono zestawienie wszystkich otwartych kontraktów forward na dzień bilansowy.

	kontrakty niezrealizowane w walutach	ujęcie początkowe forward w zł	kurs zawarcia	data rozliczenia kontraktu
EUR	300 000	1 315 500	4,3850	29-mar-2013
EUR	1 000 000	4 385 000	4,3850	29-mar-2013
EUR	2 245 000	9 771 812	4,3527	29-mar-2013
USD	450 000	1 444 995	3,2111	29-mar-2013
USD	1 350 000	4 334 175	3,2105	29-mar-2013
USD	2 500 000	8 015 000	3,2060	29-mar-2013
EUR	2 428 964	9 721 929	4,0025	29-mar-2013
		38 988 410		

W okresie sprawozdawczym Spółka realizowała politykę zabezpieczeń w związku z czym efekt wyceny w części stanowiącej efektywne zabezpieczenie został odniesiony na kapitał z aktualizacji wyceny w wysokości 0,9 mln zł (kwota skorygowana o podatek odroczone), natomiast wyliczona nieefektywna część kontraktów (część odsetkowa) obciążyla wynik okresu w kwocie 0,7 mln PLN. Zobowiązania wynikające z wyceny transakcji zabezpieczających zostało zaprezentowane w bilansie w pozycji „Zobowiązania finansowe”.

Do czynników ryzyka bezpośrednio związanych z działalnością Grupy Kapitałowej City Interactive należą:

Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników

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

Grupa Kapitałowa City Interactive położyła szczególny nacisk na:

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

Ryzyko związane z utratą kluczowych klientów

Istnieje ryzyko rozwiązania umów dystrybucyjnych czy upadłości podmiotów, za pomocą których odbywa się dystrybucja produktów Grupy. W celu zminimalizowania ryzyka działalność handlowa Grupy prowadzona jest w oparciu o ścisłą współpracę z największymi dystrybutorami mającymi swoje siedziby na całym świecie i dużą wiarygodność rynkową. Z uwagi na specyfikę rynku amerykańskiego Spółka dominująca posiada w Stanach Zjednoczonych Ameryki Północnej spółkę zależną, której zadaniem jest ciągłe poszerzanie możliwości dystrybucyjnych oraz ścisła współpraca z największymi dystrybutorami.

Grupa Kapitałowa City Interactive w pierwszym półroczu 2012 roku zrealizowała sprzedaż:

- do największego kontrahenta na poziomie 17% całości sprzedaży,
- do 5 największych kontrahentów łącznie na poziomie 54% całości sprzedaży.

Ryzyko związane z dostawcami

Jedną z kategorii ryzyka związanego z dostawcami jest wprowadzanie tytułów na określone platformy konsolowe i współpraca z ich właścicielami podczas procesu ich certyfikacji. Nieuzyskanie certyfikacji oraz potencjalna możliwość wypowiedzenia umów wydawniczych na konsole to dwa główne elementy ryzyka, które realnie istnieją i mogą mieć wpływ na wyniki finansowe Grupy Kapitałowej. Należy jednak podkreślić, iż Emitent dokłada szczególnych starań w skrupulatnym wypełnianiu i realizowaniu wszelkich zobowiązań wynikających z zawartych umów pomiędzy tymi podmiotami, a Emitentem i jego podmiotami zależnymi. Płatności związane z wydawaniem gier na konsole stanowią główną kwotę zobowiązań handlowych Grupy w okresie sprawozdawczym i są realizowane z zachowaniem wszystkich terminów.

Ryzyko związane z realizacją planów rozwojowych

Grupa Kapitałowa City Interactive posiada nadwyżkę gotówki generowaną z działalności operacyjnej, z której finansowana jest działalność wydawnicza. Spółka dominująca City Interactive S.A. posiada zdolność do pozyskania finansowania z sektora finansowego – w przypadku wystąpienia potrzeby sfinansowania dodatkowych projektów.

Ryzyko związane z oferowanymi produktami

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

Wewnętrznym czynnikiem mogącym wpłynąć na przesunięcie daty premiery są trudności w określeniu czasu koniecznego do ukończenia procesu produkcji i kontroli jakości gry tak, aby spełniała wszystkie oczekiwania jakościowe. Wydanie gry niespełniającej przyjętych przez Grupę wysokich standardów mogłoby negatywnie wpłynąć na oczekiwane przychody ze sprzedaży tego konkretnego produktu, ale też osłabić jej wizerunek.

Czynnikiem zewnętrznym mogącym mieć wpływ na podjęcie decyzji o przesunięciu premiery jest sytuacja rynkowa, gdyż istotnym elementem procesu decyzyjnego jest wydanie gry w momencie najmniejszej konkurencji ze strony innych produktów. Innym ważnym czynnikiem są opóźnienia dostawców w przygotowaniu na czas zamówionych komponentów gier.

Z przesunięciem daty premiery w wielu przypadkach związany jest element marketingowy „długo oczekiwanej gry”, który korzystnie wpływa na budowanie wizerunku produktu.

Większość produktów Grupy kończona jest na czas i zgodnie z planem, jednakże nie można wykluczyć ryzyka opóźnień.

Dodatkowym aspektem jest ryzyko wystąpienia przeciwko którejś ze spółek należących do Grupy Kapitałowej City Interactive z roszczeniem, w związku z prawami autorskimi do gier, do ich elementów, do znaków graficznych lub do nazw zastrzeżonych dla poszczególnych produktów. Szczególnie na takie ryzyko narażona jest działalność w Stanach Zjednoczonych, charakteryzujących się zaostrzoną legislacją. Aby uniknąć strat z tego tytułu Grupa korzysta z kancelarii prawnych specjalizujących się w dziedzinie ochrony własności intelektualnej oraz dokonuje zastrzeżenia znaków towarowych swoich produktów. Zgłaszając

taki wniosek w celu ochrony znaków na terenie Unii Europejskiej i innych krajów z całego świata, jednocześnie sprawdza się jego dostępność na poszczególnych rynkach i szacuje ryzyko naruszenia praw autorskich podmiotów trzecich.

Ryzyko utraty płynności

City Interactive S.A. posiada obecnie nadwyżkę finansową oraz należności zabezpieczające całkowicie zobowiązania. Zabezpieczeniem przed ryzykiem niewypłacalności nabywców jest analiza ich kondycji finansowej oraz ciągły monitoring spływu należności. Dodatkowo należy podkreślić, iż Spółka jest w stanie pozyskiwać środki finansowe w postaci długu bankowego lub emisji obligacji.

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

Grupa Kapitałowa City Interactive sukcesywnie realizuje strategię rozwoju, która ma na celu regularne wydawanie wysokiej jakości gier. W obecnym procesie produkcji, promocji i sprzedaży gier, jakość jest decydującym czynnikiem planowania i rozwoju produktów. Grupa Kapitałowa produkuje coraz więcej gier na aktualnie dostępne konsole nowej generacji. Jest to wyraźny krok w stronę najważniejszych rynków światowych, których sprzedaż opiera się głównie na produktach konsolowych. Jednocześnie, podążając za najnowszymi trendami rynku gier video, Zarząd Spółki poszerza działalność o nowe gatunki i modele gier (role-playing-game – RPG, free-to-play – F2P) oraz nowe kanały dystrybucji (gry mobilne na platformy z systemami Android™ i iOS, tj. iPad® i iPhone®, gry online oraz social games), co stanowi kolejny krok w procesie rozwoju Grupy. W opinii Zarządu Emitenta wpłynie to na poprawę wyników Grupy Kapitałowej City Interactive w kolejnych kwartałach i latach.

4 września 2012 roku Grupa Kapitałowa City Interactive planuje wprowadzić do sprzedaży pełną akcją grę lotniczą *Dogfight 1942*, która zostanie wydana przede wszystkim w dystrybucji elektronicznej na Xbox360®, Sony PlayStation®3 oraz PC. Gra przedstawia najbardziej spektakularne pojedynki lotnicze związane z największymi bitwami lotniczymi okresu II Wojny Światowej. Złożony system zniszczeń, skala działań wojennych i ogrom dostępnych w grze samolotów czynią *Dogfight 1942* jednym z czołowych tytułów w tym segmencie rynku.

W grudniu 2012 roku będzie miała miejsce premiera gry *Alien Fear* – gry z gatunku FPS osadzonej w realiach science-fiction, w której gracz kieruje losami jedyne ocalałego członka oddziału marines, który przybył na ratunek załodze zaginionego statku kosmicznego Deep Space One. Gra produkowana jest w oparciu o najnowszą wersję technologii Unreal® Engine3 i będzie sprzedawana w dystrybucji elektronicznej na konsole Xbox360®, Sony PlayStation®3 oraz PC.

Od ponad dwóch lat trwają również intensywne prace nad produkcją ulepszonego i opartego na najnowocześniejszej technologii CryENGINE®3 sequela - *Sniper: Ghost Warrior 2*, który ma duże szanse stać się największym w historii sukcesem produkcyjnym i wydawniczym Emitenta i będzie zdolny konkurować z największymi światowymi tytułami segmentu First Person Shooter. Realizm rozgrywki i trzymająca w napięciu fabuła oraz ulepszona w stosunku do części poprzedniej mechanika strzału, czynią z gry niekwestionowane novum i pioniera rynku taktycznych symulacji snajperskich, dedykowanych szerokiemu gronu konsumenckiemu. Premiera *Sniper: Ghost Warrior 2*, która planowana jest na 15 stycznia 2013 roku, będzie niewątpliwie jednym z najważniejszych czynników mających wpływ na wyniki finansowe Grupy w roku 2013. Po premierze gry na rynku do sprzedaży trafi również dodatkowy контент DLC w postaci dodatków do gry, który może jeszcze bardziej zwiększyć przychody osiągnięte ze sprzedaży *Sniper: Ghost Warrior 2*.

Grupa pracuje obecnie również nad mobilną wersją gry *Sniper: Ghost Warrior* na platformy z systemami Android™, iOS tj. iPad® i iPhone®, która zostanie wyprodukowana w oparciu o technologię Unreal® Engine3 firmy Epic Games Inc. Premiera gry przewidziana jest na pierwszy kwartał 2013.

Kolejnym projektem Emitenta w fazie produkcji, o bardzo dużym potencjale handlowym jest gra z gatunku First Person Shooter osadzona w realiach II Wojny Światowej o nazwie *Enemy Front*. Gra *Enemy Front* to klasyka gatunku, tworzona w najpopularniejszej tematyce, jednak z nowatorskim podejściem, z wykorzystaniem jednej z najbardziej nowoczesnych i zaawansowanych technologii przeznaczonych do tworzenia gier akcji w gatunku First Person Shooter - CryENGINE®3. Przy produkcji gry pracować będzie również część zespołu rumuńskiego studia Emitenta, która wspomże rzeszowski zespół szczególnie w dopracowaniu trybu multiplayer (tryb dla wielu graczy w sieci), który w zamierzeniu ma być niezwykle istotnym elementem gry *Enemy Front*.

Akcja gry toczy się na tyłach wrogiej, nazistowskiej armii na przestrzeni kilku lat, w różnych znanych z historii miejscach. Premiera gry w wersji na Xbox360®, Sony PlayStation®3 oraz PC planowana jest na pierwszą połowę 2013 roku. Zarząd Spółki dominującej City Interactive S.A. liczy na równie imponujące przyjęcie gry na rynku jak miało to miejsce w przypadku *Sniper: Ghost Warrior*.

W chwili obecnej trwa produkcja gry *Lords of the Fallen* z gatunku RPG, która powstaje przede wszystkim w Niemczech, gdzie pracuje nad nią doświadczony zespół Deck13 Interactive GmbH, a jej producentem Wykonawczym jest Tomasz Gop (jeden z głównych producentów gry *Wiedźmin® 2 Zabójcy Królów*). Premiera gry w wersji na Xbox360®, Sony Playstation®3 i PC planowana jest w drugiej połowie 2013 roku.

Od sierpnia 2011 roku w studiu producenckim w Rumunii trwają prace nad pierwszym projektem Emitenta w modelu free-to-play grą *World of Mercenaries*. Gra będzie nowoczesnym shooterem multiplayer (online). Premiera gry planowana jest w 2013 roku.

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

Plan wydawniczy na lata 2012-2013:

Tytuł	Platforma	Data
Dogfight 1942	PS®3 / XBOX360® / PC	04.09.2012
Alien Fear	PS®3 / XBOX360® / PC	12.2012
Sniper: Ghost Warrior 2	PS®3 / XBOX360® / PC	15.01.2013
Sniper: Ghost Warrior	Android™/iOS	Q1 2013
Enemy Front	PS®3 / XBOX360® / PC	H1 2013
World of Mercenaries	Online	2013
Lords of the Fallen	PS®3 / XBOX360® / PC	H2 2013

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

- a) Nazwa podmiotu: CSWP Audyt Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.
- b) Data zawarcia umowy o dokonanie badania jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego za 2012 r. – 28 maja 2012 r. Umowa dotyczy badania sprawozdania finansowego Spółki dominującej oraz Grupy Kapitałowej za rok 2012 (przeгляд półroczny i badanie roczne).
- c) Łączna wartość wynagrodzenia należnego za przegląd i badanie sprawozdania finansowego jednostki i Grupy w 2012 r. – 40 000 zł netto.

Marek Tymiński

Prezes Zarządu

Andreas Jaeger

Członek Zarządu

Warszawa, dnia 30 sierpnia 2012 roku