

CITY INTERACTIVE S.A.

**SPRAWOZDANIE
Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI
SPORZĄDZONE ZA ROK 2012**



Warszawa, 7 marca 2013

Drodzy Akcjonariusze, Współpracownicy i Partnerzy!

Za nami najcięższy od trzech lat rok. Na rynku nie ukazał się żaden duży, nowy tytuł Spółki. Pomimo tego osiągnęliśmy zadowalające wyniki z naszego bestsellerowego tytułu *Sniper: Ghost Warrior*, sprzedaż którego przekroczyła już na całym świecie 3 mln egzemplarzy, co sprawia, iż rosną nasze aspiracje, co do poziomu sukcesu kolejnych produkcji Spółki.

Rok 2012 był kolejnym okresem intensywnego inwestowania w najnowocześniejsze technologie i budowania struktur Spółki złożonych z doświadczonych menedżerów i specjalistów w swojej dziedzinie. W ubiegłym roku ugruntowaliśmy również naszą pozycję na rynku jako globalna firma z branży gier video, czego efektem są podpisane umowy z największymi dystrybutorami i sieciami handlowymi na świecie. Działania te przyniosą wymierne zyski w tym i kolejnych latach.

Przed City Interactive S.A. premiera długo oczekiwanego przez rynek sequela *Sniper: Ghost Warrior 2*, która będzie miała miejsce w połowie marca. Tytuł wzbudza olbrzymie zainteresowanie na globalnym rynku. Na dzień premiery ukaże się w rekordowym dla Spółki nakładzie. Jesteśmy dumni, że możemy wypuścić na rynek dopracowaną, wysokiej jakości grę. W porównaniu do swojej pierwszej części jest ona dużo bardziej rozbudowana i zaawansowana technologicznie. Do gry będą dostępne dodatki DLC (downloadable content), które w sprzedaży ukażą się wkrótce po premierze samej gry.

W 2013 roku wyjdzie również drugi nasz tytuł *Alien Fear*, który początkowo ukaże się na PC. Obecnie produkowane są również dwa duże tytuły *Enemy Front* oraz *Lords of the Fallen*, które zadebiutują w przyszłym roku.

Dziękuję Akcjonariuszom, Pracownikom, Klientom oraz Partnerom za kolejny wspólny rok, za Wasze wsparcie i zaufanie jakim obdarzyliście City Interactive S.A. również w trudnym dla nas okresie. Jestem przekonany, że rok 2013 i lata kolejne będą okresem największego w historii Spółki sukcesu, który przełoży się bezpośrednio na dalszy wzrost wartości rynkowej Spółki i jednocześnie stanie się jednym z kluczowych fundamentów do dalszego rozwoju.

Z wyrazami szacunku,
Marek Tymiński
Prezes Zarządu City Interactive S.A.

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 roczne sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki City Interactive S.A. oraz jej wynik finansowy oraz, że roczne sprawozdanie z działalności Spółki zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji City Interactive S.A., w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

Zarząd City Interactive S.A. oświadcza, że podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych, dokonujący badania rocznego sprawozdania finansowego Spółki, 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 badania sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami i normami zawodowymi.

Zarząd City Interactive S.A.

Marek Tymiński

Prezes Zarządu

Andreas Jaeger

Członek Zarządu

Warszawa, 7 marca 2013 roku

I. Ogólna charakterystyka działalności City Interactive S.A.

City Interactive S.A. prowadzi działalność producencką i wydawniczą na globalnym rynku gier video. Emitent jest pierwszą spółką tej branży w Europie Środkowo-Wschodniej posiadającą status spółki publicznej oraz pierwszą, która jest światowym graczem i odniosła spektakularny sukces rynkowy i finansowy. Spółka 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 Spółka występuje jako:

- Producent posiadający własne studia produkcyjne, w których tworzy nowe gry,
- Wydawca własnych gier oraz licencjonowanych tytułów, dla których kreuje strategię marketingową i wprowadza do sprzedaży za pośrednictwem lokalnych dystrybutorów,
- Dystrybutor, który sprzedaje produkty bezpośrednio do sieci handlowych oraz w dystrybucji cyfrowej.

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

City Interactive S.A. skutecznie wykorzystuje swoje najważniejsze atuty: doświadczony zespół, ogólnoswiatową sieć sprzedaży, przewagę kosztową oraz wyższą rentowność w porównaniu do innych producentów. Emitent posiada podpisane umowy na tworzenie oraz samodzielne wydawanie gier z właścicielami najpopularniejszych konsol tj. firmą Sony oraz Microsoft. Gry tworzone i wydawane na platformy PlayStation®3, Xbox360® i PC posiadają wysoki potencjał handlowy i są produktami konkurencyjnymi w stosunku do innych tytułów obecnych na rynku. Prowadzone są również prace nad grami na konsole nowej generacji, które zadebiutują na przełomie 2013-2014 roku i stopniowo zastąpią obecną generację. Spółka podejmuje także działania w kierunku uzupełnienia oferty o gry z nowych segmentów, w szczególności gry z gatunku role-playing-game oraz na platformy z systemami iOS.

II. Kapitał zakładowy

2.1. Określenie kapitału zakładowego Spółki

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. 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 w wyniku emisji akcji serii C.

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

Brak jest papierów wartościowych dających specjalne uprawnienia kontrolne w stosunku do Emitenta, bowiem zgodnie ze statutem 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.

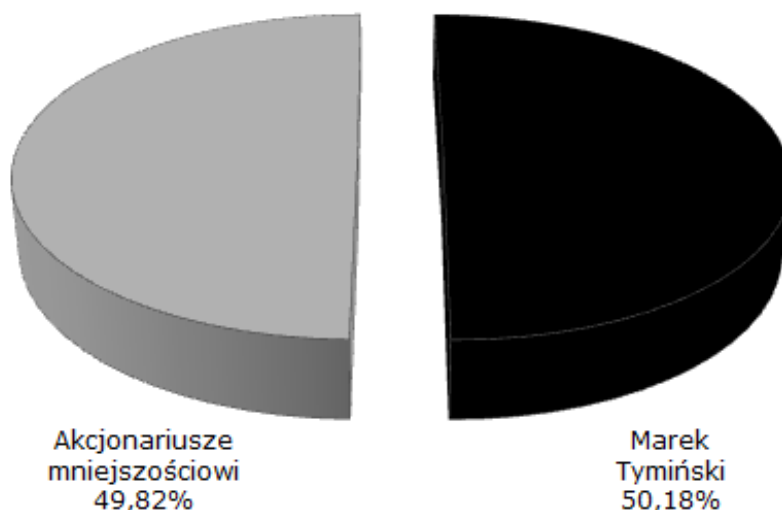
2.2 Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na WZA Spółki na dzień przekazania raportu rocznego, ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty akcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na WZA

Ogólna liczba głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Emitenta wynosi 12 650 000 głosów.

Akcyonariat City Interactive S.A. 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	6 347 285	50,18%	6 347 285	50,18%
Pozostali akcjonariusze		49,82%		49,82%

Akcyonariat City Interactive S.A.



2.3. Określenie łącznej liczby i wartości nominalnej akcji Emitenta będących w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących

Osoba	Funkcja	Stan na 31.12.2012 (dzień bilansowy)	Zwiększenie stanu posiadania w okresie od dnia 31.12.2012 do dnia 07.03.2013	Zmniejszenie stanu posiadania w okresie od dnia 31.12.2012 do dnia 07.03.2013	Stan na 07.03.2013 (dzień publikacji raportu za 2012 rok)
Marek Tymiński	Prezes Zarządu	6 347 285	-	-	6 347 285
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

Spółka 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, 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. Zobowiązanie miało przestać wiązać w przypadku gdy cena akcji Spółki (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 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 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 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.

30 czerwca 2009 r. wyemitowanych zostało 110 000 zwykłych akcji Spółki serii D. Akcje te zostały objęte przez pracowników spółki 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. Informacje o powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych z innymi podmiotami

W skład Grupy Kapitałowej City Interactive na dzień 31 grudnia 2012 roku wchodzi następujące podmioty:

- **City Interactive S.A.** z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy 1 265 000 złotych. Spółka dominująca.
- **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.
- **City Interactive Germany GmbH** – spółka z siedzibą we Frankfurcie nad Menem, Niemcy. Kapitał zakładowy 25 000 EUR. 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 Polsce, w Warszawie, 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, w Rumunii. 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 UK Ltd.** – spółka z siedzibą w Manchester, Anglia. 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. Emitent zbył udziały w spółce w dniu 6 lutego 2013 roku.

W dniu 21 sierpnia 2012 roku Emitent dokonał sprzedaży 100% udziałów (kapitał zakładowy wynosił 100 GBP) w spółce zależnej City Interactive Studio Ltd. z siedzibą w Londynie, Wielka Brytania. Spółka utworzona została w grudniu 2010 roku i podlegała konsolidacji od pierwszego kwartału 2011 roku.

W dniu 4 lutego 2013 roku Spółka City Interactive S.A. (komandytariusz) nabyła akcje spółki **Business Area Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością S.K.A.** z siedzibą w Warszawie. Kapitał wynosi 50 000 PLN (wartość nominalna 1 akcji to 1 PLN). Jedynym komplementariuszem jest spółka zależna Emitenta Business Area Sp. z o.o.

Ponadto w 2008 roku 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:

- 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.

IV. Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania przedsiębiorstwem Emitenta i jego Grupą Kapitałową

W 2012 roku nie miały miejsca zmiany w podstawowych zasadach zarządzania przedsiębiorstwem.

V. Zmiany w składzie osób zarządzających i nadzorujących w roku 2012

Zarząd City Interactive S.A.

Marek Tymiński	Prezes Zarządu Spółki przez cały 2012 rok
Michał Sokolski	Członek Zarządu do 14 marca 2012 r.
Andreas Jaeger	Członek Zarządu od dnia 14 marca 2012 r.

W 2012 roku rezygnację z funkcji Członka Zarządu złożył Michał Sokolski. Jednocześnie Rada Nadzorcza City Interactive S.A. powołała na stanowisko Członka Zarządu Andreasa Jaegera, dyrektora finansowo-operacyjnego Spółki.

Rada Nadzorcza City Interactive S.A.

Krzysztof Sroczyński	Przewodniczący RN przez cały 2012 roku
Marek Dworak	Członek RN przez cały 2012 rok
Lech Tymiński	Członek RN przez cały 2012 rok
Grzegorz Leszczyński	Członek RN przez cały 2012 rok
Tomasz Litwiniuk	Członek RN przez cały 2012 rok

VI. Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Spółki w 2012 roku oraz zdarzeń mających wpływ na wyniki finansowe

- **Produkcja gry *Sniper: Ghost Warrior* w wersji mobilnej na platformy z systemami iOS**

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.

W dniu 13 lutego 2013 roku Zarząd Emitenta poinformował, iż po dokładnej analizie nakładów poniesionych na tworzenie gry *Sniper: Ghost Warrior* w wersji mobilnej na platformy z systemami iOS oraz ocenie możliwości wykorzystania stworzonych elementów gry do dalszej produkcji tego tytułu, Zarząd Business Area Sp. z o.o. podjął decyzję o częściowym odpisaniu poniesionych kosztów w kwocie 0,7 mln zł.

- **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.

- **Premiera gry *Dogfight 1942***

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®. Gra przedstawia najbardziej spektakularne pojedynki lotnicze związane z największymi bitwami lotniczymi okresu II Wojny Światowej. Premiera gry *Dogfight 1942* w wersji na Xbox360® miała miejsce w dniu 5 września 2012 roku, w dniu 21 września 2012 roku gra ukazała się na rynku na PC, natomiast 17 października 2012 roku odbyła się premiera gry *Dogfight 1942* na platformę Playstation®3. Gra jest sprzedawana przede wszystkim w dystrybucji cyfrowej.

W dniu 13 lutego 2013 roku Zarząd Emitenta poinformował, iż po dokonaniu testu na trwałą utratę wartości zakończonych prac rozwojowych gry *Dogfight 1942*, na podstawie przyszłych planowanych przepływów finansowych ze sprzedaży tego tytułu, Zarząd Spółki City Interactive S.A. podjął decyzję o uaktualnieniu ich wartości o kwotę 5,2 mln zł.

- **Emisja obligacji serii C i D**

W dniu 28 września 2012 roku nastąpiła emisja obligacji City Interactive S.A. serii C. Celem emisji było przede wszystkim pozyskanie środków na sfinansowanie wydatków związanych z premierą gry *Sniper: Ghost Warrior 2*. Ponadto, Emitent zamierza przeznaczyć środki z emisji obligacji na dalsze prace rozwojowe i nakłady na marketing i reklamę nowych gier. Spółka wyemitowała 15 500 obligacji za okaziciela (zdematerializowane, niezabezpieczone, zerokuponowe) o łącznej wartości nominalnej 15,5 mln zł. Cena emisyjna jednej obligacji wyniosła 935,50 zł. Dzień wykupu obligacji po ich wartości nominalnej ustalono na dzień 28 maja 2013 roku.

Dodatkowo w dniu 30 października 2012 roku nastąpiła emisja obligacji City Interactive S.A. serii D, która została przeprowadzona jako uzupełnienie emisji obligacji serii C z dnia 28 września 2012 r. i została wyemitowana na ten sam cel. Emisja objęła 6 000 obligacji

o łącznej wartości nominalnej 6 mln zł. Cena emisyjna jednej obligacji wyniosła 935,50 zł. Obligacje zostaną wykupione po ich wartości nominalnej w dniu 26 czerwca 2013 roku.

W dniu 21 lutego 2013 roku, po uzyskaniu zgody wszystkich obligatariuszy, Zarząd podjął uchwałę o zmianie warunków emisji obligacji serii C polegającej na przyznaniu premii równej 0,5% wartości nominalnej obligacji na każdą obligację (płatnej w dniu wykupu obligacji) oraz zmianie jednego z przypadków naruszenia uprawniającego obligatariuszy do żądania wcześniejszego wykupu obligacji tj. przesunięcia ostatecznego terminu wprowadzenia do sprzedaży gry *Sniper: Ghost Warrior 2* na dzień 12 marca 2013 roku.

Wskaźnik zadłużenia definiowany jako zadłużenie finansowe netto do kapitałów własnych na poziomie skonsolidowanym na dzień 31 grudnia 2012 roku był dodatni i wyniósł 0,11. Poprzez zadłużenie finansowe netto rozumie się sumę zadłużenia Grupy Kapitałowej z tytułu kredytów, pożyczek, leasingu finansowego, emisji obligacji lub innych dłużnych papierów wartościowych oraz innych oprocentowanych lub zdyskontowanych instrumentów finansowych, pomniejszoną o powiązane instrumenty pochodne zabezpieczające, środki pieniężne i ich ekwiwalenty, oprocentowane lokaty krótko- i długoterminowe w bankach i w innych instytucjach finansowych, zbywalne papiery wartościowe dostępne do sprzedaży i zastrzeżone środki pieniężne, obliczone na podstawie skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej.

- **Walutowe transakcje zabezpieczające**

W dniu 18 października 2012 roku, w związku z decyzją o zaniechaniu stosowania rachunkowości zabezpieczeń, zostały zamknięte wszystkie kontrakty forward. Wynik na kontraktach wyniósł 31 tys. zł.

- **Premiera gry *Sniper: Ghost Warrior 2***

2 stycznia 2013 roku Zarząd City Interactive S.A. poinformował, iż premiera gry *Sniper: Ghost Warrior 2* w wersji na PlayStation® 3, Xbox360® i PC odbędzie się w dniu 12 marca 2013 roku. Tym samym Zarząd przesunął publikowaną w dniu 25 lipca 2012 roku datę premiery ustaloną wówczas na dzień 15 stycznia 2013 roku.

W dniu 18 stycznia 2013 roku Spółka otrzymała potwierdzenie z firmy Microsoft®, iż gra *Sniper: Ghost Warrior 2* przeznaczona na platformę Xbox360® przeszła pomyślnie za pierwszym razem proces certyfikacji. Z kolei, w odniesieniu do certyfikacji gry na platformę Sony PlayStation®3, w dniu 30 stycznia 2013 roku otrzymano potwierdzenie z Sony Computer Entertainment America LLC a 13 lutego 2013 r. z Sony Computer Entertainment Europe Ltd., iż proces certyfikacji został zakończony pomyślnie. Tym samym gra została dopuszczona do wydania na platformy odpowiednio Xbox360® i Sony PlayStation®3 m.in. na terenie Ameryki Północnej, Europy i Australii.

- **Zaniechanie prac rozwojowych nad grą *World of Mercenaries***

W dniu 13 lutego 2013 roku Zarząd Emitenta poinformował, iż z uwagi na weryfikację potencjału komercyjnego gry *World of Mercenaries* Zarząd City Interactive S.A. podjął decyzję o zaniechaniu prac rozwojowych prowadzonych nad tą grą. W związku z powyższym dokonano odpisu aktualizującego wartość niezakończonych prac rozwojowych gry *World of Mercenaries* w kwocie 5,7 mln zł.

- **Wyrażenie zgody przez NWZA na zbycie zorganizowanej części przedsiębiorstwa City Interactive S.A.**

W dniu 6 marca 2013 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki wyraziło zgodę na zbycie zorganizowanej części przedsiębiorstwa Spółki City Interactive S.A. (City Interactive Spółka Akcyjna - Oddział w Warszawie) w postaci wyodrębnionego organizacyjnie zespołu składników materialnych i niematerialnych, poprzez wniesienie wkładu niepieniężnego do w pełni kontrolowanej spółki zależnej: spółki komandytowo-akcyjnej z siedzibą w Warszawie w zamian za objęcie akcji w podwyższonym kapitale zakładowym tej spółki. Zorganizowana część przedsiębiorstwa Spółki City Interactive S.A. zostanie zbyta na podstawie rynkowej wartości ustalonej przez Zarząd.

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

VII. Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno - finansowych, ujawnionych w rocznym sprawozdaniu finansowym

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 PLN/EUR,
- na dzień 31.12.2012 r. - 4,0882 PLN/EUR.

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 rok 2011 - 4,1401 PLN/EUR,
- za rok 2012 - 4,1736 PLN/EUR.

Wybrane dane finansowe przeliczone na EURO:

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	2012		2011	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przychody netto ze sprzedaży	30 982	7 423	69 933	16 891
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-20 807	-4 985	20 585	4 972
Zysk (strata) brutto	-22 608	-5 417	21 806	5 267
Zysk (strata) netto	-18 996	-4 551	17 103	4 131
Liczba akcji (w tys. szt.)	12 650	12 650	12 650	12 650
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą	-1,50	-0,36	1,35	0,33

RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	2012		2011	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	6 956	1 667	26 228	6 335
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-26 284	-6 298	-21 558	-5 207
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	19 669	4 713	-5 248	-1 268
Przepływy pieniężne netto	342	82	-578	-140

BILANS	31.12.2012		31.12.2011	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Aktywa trwałe	44 607	10 911	27 661	6 263
Aktywa obrotowe	29 046	7 105	43 469	9 842
Aktywa razem	73 653	18 016	71 130	16 105
Kapitał własny	41 622	10 181	58 596	13 267
Kapitał zakładowy	1 265	309	1 265	286
Zobowiązania	32 031	7 835	12 534	2 838
Zobowiązania długoterminowe	114	28	334	76
Zobowiązania krótkoterminowe	31 917	7 807	12 200	2 762
Pasywa razem	73 653	18 016	71 130	16 105

1. Bilans

Suma bilansowa Spółki na dzień 31 grudnia 2012 r. wyniosła 73,7 mln zł, co stanowi 4% wzrost w porównaniu z dniem 31 grudnia 2011 r.

Aktywa

Aktywa trwałe w bilansie na dzień 31 grudnia 2012 r. wynosiły 44,6 mln zł (61% aktywów ogółem Spółki) i wzrosły o 61% w porównaniu z dniem 31 grudnia 2011 r.

Wzrost wartości aktywów trwałych wynika przede wszystkim ze znacznego wzrostu wartości niematerialnych na koniec 2012 roku w porównaniu do stanu na koniec 2011 roku o kwotę 14,1 mln zł, tj. o 58%. Jest to efekt ponoszonych w 2012 roku nakładów inwestycyjnych na tworzenie nowych gier (koszty prac rozwojowych). Dodatkowo na wzrost wartości aktywów trwałych wpływ miało zwiększenie aktywa z tytułu podatku odroczonego na koniec roku (5,1 mln zł w porównaniu do 2,2 mln zł na koniec 2011 roku), co wynika głównie z wygenerowanej w 2012 roku straty podatkowej oraz dokonanych odpisów aktualizujących wartości niematerialne.

Aktywa obrotowe Spółki na dzień 31 grudnia 2012 r. wyniosły 29,0 mln zł i uległy zmniejszeniu w porównaniu do końca 2011 roku o 14,4 mln zł, tj. o 33%. Głównymi pozycjami aktywów obrotowych są środki pieniężne (wzrost o 2% w porównaniu z 31 grudnia 2011 roku) oraz należności handlowe, zmniejszenie poziomu których miało największy wpływ na wysokość aktywów obrotowych Spółki na koniec roku. Istotny spadek należności (o 8,1 mln zł, tj. o 48% w porównywalnych okresach) wynika z niższej sprzedaży w 2012 roku w porównaniu do roku 2011. Jednocześnie na koniec 2012 roku w porównaniu do końca 2011 roku zmniejszeniu o 1,9 mln zł, tj. o 48% uległy zapasy (co wynika z wyprzedzania magazynów przed premierą gry *Sniper: Ghost Warrior 2*) oraz obniżył się poziom inwestycji krótkoterminowych o kwotę 2,4 mln zł w związku ze spłatą pożyczek przez spółki zależne.

Pasywa

Kapitał własny Spółki na dzień 31 grudnia 2012 r. wyniósł 41,6 mln zł, co oznacza 29% spadek w porównaniu do 31 grudnia 2011 r. wynikający głównie z wygenerowanej w 2012 roku straty netto w kwocie 19,0 mln zł. W okresie sprawozdawczym Spółka zaprzestała realizowania polityki zabezpieczeń, efekt wyceny której (w części stanowiącej efektywne zabezpieczenie) na dzień 31 grudnia 2011 roku odniesiony został na kapitał z aktualizacji wyceny w wysokości minus 2,1 mln zł.

Zobowiązania Spółki w kwocie 32,0 mln zł stanowiły 43% sumy bilansowej i wzrosły ponad dwukrotnie w porównaniu do zobowiązań na koniec 2011 roku. Było to efektem głównie emisji obligacji Spółki serii C i D o łącznej wartości nominalnej wynoszącej 21,5

mln zł. Szczegóły dotyczące emisji obligacji opisane zostały w punkcie VI niniejszego raportu. Jednocześnie na dzień sporządzenia raportu rozpoznane zostały przychody przyszłych okresów w kwocie 2,7 mln zł, które stanowią przedpłaty dokonane w 2012 roku za licencje do gry *Sniper: Ghost Warrior 2*. Z kolei zobowiązania handlowe nieznacznie spadły w porównaniu do stanu na koniec 2011 roku (o 0,8 mln zł) oraz, z uwagi na zaprzestanie realizowania polityki zabezpieczeń, brak jest na koniec 2012 roku wyceny transakcji terminowych, która w kwocie 3 mln zł ujęta była w zobowiązaniach finansowych na koniec ubiegłego roku.

2. Rachunek zysków i strat

Przychody netto ze sprzedaży Spółki, mimo braku istotnych premier na rynku, wyniosły 31,0 mln zł (spadek w stosunku do 2011 roku). Głównym czynnikiem mającym wpływ na wyniki sprzedażowe osiągnięte w okresie była dalsza dobra sprzedaż gry *Sniper: Ghost Warrior* po obniżonych cenach.

Zysk brutto ze sprzedaży wyniósł 6,1 mln zł, natomiast na poziomie działalności operacyjnej Spółka wygenerowała stratę w kwocie 20,8 mln zł. Opis czynników wpływających na ujemną rentowność z działalności operacyjnej Spółki zamieszczony został w punkcie VIII niniejszego raportu.

Spółka odnotowała również stratę na działalności finansowej w wysokości 1,8 mln zł, co wynika głównie z poniesionych kosztów związanych z emisjami obligacji oraz ujemnych różnic kursowych, będących przede wszystkim efektem niekorzystnego kształtowania się kursów walut w okresie sprawozdawczym.

W 2012 roku strata netto Spółki wyniosła 19,0 mln zł.

3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rok 2012 Spółka rozpoczęła stanem środków pieniężnych w wysokości 14,1 mln zł.

Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej wyniosły 7,0 mln zł. Najistotniejszy wpływ na taki poziom przepływów miał spadek należności w porównaniu do końca ubiegłego roku oraz wygenerowana strata w 2012 roku.

Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej były ujemne i wyniosły minus 26,3 mln zł. Istotnymi pozycjami w tym zakresie były wydatki związane z finansowaniem prac rozwojowych związanych z tworzeniem nowych gier Spółki w kwocie 27,4 mln zł.

Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej były dodatnie (19,7 mln zł), co wynika z emisji w raportowanym okresie obligacji Spółki o łącznej wartości nominalnej 21,5 mln zł. Środki z tego tytułu wpłynęły do Spółki według ceny emisyjnej w kwocie 20,1 mln zł.

Środki pieniężne na koniec okresu sprawozdawczego wyniosły 14,4 mln zł.

VIII. Ocena, wraz z jej uzasadnieniem dotyczącym zarządzania zasobami finansowymi City Interactive S.A. oraz określenie ewentualnych zagrożeń i działań, jakie Spółka podjęła lub zamierza podjąć w celu przeciwdziałania tym zagrożeniom. Informacje o aktualnej i przewidywanej sytuacji finansowej

Wskaźniki rentowności

	Wyszczególnienie	jm.	2012	2011
1.	Rentowność sprzedaży	%	19,6%	46,4%
2.	Rentowność EBITDA	%	-59,7%	38,2%
3.	Rentowność działalności operacyjnej EBIT	%	-67,2%	29,4%
4.	Rentowność brutto	%	-73,0%	31,2%
5.	Rentowność netto	%	-61,3%	24,5%
6.	Rentowność aktywów (ROA)	%	-25,8%	24,0%
7.	Rentowność kapitałów własnych (ROE)	%	-45,6%	29,2%

Zasady wyliczania wskaźników

1. Rentowność sprzedaży	=	zysk ze sprzedaży / przychody ze sprzedaży
2. Rentowność EBITDA	=	EBITDA / przychody ze sprzedaży
3. Rentowność działalności operacyjnej	=	zysk z działalności operacyjnej / przychody ze sprzedaży
4. Rentowność brutto	=	zysk przed opodatkowaniem / przychody ze sprzedaży
5. Rentowność netto	=	zysk netto / przychody ze sprzedaży
6. Rentowność aktywów (ROA)	=	zysk netto / aktywa
7. Rentowność kapitału własnego (ROE)	=	zysk netto / kapitał własny

Rentowność sprzedaży w roku 2012 wyniosła 19,6%, co stanowi spadek w porównaniu do roku 2011 o 26,8 punktów procentowych. Miało na to wpływ kilka czynników:

Po pierwsze, w porównywanych okresach wzrósł udział sprzedaży gier na konsole w sprzedaży gier ogółem, których koszt produkcji jest wyższy o wysokość opłat licencyjnych dla właścicieli platform. Po drugie, spadek marży jest efektem sukcesywnych obniżek cen gry *Sniper: Ghost Warrior* na wszystkie platformy związanych z cyklem życia gry, podczas gdy sprzedaż gry na konsole PlayStation®3 w analogicznym okresie 2011 roku realizowana była po cenach standardowych. Ponadto w 2012 roku Spółka dokonała wyprzedaży innych, starych tytułów gier znajdujących się na magazynie po istotnie obniżonych cenach.

W porównywanych latach wysokość kosztów sprzedaży spadła o 11%, co wynika z niższego poziomu sprzedaży, natomiast wartość kosztów ogólnego zarządu wzrosła o 9%, co jest efektem rozwoju działalności Spółki po sukcesie wydawniczym gry *Sniper: Ghost Warrior*.

W okresie sprawozdawczym Spółka dokonała odpisów aktualizujących wartości niematerialne w odniesieniu do dwóch gier w łącznej kwocie 12,9 mln zł. Zaktualizowano wartość prac rozwojowych związanych z grą *Dogfight 1942* do wysokości spodziewanych przychodów ze sprzedaży tego tytułu (7,2 mln zł) oraz po analizie potencjału komercyjnego gry *World of Mercenaries* podjęto decyzję o zaniechaniu prac rozwojowych prowadzonych nad tą grą (5,7 mln zł).

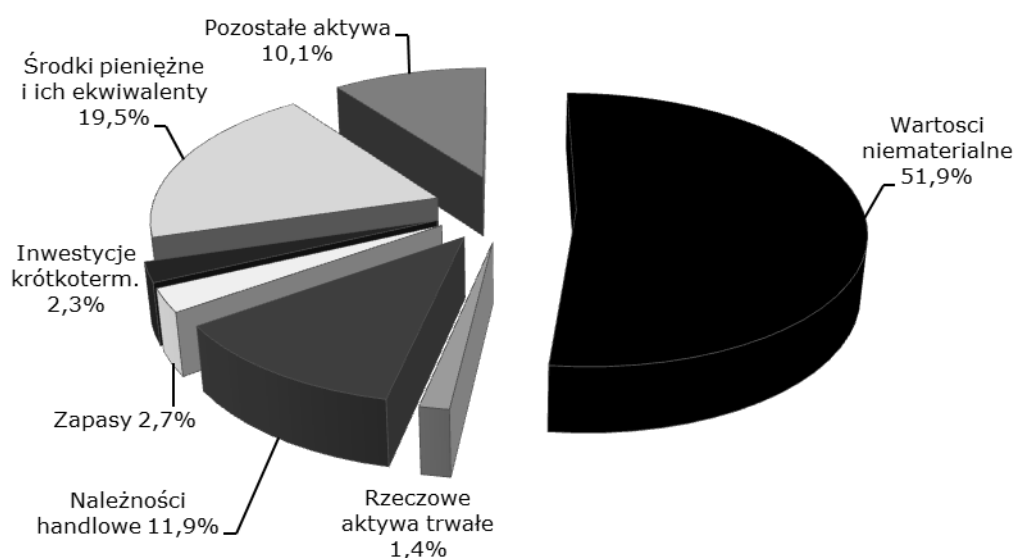
Dodatkowo Spółka dokonała odpisów aktualizujących wartość należności w wysokości 0,9 mln zł, jak również zaktualizowała oraz zlikwidowała zapasy w łącznej kwocie 1,5 mln zł.

W związku z powyższymi czynnikami rentowność brutto była ujemna i wyniosła minus 73,0%.

Struktura aktywów

	Wyszczególnienie	jm.	2012	2011
1.	Wartości niematerialne / Aktywa	%	51,9%	34,0%
2.	Rzeczowe aktywa trwałe / Aktywa	%	1,4%	1,3%
3.	Należności handlowe / Aktywa	%	11,9%	23,7%
4.	Zapasy / Aktywa	%	2,7%	5,5%
5.	Inwestycje krótkoterminowe / Aktywa	%	2,3%	5,7%
6.	Środki pieniężne i ich ekwiwalenty / Aktywa	%	19,5%	19,8%
7.	Pozostałe aktywa / Aktywa	%	10,1%	10,0%

Struktura aktywów w 2012 roku



W strukturze aktywów na koniec roku 2012 dominują wartości niematerialne składające się w głównej mierze z nakładów na prace rozwojowe w zakresie tworzenia nowych gier. Pozycja ta stanowi na dzień 31 grudnia 2012 roku 51,9% aktywów Spółki.

Istotnymi elementami aktywów są również należności handlowe (11,9% sumy bilansowej) oraz środki pieniężne i ich ekwiwalenty (stanowiące 19,5% sumy bilansowej).

Na dzień 31 grudnia 2012 r. środki finansowe na rachunkach bankowych Spółki wynosiły 14,4 mln zł i nie zmieniły się istotnie w porównaniu do 31 grudnia 2011 roku. Spółka pozyskała środki z emisji obligacji serii C i D w wysokości 20,1 mln zł oraz wygenerowała w 2012 roku nadwyżkę gotówki z działalności operacyjnej w kwocie 7,0 mln zł. Jednocześnie Spółka poniosła wydatki inwestycyjne na sfinansowanie prac rozwojowych w zakresie tworzenia nowych gier w kwocie 27,4 mln zł.

Wskaźniki rotacji

	Wyszczególnienie	jm.	2012	2011
1.	Wskaźnik rotacji aktywów	Liczba	0,4	1,0
2.	Wskaźnik rotacji zapasów	rotacji	15,3	17,9
3.	Okres splotu należności	Liczba	103,4	88,0
4.	Okres spłaty zobowiązań	dni	85,6	41,9

Zasady wyliczenia wskaźników

1. Wskaźnik rotacji aktywów = przychody ze sprzedaży / aktywa
2. Wskaźnik rotacji zapasów = przychody ze sprzedaży / stan zapasów na koniec okresu
3. Okres spływu należności = (należności handlowe / przychody ze sprzedaży) * liczba dni w okresie
4. Okres spłaty zobowiązań = (zobowiązania handlowe / przychody ze sprzedaży) * liczba dni w okresie

W 2012 roku, pomimo spadku poziomu należności i zobowiązań handlowych, pogorszeniu uległ okres spływu należności i wyniósł 103,4 dni (88 dni w roku ubiegłym) oraz wydłużył się okres spłaty zobowiązań (85,6 dni w porównaniu 41,9 dni w roku ubiegłym). Wynika to z niższych przychodów ze sprzedaży w raportowanym okresie.

Wskaźniki zadłużenia

Wyszczególnienie	2012	2011
1. Wskaźnik ogólnego zadłużenia	0,43	0,18
2. Wskaźnik zadłużenia kapitałów własnych	0,77	0,21
3. Wskaźnik pokrycia aktywów trwałych kapitałami stałymi	0,94	2,13
4. Wskaźnik zadłużenia krótkoterminowego	0,43	0,17
5. Wskaźnik zadłużenia długoterminowego	0,002	0,005

Zasady wyliczenia wskaźników

1. Wskaźnik ogólnego zadłużenia = (zobowiązania krótkoterm. + zobowiązania długoterm.) / pasywa ogółem
2. Wskaźnik zadłużenia kapitałów własnych = (zobowiązania krótkoterm. + zobowiązania długoterm.) / kapitały własne
3. Wskaźnik pokrycia aktywów trwałych kapitałami stałymi = (kapitał własny + zobowiązania długoterm.) / aktywa trwałe
4. Wskaźnik zadłużenia krótkoterminowego = zobowiązania krótkoterm. / pasywa ogółem
5. Wskaźnik zadłużenia długoterminowego = zobowiązania długoterm. / pasywa ogółem

Wartości wskaźników zadłużenia w porównaniu z rokiem ubiegłym pogorszyły się. Jest to efekt poniesienia w 2012 roku straty netto w wysokości 19,0 mln zł, która zmniejszyła kapitały własne Spółki i tym samym zwiększeniu uległ udział kapitałów obcych w finansowaniu aktywów Spółki. Dodatkowo w 2012 roku Spółka City Interactive S.A. wyemitowała obligacje serii C i D o łącznej wartości nominalnej wynoszącej 21,5 mln zł.

Wskaźniki płynności

Wyszczególnienie	2012	2011
1. Wskaźnik bieżącej płynności	0,91	3,56
2. Wskaźnik płynności szybkiej	0,85	3,24
3. Wskaźnik natychmiastowy	0,45	1,15

Zasady wyliczenia wskaźników

1. Wskaźnik bieżącej płynności = aktywa obrotowe / zobowiązania krótkoterminowe
2. Wskaźnik płynności szybkiej = (aktywa obrotowe - zapasy) / zobowiązania krótkoterminowe
3. Wskaźnik natychmiastowy = środki pieniężne i ich ekwiwalenty / zobowiązania krótkoterminowe

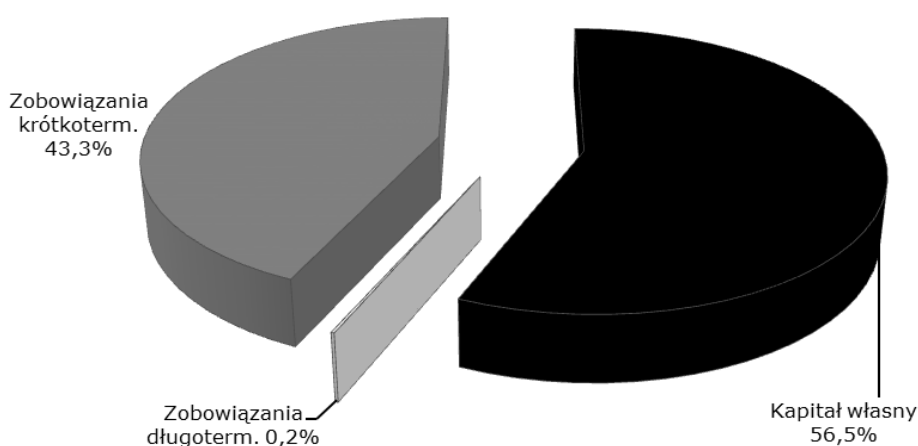
Pogorszeniu uległy wszystkie wskaźniki płynności finansowej Spółki. Spowodowane to było spadkiem wartości aktywów obrotowych przy jednoczesnym wzroście zobowiązań

krótkoterminowych w porównywalnych okresach. Środki pieniężne na dzień 31 grudnia 2012 roku wyniosły 14,4 mln zł, w porównaniu do 14,1 mln zł na koniec roku poprzedniego.

Struktura finansowania

	Wyszczególnienie	jm.	2012	2011
1.	Kapitał własny	%	56,5%	82,4%
2.	Zobowiązania długoterminowe	%	0,2%	0,5%
3.	Zobowiązania krótkoterminowe	%	43,3%	17,2%

Struktura finansowania w 2012 roku



W strukturze finansowej Spółki największy udział stanowi kapitał własny (56,5% pasywów ogółem). Spadek wysokości kapitałów na koniec 31 grudnia 2012 roku w porównaniu do analogicznego okresu roku 2011 wynikał z wygenerowania straty w roku 2012 w kwocie 19,0 mln zł.

Wszystkie wskaźniki działalności gospodarczej oraz sytuacji majątkowej i finansowej świadczą o dobrej kondycji finansowej Spółki i stanowią stabilną podstawę do dalszego rozwoju oraz realizacji celów nadrzędnych Spółki. Zdaniem Zarządu, pomimo wygenerowanej straty netto w 2012 roku w kwocie 19,0 mln zł oraz wykazania nadwyżki zobowiązań krótkoterminowych nad aktywami obrotowymi w wysokości 2,9 mln zł, nie występują okoliczności wskazujących na zagrożenie dla kontynuowania działalności i utraty płynności Spółki, a tym samym możliwości realizacji aktywów i wypełnienia zobowiązań w normalnym toku prowadzonej działalności gospodarczej. W związku z premierą gry *Sniper: Ghost Warrior 2* w dniu 12 marca 2013 roku Spółka spodziewa się rekordowych wyników finansowych i wygospodarowania nadwyżki finansowej, stanowiącej pokrycie dla zobowiązań Spółki.

IX. Informacje o podstawowych produktach, towarach i usługach, wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym oraz udziałem poszczególnych grup w sprzedaży City Interactive S.A. ogółem, a także zmianach w tym zakresie w 2012 r.

Działalność gospodarcza City Interactive S.A. polega na tworzeniu własnych gier video lub zakupie cudzych tytułów i oferowaniu ich do sprzedaży na terenie całego świata. Spółka kładzie nacisk na prowadzenie sprzedaży w formie dystrybucji gotowych nośników

z programami komputerowymi (finished goods), jednak w niektórych przypadkach dokonuje sprzedaży licencji na dystrybucje programu na określonym obszarze i w określonym czasie.

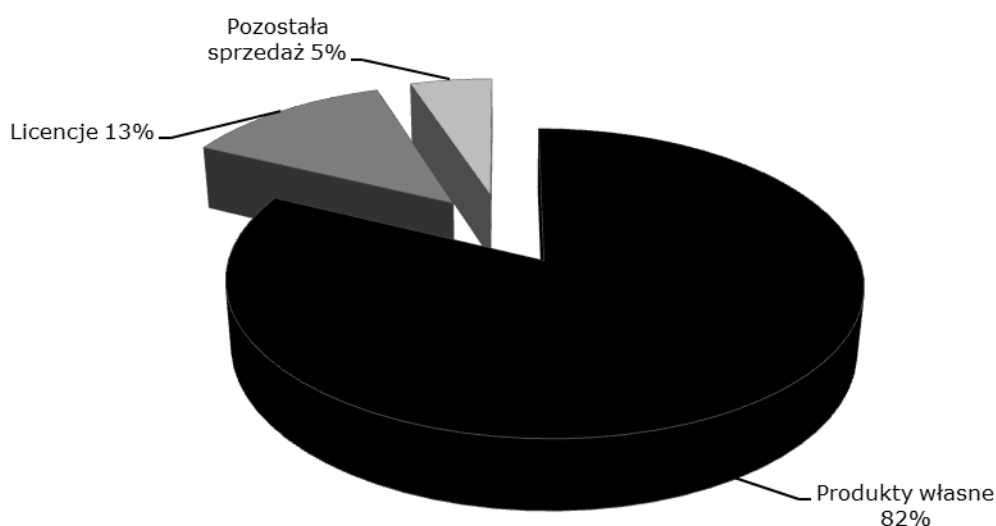
Struktura przychodów ze sprzedaży osiągniętej przez Spółkę w latach 2011 - 2012 ze względu na rodzaj oferowanego produktu w ujęciu wartościowym kształtowała się następująco:

1. Struktura przychodów ze sprzedaży w ujęciu wartościowym

dane w tys. zł

Przychody	2012	Udział %	2011	Udział %	2012/2011
Produkty własne	25 475	82%	58 323	83%	-56%
Licencje	3 945	13%	7 329	10%	-46%
Pozostała sprzedaż	1 561	5%	4 281	6%	-64%
Razem	30 982	100%	69 933	100%	-56%

Struktura przychodów w 2012 roku



2. Struktura przychodów ze sprzedaży w ujęciu ilościowym

Przychody	2012	Udział %	2011	Udział %	2012/2011
Produkty własne	1 194 011	75%	1 728 567	77%	-31%
Licencje	149	0%	277	0%	-46%
Pozostała sprzedaż	396 370	25%	505 945	23%	-22%
Razem	1 590 530	100%	2 234 789	100%	-29%

X. Informacje o rynkach zbytu, w podziale na krajowe i zagraniczne oraz źródłach zaopatrzenia w materiały do produkcji, w towary i usługi, z określeniem uzależnienia od odbiorców i dostawców

W roku 2012 udział sprzedaży zagranicznej w całkowitych przychodach Spółki nie uległ istotnej zmianie w porównaniu do 2011 roku i wyniósł 92%.

dane w tys. zł

Sprzedaż	2012	2011
Zagranica	28 406	66 636
<i>Udział</i>	92%	95%
Kraj	2 576	3 296
<i>Udział</i>	8%	5%
Razem	30 982	69 933

W ujęciu ilościowym udział eksportu wynosi 66%. Różnica w procentowym udziale sprzedaży zagranicznej w ujęciu wartościowym i ilościowym wynika z większego udziału sprzedaży konsol na tym rynku oraz wyższych cen jednostkowych w porównaniu do rynku polskiego.

Sprzedaż	2012	2011
Zagranica	1 054 249	1 620 140
<i>Udział</i>	66%	72%
Kraj	536 281	614 649
<i>Udział</i>	34%	28%
Razem	1 590 530	2 234 789

Odbiorcami, których udział w sprzedaży Spółki w roku 2012 przekroczył 10% są:

Kontrahent	Udział
1. City Interactive USA Inc.	28,16%
2. ak tronic Software & Services GmbH	12,87%
3. Mastertronic Group Limited	11,93%

Pozostali kontrahenci nie przekraczają wyznaczonego poziomu istotności.

Z kolei poniższe zestawienie zawiera listę dostawców, których udział w zakupach Spółki w roku 2012 przekroczył 10%:

Kontrahent	Udział
1. Sony DADC Austria AG	31,18%
2. Sony DADC USA Inc.	29,58%

Pozostali dostawcy nie przekraczają wyznaczonego poziomu istotności.

XI. Informacje o umowach znaczących dla działalności gospodarczej City Interactive S.A., w tym umowach zawartych pomiędzy akcjonariuszami oraz umowach ubezpieczenia, współpracy lub kooperacji

1. Umowy istotne dla prowadzonej działalności gospodarczej:

- **Zawarcie umów znaczących dotyczących sprzedaży gry *Sniper: Ghost Warrior 2***

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

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.

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.

- **Umowa dotycząca transakcji skarbowych**

W dniu 19 lutego 2013 roku Spółka wypowiedziała umowę ramową o współpracy w zakresie transakcji terminowych i pochodnych oraz umowę dodatkową transakcji walutowych zawartą z Raiffeisen Bank Polska S.A., i tego samego dnia otrzymała podpisaną przez Alior Bank S.A. umowę ramową dotyczącą transakcji skarbowych, w ramach której mogą być zawierane transakcje terminowe typu forward.

2. Umowy ubezpieczenia

Spółka City Interactive S.A. posiada wg stanu na dzień 31 grudnia 2012 r. umowy polisy ubezpieczeniowe w ERGO Hestia S.A. oraz Chartis Europe S.A.:

Nazwa Ubezpieczyciela	Przedmiot i zakres ubezpieczenia	Okres ubezpieczenia	Suma ubezpieczenia (w tys.)
Chartis Europe S.A.	Ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej Zarządu Spółki	07.11.2011 - 06.11.2012	50 000 zł
Chartis Europe S.A.	Ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej Zarządu Spółki	07.11.2012 - 06.11.2013	50 000 zł
Chartis Europe S.A.	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	10.06.2011 - 09.06.2012	2 000 USD
Chartis Europe S.A.	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	10.06.2012 - 09.06.2013	2 000 USD
Chartis Europe S.A.	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	01.09.2011 - 31.08.2012	2 200 USD
Chartis Europe S.A.	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	01.01.2012 - 31.12.2012	5 000 USD
Chartis Europe S.A.	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	28.04.2011 - 27.04.2012	2 000 USD

Chartis Europe S.A.	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	05.05.2012 - 04.05.2013	3 000 USD
ERGO Hestia S.A.	Ubezpieczenie sprzętu elektronicznego	15.09.2011 - 14.09.2012	1 891 zł
ERGO Hestia S.A.	Ubezpieczenie sprzętu elektronicznego	15.09.2012 - 14.09.2013	2 178 zł
ERGO Hestia S.A.	Ubezpieczenie mienia	15.09.2011 - 14.09.2012	6 307 zł
ERGO Hestia S.A.	Ubezpieczenie mienia	15.09.2012 - 14.09.2013	1 307 zł
ERGO Hestia S.A.	Ubezpieczenie mienia	15.09.2012 - 30.04.2013	5 000 zł

Ponadto Spółka posiadała zawarte polisy ubezpieczenia OC oraz Auto-Casco czterech posiadanych samochodów osobowych.

3. Umowy zawarte pomiędzy akcjonariuszami

Zarząd City Interactive S.A. nie posiada wiedzy na temat ewentualnych umów zawartych pomiędzy akcjonariuszami Spółki w 2012 r.

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

Nie zostały zawarte żadne tego rodzaju umowy.

XIII. Informacje o umowach kredytowych i umowach pożyczki z uwzględnieniem terminów ich wymagalności oraz umowach poręczeń i gwarancji City Interactive S.A.

1. Umowy kredytów i pożyczek

Na dzień 31 grudnia 2012 r. Emitent nie posiadał żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.

- **Umowa faktoringu odwrotnego**

20 lutego 2013 roku Zarząd City Interactive S.A. poinformował, iż otrzymał podpisaną z Alior Bank S.A. z siedzibą w Warszawie umowę faktoringu odwrotnego. Bank przyznał Spółce limit w wysokości 3,2 mln EUR do wykorzystania w EUR i USD, z przeznaczeniem na finansowanie zakupu towarów, zapłaty za licencję, produkcję u dostawców. Ostateczną datę spłaty finansowania ustalono na dzień 31 lipca 2013 r. Produkt oprocentowany jest stawką referencyjną EURIBOR 1M dla EUR i LIBOR 1M dla USD plus marża Banku w skali roku 2,2%; prowizja z tytułu zaangażowania (liczona od niewykorzystanej kwoty) – brak. Zabezpieczenie Produktu stanowią: potwierdzona cesja należności City Interactive USA Inc., oświadczenie o poddaniu się egzekucji oraz pełnomocnictwo do rachunków Emitenta prowadzonych przez Alior Bank S.A. Pozostałe postanowienia umowy nie odbiegają od warunków powszechnie stosowanych dla tego typu umów.

2. Umowy leasingu

Na dzień 31 grudnia 2012 r. City Interactive S.A. miała podpisane dwie umowy dotycząca leasingu kapitałowego. Pierwsza zawarta jest z Raiffeisen Leasing Polska S.A., której wartość początkowa wynosiła 98,4 tys. zł, natomiast wartość rat kapitałowych do spłaty na dzień bilansowy wynosi 29,3 tys. zł. Z kolei druga umowa zawarta została w 2012 roku z Getin Leasing S.A. (wartość początkowa - 76,8 tys. zł, wartość rat kapitałowych do spłaty na 31 grudnia 2012 r. - 60,6 tys. zł).

3. Umowy gwarancji i poręczeń

Spółka udzieliła poręczenia stanowiącego zabezpieczenie realizacji umowy leasingowej z Raiffeisen Leasing Polska S.A. w formie weksla in blanco.

XIV. W przypadku emisji papierów wartościowych w okresie objętym sprawozdaniem finansowym – opis wykorzystania wpływów z emisji

W okresie sprawozdawczym Spółka City Interactive S.A. dokonała dwukrotnej emisji obligacji serii C i D. Pierwsza emisja obligacji Spółki o łącznej wartości nominalnej 15,5 mln zł miała miejsce 28 września 2012 roku. Druga emisja obligacji serii D została przeprowadzona w dniu 30 października 2012 roku jako uzupełnienie emisji obligacji serii C. Emisja objęła 6.000 obligacji o łącznej wartości nominalnej 6 mln zł. Dzień Wykupu obligacji wyemitowanych w 2012 roku ustalono odpowiednio na 28 maja 2013 r. oraz 26 czerwca 2013 roku. Szczegółowy opis emisji znajduje się w punkcie VI niniejszego raportu.

XV. Informacje o udzielonych pożyczkach przez City Interactive S.A.

Pożyczkobiorca	Kwota całkowita wg umowy	Termin spłaty	Kwota pożyczki i odsetek w walucie	Kwota pożyczki i odsetek w PLN
City Interactive Germany GmbH	130 000 EUR	28.03.2012	14 EUR	59
City Interactive Studio Ltd.	220 000 GBP	02.01.2013	6 528 GBP	32 718
Business Area Sp. z o.o.	1 600 000 PLN	31.12.2013	1 673 372 PLN	1 673 372
Marcin Kwaśnica	300 000 PLN	31.12.2012	10 560 PLN	10 560

Spółka utworzyła odpis aktualizujący na należności z tytułu pożyczki udzielonej Spółce zależnej City Interactive Spain S.L. w związku z podjętą przez Zarząd w dniu 13 listopada 2009 r. Uchwałą w sprawie zaniechania rozwoju działalności Spółki City Interactive Spain S.L. Istnieje prawdopodobieństwo utraty kwoty 62,4 tys. EUR. Spółka utworzyła odpis aktualizacyjny w wysokości 258,6 tys. zł. Z takich samych przyczyn utworzono odpis aktualizacyjny w wysokości 29,4 tys. zł. w związku z pożyczką udzieloną podmiotowi zależnemu City Interactive Mexico S.A. de C.V. łączna wysokość odpisów aktualizacyjnych ten składnik aktywów wynosi 373 tys. zł.

Pożyczka udzielona City Interactive Jogos Electronicos de LTDA Peru w wysokości 2,5 mln zł objęta w całości odpisem aktualizacyjnym została przeniesiona na kapitał podstawowy spółki zależnej i jest przeniesiona do pozycji "Udziały i akcje w jednostkach podporządkowanych" w aktywach trwałych - wartość bilansowa składnika wynosi 0 zł.

W dniu 22 lutego 2013 roku Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników spółki zależnej Business Area Sp. z o.o. podjęło uchwałę zobowiązującą jedynego wspólnika (City Interactive S.A.) do dokonania dopłaty 2,0 mln zł w stosunku do posiadanych udziałów. Dopłata będzie pokryta konwersją istniejącego zadłużenia z tytułu pożyczki (łącznie z odsetkami) w kwocie 1 673 tys. zł oraz gotówką w kwocie 327 tys. zł.

XVI. Wartość wynagrodzeń, nagród, korzyści wypłaconych, należnych lub potencjalnie należnych osobom zarządzającym i nadzorującym Spółki

Wartość wynagrodzeń (brutto) osób zarządzających i nadzorujących Spółki wypłaconych w roku 2012 (dane w zł):

Zarząd City Interactive S.A.

Marek Tymiński - Prezes Zarządu	647 892
Andreas Jaeger - Członek Zarządu	101 531
Michał Sokolski - Członek Zarządu	3

Rada Nadzorcza City Interactive S.A.

Krzysztof Sroczyński - Przewodniczący Rady Nadzorczej	42 000
Marek Dworak - Członek Rady Nadzorczej	30 000
Grzegorz Leszczyński - Członek Rady Nadzorczej	30 000
Lech Tymiński - Członek Rady Nadzorczej	30 000
Tomasz Litwiniuk - Członek Rady Nadzorczej	30 000

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

Wszystkie opisane poniżej transakcje zostały zawarte na warunkach rynkowych. Transakcje Emitenta ze spółkami należącymi do Grupy Kapitałowej:

dane w tys. zł

	koszty	przychody	należności	zobowiązania
City Interactive Germany GmbH	553	6	-	41
City Interactive USA Inc.	8 386	8 931	5 563	-
City Interactive Studio LTD	4	20	33	-
City Interactive Studio S.R.L.	14	30	-	109
Business Area Sp. z o.o.	622	738	2 245	-
City Interactive Peru SAC	-	-	-	505
RAZEM	9 579	9 725	7 841	655

Transakcje Emitenta ze spółkami powiązanymi osobowo z Markiem Tymińskim - głównym akcjonariuszem Spółki, który bezpośrednio lub pośrednio kontroluje następujące podmioty:

dane w tys. zł

	koszty/zakupy	przychody	należności	zobowiązania
ATS Sp. z o.o.	5 891	49	12	422
Premium Food Sp. z o.o.	-	-	-	-
Premium Food Restaurants S.A.	13	3	3	14
Klub Rybny Sp. z o.o.	-	-	-	-
Tech Marek Tymiński	82	82	-	-
MT Golf Sp. z o.o.	1	5	20	-
RAZEM	5 987	140	35	436

Transakcje Emitenta ze spółkami powiązаныmi osobowo z Członkami Rady Nadzorczej i Członkami Zarządu:

dane w tys. zł

	koszty	przychody	należności	zobowiązania
KS Konsulting Krzysztof Sroczyński	5	-	-	-
Michał Sokolski 3AFX	169	-	-	-
Andreas Jaeger Consulting	443	-	-	-
RAZEM	617	-	-	-

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

Na dzień publikacji raportu Zarząd Emitenta nie posiada informacji na temat toczących się postępowań z udziałem Spółki oraz jednostek od niej zależnych.

XIX. Opis czynników i zdarzeń o nietypowym charakterze, mających wpływ na wynik z działalności za rok 2012

W raportowanym okresie nie wystąpiły zdarzenia o nietypowym charakterze, które miały znaczący wpływ na osiągnięte przez Spółkę City Interactive S.A. wyniki finansowe.

XX. Objasnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym a wcześniej publikowanymi prognozami wyników

W dniu 10 stycznia 2013 roku Zarząd City Interactive S.A. opublikował wstępne szacunki Spółki dotyczące skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży netto osiągniętych przez Grupę Kapitałową City Interactive w czwartym kwartale 2012 roku - przekroczyły 12,5 mln zł.

Zarząd Emitenta nie publikował żadnych innych szacunków lub prognoz dotyczących wyników Spółki zaprezentowanych w niniejszym raporcie.

XXI. Istotne czynniki ryzyka i zagrożeń Spółki

Najważniejsze zewnętrzne czynniki ryzyka z punktu widzenia Emitenta są następujące:

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Rynek gier video, na którym działa Spółka City Interactive S.A. 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 Spółka 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

Spółka prowadzi działalność na rynku, na którym główną pozycję zajmują firmy z silną, ugruntowaną pozycją. City Interactive S.A. 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. Gry tworzone na platformy: Sony PlayStation®3, Xbox360®, oraz PC posiadają wysoki potencjał handlowy i są produktami konkurencyjnymi do innych tytułów obecnych na rynku. City Interactive S.A. podjęła intensywne działania w kierunku uzupełnienia oferty o gry z nowego segmentu: na platformy z systemami iOS.

Ryzyko zmiany trendów

City Interactive S.A. 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 pożądanych wpływów. 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 Spółki w tym kierunku opierają się na stałym monitorowaniu rynku pod kątem rozwoju nowych technologii (np. 3D) oraz zagospodarowywaniu segmentów tworzonych przez nowopowstające konsole, urządzenia mobilne oraz internet.

Ilość realizowanych projektów powoduje zróżnicowanie oferty i ogranicza ryzyko rynkowe.

Ryzyko zmiany regulacji prawnych i podatkowych

Zagrożeniem dla działalności Emitenta mogą być bardzo częste zmiany regulacji prawnych i podatkowych w Polsce i na świecie. Dotyczy to uregulowań i interpretacji przepisów związanych z ochroną własności intelektualnej, rynkiem kapitałowym, prawem pracy i ubezpieczeń społecznych, prawem podatkowym, czy uregulowań dotyczących prawa handlowego. W niektórych krajach często podejmowany jest temat zakazu oferowania gier video zawierających elementy przemocy. Istnieje zatem ryzyko zmiany przepisów w którymś z państw, gdzie City Interactive S.A. oferuje swoje produkty, co mogłoby wpłynąć negatywnie na wyniki działalności Spółki.

Spółka 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 2012 roku 92% przychodów City Interactive S.A. generowanych było w trzech walutach: euro, dolarach amerykańskich i funtach brytyjskich. Spółka 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.

Do czynników ryzyka bezpośrednio związanych z działalnością Spółki należą:

Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników

Sukces działalności Spółki 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.

City Interactive S.A. 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

Działalność handlowa prowadzona jest w oparciu o rozwinięte kanały sieci detalicznej w Polsce oraz o ścisłą współpracę z zagranicznymi dystrybutorami mającymi swe siedziby w na całym świecie. Istnieje ryzyko rozwiązania umów dystrybucyjnych czy upadłości, za pomocą których odbywa się dystrybucja, którzy są formalnymi nabywcami towarów i których Spółka jest wierzycielem. Aby zminimalizować możliwości poniesienia strat Spółka posiada na najistotniejszych rynkach, takich jak Stany Zjednoczone Ameryki Północnej, Wielka Brytania czy Niemcy, spółki zależne, których zadaniem jest ciągle poszerzanie możliwości dystrybucyjnych oraz ścisła współpraca z dystrybutorami.

City Interactive S.A. w 2012 roku zrealizowała sprzedaż:

- do największego kontrahenta na poziomie 28% całości sprzedaży,
- do 3 największych kontrahentów łącznie na poziomie 53% 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 Spółki. 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 Spółki w okresie sprawozdawczym i są realizowane z zachowaniem wszystkich terminów.

Ryzyko związane z realizacją planów rozwojowych

City Interactive S.A. posiada nadwyżkę gotówki generowaną z działalności operacyjnej, z której finansowana jest działalność wydawnicza. Spółka 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 Spółkę wysokich standardów mogłoby negatywnie wpłynąć na oczekiwane przychody ze sprzedaży tego konkretnego produktu ale też osłabić wizerunek Spółki.

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

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

Dodatkowym aspektem jest ryzyko wystąpienia przeciwko Spółce 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 City Interactive S.A. 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

Spółka generuje dodatkowo przepływy pieniężne z działalności operacyjnej. 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 na bardzo korzystnych warunkach finansowych.

XXII. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych, w tym inwestycji kapitałowych w porównaniu do wielkości posiadanych środków z uwzględnieniem możliwości zmian w strukturze finansowania tej działalności

Spółka posiada zdolność finansowania projektów inwestycyjnych. W roku obrotowym 2013 Spółka zamierza utrzymać dotychczasowy poziom inwestycji. Do sfinansowania projektów inwestycyjnych będą wykorzystywane środki własne, jak również środki pozyskiwane z sektora bankowego lub finansowego.

XXIII. Charakterystyka czynników istotnych dla rozwoju przedsiębiorstwa oraz opis perspektyw rozwoju działalności gospodarczej

City Interactive S.A. 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. Spółka produkuje gry na aktualnie dostępne konsole, jak również rozpoczęła prace nad tworzeniem gier na konsole nowej generacji, które ukazać się mają na rynku na przełomie 2013-2014 roku i stopniowo zastąpią obecną generację konsol. 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) oraz nowe kanały dystrybucji (gry mobilne na platformy z systemami iOS, tj. iPad® i iPhone®), co stanowi kolejny krok w procesie rozwoju Spółki. W opinii Zarządu Emitenta wpłynie to na poprawę wyników Emitenta w kolejnych kwartałach i latach.

Prawie trzy lata trwały 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. Premiera *Sniper: Ghost Warrior 2* odbędzie się 12 marca 2013 roku w Ameryce Północnej oraz 15 marca 2013 roku na rynku europejskim. Gra będzie niewątpliwie jednym z najważniejszych czynników mających wpływ na wyniki finansowe Spółki 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*.

W 2013 roku będzie miała również miejsce premiera gry *Alien Fear*. Gra produkowana jest w oparciu o najnowszą wersję technologii Unreal® Engine3 i będzie sprzedawana w dystrybucji cyfrowej początkowo na PC.

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*. Premiera gry w wersji na Xbox360®, PlayStation®3 oraz PC planowana jest na 2014 rok. Zarząd Spółki 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*). Gra ukaże się w 2014 roku i będzie dostępna na PC oraz platformy nowej generacji, następców konsol Xbox360® oraz PlayStation®3.

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

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

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

- a) Nazwa podmiotu: CSWP Audyt Spółka z o.o.
- 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 oraz Grupy Kapitałowej za rok 2012 (przeгляд półroczny i badanie roczne).
- c) Łączna wartość wynagrodzenia należnego za przeгляд i badanie sprawozdania finansowego jednostki i Grupy w 2012 r. – 40 000 zł netto.
- d) Podmiotem dokonującym badanie sprawozdania finansowego Spółki oraz Grupy Kapitałowej za rok 2011 (przeгляд półroczny i badanie roczne) była spółka CSWP Audyt Sp. z o.o. Łączna wartość wynagrodzenia należnego za przeгляд i badanie sprawozdania finansowego Spółki i Grupy Kapitałowej w 2011 r. wyniosła 40 000 zł netto.

Marek Tymiński

Prezes Zarządu

Andreas Jaeger

Członek Zarządu

Warszawa, dnia 7 marca 2013 roku