

# **GRUPA KAPITAŁOWA CITY INTERACTIVE**

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI  
GRUPY KAPITAŁOWEJ  
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 Grupy. 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 Grupy.

Rok 2012 był kolejnym okresem intensywnego inwestowania w najnowocześniejsze technologie i budowania struktur Grupy 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 Grupą Kapitałową City Interactive 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 Grupy 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 Grupę Kapitałową City Interactive również w trudnym dla nas okresie. Jestem przekonany, że rok 2013 i lata kolejne będą okresem największego w historii Grupy 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 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 roczne 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 badania rocznego 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 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 Grupy Kapitałowej City Interactive

Grupa Kapitałowa City Interactive prowadzi działalność producencką i wydawniczą na globalnym rynku gier video. Spółka dominująca City Interactive S.A. 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. 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 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, Grupa może efektywnie kontrolować proces powstawania i dystrybucji gier bez konieczności angażowania dużej liczby podmiotów zewnętrznych w procesie wprowadzenia gier do sprzedaży na rynku.

Grupa Kapitałowa City Interactive skutecznie wykorzystuje swoje najważniejsze atuty: doświadczony zespół, ogólnoświatową 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. Grupa 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 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 roku.

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 w dniu 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.

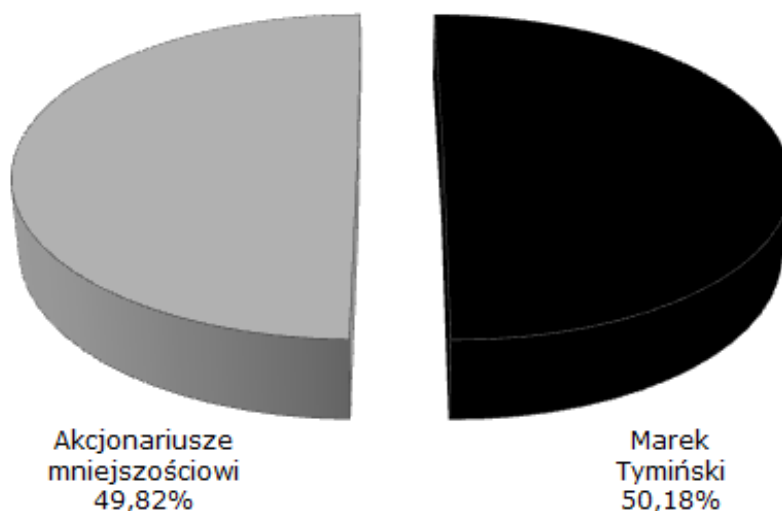
## **2.2 Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na WZA Spółki dominującej na dzień przekazania raportu rocznego, ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty akcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym,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

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

### **Akcyonariat Spółki dominującej na dzień przekazania niniejszego raportu**

<b>Wyszczególnienie</b>	<b>ilość posiadanych akcji (szt.)</b>	<b>% udział w kapitale zakładowym</b>	<b>liczba głosów na WZA</b>	<b>% udział w liczbie głosów na WZA</b>
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 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. 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 zależna utworzona została w grudniu 2010 roku i podlegała konsolidacji od pierwszego kwartału 2011 roku.

W dniu 4 lutego 2013 roku Spółka dominująca 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 Spółka dominująca 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.

#### **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 Spółkę dominującą City Interactive S.A. w roku 2012**

##### **Zarząd City Interactive S.A.**

Marek Tymiński	Prezes Zarządu Spółki dominującej 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 dominującej.

##### **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 Grupy 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 dominującej 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 Spółki dominującej 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 dominującej 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 Spółki dominującej 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 dominująca 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 Spółki dominującej 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 Spółki dominującej 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 Spółki dominującej 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 otrzymano 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 Spółki dominującej podjął decyzję o zaniechaniu prac rozwojowych prowadzonych nad tą grą. W związku z powyższym dokonano w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy odpisu aktualizującego wartość niezakończonych prac rozwojowych gry *World of Mercenaries* w kwocie 5,4 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 dominującej 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 dominującej 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:

<b>RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT</b>	<b>2012</b>		<b>2011</b>	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
<b>Przychody netto ze sprzedaży</b>	<b>41 205</b>	<b>9 873</b>	<b>81 718</b>	<b>19 738</b>
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-21 431	-5 135	21 120	5 101
Zysk (strata) brutto	-23 372	-5 600	22 308	5 388
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>-19 794</b>	<b>-4 743</b>	<b>16 923</b>	<b>4 088</b>
Liczba akcji (w tys. szt.)	12 650	12 650	12 650	12 650
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą	-1,56	-0,37	1,34	0,32

<b>RACHUNEK PRZEPLÝWÓW PIENIĘŻNYCH</b>	<b>2012</b>		<b>2011</b>	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	9 073	2 174	25 492	6 157
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-28 963	-6 940	-19 064	-4 605
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	19 669	4 713	-5 248	-1 268
<b>Przepływy pieniężne netto</b>	<b>-221</b>	<b>-53</b>	<b>1 179</b>	<b>285</b>

BILANS	31.12.2012		31.12.2011	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Aktywa trwałe	44 883	10 979	28 779	6 516
Aktywa obrotowe	27 574	6 745	41 875	9 481
<b>Aktywa razem</b>	<b>72 457</b>	<b>17 723</b>	<b>70 654</b>	<b>15 997</b>
Kapitał własny	39 657	9 700	57 772	13 080
Kapitał zakładowy	1 265	309	1 265	286
<b>Zobowiązania</b>	<b>32 799</b>	<b>8 023</b>	<b>12 882</b>	<b>2 917</b>
Zobowiązania długoterminowe	114	28	342	77
Zobowiązania krótkoterminowe	32 685	7 995	12 540	2 839
<b>Pasywa razem</b>	<b>72 457</b>	<b>17 723</b>	<b>70 654</b>	<b>15 997</b>

## 1. Bilans

Suma bilansowa Grupy Kapitałowej City Interactive na dzień 31 grudnia 2012 r. wyniosła 72,5 mln zł, co stanowi 3% wzrost w porównaniu z dniem 31 grudnia 2011 r.

### Aktywa

Aktywa trwałe w bilansie na dzień 31 grudnia 2012 r. wynosiły 44,9 mln zł (62% aktywów ogółem Grupy) i wzrosły o 56% 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 13,0 mln zł, tj. o 52%. 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 (5,3 mln zł w porównaniu do 2,3 mln zł na koniec 2011 roku), co wynika głównie z wygenerowanej w 2012 roku straty podatkowej oraz dokonanych odpisów aktualizujących wartości niematerialne.

Aktywa obrotowe Grupy na dzień 31 grudnia 2012 r. wyniosły 27,6 mln zł i uległy zmniejszeniu w porównaniu do końca 2011 roku o 14,3 mln zł, tj. o 34%. Głównymi pozycjami aktywów obrotowych są środki pieniężne (nie zmieniły się istotnie w porównaniu z 31 grudnia 2011 roku) oraz należności handlowe, zmniejszenie poziomu których miało największy wpływ na wysokość aktywów obrotowych Grupy na koniec roku. Istotny spadek należności (o 8,4 mln zł, tj. o 58% 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 2,6 mln zł, tj. o 52% uległy zapasy (co wynika z wyprzedaży magazynów przed premierą gry *Sniper: Ghost Warrior 2*) oraz obniżył się poziom zaliczek wypłaconych do poziomu 0,1 mln zł.

### Pasywa

Kapitał własny Grupy na dzień 31 grudnia 2012 r. wyniósł 39,7 mln zł, co oznacza 31% spadek w porównaniu do 31 grudnia 2011 r. wynikający głównie z wygenerowanej w 2012 roku straty netto w kwocie 19,8 mln zł. W okresie sprawozdawczym Spółka dominująca 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 Grupy w kwocie 32,8 mln zł stanowiły 45% sumy bilansowej i wzrosły ponad dwukrotnie w porównaniu do zobowiązań na koniec 2011 roku. Było to efektem głównie emisji obligacji Spółki dominującej 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 0,3 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 Grupy, mimo braku istotnym premier na rynku, wyniosły 41,2 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 11,0 mln zł, natomiast na poziomie działalności operacyjnej Grupa Kapitałowa wygenerowała stratę w kwocie 21,4 mln zł. Opis czynników wpływających na ujemną rentowność z działalności operacyjnej Grupy zamieszczony został w punkcie VIII niniejszego raportu.

Grupa odnotowała również stratę na działalności finansowej w wysokości 1,9 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 Grupy wyniosła 19,8 mln zł.

## 3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rok 2012 Grupa rozpoczęła stanem środków pieniężnych w wysokości 16,7 mln zł.

Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej wyniosły 9,1 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 29,0 mln zł. Istotnymi pozycjami w tym zakresie były wydatki związane z finansowaniem prac rozwojowych związanych z tworzeniem nowych gier Grupy w kwocie 27,5 mln zł.

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

Środki pieniężne na koniec okresu sprawozdawczego wyniosły 16,5 mln zł.

**VIII. Ocena, wraz z jej uzasadnieniem dotyczącym zarządzania zasobami finansowymi Grupy Kapitałowej City Interactive oraz określenie ewentualnych zagrożeń i działań, jakie Spółka dominująca 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	%	26,6%	47,1%
2. Rentowność EBITDA	%	-45,8%	33,4%
3. Rentowność działalności operacyjnej EBIT	%	-52,0%	25,8%
4. Rentowność brutto	%	-56,7%	27,3%
5. Rentowność netto	%	-48,0%	20,7%
6. Rentowność aktywów (ROA)	%	-27,3%	24,0%
7. Rentowność kapitałów własnych (ROE)	%	-49,9%	29,3%

**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 26,6%, co stanowi spadek w porównaniu do roku 2011 o 20,5 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 Grupa dokonała wyprzedaży innych, starych tytułów gier znajdujących się na magazynie po istotnie obniżonych cenach.

W porównywanych latach wysokość kosztów sprzedaży spadła o 8%, natomiast wartość kosztów ogólnego zarządu nie zmieniła się istotnie.

W okresie sprawozdawczym Grupa dokonała odpisów aktualizujących wartości niematerialne w odniesieniu do trzech gier w łącznej kwocie 13,5 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 (5,4 mln zł). Dodatkowo dokonano odpisania gier tworzonych na platform z systemami iOS, w tym na grę *Sniper: Ghost Warrior*, w łącznej kwocie 0,9 mln zł.

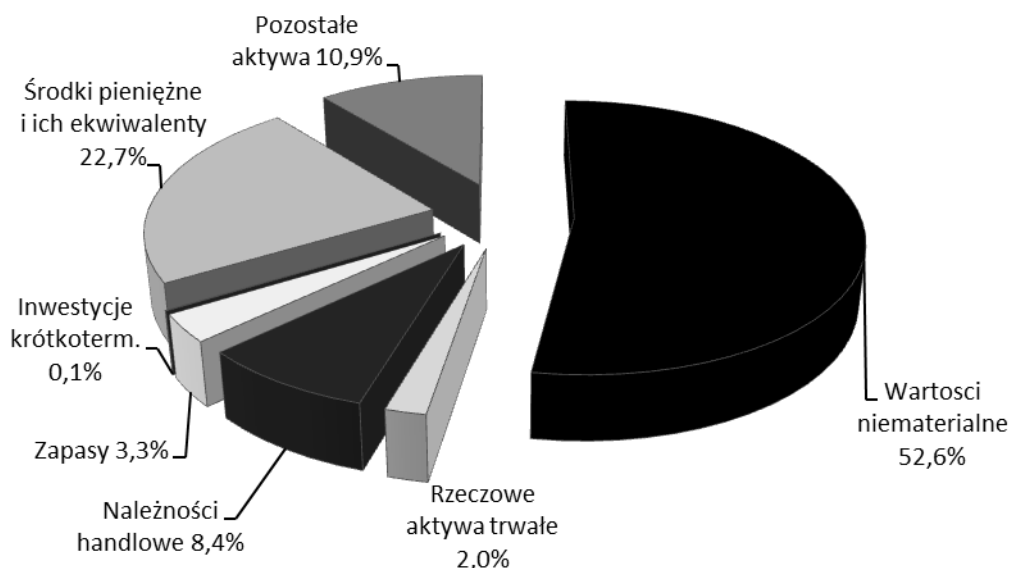
Dodatkowo Grupa dokonała odpisów aktualizujących wartość należności w wysokości 0,9 mln zł, jak również zaktualizowała oraz zlikwidowała zapasy w łącznej kwocie 1,5 mln zł.

W związku z powyższymi czynnikami rentowność brutto była ujemna i wyniosła minus 56,7%.

## Struktura aktywów

	Wyszczególnienie	jm.	2012	2011
1.	Wartości niematerialne / Aktywa	%	52,6%	35,5%
2.	Rzeczowe aktywa trwałe / Aktywa	%	2,0%	2,0%
3.	Należności handlowe / Aktywa	%	8,4%	20,5%
4.	Zapasy / Aktywa	%	3,3%	7,0%
5.	Inwestycje krótkoterminowe / Aktywa	%	0,1%	0,6%
6.	Środki pieniężne i ich ekwiwalenty / Aktywa	%	22,7%	23,6%
7.	Pozostałe aktywa / Aktywa	%	10,9%	10,7%

### 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 52,6% aktywów Grupy Kapitałowej.

Istotnymi elementami aktywów są również należności handlowe (8,4% sumy bilansowej) oraz środki pieniężne i ich ekwiwalenty (stanowiące 22,7% sumy bilansowej).

Na dzień 31 grudnia 2012 r. środki finansowe na rachunkach bankowych Grupy wynosiły 16,5 mln zł i nie zmieniły się istotnie w porównaniu do 31 grudnia 2011 roku. Grupa pozyskała środki z emisji obligacji Spółki dominującej serii C i D w wysokości 20,1 mln zł oraz wygenerowała w 2012 roku nadwyżkę gotówki z działalności operacyjnej w kwocie 9,1 mln zł. Jednocześnie Grupa poniosła wydatki inwestycyjne na sfinansowanie prac rozwojowych w zakresie tworzenia nowych gier w kwocie 27,5 mln zł.

## Wskaźniki rotacji

	Wyszczególnienie	jm.	2012	2011
1.	Wskaźnik rotacji aktywów	Liczba	0,6	1,2
2.	Wskaźnik rotacji zapasów	rotacji	17,5	16,5
3.	Okres spływu należności	Liczba	54,1	64,8
4.	Okres spłaty zobowiązań	dni	71,1	37,2

**Zasady wyliczania 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

Poprawie uległ okres spływu należności i wyniósł 54,1 dni (64,8 dni w roku ubiegłym), co wynika ze zmniejszenia stanu należności handlowych na koniec 2012 roku. W 2012 roku, pomimo spadku poziomu zobowiązań handlowych, wydłużył się okres spłaty zobowiązań (71,1 dni w porównaniu 37,2 dni w roku ubiegłym), co wynika z niższych przychodów ze sprzedaży w raportowanym okresie.

**Wskaźniki zadłużenia**

Wyszczególnienie	2012	2011
1. Wskaźnik ogólnego zadłużenia	0,45	0,18
2. Wskaźnik zadłużenia kapitałów własnych	0,83	0,22
3. Wskaźnik pokrycia aktywów trwałych kapitałami stałymi	0,89	2,02
4. Wskaźnik zadłużenia krótkoterminowego	0,45	0,18
5. Wskaźnik zadłużenia długoterminowego	0,002	0,005

**Zasady wyliczania 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 pogorszyły się. Jest to efekt poniesienia w 2012 roku straty netto w wysokości 19,8 mln zł, która zmniejszyła kapitały własne Grupy Kapitałowej i tym samym zwiększeniu uległ udział kapitałów obcych w finansowaniu aktywów Grupy. Dodatkowo w 2012 roku Spółka dominująca wyemitowała obligacje serii C i D o łącznej wartości nominalnej wynoszącej 21,5 mln zł.

**Wskaźniki płynności**

Wyszczególnienie	2012	2011
1. Wskaźnik bieżącej płynności	0,84	3,34
2. Wskaźnik płynności szybkiej	0,77	2,94
3. Wskaźnik natychmiastowy	0,50	1,33

**Zasady wyliczania 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

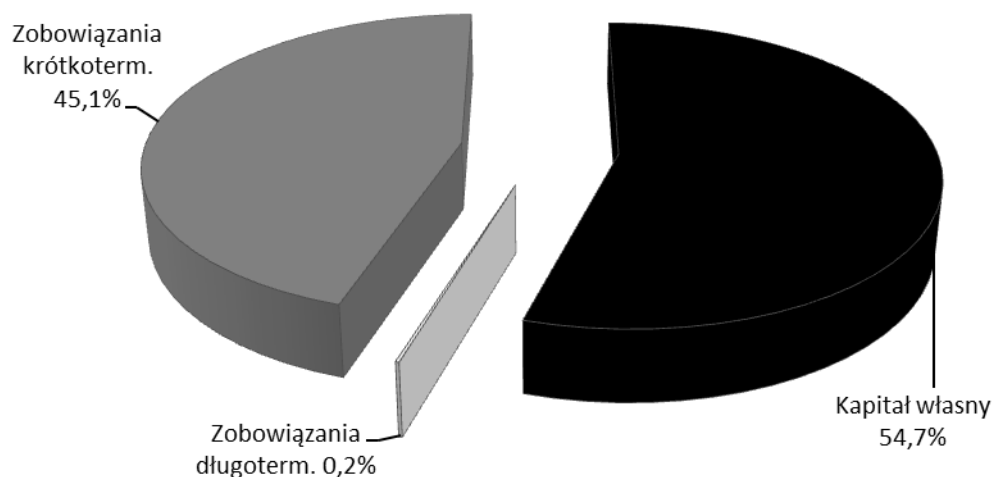


Pogorszeniu uległy wszystkie wskaźniki płynności finansowej Grupy. Spowodowane to było spadkiem wartości aktywów obrotowych przy jednoczesnym wzroście zobowiązań krótkoterminowych w porównywalnych okresach. Środki pieniężne na dzień 31 grudnia 2012 roku wyniosły 16,5 mln zł, w porównaniu do 16,7 mln zł na koniec roku poprzedniego.

### Struktura finansowania

	Wyszczególnienie	jm.	2012	2011
1.	Kapitał własny	%	54,7%	81,8%
2.	Zobowiązania długoterminowe	%	0,2%	0,5%
3.	Zobowiązania krótkoterminowe	%	45,1%	17,7%

### Struktura finansowania w 2012 roku



W strukturze finansowej Grupy Kapitałowej największy udział stanowi kapitał własny (54,7% 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 19,8 mln zł.

Wszystkie wskaźniki działalności gospodarczej oraz sytuacji majątkowej i finansowej świadczą o dobrej kondycji finansowej Grupy Kapitałowej i stanowią stabilną podstawę do dalszego rozwoju oraz realizacji celów nadrzędnych Grupy. Zdaniem Zarządu Spółki dominującej, pomimo wygenerowanej straty netto w 2012 roku w kwocie 19,8 mln zł oraz wykazania nadwyżki zobowiązań krótkoterminowych nad aktywami obrotowymi w wysokości 5,1 mln zł, nie występują okoliczności wskazujących na zagrożenie dla kontynuowania działalności i utraty płynności Grupy, 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 Grupa spodziewa się rekordowych wyników finansowych i wygospodarowania nadwyżki finansowej, stanowiącej pokrycie dla zobowiązań Grupy.

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

Działalność gospodarcza Grupy Kapitałowej City Interactive polega na tworzeniu własnych gier video lub zakupie cudzych tytułów i oferowaniu ich do sprzedaży na terenie całego świata. Grupa kładzie nacisk na prowadzenie sprzedaży w formie dystrybucji gotowych nośników z programami komputerowymi (finished goods), jednak w niektórych przypadkach dokonuje sprzedaży licencji na dystrybucję programu na określonym obszarze i w określonym czasie.

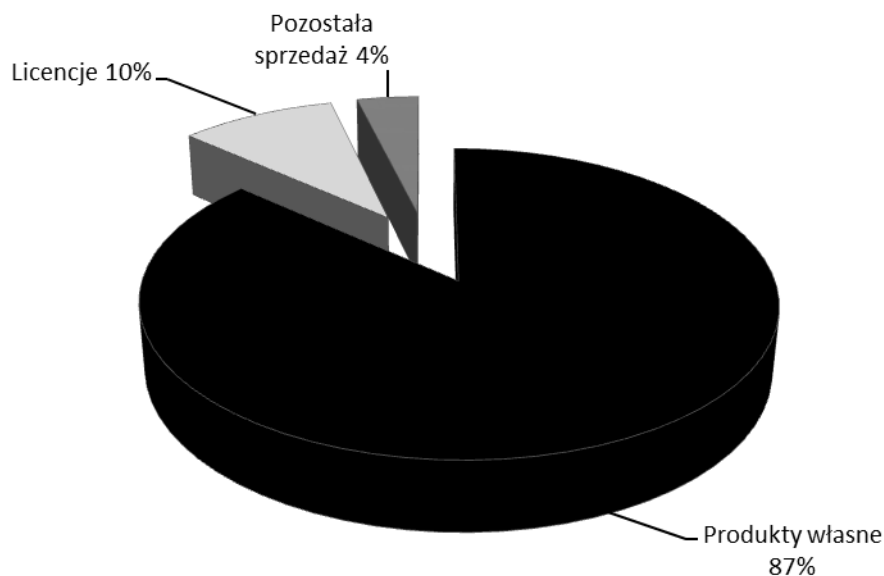
Struktura przychodów ze sprzedaży osiągniętej przez Grupę w latach 2011 - 2012 ze względu na rodzaj oferowanego produktu w ujęciu wartościowym kształtowała się następująco:

1. Struktura przychodów ze sprzedaży w ujęciu wartościowym

dane w tys. zł

Przychody	2012	Udział %	2011	Udział %	2012/2011
Produkty własne	35 699	87%	70 109	86%	-49%
Licencje	3 945	10%	7 329	9%	-46%
Pozostała sprzedaż	1 561	4%	4 281	5%	-64%
<b>Razem</b>	<b>41 205</b>	<b>100%</b>	<b>81 718</b>	<b>100%</b>	<b>-50%</b>

**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%
<b>Razem</b>	<b>1 590 530</b>	<b>100%</b>	<b>2 234 789</b>	<b>100%</b>	<b>-29%</b>

**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 Grupy nie uległ istotnej zmianie w porównaniu do 2011 roku i wyniósł 95%.

dane w tys. zł

<b>Sprzedaż</b>	<b>2012</b>	<b>2011</b>
Zagranica	39 296	78 422
<i>Udział</i>	95%	96%
Kraj	1 910	3 296
<i>Udział</i>	5%	4%
<b>Razem</b>	<b>41 205</b>	<b>81 718</b>

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.

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

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

<b>Kontrahent</b>	<b>Udział</b>
1. Cokem International Ltd	25,76%

Pozostali kontrahenci nie przekraczają wyznaczonego poziomu istotności.

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

<b>Kontrahent</b>	<b>Udział</b>
1. Microsoft Corporation	27,94%
2. Sony DADC Austria AG	23,55%
3. Sony DADC USA Inc.	22,34%

Pozostali dostawcy nie przekraczają wyznaczonego poziomu istotności.

## XI. Informacje o umowach znaczących dla działalności gospodarczej Grupy Kapitałowej City Interactive, 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 Spółki dominującej 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 dominująca 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 dominująca 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 dominująca 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

Grupa Kapitałowa City Interactive posiada wg stanu na dzień 31 grudnia 2012 r. umowy polisy ubezpieczeniowe w ERGO Hestia S.A., Chartis Europe S.A., Scottsdale Insurance Company oraz LLOYD'S:

Nazwa Ubezpieczyciela	Przedmiot i zakres ubezpieczenia	Okres ubezpieczenia	Suma ubezpieczenia (w tys.)
Chartis Europe S.A.	Ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej Zarządu Spółki dominującej	07.11.2011 - 06.11.2012	50 000 zł
Chartis Europe S.A.	Ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej Zarządu Spółki dominującej	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
Scottsdale Insurance Company	Ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej Zarządu Spółki dominującej	26.01.2011 - 26.01.2012	2 000 USD
Scottsdale Insurance Company	Ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej Zarządu Spółki dominującej	26.01.2012 - 26.01.2013	2 000 USD
LLOYD'S	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	10.06.2011 - 10.06.2012	2 000 USD
LLOYD'S	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	10.06.2012 - 10.06.2013	2 000 USD

Ponadto Grupa 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 dominującej 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 Spółki dominującej 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 Spółki dominującej poinformował, iż otrzymał podpisaną z Alior Bank S.A. z siedzibą w Warszawie umowę faktoringu odwrotnego. Bank przyznał Spółce dominującej 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. Spółka dominująca City Interactive S.A. miała podpisane dwie umowy dotyczącą 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 dominująca 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 dominująca dokonała dwukrotnej emisji obligacji serii C i D. Pierwsza emisja obligacji Spółki dominującej City Interactive S.A. 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 dominująca 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 dominująca 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 tego 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 dominującej City Interactive S.A.**

Wartość wynagrodzeń (brutto) osób zarządzających i nadzorujących Spółki dominującej 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 Spółki dominującej ze spółkami należącymi do Grupy Kapitałowej:

dane w tys. zł

	<b>koszty</b>	<b>przychody</b>	<b>należności</b>	<b>zobowiązania</b>
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
<b>RAZEM</b>	<b>9 579</b>	<b>9 725</b>	<b>7 841</b>	<b>655</b>

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

dane w tys. zł

	<b>koszty/zakupy</b>	<b>przychody</b>	<b>należności</b>	<b>zobowiązania</b>
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	-
<b>RAZEM</b>	<b>5 987</b>	<b>140</b>	<b>35</b>	<b>436</b>

Transakcje Emitenta ze spółkami powiązanymi osobowo z Członkami Rady Nadzorczej i Członkami Zarządu Spółki dominującej:

dane w tys. zł

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

#### **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 dominującej 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 Grupę Kapitałową City Interactive wyniki finansowe.

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

W dniu 10 stycznia 2013 roku Zarząd Spółki dominującej 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 Grupy zaprezentowanych w niniejszym raporcie.



## **XXI. Istotne czynniki ryzyka i zagrożeń Grupy**

Najważniejsze zewnętrzne czynniki ryzyka z punktu widzenia Emitenta są następujące:

### **Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną**

Rynek gier video, na którym działa Grupa Kapitałowa 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 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 prowadzi działalność na rynku, na którym główną pozycję zajmują firmy z silną, ugruntowaną pozycją. Grupa 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. Grupa Kapitałowa City Interactive podjęła intensywne działania w kierunku uzupełnienia oferty o gry z nowego segmentu: na platformy z systemami iOS.

### **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 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 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 2012 roku 95% przychodów Grupy Kapitałowej 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.

Do czynników ryzyka bezpośrednio związanych z działalnością Grupy należą:

### **Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników**

Sukces działalności Grupy 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**

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 Grupa jest wierzycielem. Aby zminimalizować możliwości poniesienia strat Spółka dominująca 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.

Grupa Kapitałowa City Interactive w 2012 roku zrealizowała sprzedaż:

- do największego kontrahenta na poziomie 26% całości sprzedaży,
- do 3 największych kontrahentów łącznie na poziomie 45% 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.

Dodatkowym aspektem jest ryzyko wystąpienia przeciwko którejś ze spółek należących do Grupy Kapitałowej 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 Kapitałowa 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**

Grupa Kapitałowa generuje dodatnie 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 dominująca 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**

Grupa Kapitałowa City Interactive posiada zdolność finansowania projektów inwestycyjnych. W roku obrotowym 2013 Grupa 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 Grupy oraz opis perspektyw rozwoju działalności gospodarczej**

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 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 dominującej 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 Grupy. W opinii Zarządu Emitenta wpłynie to na poprawę wyników Emitenta w kolejnych kwartałach i latach.

Prawie trzy lata trwały intensywne prace nad produkcją ulepszonych 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 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*.

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 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*). 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 Grupy Kapitałowej City Interactive, 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.

#### **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 przegląd 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 przegląd 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