

CITY INTERACTIVE S.A.

SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI SPORZĄDZONE ZA ROK 2011



Drodzy Akcjonariusze, Współpracownicy i Partnerzy!

Rok 2011 był dla Spółki kolejnym udanym okresem, w którym nie tylko umocniliśmy naszą pozycję na rynku jako pierwsza polska globalna firma z branży gier video, ale przede wszystkim istotnie rozwinęliśmy działalność producencką, co przyniesie wymierne zyski w tym i kolejnych latach.

Do dnia dzisiejszego sprzedaż naszego bestsellerowego tytułu przekroczyła na całym świecie 2,5 mln egzemplarzy. Osiągnęliśmy imponujące wyniki sprzedażowe na poziomie 2010 roku, pomimo iż na rynku nie ukazał się żaden nowy tytuł Spółki. Było to możliwe dzięki ogromnemu sukcesowi sprzedażowemu gry *Sniper: Ghost Warrior* na konsolę PlayStation®3, której premiera miała miejsce w drugim kwartale jak również dzięki wydaniu limitowanej wersji *Sniper: GW Gold Edition* na konsolę Xbox360® oraz PC oraz wersji *Sniper: GW* w serii Classic na platformę Xbox360®, do której trafiają tylko najlepiej sprzedające się gry na tą konsolę. Osiągnięcia te sprawiają, że rosną nasze aspiracje, co do poziomu sukcesu kolejnych naszych produkcji.

Spektakularny sukces *Sniper: Ghost Warrior* wykorzystujemy nie tylko do dalszego rozwoju tej marki, ale przede wszystkim do tworzenia kolejnych ambitnych produktów, rozwijania nowych gatunków i modeli biznesowych oraz kanałów dystrybucji zgodnie z najnowszymi trendami rynku gier. W związku z tym 2011 rok był okresem inwestycji w najnowocześniejsze technologie i budowania struktur Spółki złożonych z doświadczonych menedżerów i specjalistów w swojej dziedzinie. Otworzyliśmy nowe, siódme już studio producenckie w Rumunii, gdzie obecnie ponad 40-osobowy, bardzo doświadczony zespół pracuje nad naszym pierwszym projektem free-to-play (F2P) grą *World of Mercenaries*, która będzie absolutnie topowym shooterem multiplayer i która zadebiutuje jeszcze w tym roku. Rozpoczęliśmy również nowy projekt w gatunku RPG (role-playing-game), który prowadzimy we współpracy ze znaną w branży niemiecką firmą Deck13. Dodatkowo zaczęliśmy w ubiegłym roku rozwijanie działalności w segmentach o ogromnym potencjale wzrostowym na platformy z systemami iOS, tj. iPad® i iPhone® oraz Android™. Pierwszym tytułem, który ukaże się w wersji na te platformy będzie *Sniper: Ghost Warrior*.

Przed City Interactive S.A. rok dużych premier. Poza wspomnianą już premierą gry *World of Mercenaries*, planujemy wydanie sequela *Sniper: Ghost Warrior 2* i nowego tytułu o ogromnym potencjale *Enemy Front*. Są to produkcje bardzo oczekiwane przez rynek, które będą miały ogromny wpływ na planowane przez Zarząd rekordowe wyniki 2012 roku. Zadebiutują również dwa inne tytuły: *Combat Wings* oraz *Alien Fear*. Po premierze *Sniper: Ghost Warrior 2* w 2012 roku Spółka planuje także rozpoczęcie prac nad kolejną częścią bestsellerowej gry.

Podsumowując, miniony rok to okres rozwoju City Interactive S.A. na niespotykaną w dotychczasowej działalności Spółki skalę. Staliśmy się wszechstronnym producentem wysokiej jakości, zróżnicowanych gatunkowo gier, które tworzone są w oparciu o zaawansowane technologie i przez najlepszych ludzi oraz wydawane na wszystkie kluczowe konsole oraz komputery PC. Jako światowy dystrybutor jesteśmy obecni na wszystkich największych rynkach gier. Przyjęta strategia rozwoju daje realne szanse na wzrost generowanych zysków w tym i w kolejnych latach.

Dziękuję Akcjonariuszom, Pracownikom, Klientom oraz Partnerom za kolejny wspólny rok, za Wasze wsparcie i zaufanie jakim obdarzyliście City Interactive S.A. Jestem przekonany, że rok 2012 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, 13 kwietnia 2012 roku

I. Ogólna charakterystyka działalności City Interactive S.A.

City Interactive S.A. prowadzi działalność na rynku producentów i wydawców gier video na terenie kraju i za granicą. Emitent jest pierwszą spółką tej branży w Europie Środkowo-Wschodniej posiadającą status spółki publicznej oraz pierwszą, która jest globalnym międzynarodowym graczem i odniosła spektakularny sukces rynkowy i finansowy. 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 projekty,
- Wydawca, który nabywa licencje na gry produkowane przez zewnętrzne studia, kreuje ich strategię marketingową i wprowadza je do sprzedaży,
- Dystrybutor, który sprzedaje produkty bezpośrednio do sieci handlowych, sieci kolportażu, portali internetowych i innych.

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

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

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.

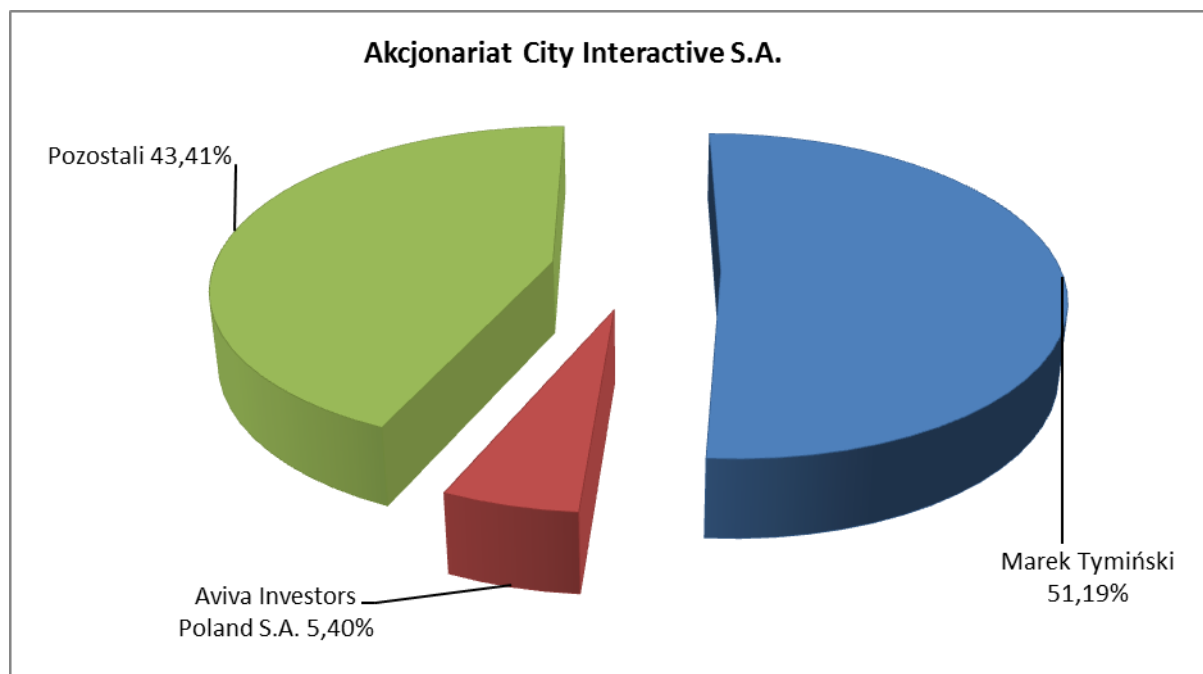
Brak jest papierów wartościowych dających specjalne uprawnienia kontrolne w stosunku do Emitenta, bowiem zgodnie ze statutem City Interactive S.A. wszystkie wyemitowane akcje są akcjami zwykłymi na okaziciela o jednakowej wartości nominalnej i związane są z nimi równe prawa i obowiązki dla każdego akcjonariusza.

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.

Akcjonariat 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	6 475 794	51,19%	6 475 794	51,19%
Aviva Investors Poland S.A.	683 104	5,4%	683 104	5,4%
Pozostali		43,41%		43,41%



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

Osoba	Funkcja	Stan na 31.12.2011 (dzień bilansowy)	Zwiększenie stanu posiadania w okresie od dnia 31.12.2011 do dnia 13.04.2012	Zmniejszenie stanu posiadania w okresie od dnia 31.12.2011 do dnia 13.04.2012	Stan na 13.04.2012 (dzień publikacji raportu za 2011 rok)
Marek Tymiński	Prezes Zarządu	6 475 794	-	-	6 475 794
Michał Sokolski*	Członek Zarządu	322 000	brak informacji	brak informacji	brak informacji
Lech Tymiński	Członek Rady Nadzorczej	9 565	-	-	9 565

* Michał Sokolski pełnił funkcję Członka Zarządu do dnia 14 marca 2012 r.

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 2011 roku wchodzi następujące podmioty:

- **City Interactive S.A.** z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy 1.265.000 złotych. Spółka dominująca.
- **City Interactive Germany GmbH** – spółka z siedzibą w Frankfurt nad Menem, Niemcy. Kapitał zakładowy 25.000 EUR. 100% udziałów w posiadaniu City Interactive S.A. Spółka podlega konsolidacji od drugiego kwartału 2008 r.
- **City Interactive USA Inc.** – spółka z siedzibą w stanie Delaware, Stany Zjednoczone Ameryki Północnej. Kapitał zakładowy 50.000 USD. 100% udziałów w posiadaniu City Interactive S.A. Spółka podlega konsolidacji od drugiego kwartału 2008 r.
- **Business Area Sp. z o.o.**, – spółka z siedzibą w 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 Studio Ltd.** – spółka z siedzibą w Londynie, Wielka Brytania, utworzona w grudniu 2010 roku. Kapitał zakładowy 100 GBP. 100% udziałów w posiadaniu City Interactive S.A. Spółka ta podlega konsolidacji od pierwszego kwartału 2011 roku.
- **City Interactive UK Ltd.** – spółka z siedzibą w Manchester, 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.

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 2011 roku nie miały miejsca zmiany w podstawowych zasadach zarządzania przedsiębiorstwem.

V. Zmiany w składzie osób zarządzających i nadzorujących w roku 2011

Zarząd City Interactive S.A.

Marek Tymiński	Prezes Zarządu Spółki przez cały 2011 rok
Artur Winiarski	Członek Zarządu do dnia 10 marca 2011 r.
Wojciech Kutak	Członek Zarządu od 10 marca do 17 maja 2011 r.
Michał Sokolski	Członek Zarządu od 22 sierpnia 2011 r. do 14 marca 2012 r.
Andreas Jaeger	Członek Zarządu od dnia 14 marca 2012 r.

W 2011 roku rezygnację z funkcji Członka Zarządu City Interactive S.A. złożyli Artur Winiarski oraz Wojciech Kutak. W dniu 14 marca 2012 roku rezygnację z funkcji złożył również 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 2011 roku
Marek Dworak	Członek RN przez cały 2011 rok
Lech Tymiński	Członek RN przez cały 2011 rok
Grzegorz Leszczyński	Członek RN przez cały 2011 rok
Tomasz Litwiniuk	Członek RN przez cały 2011 rok

VI. Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Spółki w 2011 roku oraz zdarzeń mających wpływ na wyniki finansowe

- **Zawarcie umowy z Sony Computer Entertainment Europe Limited i premiera gry *Sniper: Ghost Warrior* na platformę Sony PlayStation®3**

W dniu 1 marca 2011 roku Zarząd Spółki podpisał umowę licencyjną z Sony Computer Entertainment Europe Limited na wydawanie gier Emitenta na platformę Sony PlayStation®3 na terytorium Europy, Australii, Nowej Zelandii oraz na pozostałych terytoriach używających systemu PAL (Phase Alternating Line).

28 kwietnia 2011 roku na terytorium całej Europy (za wyjątkiem Wielkiej Brytanii gdzie premiera miała miejsce 5 maja 2011 r.) do sprzedaży trafiła gra *Sniper: Ghost Warrior* na platformę Sony PlayStation®3. Gra w pierwszych tygodniach sprzedaży została hitem na niemal wszystkich europejskich rynkach i nie schodziła z podium listy bestsellerów, mimo iż premiera gry odbyła się w tym samym okresie co premiery gier innych konkurencyjnych producentów gier video, co jeszcze bardziej dowodzi jak silną marką na globalnym rynku jest tytuł *Sniper: Ghost Warrior*.

Po sukcesie na rynku europejskim w dniu 28 czerwca 2011 roku gra *Sniper: Ghost Warrior* na platformę Sony PlayStation®3 zadebiutowała na rynku amerykańskim, a 21 lipca 2011 roku gra została z sukcesem wprowadzona również na rynek japoński.

- **Otwarcie nowej studia producenckiego w Rumunii. Pierwszą produkcją gra *World of Mercenaries***

29 sierpnia 2011 roku Zarząd City Interactive S.A. poinformował o rejestracji spółki zależnej City Interactive Studio S.R.L. z siedzibą w Bukareszcie (Rumunia), w której Emitent objął 100% udziałów. Jest to studio producenckie, które odpowiedzialne jest za tworzenie gier video m.in. z segmentu gier online w modelu free-to-play w gatunku FPS (First Person Shooter). Powołanie spółki zależnej City Interactive Studio S.R.L. jest elementem realizacji strategii Emitenta w zakresie poszerzenia katalogu swoich produktów zgodnie z najnowszymi trendami rynku gier video i stanowi kolejny krok w procesie rozwoju Grupy Kapitałowej City Interactive. W skład Zarządu nowopowstałej spółki zależnej wchodzi Michał Sokolski (Członek Zarządu City Interactive S.A. w 2011 roku) oraz Bogdan Oprescu (Senior Producer w Ubisoft® Entertainment, posiada 8 letnie doświadczenie w produkcji gier zdobyte w Ubisoft®, w tym ostatnie 3 lata w Dziale Gier Online). W rumuńskim studio Spółki Bogdan Oprescu pełni funkcję Executive Producer.

W rumuńskim studio w ciągu kilku pierwszych miesięcy działalności zbudowany został ponad 40-osobowy zespół doświadczonych pracowników, który aktualnie intensywnie pracuje nad pierwszym projektem Emitenta w modelu free-to-play grą *World of Mercenaries*. Gra będzie nowoczesnym shooterem multiplayer (online), której premiera planowana jest na kwartał czwarty 2012.

- **Produkcja nowej gry video z gatunku Action RPG**

W dniu 8 września 2011 r. Emitent podpisał wiążący list intencyjny, a następnie 28 listopada 2011 roku Emitent podpisał umowę z firmą Deck13 Interactive GmbH (spółka znana z produkcji udanych gier video, w tym z gatunku RPG). Przedmiotem umowy jest wspólna produkcja gry video z gatunku RPG (role-playing game) w wersji na Xbox360®, Sony Playstation®3 i PC. Producentem Wykonawczym Emitenta jest Tomasz Gop (jeden z głównych producentów gry Wiedźmin® 2 Zabójcy Królów).

W chwili obecnej gra powstaje przede wszystkim w Niemczech, gdzie pracuje nad nią doświadczony zespół Deck13 Interactive GmbH. Docelowo nad produkcją gry ma pracować na stałe w Polsce i w Niemczech zespół około 60 osób. Zakończenie produkcji gry planowane jest w roku 2013.

- **Business Area Sp. z o.o. odpowiedzialna za tworzenie i wydawanie gier na platformy z systemami iOS. Pierwszą produkcją - gra *Sniper: Ghost Warrior* w wersji mobilnej**

W dniu 1 września 2011 roku City Interactive S.A. zawarła z Vivid Games Spółka z o.o. umowę, której przedmiotem jest produkcja gry *Sniper: Ghost Warrior* w wersji mobilnej na platformy z systemami iOS, tj. iPad® i iPhone®. Mobilna wersja gry *Sniper: Ghost Warrior* zostanie wyprodukowana w oparciu o technologię Unreal® Engine3 firmy Epic Games Inc.

W związku z rozpoczęciem produkcji nowego rodzaju gier Zarząd Spółki podjął decyzję, iż istniejąca spółka zależna Emitenta - Business Area Sp. z o.o. będzie odpowiedzialna za tworzenie, wydawanie i dystrybucję gier przeznaczonych na smartphony oraz gry typu online oraz social games i tym samym w dniu 20 października 2011 roku dokonał cesji całości praw i obowiązków wynikających z przedmiotowej umowy produkcyjnej zawartej z Vivid Games Spółka z o.o. na rzecz Business Area Spółka z o.o.

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 City Interactive, dalszą produkcję mobilnej wersji gry *Sniper: Ghost Warrior* przeniesie do wewnętrznego studia produkcyjnego Emitenta w Katowicach. Obecnie katowicki zespół intensywnie pracuje nad projektem.

Mobilna wersja gry *Sniper: Ghost Warrior* na platformy z systemami iOS tj. iPad® i iPhone® zostanie wyprodukowana w oparciu o technologię Unreal® Engine3 firmy Epic Games Inc. Premiera gry przewidziana jest na Q2/Q3 2012 roku.

- **Odstąpienie od umowy z The Farm 51 Spółka z o.o.**

W dniu 24 lutego 2011 roku Zarząd Spółki odstąpił od umowy zawartej pomiędzy Emitentem a The Farm 51 Spółka z o.o. z siedzibą w Gliwicach. Przedmiotem umowy było wyprodukowanie przez Wykonawcę na zamówienie Emitenta gry *Alien Fear*. Przyczyną odstąpienia od umowy było niewywiązywanie się przez Wykonawcę z obowiązków wynikających z umowy. Kontynuacja produkcji gry odbywa się we własnych studiach producenckich Spółki (Bydgoszcz, Warszawa).

- **Zmiana terminu premiery gry *Sniper: Ghost Warrior 2* na platformy PlayStation®3, Xbox360® oraz PC**

W dniu 12 kwietnia 2011 roku Zarząd City Interactive S.A. podjął decyzję o przesunięciu premiery wydania gry *Sniper: Ghost Warrior 2* w stosunku do planowanej wcześniej w trzecim kwartale 2011 roku. W dniu 4 stycznia 2012 roku Zarząd Spółki poinformował, iż premiera gry *Sniper: Ghost Warrior 2* w wersji na PlayStation®3, Xbox360® oraz PC będzie miała miejsce w drugim kwartale 2012 roku. Powodem zmiany terminu premiery gry było zapewnienie najwyższej jakości produkcji oraz przygotowanie globalnej kampanii reklamowej poprzedzającej premierę gry na rynku.

Kampania reklamowa *Sniper: Ghost Warrior 2* będzie prowadzona we współpracy ze znaną amerykańską agencją reklamową The Ant Farm LCC działającą w branży medialno-rozrywkowej, która prowadziła kampanię promocyjną "Call of Duty®: Modern Warfare® 3".

Na moment publikacji niniejszego raportu Zarząd Emitenta przewiduje premierę gry *Sniper: Ghost Warrior 2* w Q2/Q3 2012.

- **Premiera gry *Combat Wings***

20 września 2011 roku Zarząd City Interactive S.A. poinformował, iż premiera gry *Combat Wings* będzie miała miejsce w pierwszym kwartale 2012 roku. Na moment publikacji niniejszego raportu Zarząd Emitenta przewiduje premierę gry w Q2 2012, w związku ze zmianą sposobu dystrybucji gry na dystrybucję elektroniczną.

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 31.12.2010 r. - 3,9603 PLN/EUR,
- na dzień 31.12.2011 r. - 4,4168 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 2010 - 4,0044 PLN/EUR,
- za rok 2011 - 4,1401 PLN/EUR.

Wybrane dane finansowe przeliczone na EURO:

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	2011		2010	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przychody netto ze sprzedaży	69 933	16 891	72 574	18 124
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	20 585	4 972	32 866	8 208
Zysk (strata) brutto	21 806	5 267	31 690	7 914
Zysk (strata) netto	17 103	4 131	25 823	6 449
Liczba akcji (w tys. szt.)	12 650	12 650	12 650	12 650
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą	1,35	0,33	2,04	0,51

RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	2011		2010	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	26 228	6 335	27 210	6 795
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-21 558	-5 207	-10 132	-2 530
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-5 248	-1 268	-2 896	-723
Przepływy pieniężne netto	-578	-140	14 182	3 542

BILANS	31.12.2011		31.12.2010	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Aktywa trwałe	27 661	6 263	16 372	4 134
Aktywa obrotowe	43 469	9 842	43 230	10 916
Aktywa razem	71 130	16 105	59 601	15 050
Kapitał własny	58 596	13 267	43 557	10 998
Kapitał zakładowy	1 265	286	1 265	319
Zobowiązania	12 534	2 838	16 044	4 051
Zobowiązania długoterminowe	334	76	201	51
Zobowiązania krótkoterminowe	12 200	2 762	15 843	4 000
Pasywa razem	71 130	16 105	59 601	15 050

1. Bilans

Suma bilansowa Spółki na dzień 31 grudnia 2011 r. wyniosła 71,1 mln zł, co stanowi 19% wzrost w porównaniu z dniem 31 grudnia 2010 r.

Aktywa

Aktywa trwałe w bilansie na dzień 31 grudnia 2011 r. wynosiły 27,7 mln zł i wzrosły o 69% w porównaniu z dniem 31 grudnia 2010 r., co stanowi 39% aktywów Spółki ogółem.

Wzrost wartości aktywów trwałych wynika przede wszystkim ze znacznego wzrostu wartości niematerialnych na koniec 2011 roku w porównaniu do roku 2010 o kwotę 11,0 mln zł, tj. o 84%. Jest to efekt ponoszonych w 2011 roku nakładów inwestycyjnych na tworzenie nowych gier (koszty prac rozwojowych).

Aktywa obrotowe Spółki na dzień 31 grudnia 2011 r. wyniosły 43,5 mln zł i nie uległy istotnej zmianie w porównaniu do końca 2010 roku. Głównymi pozycjami aktywów obrotowych są środki pieniężne oraz należności handlowe. Należności handlowe Spółki w kwocie 16,9 mln zł spadły w porównaniu do porównywalnego okresu o 13%, natomiast środki pieniężne i ich ekwiwalenty wyniosły 14,1 mln zł (spadek o 4%). Z kolei trzykrotnie wzrósł poziom inwestycji krótkoterminowych, co wynika przede wszystkim z udzielonych przez Spółkę pożyczek dla spółek zależnych.

Pasywa

Kapitał własny Spółki na dzień 31 grudnia 2011 r. wyniósł 58,6 mln zł, co oznacza 35% wzrost w porównaniu do 31 grudnia 2010 r. wynikający głównie z odnotowanego w 2011 roku zysku netto w kwocie 17,1 mln zł. W okresie sprawozdawczym Spółka realizowała politykę zabezpieczeń w związku z czym efekt wyceny w części stanowiącej efektywne zabezpieczenie został odniesiony na kapitał z aktualizacji wyceny w wysokości 2,1 mln zł.

Zobowiązania Spółki w kwocie 12,5 mln zł stanowiły 18% sumy bilansowej i spadły o 22% w porównaniu do zobowiązań na koniec 2010 roku. Spadek ten wynika przede wszystkim ze zmniejszenia zobowiązań z tytułu kredytów, pożyczek oraz innych instrumentów dłużnych (wykup obligacji Spółki) w kwocie 5,0 mln zł.

2. Rachunek zysków i strat

Przychody netto ze sprzedaży Spółki wyniosły 69,9 mln zł i nieznacznie zmniejszyły się w porównaniu do 2010 roku (spadek o 4%).

Zysk na działalności operacyjnej wyniósł 20,6 mln zł, natomiast zysk przed opodatkowaniem wyniósł 21,8 mln zł. Opis czynników wpływających na rentowność z działalności operacyjnej i rentowność brutto Spółki zamieszczony został w punkcie VIII niniejszego raportu.

Zysk na działalności finansowej w wysokości 1,2 mln zł wynika głównie z otrzymanych odsetek od udzielonych pożyczek oraz dodatnich różnic kursowych.

W 2011 roku zysk netto Spółki wyniósł 17,1 mln zł a tym samym wskaźnik: zysk netto / akcję Spółki osiągnął poziom 1,35 zł.

3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rok 2011 Spółka rozpoczęła stanem środków pieniężnych w wysokości 14,6 mln zł.

Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej wyniosły 26,2 mln zł. Na pozytywne przepływy operacyjne najistotniejszy wpływ miał wygenerowany zysk brutto w wysokości 21,8 mln zł oraz spadek należności w porównaniu do końca ubiegłego roku.

Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej były ujemne i wyniosły minus 21,6 mln zł. Istotnymi pozycjami w tym zakresie były wydatki związane z finansowaniem prac rozwojowych związanych z tworzeniem nowych gier Spółki w kwocie 17,0 mln zł.

Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej były ujemne (- 5,2 mln zł), co wynika z wykupu w raportowanym okresie obligacji Spółki w kwocie 5 mln zł.

Środki pieniężne na koniec okresu sprawozdawczego wyniosły 14,1 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.	2011	2010
1.	Rentowność sprzedaży	%	46,4%	63,0%
2.	Rentowność EBITDA	%	38,2%	53,5%
3.	Rentowność działalności operacyjnej EBIT	%	29,4%	45,3%
4.	Rentowność brutto	%	31,2%	43,7%
5.	Rentowność netto	%	24,5%	35,6%
6.	Rentowność aktywów (ROA)	%	24,0%	43,3%
7.	Rentowność kapitałów własnych (ROE)	%	29,2%	59,3%

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 2011 wyniosła 46,4%, co stanowi spadek w porównaniu do roku 2010 o 16,6 punktów procentowych. Miało na to wpływ kilka czynników:

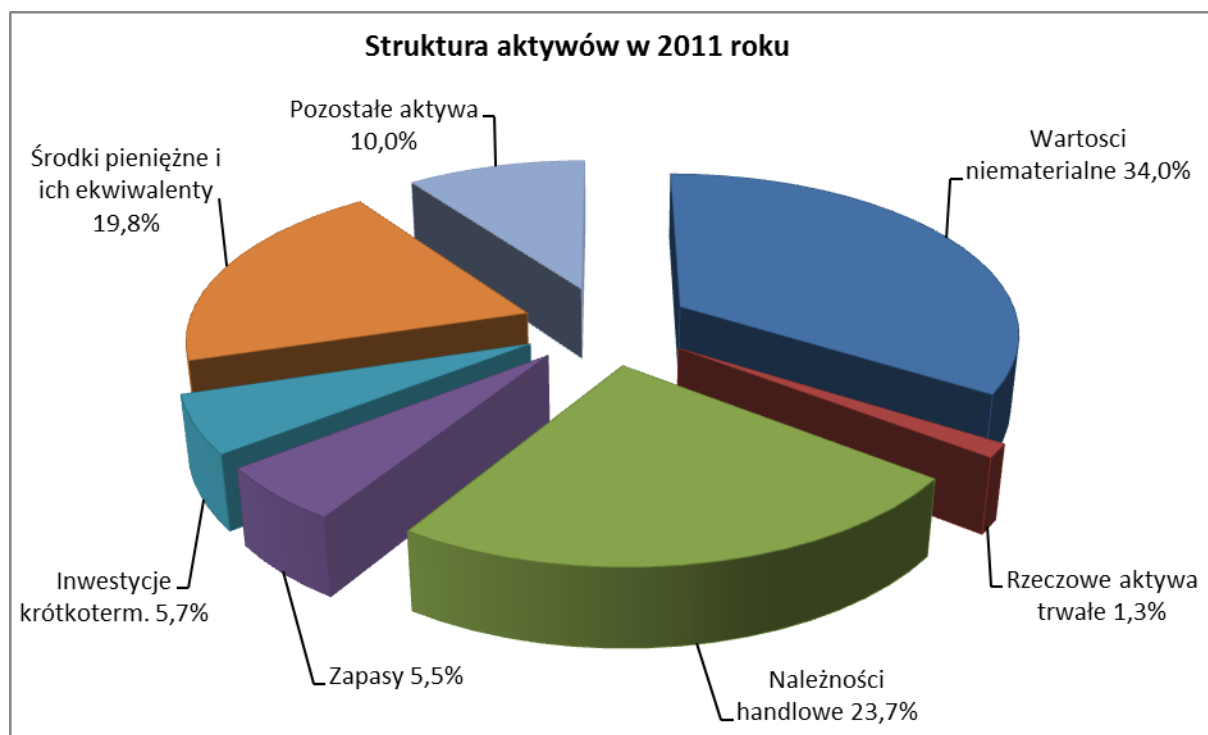
Po pierwsze, w porównywanych okresach wzrósł udział sprzedaży gier na konsole w sprzedaży gier ogółem, których koszt produkcji jest wyższy o wysokość opłat licencyjnych dla właścicieli platform. Po drugie, na większości rynków w 2011 roku obniżono cenę gry *Sniper: Ghost Warrior* na PC oraz konsolę Xbox360®, podczas gdy w 2010 r. premierowa sprzedaż Snipera odbywała się po cenach podstawowych na wszystkich rynkach. Ponadto w 2011 roku wydane zostały limitowane wersje gry *Sniper: Ghost Warrior Gold Edition* na PC oraz konsolę Xbox360®, których koszt produkcji jest wyższy niż w przypadku wersji standardowych.

W porównywanych latach wzrosła wysokość kosztów sprzedaży i kosztów ogólnego zarządu o odpowiednio 24% i 17%. Jest to efekt poniesionych nakładów marketingowych i dynamicznego rozwoju Spółki po sukcesie wydawniczym gry *Sniper: Ghost Warrior*.

W związku z powyższymi czynnikami rentowność brutto spadła z 43,7% do 31,2%.

Struktura aktywów

	Wyszczególnienie	jm.	2011	2010
1.	Wartości niematerialne / Aktywa	%	34,0%	22,0%
2.	Rzeczowe aktywa trwałe / Aktywa	%	1,3%	0,7%
3.	Należności handlowe / Aktywa	%	23,7%	32,7%
4.	Zapasy / Aktywa	%	5,5%	7,2%
5.	Inwestycje krótkoterminowe / Aktywa	%	5,7%	1,7%
6.	Środki pieniężne i ich ekwiwalenty / Aktywa	%	19,8%	24,6%
7.	Pozostałe aktywa / Aktywa	%	10,0%	11,1%



W strukturze aktywów na koniec roku 2011 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 2011 roku 34% aktywów Spółki.

Istotnymi elementami aktywów są również należności handlowe (23,7% sumy bilansowej) oraz środki pieniężne i ich ekwiwalenty (stanowiące 19,8% sumy bilansowej).

Na dzień 31 grudnia 2011 r. środki finansowe na rachunkach bankowych Spółki wynosiły 14,1 mln zł. Wygenerowana w 2011 roku nadwyżka gotówki z działalności operacyjnej w

wysokości 26,2 mln zł pozwoliła na sfinansowanie prac rozwojowych w zakresie tworzenia nowych gier w kwocie 17 mln zł oraz wykup obligacji Spółki w wysokości 5 mln zł.

Wskaźniki rotacji

	Wyszczególnienie	jm.	2011	2010
1.	Wskaźnik rotacji aktywów	Liczba rotacji	1,0	1,2
2.	Wskaźnik rotacji zapasów		17,9	16,9
3.	Okres spływu należności	Liczba dni	88,0	98,0
4.	Okres spłaty zobowiązań		41,9	43,8

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

W roku 2011 zmniejszeniu uległ okres spływu należności i wyniósł 88 dni (w porównaniu do 98 dni w roku ubiegłym). Z kolei okres spłaty zobowiązań nie uległ istotnej zmianie w porównaniu do 2010 roku i wyniósł 41,9 dni.

Wskaźniki zadłużenia

	Wyszczególnienie	2011	2010
1.	Wskaźnik ogólnego zadłużenia	0,18	0,27
2.	Wskaźnik zadłużenia kapitałów własnych	0,21	0,37
3.	Wskaźnik pokrycia aktywów trwałych kapitałami stałymi	2,13	2,67
4.	Wskaźnik zadłużenia krótkoterminowego	0,17	0,27
5.	Wskaźnik zadłużenia długoterminowego	0,005	0,003

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 ubiegłym spadły. Jest to efekt wygenerowanego w 2011 roku zysku netto w wysokości 17 mln zł, który powiększył kapitały własne Spółki i tym samym zmniejszeniu uległ udział kapitałów obcych w finansowaniu aktywów Spółki.

Wskaźniki płynności

	Wyszczególnienie	2011	2010
1.	Wskaźnik bieżącej płynności	3,56	2,73
2.	Wskaźnik płynności szybkiej	3,24	2,46
3.	Wskaźnik natychmiastowy	1,15	0,92

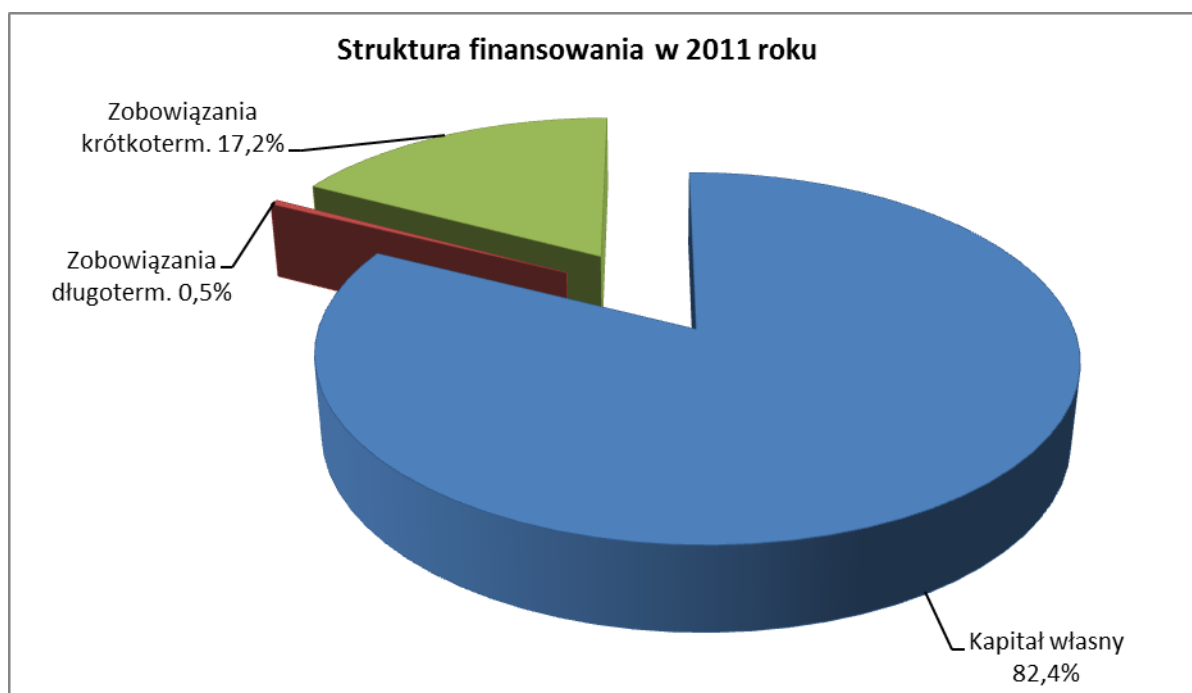
Zasady wyliczania wskaźników

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

Poprawie uległy wszystkie wskaźniki płynności finansowej Spółki, co oznacza lepszą zdolność do regulowania przez Spółkę zobowiązań. Wynika to ze spadku zobowiązań krótkoterminowych przy jednoczesnym braku istotnej zmiany wartości aktywów obrotowych w porównywalnych okresach. Środki pieniężne na dzień 31 grudnia 2011 roku wyniosły 14,1 mln zł, w porównaniu do 14,6 mln zł na koniec roku poprzedniego.

Struktura finansowania

	Wyszczególnienie	jm.	2011	2010
1.	Kapitał własny	%	82,4%	73,1%
2.	Zobowiązania długoterminowe	%	0,5%	0,3%
3.	Zobowiązania krótkoterminowe	%	17,2%	26,6%



W strukturze finansowej Spółki największy udział stanowi kapitał własny (82,4% pasywów ogółem).

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 oraz jej strategii produktowej.

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 2011 r.

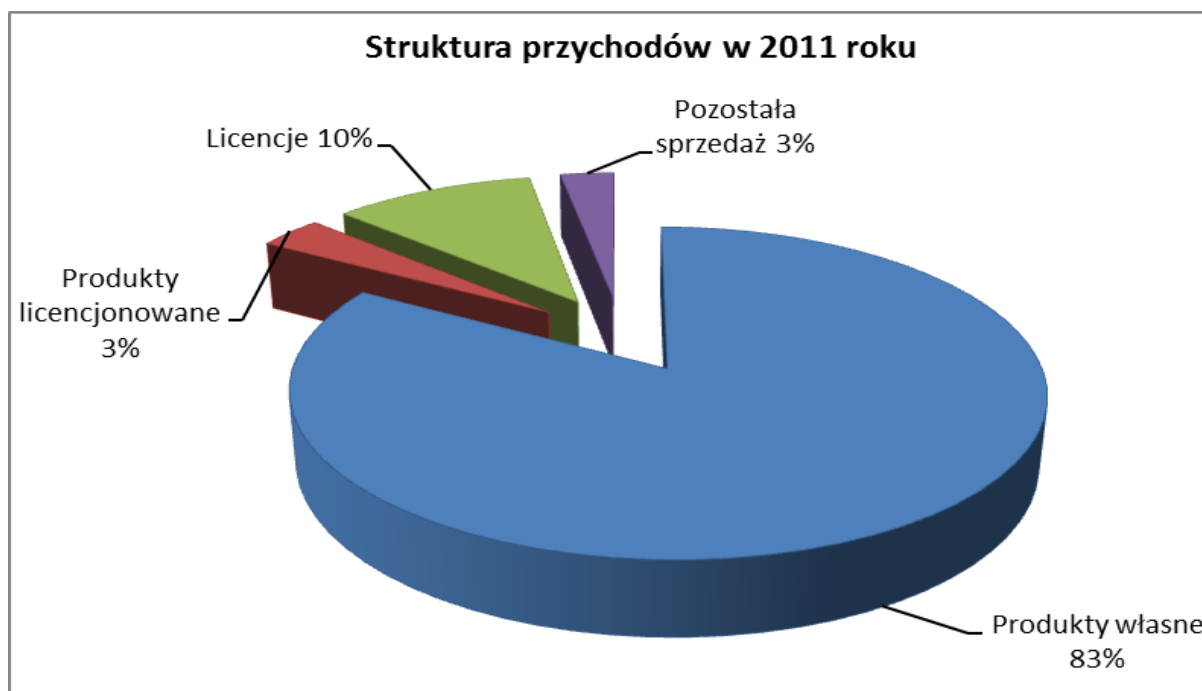
Działalność gospodarcza City Interactive S.A. polega na tworzeniu własnych gier video lub zakupie cudzych tytułów i oferowaniu ich do sprzedaży na terenie całego świata. Spółka kładzie nacisk na prowadzenie sprzedaży w formie dystrybucji gotowych nośników z programami komputerowymi (finished goods),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

Struktura przychodów ze sprzedaży osiągniętej przez Spółkę w latach 2010 - 2011 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	2011	Udział %	2010	Udział %	2011/2010
Produkty własne	58 323	83%	59 148	82%	-1%
Licencje	7 329	10%	6 661	9%	10%
Produkty licencjonowane	2 335	3%	4 656	6%	-50%
Pozostała sprzedaż	1 946	3%	2 109	3%	-8%
Razem	69 933	100%	72 574	100%	-4%



2. Struktura przychodów ze sprzedaży w ujęciu ilościowym

Przychody	2011	Udział %	2010	Udział %	2011/2010
Produkty własne	1 728 567	77%	1 770 101	66%	-2%
Licencje	277	0%	302	0%	-8%
Produkty licencjonowane	505 945	23%	921 270	34%	-45%
Razem	2 234 789	100%	2 691 673	100%	-17%

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 2011 wzrósł udział sprzedaży zagranicznej w całkowitych przychodach Spółki z poziomu 75% do 95%. Jest to wynik rozwoju międzynarodowej sieci dystrybucji.

dane w tys. zł

Sprzedaż	2011	2010
Zagranica	66 636	54 656
Udział	95%	75%
Kraj	3 296	17 918
Udział	5%	25%
Razem	69 933	72 574

W ujęciu ilościowym udział eksportu wynosi 72%. 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	2011	2010
Zagranica	1 620 140	2 077 842
Udział	72%	77%
Kraj	614 649	613 831
Udział	28%	23%
Razem	2 234 789	2 691 673

Odbiorcami, których udział w sprzedaży Spółki w roku 2011 przekroczył 10% są:

	Kontrahent	Udział
1.	City Interactive USA Inc.	20,39%
2.	Mastertronic Group Limited	18,53%

Pozostali kontrahenci nie przekraczają wyznaczonego poziomu istotności.

Z kolei poniższe zestawienie zawiera listę dostawców, których udział w zakupach Spółki w roku 2011 przekroczył 10%:

	Kontrahent	Udział
1.	Sony DADC	52,26%
2.	Nintendo	14,34%
3.	Microsoft Corporation	12,32%
4.	Technicolor	10,10%

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 umowy znaczącej z Sony Computer Entertainment Europe Limited**

W dniu 1 marca 2011 roku Zarząd Emitenta podpisał umowę licencyjną z Sony Computer Entertainment Europe Limited, której przedmiotem jest wydawanie gier Emitenta na platformę Sony PlayStation®3 na terytorium Europy, Australii, Nowej Zelandii oraz na pozostałych terytoriach używających systemu PAL (Phase Alternating Line).

Umowa ta ma strategiczny charakter. Sony PlayStation®3 jest jedną z najbardziej popularnych platform gier video na świecie. Jednocześnie, w ramach zawartej z Sony Computer Entertainment Europe Ltd. umowy, Emitent będzie miał możliwość dystrybucji swoich produktów poprzez Sony PlayStation®Network.

- **Odstąpienie od umowy znaczącej**

Zarząd Emitenta w dniu 24 lutego 2011 roku odstąpił od umowy dotyczącej produkcji gry *Alien Fear* przez The Farm 51 Spółka z o.o. Emitent kontynuuje produkując gry we własnym studio deweloperskim w Bydgoszczy.

- **Zawarcie umowy znaczącej dotyczącej produkcji gry *Sniper: Ghost Warrior* w wersji mobilnej**

Zarząd City Interactive S.A. 1 września 2011 r. zawarł z Vivid Games Spółka z o.o. umowę na produkcję gry *Sniper: Ghost Warrior* w wersji na platformy z systemami iOS, tj. iPad® i iPhone®. W dniu 20 października 2011 roku w wyniku zawartej umowy cesji, spółka zależna Emitenta Business Area Spółka z o.o. przejęła całość praw i obowiązków wynikających z przedmiotowej umowy, a 20 lutego 2012 r. odstąpiła od umowy. Produkcją mobilnej wersji gry *Sniper: Ghost Warrior* zajęło się studio produkcyjne Emitenta w Katowicach.

- **Zawarcie umowy znaczącej dotyczącej produkcji gry video z gatunku RPG**

W dniu 8 września 2011 roku Emitent podpisał wiążący list intencyjny, a następnie 28 listopada 2011 roku umowę właściwą z firmą Deck13 Interactive GmbH, której przedmiotem jest wspólna produkcja gry video z gatunku RPG (role-playing-game) w wersji na Xbox360®, Sony Playstation®3 i PC. Zakończenie produkcji gry planowane jest w roku 2013. Funkcję Producenta Wykonawczego ze strony Emitenta powierzono Tomaszowi Gopowi, który był jednym z głównych producentów gry "Wiedźmin® 2 Zabójcy Królów". Deck13 Interactive GmbH ma na swoim koncie wiele udanych i ukończonych gier video, w tym grę w gatunku RPG.

- **Zawarcie kontraktów walutowych typu forward**

Spółka City Interactive S.A. zabezpiecza ryzyko kursowe dla przyszłej nadwyżki walutowej Emitenta poprzez zawieranie kontraktów walutowych typu forward. Poniżej przedstawiono zestawienie wszystkich otwartych kontraktów forward na dzień bilansowy.

	kontrakty niezrealizowane w walutach	ujęcie początkowe forward w zł	kurs zawarcia	data rozliczenia kontraktu
GBP	250 000	1 154 000	4,6160	13-kwi-12
USD	1 000 000	2 930 000	2,9300	13-kwi-12
EUR	200 000	811 300	4,0565	13-kwi-12
EUR	300 000	1 315 500	4,3850	31-maj-12
EUR	2 245 000	9 771 812	4,3527	31-maj-12
GBP	500 000	2 517 850	5,0357	31-maj-12
USD	1 350 000	4 334 175	3,2105	22-cze-12
USD	450 000	1 444 995	3,2111	22-cze-12
GBP	750 000	3 785 625	5,0475	29-cze-12
GBP	500 000	2 523 750	5,0475	29-cze-12
EUR	1 000 000	4 385 000	4,3850	29-cze-12
GBP	677 000	3 412 554	5,0407	29-cze-12
USD	2 500 000	8 015 000	3,2060	29-cze-12
		46 401 560		

W okresie sprawozdawczym Spółka realizowała politykę zabezpieczeń w związku z czym efekt wyceny w części stanowiącej efektywne zabezpieczenie został odniesiony na kapitał z aktualizacji wyceny w wysokości 2.098 tys. zł (kwota skorygowana o podatek odroczone), natomiast część odsetkowa w kwocie 363 tys. zł (stanowiąca różnicę między kursem forward i spot) została ujęta w kosztach raportowanego okresu. Zobowiązanie wynikające z wyceny transakcji zabezpieczających zostało zaprezentowane w bilansie w pozycji „Pozostałe zobowiązania finansowe”.

2. Umowy ubezpieczenia

Spółka City Interactive S.A. posiada wg stanu na dzień 31 grudnia 2011 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	07.11.2010 - 06.11.2011	25 000 zł
Chartis Europe S.A.	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	10.06.2010 - 09.06.2011	2 000 USD
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	01.09.2010 - 31.08.2011	2 200 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	01.01.2011 - 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
ERGO Hestia S.A.	Ubezpieczenie sprzętu elektronicznego	15.09.2010 - 14.09.2011	1 110 zł
ERGO Hestia S.A.	Ubezpieczenie sprzętu elektronicznego	15.09.2011 - 14.09.2012	1 891 zł
ERGO Hestia S.A.	Ubezpieczenie mienia	15.09.2010 - 14.09.2011	6 273 zł
ERGO Hestia S.A.	Ubezpieczenie mienia	15.09.2011 - 14.09.2012	6 307 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 2011 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 2011 r. Emitent nie posiadał żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.

2. Umowy leasingu

Na dzień 31 grudnia 2011 r. City Interactive S.A. miała podpisaną jedną umowę dotyczącą leasingu kapitałowego zawartą z Raiffeisen Leasing Polska S.A., której wartość początkowa wynosiła 98,4 tys. zł, natomiast wartość rat kapitałowych do spłaty na dzień bilansowy wynosi 54,6 tys. zł.

3. Umowy gwarancji i poręczeń

Spółka udzieliła poręczenia stanowiącego zabezpieczenie realizacji wyżej wymienionej umowy leasingowej 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 nie emitowała żadnych papierów wartościowych.

W dniu 16 marca 2011 roku nastąpił całkowity wykup obligacji serii B City Interactive S.A., które wyemitowane zostały 16 września 2010 roku w celu rolowania obligacji serii A (wyemitowanych w trzecim kwartale 2009 r.). Łączna wartość wykupu obligacji wraz z odsetkami wyniosła 5,3 mln zł.

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

Pożyczkobiorca	Kwota w walucie udzielona na 31.12.2011	Kwota całkowita wg umowy	Termin spłaty	Naliczone wymagalne odsetki
City Interactive Germany GmbH	130 000 EUR	130 000 EUR	28.03.2012	954 EUR
City Interactive Studio Ltd.	180 000 GBP	220 000 EUR	02.01.2013	2 661 GBP
City Interactive Studio S.R.L.	449 500 EUR	500 000 EUR	31.07.2012	1 417 EUR
Business Area Sp. z o.o.	140 000 zł	800 000 zł	31.10.2012	1 706 zł
Roy Campbell	85 000 zł	90 000 zł	30.06.2010	-
Marcin Kwaśnica	300 000 zł	300 000 zł	31.03.2012	18 337 zł

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 61,8 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 288 tys. zł.

Pożyczka udzielona City Interactive Jogos Electronicos de LTDA Peru w wysokości 2,0 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.

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 2011 (dane w zł):

Zarząd City Interactive S.A.

Marek Tymiński - Prezes Zarządu	300 000
Artur Winiarski - Członek Zarządu	9 000
Wojciech Kutak - Członek Zarządu	113 043
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	828	-	533	-
City Interactive USA Inc.	5 639	14 737	6 617	-
City Interactive Studio LTD	-	6	890	-
City Interactive Studio S.R.L.	1 227	13	2 065	1 227
Business Area Sp. z o.o.	408	408	1 048	-
RAZEM	8 102	15 164	11 154	1 227

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.	4 383	57	15	473
Premium Food Sp. z o.o.	-	-	-	-
Premium Food Restaurants S.A.	12	3	-	5
Klub Rybny Sp. z o.o.	-	-	-	-
Tech Marek Tymiński	-	17	15	-
MT Golf Sp. z o.o.	-	3	14	-
RAZEM	4 395	81	44	478

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

dane w tys. zł

	koszty	przychody	należności	zobowiązania
KS Konsulting Krzysztof Sroczyński	14	-	-	-
IDM S.A. (Grzegorz Leszczyński)	2	-	-	-
IDEA (Grzegorz Leszczyński)	106	-	-	-
STELING M. Dworak	24	-	-	-
Tomasz Litwiniuk Doradztwo Finansowe	-	11	14	-
3AFX Michał Sokolski	173	-	-	-
RAZEM	318	11	14	-

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 2011

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

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

Zarząd Spółki nie publikował żadnych prognoz dotyczących roku 2011.

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. Spółka posiada ofertę we wszystkich segmentach cenowych. Gry tworzone na platformy: Sony PlayStation®3, Xbox360®, NINTENDO Wii™, oraz PC posiadają wysoki potencjał handlowy i są produktami konkurencyjnymi do innych tytułów obecnych na rynku. City Interactive S.A. podjęła intensywne działania w kierunku uzupełnienia oferty o gry z nowego segmentu: na platformy z systemami iOS, czy gry online.

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 2011 roku 95% 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 2011 roku zrealizowała sprzedaż:

- do największego kontrahenta na poziomie 20% całości sprzedaży,
- do 5 największych kontrahentów łącznie na poziomie 64% 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.

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

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

City Interactive S.A. posiada obecnie nadwyżkę finansową oraz należności zabezpieczające całkowicie zobowiązania. Zabezpieczeniem przed ryzykiem niewypłacalności nabywców jest analiza ich kondycji finansowej oraz ciągły monitoring spływu należności. Dodatkowo należy podkreślić, iż Spółka jest w stanie pozyskiwać środki finansowe w postaci długu bankowego lub emisji obligacji 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 2012 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. W opinii Zarządu Emitenta wpłynie to na dalszą poprawę wyników City Interactive S.A. w kolejnych latach.

Ważnym czynnikiem rozwoju Spółki był spektakularny sukces gry *Sniper: Ghost Warrior*, dzięki czemu City Interactive S.A. stała się pierwszym w Polsce, globalnym wydawcą i producentem gier video, a marka *Sniper: Ghost Warrior*, z silną i ugruntowaną pozycją na rynku gier, rozpoznawana jest na całym świecie. Gra *Sniper: Ghost Warrior* sprzedała się do tej pory w ponad 2,5 mln egzemplarzy, co przełożyło się na rekordowe wyniki Emitenta w minionych dwóch latach. Dzięki temu poszerzone zostały możliwości dystrybucyjne Emitenta w odniesieniu do wszystkich jego produktów. Sukces ten ma znaczący wpływ na większą ilość zamówień gier produkowanych przez Spółkę przez sieci dystrybucyjne na świecie.

Od prawie dwóch lat trwają intensywne prace nad produkcją ulepszanego i opartego na najnowocześniejszej technologii CryENGINE®3 sequela - *Sniper: Ghost Warrior 2*, który ma duże szanse stać się największym w historii sukcesem produkcyjnym i wydawniczym Emitenta i będzie zdolny konkurować z największymi światowymi tytułami segmentu First Person Shooter. Realizm rozgrywki i trzymająca w napięciu fabuła oraz ulepszona w stosunku do części poprzedniej mechanika strzału, czynią z gry niekwestionowane novum i pioniera rynku taktycznych symulacji snajperskich, dedykowanych szerokiemu gronu konsumenckiemu. Premiera *Sniper: Ghost Warrior 2*, która planowana jest na Q2/Q3 2012 roku, będzie niewątpliwie jednym z najważniejszych czynników mających wpływ na wyniki finansowe Spółki w roku 2012.

W perspektywie kolejnych lat, City Interactive S.A. będzie dalej rozwijała i maksymalizowała przychody z marki *Sniper: Ghost Warrior*. Po debiucie *Sniper: Ghost Warrior 2* w 2012 roku Spółka planuje rozpoczęcie prac developerskich nad kolejnym sequelem tej gry. Zdaniem Zarządu kolejne dopracowane o wysokiej jakości produkcje przyczynią się do osiągnięcia jeszcze lepszych wyników w latach kolejnych.

Drugim kluczowym 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*. Produkcja gry prowadzona jest w dwóch studiach Emitenta w Rzeszowie i w Guildford w Wielkiej Brytanii, a dyrektorem kreatywnym projektu jest Stuart Black (doświadczony designer i producent gier, obecny w branży gier od 17 lat). Gra *Enemy Front* to klasyka gatunku, tworzona w najpopularniejszej tematyce, jednak z nowatorskim podejściem, z wykorzystaniem jednej z najbardziej nowoczesnych i zaawansowanych technologii przeznaczonych do tworzenia gier akcji w gatunku First Person Shooter - CryENGINE®3. Akcja gry toczy się na tyłach wrogiej, nazistowskiej armii na przestrzeni kilku lat, w różnych znanych z historii miejscach. Premiera gry w wersji na Xbox360®, Sony PlayStation®3 oraz PC planowana jest na trzeci kwartał 2012 roku. Zarząd Spółki liczy na równie imponujące przyjęcie gry na rynku jak miało to miejsce w przypadku *Sniper: Ghost Warrior*.

W drugim kwartale 2012 roku City Interactive S.A. planuje wprowadzić do sprzedaży kolejny grę *Combat Wings*, która zostanie wydana przede wszystkim w dystrybucji elektronicznej na Xbox360®, Sony PlayStation®3 oraz PC. Gra przedstawia najbardziej spektakularne pojedynki lotnicze związane z największymi bitwami lotniczymi okresu II Wojny Światowej. Złożony system zniszczeń, skala działań wojennych i ogrom dostępnych w grze samolotów czynią *Combat Wings* jednym z czołowych tytułów w tym segmencie rynku. W założeniu ma to być zupełnie nowa marka, która, podobnie jak *Sniper: Ghost Warrior*, wypełni niszę na rynku.

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

Spółka produkuje coraz więcej gier na konsole nowej generacji. Jest to wyraźny krok w stronę najważniejszych rynków światowych, których sprzedaż opiera się głównie na produktach konsolowych, jednocześnie, podążając za najnowszymi trendami rynku gier video, Zarząd podjął działania w kierunku rozwijania działalności w oparciu o nowe gatunki i modele gier (role-playing-game – RPG, free-to-play – F2P) oraz nowe kanały dystrybucji (gry na platformy z systemami iOS, tj. iPad® i iPhone®, gry online oraz social games), co stanowi kolejny krok w procesie rozwoju Spółki.

W sierpniu 2011 roku powstało nowe studio producenckie w Rumunii, które odpowiedzialne jest za tworzenie gier video z segmentu gier online w modelu free-to-play w gatunku FPS (First Person Shooter). Rumuński zespół aktualnie intensywnie pracuje nad pierwszym projektem Emitenta w modelu free-to-play grą *World of Mercenaries*. Gra będzie nowoczesnym shooterem multiplayer (online). Na początku kwietnia bieżącego roku rozpoczęły się zapisy do zamkniętych testów gry, natomiast jej premiera planowana jest na czwarty kwartał 2012 roku.

Z kolei w drugiej połowie 2012 roku Emitent rozpoczął również pracę nad dużym projektem mającym na celu wyprodukowanie gry video z gatunku RPG w wersji na Xbox360®, Sony Playstation®3 i PC. W chwili obecnej gra powstaje przede wszystkim w Niemczech, gdzie pracuje nad nią doświadczony zespół Deck13 Interactive GmbH, a jej producentem Wykonawczym jest Tomasz Gop (jeden z głównych producentów gry *Wiedźmin® 2 Zabójcy Królów*). Premiera gry planowana jest w roku 2013.

Spółka pracuje obecnie 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. Premiera gry przewidziana jest na Q2/Q3 2012 roku.

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

Plan wydawniczy na rok 2012:

Tytuł	Platforma	Data
Combat Wings	PS®3 / XBOX360® / PC	Q2 2012
Sniper: Ghost Warrior 2	PS®3 / XBOX360® / PC	Q2/Q3 2012
Sniper: Ghost Warrior - iOS	iPad® / iPhone®	Q2/Q3 2012
Alien Fear	PS®3 / XBOX360® / PC	Q3 2012
Enemy Front	PS®3 / XBOX360® / PC	Q3/Q4 2012
World of Mercenaries	Online	Q4 2012

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 2011 r. – 30 czerwca 2011 r. Umowa dotyczy badania sprawozdania finansowego Spółki oraz Grupy Kapitałowej za rok 2011 (przegląd półroczny i badanie roczne).
- c) Łączna wartość wynagrodzenia należnego za przegląd i badanie sprawozdania finansowego jednostki i Grupy w 2011 r. – 40 000 zł netto.
- d) Podmiotem dokonującym badania sprawozdania finansowego Spółki oraz Grupy Kapitałowej za rok 2010 (przegląd półroczny i badanie roczne) była spółka Mistery Audytor Sp. z o.o. Łączna wartość wynagrodzenia należnego za przegląd i badanie sprawozdania finansowego Spółki i Grupy Kapitałowej w 2010 r. wyniosła 38 800 zł netto.

Marek Tymiński

Prezes Zarządu

Andreas Jaeger

Członek Zarządu

Warszawa, dnia 13 kwietnia 2012 roku