

# CITY INTERACTIVE S.A.

## SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI SPORZĄDZONE ZA ROK 2010



## **Drodzy Akcjonariusze, Współpracownicy i Partnerzy!**

Rok 2010 był dla Spółki City Interactive S.A. rokiem sukcesów i ugruntowania pozycji pierwszej polskiej, prawdziwie globalnej firmy w branży gier video, a dzięki wymiernym zyskom finansowym, był to okres tworzenia bazy dla dalszego rozwoju City Interactive S.A.

Udało nam się skutecznie wdrożyć nową strategię Spółki, której istotą jest odejście od produkcji i wydawania gier z segmentu value i dalszy rozwój oparty o wysokiej jakości produkty w wyższym segmencie cenowym. Dzięki zmianom przeprowadzanym od kilku lat, w roku 2010 osiągnęliśmy imponujący zysk netto w wysokości 27 mln zł, oraz skokowo zwiększyliśmy nasze przychody do 89 milionów złotych, z czego 93% to wyniki uzyskane ze sprzedaży globalnej, poza rynkiem w Polsce.

Zeszłoroczny bestseller City Interactive S.A. „Sniper Ghost Warrior”, został przez nas samodzielnie wydany na całym świecie trafiając na wysokie miejsce top list sprzedaży w kategorii full price praktycznie na wszystkich głównych rynkach zbytu, co skutkowało zmianą percepcji Spółki na rynku globalnym.

Jesteśmy firmą w branży gier video, która nie tylko produkuje gry, ale również wydaje je na całym świecie, co przyczynia się do zwiększania rentowności produktów. Dzięki sukcesom w roku 2010 postawiliśmy przysłowiową kropkę nad „i” w relacjach handlowych z największymi sieciami sprzedaży na świecie, stając się firmą rozpoznawalną wśród największych detalistów i dystrybutorów. Zbudowane zaufanie na całym świecie powinno przełożyć się na jeszcze lepsze wyniki w latach kolejnych.

W 2010 roku nastąpiła silna dywersyfikacja przychodów globalnych City Interactive S.A., udało się nam osiągnąć udziały sprzedaży w poszczególnych rynkach geograficznych zbliżone do ich udziału w globalnym rynku gier video. Jednocześnie wzrost przychodów globalnych Spółki skutkował spadkiem udziału sprzedaży w Polsce, a tendencja ta widoczna będzie również w latach kolejnych.

W ubiegłym roku otworzyliśmy dwa kolejne po Warszawie, Katowicach, Poznaniu i Rzeszowie – studia producenckie w Bydgoszczy oraz w Guildford w Wielkiej Brytanii. Praca nad kolejnymi projektami jest racjonalnie rozłożona na wszystkie nasze studia, gdzie za każdą grą stoi zespół specjalistów z danej dziedziny. City Interactive S.A. jako producent, wydawca i dystrybutor działający na skalę międzynarodową ma realne szanse na efektywny rozwój i maksymalizację zysków w kolejnych latach między innymi dzięki dalszej, dynamicznej budowie działu rozwoju gier.

Doceniając osiągnięcia Spółki w ubiegłym roku, nie poprzestajemy na maksymalizacji przychodów z marki „Sniper Ghost Warrior”, ale nadal pracujemy intensywnie nad tworzeniem nowych wysokiej jakości projektów, zapewniając im najwyższą wartość artystyczną i technologiczną. Jednocześnie dostrzegamy potencjał w segmencie gier na platformy typu smartphone oraz social games, gdzie również zamierzamy się rozwijać.

Dziękując za zaangażowanie naszych pracowników, wsparcie klientów i dostawców oraz zaufanie, jakim obdarzyli nas akcjonariusze, chciałbym obiecać, że będziemy konsekwentnie kontynuować realizację strategii dynamicznego rozwoju City Interactive S.A. i jestem przekonany, że sukces który będzie naszym udziałem również w latach kolejnych, przełoży się bezpośrednio na dalszy wzrost wartości rynkowej Spółki i maksymalizację wartości dla akcjonariuszy.

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 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

*Wojciech Kutak*  
Członek Zarządu

Warszawa, 30 kwietnia 2011 roku

## **I. Wstęp**

### **1. 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. Jest pierwszą ze spółek tej branży w Europie Środkowo-Wschodniej posiadającą status spółki publicznej, pierwszą, która jest globalnym międzynarodowym graczem. City Interactive koncentruje się na budowaniu oferty wysokiej jakości produktów, która obejmuje wiele gatunków gier, w tym między innymi gry akcji.

W ramach działalności na rynku gier video Emitent występuje jako:

- Producent, który posiada własne studia producenckie, w których tworzy nowe projekty,
- Wydawca, który nabywa licencje na gry produkowane przez zewnętrzne studia oraz tłumaczy, odpowiada za politykę marketingową i wprowadza je do sprzedaży,
- Dystrybutor, który sprzedaje produkty bezpośrednio do sieci handlowych, sieci kolportażu, portali internetowych i innych.

Poprzez pełnienie tych trzech funkcji, City Interactive S.A. może efektywnie kontrolować proces powstawania i dystrybucji gier bez konieczności angażowania dużej ilości podmiotów obcych - pośredników w procesie wprowadzenia produktów z oferty do sprzedaży na rynku.

### **2. Kapitał zakładowy**

#### **2.1. Określenie kapitału zakładowego Spółki.**

Na dzień 31 grudnia 2010 r. kapitał zakładowy Emitenta wynosił 1.265.000 (jeden milion dwieście sześćdziesiąt pięć tysięcy) złotych i dzielił się na 12.650.000 (dwanaście milionów sześćset pięćdziesiąt tysięcy) akcji, o wartości nominalnej 0,10 złoty każda, w tym:

- 10 000 000 akcji serii A,
- 40 000 akcji serii B,
- 250 000 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 2007r.

Akcje serii C były przedmiotem publicznej oferty w listopadzie 2007r., która zakończyła się pełnym sukcesem. Wszystkie oferowane akcje zostały objęte i opłacone. W dniu 17 grudnia 2007r. 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. 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.

## **2.3. 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.

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.

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 łącznej wielkości 20 150 akcji,
- 90% posiadanych akcji serii B przez okres dwóch kolejnych lat dla łącznej wielkości 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.

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

Osoba	Funkcja	Stan posiadanych akcji na dzień 31 grudnia 2010 r.	Wartość nominalna posiadanych akcji na dzień 31 grudnia 2010 r.
Marek Tymiński	Prezes Zarządu	6 480 794	648 079,40
Artur Winiarski	Członek Zarządu	24 000	2 400,00
Lech Tymiński	Członek Rady Nadzorczej	9 565	956,50

### 3. Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Spółki w 2010 roku oraz zdarzeń mających wpływ na wyniki finansowe.

- **Sniper: Ghost Warrior – największy sukces wydawniczy**

Kluczowa i najbardziej oczekiwana w roku 2010 produkcja Spółki – „Sniper Ghost Warrior” została rewelacyjnie przyjęta przez rynek, uzyskując znakomite wyniki sprzedaży na świecie i w Polsce. „Sniper Ghost Warrior” został wprowadzony do sprzedaży w 25 czerwca 2010 zarówno na terenie Północnej Ameryki jak i na głównych rynkach Europy oraz Australii i Nowej Zelandii.

„Sniper Ghost Warrior” to wysokiej jakości gra akcji przedstawiona z perspektywy pierwszej osoby. Produkt oferuje grafikę najwyższej jakości, zaawansowaną mechanikę rozgrywki, interesującą fabułą. Gracz otrzymuje karabiny snajperskie z odwzorowaną balistyką, uwzględniające wpływ wiatru i wpływ naszego ciała na stabilność strzału. Poza tym ma możliwość wstrzymania oddechu lub wejścia w "tryb skupienia", dzięki czemu łatwiej dostrzega przeciwników i stabilizuje karabin podczas oddania strzału. Przy tworzeniu gry pracował zespół z wieloletnim doświadczeniem w produkcji gier akcji.

Zróżnicowane kanały sprzedaży (w tym wzrost udziału elektronicznych kanałów sprzedaży), dystrybucja w największych sieciach handlowych Ameryki Północnej i Europy oraz szeroko zakrojone działania marketingowe spowodowały, iż sprzedaż gry na dzień sporządzenia sprawozdania finansowego przekroczyła 1,1 mln. egzemplarzy. W 2010 roku produkt zajmował wysokie pozycje na listach sprzedaży w Australii, Francji, Szwecji, Norwegii, Wielkiej Brytanii, Niemczech i Stanach Zjednoczonych. Przychody ze sprzedaży gry Sniper: Ghost Warrior miały ogromny wpływ na wyniki roku 2010. Udało się stworzyć niesamowicie silną markę, z której Spółka mogła będzie maksymalizować przychody (m.in. poprzez wydanie gry na konsolę Sony PlayStation®3, czy wyprodukowanie jej sequela) w 2011 roku i w latach kolejnych. Jednocześnie City Interactive S.A. osiągnęła pozycję pierwszego w Polsce, prawdziwie globalnego wydawcy gier i producenta.

- **Współpracy z firmą UBISOFT**

City Interactive S.A. w roku 2010 rozwinęła współpracę z firmą UBISOFT, światowym wydawcą i dystrybutorem gier video, odpowiedzialną za działania handlowe na m.in. terytorium Szwajcarii, Niemiec, czy Austrii. Firma UBISOFT jest partnerem, który mocno wspiera działalność wydawniczą City Interactive S.A. na ważnych rynkach jakimi są kraje niemieckojęzyczne.

- **Umowa z The Producers Limited**

Spółka City Interactive S.A. podpisała umowę z The Producers Limited – spółką należącą do grupy Mastertronic Group Limited z siedzibą w Huntingdon, Wielka Brytania, na podstawie której The Producers Ltd. świadczy usługi związane z logistyką i dystrybucją produktów Emitenta na terenie Wielkiej Brytanii, w tym Wyspy Man oraz Irlandii. Spółka zakończyła współpracę ze znajdującą się w upadłości firmą Trilogy Logistics Ltd., która wcześniej świadczyła usługi w zakresie dystrybucji i logistyki produktów Spółki na terenie Wielkiej Brytanii.

- **Zawarcie umowy dystrybucyjnej z firmą Solutions 2 Go, Inc.**

Spółka zależna City Interactive USA, Inc podpisała w lutym 2010 roku umowę z firmą Solutions 2 Go, Inc z siedzibą w Mississauga, Kanada, na podstawie której Solutions 2 Go świadczy usługi związane z dystrybucją części produktów Spółki. Na kanadyjskim rynku firma Solutions 2 Go jest znana ze swoich sprzedażowych osiągnięć.

- **Umowa z NAVARRE i COKEM**

Spółka zależna City Interactive USA Inc. podpisała umowy dystrybucyjne z firmami: NAVARRE oraz COKEM, które umożliwiają finansowanie przez tych kontrahentów kosztów wytworzenia nośników i opłat licencyjnych dla producentów konsol.

- **Umowa z Namco Bandai**

Spółka City Interactive S.A. zawarła umowę dotyczącą dystrybucji Sniper Ghost Warrior w wersji Xbox 360 i PC w sieciach handlowych na terenie Holandii, Belgii, Włoch i Hiszpanii.

- **Umowa z Panavision**

Spółka City Interactive S.A. podpisała umowę dotyczącą dystrybucji Sniper Ghost Warrior w wersji Xbox 360 i PC w sieciach handlowych na terenie Skandynawii (Szwecja, Norwegia, Dania, Finlandia)

- **Licencja na Sony PlayStation®3 na terenie Ameryki Północnej**

W sierpniu 2010 roku City Interactive USA Inc. z siedzibą w USA - spółka zależna od City Interactive S.A zawarła umowę licencyjną z Sony Computer Entertainment America LLC na produkcję i wydawanie gier na Sony PlayStation®3 na terenie Ameryki Północnej. Umowa ta ma strategiczny charakter - Sony PlayStation®3 jest jedną z najbardziej popularnych platform gier video na świecie.

- **Zakup licencji na silnik gry CryENGINE® 3**

28 października 2010 roku Zarząd Emitenta zawarł umowę licencyjną z firmą Crytec® GmbH z siedzibą w Niemczech. Przedmiotem niniejszej umowy jest udzielenie Spółce licencji na wykorzystanie technologii CryENGINE® 3 (silnik gry) w dwóch produktach Spółki - w tym w "Sniper Ghost Warrior 2" oraz w projekcie pod roboczym tytułem „WW II”. Spółka planuje wydać obie gry wyprodukowane w oparciu o CryENGINE® 3 na platformy Xbox360®, Sony PlayStation® 3 oraz komputery PC.

CryENGINE®3 jest jedną z najnowocześniejszych i najbardziej zaawansowanych technologii przeznaczonych do tworzenia gier akcji w gatunku First Person Shooter. Powyższa technologia zawiera między innymi system wizualizacji wysokiej jakości grafiki, zaawansowany moduł obsługi sztucznej inteligencji postaci, silnik fizyczny, obsługę animacji

postaci oraz sekwencji video, efektywne narzędzia do tworzenia świata gry oraz testowania kolejnych wersji. CryENGINE® 3 daje również możliwość wyświetlania gry w technologii 3D (z wykorzystaniem odpowiednich ekranów telewizyjnych i okularów) oraz obsługując tryb gry dla wielu graczy (zarówno przez sieć internetową jak i lokalną).

- **Zgoda NWZA na nabycie akcji własnych**

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Emitenta podjęło 08.11.2010r. uchwałę w sprawie: wyrażenia zgody na nabycie przez spółkę City Interactive S.A. akcji własnych. Zarząd Emitenta, uzyskał zgodę na opracowanie szczegółowego programu buy back'u i przeprowadzenia go w dogodnym dla Spółki momencie. W ramach programu możliwe będzie nabycie do 1 mln akcji własnych po cenie nie wyższej niż 40 zł. Pakiet stanowi 7,9 proc. kapitału zakładowego jednostki dominującej. Łączny budżet buy back'u nie może przekroczyć 16 mln zł, tj. wysokości utworzonego w tym celu kapitału rezerwowego. Nabyte przez City Interactive S.A. akcje zostaną umorzone lub wykorzystane w celach inwestycyjnych.

- **Przyjęcie programu motywacyjnego**

NWZA City Interactive S.A. przyjęło program motywacyjny dla kadry menedżerskiej Grupy Kapitałowej City Interactive. Emitent planuje wyemitować 150 tys. warrantów wymienialnych na taką samą liczbę akcji serii E. Program podzielony jest na dwie roczne transze obejmujące lata 2011-2012. Liczba osób do których zostanie skierowana oferta nabycia nie może przekroczyć 30 osób. Osobami uprawnionymi do uczestnictwa w programie motywacyjnym są kluczowi pracownicy Grupy Kapitałowej Emitenta z wyłączeniem Prezesa Zarządu Emitenta. Beneficjenci będą mogli nabyć warranty zamienne na akcje w dwóch równych transzach po 75 tys. sztuk po cenie równej średniemu kursowi za ostatnie trzy miesiące, czyli po 16,45 zł. Żeby mogli skonwertować warranty na nowe akcje w ramach pierwszej transzy, skonsolidowany zysk netto na akcję (EPS) za 2011 r. musi wynieść minimum 2,77 zł. Pokonanie tego progu będzie uprawniało do zamiany 75% puli warrantów przypadającej na ten rok, czyli nieco ponad 56 tys. sztuk. Jeśli EPS sięgnie 3,16 zł beneficjenci będą mogli wymienić pozostałe warranty. W przypadku puli za 2012 rok mechanizm jest taki sam, z tymże EPS musi wynieść minimum 3,14 zł (75% warrantów przypadających na 2012 rok) oraz 3,54 zł (25% warrantów przypadających na 2012 rok). Warranty będzie można zamieniać na akcje dopiero po zatwierdzeniu przez Walne Zgromadzenie sprawozdania finansowego za rok, który był objęty programem.

- **Zakup licencji na silnik gry Unreal® Engine 3**

W dniu 22 listopada 2010 roku Zarząd Emitenta zawarł umowę licencyjną z firmą Epic Games Inc. z siedzibą w USA. Przedmiotem niniejszej umowy jest udzielenie Emitentowi licencji na wykorzystanie najnowszej wersji technologii Unreal® Engine 3 (silnik gry) w grze „Alien Fear”, którą Emitent planuje wydać na platformy Xbox360®, PlayStation® 3 oraz komputery PC. Unreal® Engine 3 jest jedną z wiodących technologii wykorzystywanych przy tworzeniu gier w gatunku First Person Shooter. Powyższa technologia jest wykorzystywana w wielu grach największych producentów na świecie. Unreal® Engine 3 to sprawdzony, wydajny system wizualizacji wysokiej jakości grafiki, skuteczny moduł obsługi sztucznej inteligencji, system realistycznego odwzorowania fizyki, obsługa animacji oraz zestaw efektywnych narzędzi dla twórców gry.

- **Stuart Black Dyrektorem Kreatywnym nowego studia deweloperskiego Emitenta w UK.**

W grudniu 2010 roku Zarząd Emitenta poinformował o otwarciu w Londynie nowego studia tworzącego gry video. Dyrektorem kreatywnym studia został Stuart Black. To doświadczony designer i producent gier, który w branży obecny jest od 16 lat.

Pierwszym projektem nowego studia w Londynie będzie shooter o mocno zarysowanej fabule osadzony w realiach II Wojny Światowej, który produkowany jest we współpracy ze studiem w Rzeszowie. Projekt pod roboczym tytułem „WW II” to klasyka gatunku tworzona w



najpopularniejszej tematyce, jednak z nowatorskim podejściem w konwencji nowoczesnych gier akcji.

## II. Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno – finansowych, ujawnionych w rocznym sprawozdaniu finansowym.

Dane bilansowe przeliczono według średniego kursu ogłoszonego przez Prezesa NBP na dzień sporządzenia sprawozdania finansowego, który na dzień bilansowy wynosił:

- na dzień 31/12/2009- 4,1082 zł/ EUR,
- na dzień 31/12/2010- 3,9603 zł/ EUR.

Dane rachunku zysków i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych przeliczono na EURO według kursu ustalonego jako średnia arytmetyczna średnich kursów ogłaszanych przez Prezesa NBP na ostatni dzień każdego miesiąca roku:

- za rok 2009- 4,3406 zł/ EUR,
- za rok 2010- 4,4004 zł/ EUR.

### Wybrane dane finansowe przeliczone na EURO:

	01.01.2010– 31.12.2010	01.01.2009– 31.12.2009	01.01.2010 – 31.12.2010	01.01.2009 – 31.12.2009
	w tys. PLN	w tys. PLN	w tys. EUR	w tys. EUR
<b>Rachunek Wyników</b>				
<b>Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów</b>	<b>75 540</b>	<b>27 108</b>	<b>18 864</b>	<b>6 245</b>
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	32 866	-14 889	8 208	-3 430
Zysk (strata) brutto	31 690	-15 534	7 914	-3 579
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>25 823</b>	<b>-12 961</b>	<b>6 449</b>	<b>-2 986</b>
Liczba akcji (w tys. szt.)	12 650	12 650	12 650	12 650
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą	2,04	-1,02	0,51	-0,24
<b>Bilans</b>				
Aktywa trwałe	16 372	14 694	4 134	3 577
Aktywa obrotowe	43 230	20 852	10 916	5 076
<b>Aktywa razem</b>	<b>59 601</b>	<b>35 545</b>	<b>15 050</b>	<b>8 652</b>
Kapitał własny	43 557	17 755	10 998	4 322
Kapitał zakładowy	1 265	1 265	319	308
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	16 044	17 791	4 051	4 331
Zobowiązania długoterminowe	201	242	51	59
Zobowiązania krótkoterminowe	15 843	17 248	4 000	4 272
<b>Pasywa razem</b>	<b>59 601</b>	<b>35 545</b>	<b>15 050</b>	<b>8 652</b>
<b>Rachunek Przepływów Pieniężnych</b>				
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	27 210	3 671	6 795	846
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-10 132	-8 448	-2 530	-1 946
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-2 896	3 839	-723	884
<b>Saldo zamknięcia środków pieniężnych</b>	<b>14 182</b>	<b>-938</b>	<b>3 542</b>	<b>-216</b>

Narastająco za okres czterech kwartałów City Interactive S.A. odnotowała przychody ze sprzedaży na poziomie 75,54 mln złotych, co oznacza 179% wzrost w porównaniu z analogicznym okresem roku poprzedniego.

## **1. Bilans**

Suma bilansowa Spółki na dzień 31.12.2010 r. zamknęła się kwotą 59,6 mln zł, co stanowi 68% wzrost w porównaniu z dniem 31.12.2009 r.

### **Aktywa**

Aktywa trwałe w sprawozdaniu finansowym na dzień 31.12.2010 r. wynosiły 16,37 mln zł i wzrosły o 11% w porównaniu z dniem 31.12.2009 r., stanowiąc 27% majątku ogółem Spółki.

Wzrost wartości aktywów trwałych wynika przede wszystkim ze wzrostu wartości niematerialnych i prawnych. Różnica pomiędzy wartościami niematerialnymi i prawnymi na koniec 2010 a na koniec 2009 roku wynosi 2,84 mln zł. (wzrost o 28%).

Aktywa obrotowe Spółki na dzień 31.12.2010 r. wyniosły 43,23 mln zł i stanowiły 73% aktywów ogółem; aktywa obrotowe wzrosły o 107% w porównaniu z dniem 31.12.2009 r. Głównymi pozycjami aktywów obrotowych, które miały największy wpływ na wzrost są środki pieniężne oraz należności handlowe. Wartość środków pieniężnych Spółki wzrosła o 14,18 mln zł., natomiast wartość należności handlowych o 7,5 mln zł. (wzrost o 63%).

### **Pasywa**

Kapitał własny Spółki na dzień 31.12.2010 r. wynosił 43,56 mln zł, co oznacza 141% wzrost w porównaniu z dniem 31.12.2009 r., wynikający głównie z odnotowanego zysku netto. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania Spółki wynosiły 16,04 mln i spadły o 8% w porównaniu z rokiem 2009. Spadek ten wynika ze zmniejszenia zobowiązań krótkoterminowych, przede wszystkim spłaty zobowiązań z tytułu kredytów o -2,04 mln zł. Wartość księgowa na akcję Spółki wyniosła na dzień 31.12.2010 r. 2,04 zł.

## **2. Rachunek zysków i strat**

Przychody netto ze sprzedaży Spółki wyniosły 75,54 mln zł, co stanowi 179% wzrost w porównaniu z przekształconym sprawozdaniem za 2009.

Zysk na działalności operacyjnej wyniósł 32,87 mln zł. Największy wpływ na osiągnięty wynik miały przychody ze sprzedaży wyrobów własnych, które stanowiły 83% przychodów ogółem Spółki. Głównymi pozycjami kosztów obciążającymi rachunek wyników w bieżącym okresie są koszty własne produkcji w kwocie 26,11 mln zł, odpisy aktualizujące dotyczące wartości niematerialnych w kwocie ok. 1,50 mln, odpisy aktualizujące należności w kwocie 1,58 mln zł oraz likwidacje zapasów zniszczonych lub nieużytecznych z ekonomicznego punktu widzenia w kwocie 0,83 mln zł.

Zysk na działalności gospodarczej wyniósł 31,69 mln zł. Strata na działalności finansowej w wysokości -1,18 mln zł wynika głównie z zapłaconych odsetek od obligacji, kredytów oraz ujemnych różnic kursowych.

Zysk netto Spółki wyniósł 25,82 mln zł.

Zysk netto na akcję Spółki w 2010 r. osiągnął poziom 2,04 zł.

## **3. Rachunek przepływów pieniężnych**

Rok 2010 r. Spółka rozpoczęła stanem środków pieniężnych w wysokości 457 759,62 zł.

Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej wyniosły 27,21 mln zł. Na pozytywne przepływy operacyjne najistotniejszy wpływ miały utworzone odpisy aktualizujące oraz odsetki, które łącznie wynosiły 2,56 mln zł.

Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej wyniosły -10,13 mln zł. Istotnymi pozycjami w tym zakresie były wydatki związane finansowaniem prac nad kolejnymi produktami własnymi Spółki.

Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej wyniosły -2,90 mln zł. Największy wpływ na ten wynik miały wydatki związane ze spłatą kredytów i pożyczek.

Środki pieniężne na koniec okresu sprawozdawczego wyniosły 14,64 mln zł.

### **III. 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 2010 r.**

Działalność gospodarcza City Interactive S.A. polega na tworzeniu własnych gier video lub zakupie cudzych tytułów i oferowaniu ich do sprzedaży hurtowej 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 2009 - 2010 ze względu na rodzaj oferowanego produktu kształtowała się następująco:

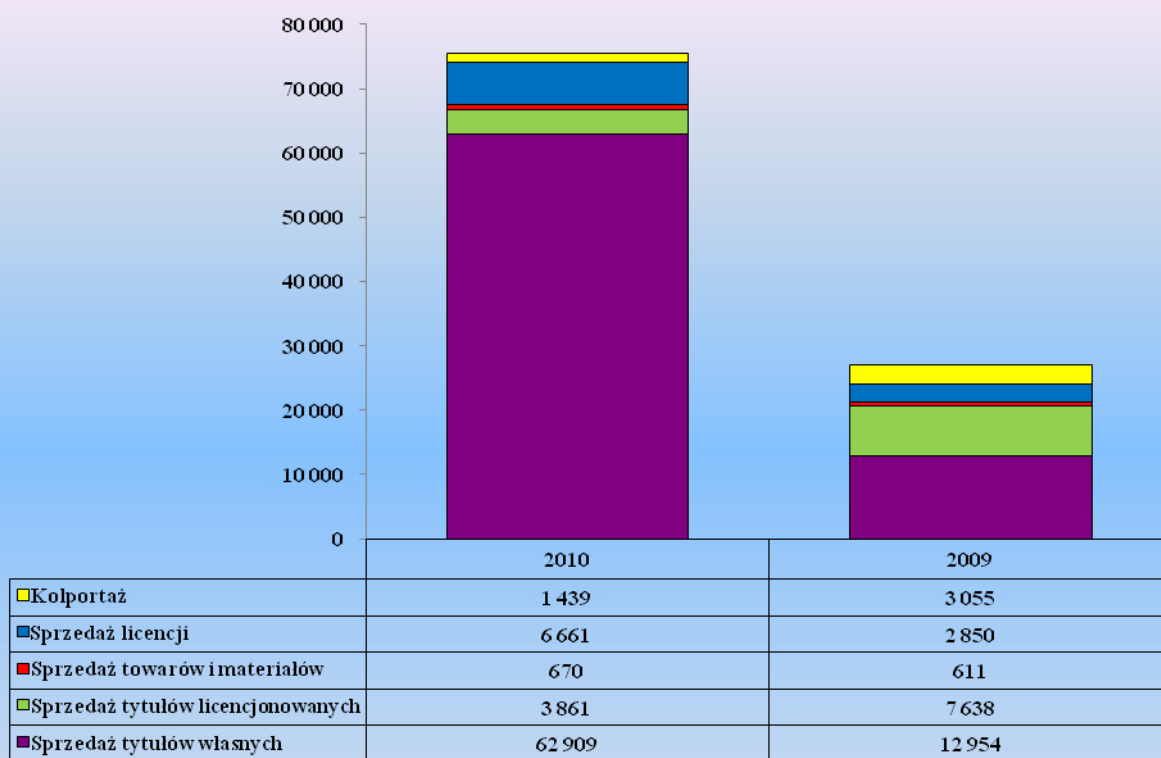
#### **Struktura asortymentowa przychodów ze sprzedaży w roku 2009 - 2010 w ujęciu wartościowym**

<b>Przychody</b>	<b>2010</b>	<b>udział %</b>	<b>2009</b>	<b>udział %</b>	<b>2010 / 2009</b>
<b>Sprzedaż tytułów własnych</b>	62 908 995	83,28%	12 954 452	47,79%	385,62%
<b>Sprzedaż tytułów licencjonowanych</b>	3 861 493	5,11%	7 638 267	28,18%	-49,45%
<b>Sprzedaż towarów i materiałów</b>	670 271	0,89%	610 566	2,25%	9,78%
<b>Sprzedaż licencji</b>	6 660 527	8,82%	2 849 734	10,51%	133,72%
<b>Kolportaż</b>	1 438 783	1,90%	3 055 112	11,27%	-52,91%
<b>Razem</b>	<b>75 540 069</b>	<b>100,00%</b>	<b>27 108 131</b>	<b>100,00%</b>	<b>178,66%</b>

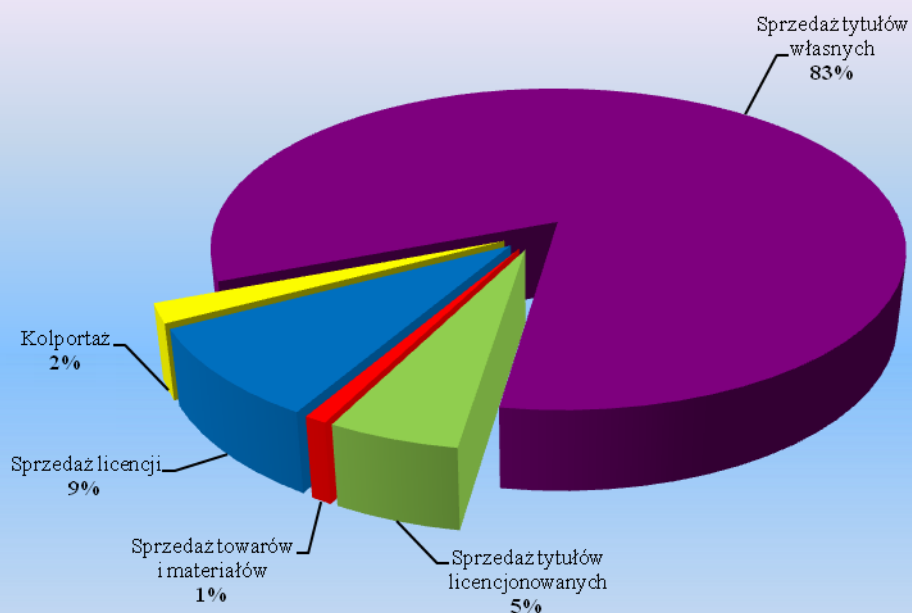
#### **Struktura asortymentowa przychodów ze sprzedaży w roku 2009 - 2010 w ujęciu ilościowym**

<b>Przychody</b>	<b>2010</b>	<b>udział %</b>	<b>2009</b>	<b>udział %</b>	<b>2010 / 2009</b>
<b>Sprzedaż licencji</b>	281	0,01%	213	0,01%	31,92%
<b>Sprzedaż tytułów licencjonowanych</b>	753 552	38,35%	849 189	42,38%	-11,26%
<b>Sprzedaż tytułów własnych</b>	1 211 097	61,64%	1 154 517	57,61%	4,90%
<b>Razem</b>	<b>1 964 930</b>	<b>100,00%</b>	<b>2 003 919</b>	<b>100,00%</b>	<b>-1,95%</b>

**Struktura asortymentowa przychodów ze sprzedaży w latach 2009-2010 (w tys.zł)**



**Struktura asortymentowa przychodów ze sprzedaży w roku 2010**





**IV. 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 2010 wzrósł udział sprzedaży zagranicznej w całkowitych przychodach Spółki z poziomu 73,37% do 75,72%. Jest to wynikiem rozwoju międzynarodowej sieci dystrybucji.

**Udział eksportu w przychodach ze sprzedaży w latach 2009 - 2010**

<b>Sprzedaż</b>	<b>2010</b>	<b>2009</b>
Zagranica <i>Udział</i>	57 196 739 75,72%	19 888 158 73,37%
Kraj <i>Udział</i>	18 343 330 24,28%	7 219 973 26,63%
<b>TOTAL</b>	<b>75 540 069</b>	<b>27 108 131</b>

W ujęciu ilościowym udział eksportu wynosi 70,27%. Potwierdza to fakt rozwoju międzynarodowej sieci dystrybucji. W zestawieniu z wartością przychodów generowanych na rynkach zagranicznych doskonale klaruje się znacząca różnica w marżach osiąganych na sprzedaży w Polsce i poza jej granicami.

**Udział eksportu w przychodach w ujęciu ilościowym w latach 2009 - 2010**

<b>Sprzedaż</b>	<b>2010</b>	<b>2009</b>
Zagranica <i>Udział</i>	1 380 686 70,27%	1 218 220 60,79%
Kraj <i>Udział</i>	584 244 29,73%	785 699 39,21%
<b>TOTAL</b>	<b>1 964 930</b>	<b>2 003 919</b>

Odbiorcami, których udział w sprzedaży Spółki w roku 2010 przekroczył 10% są:

	<b>Kontrahent</b>	<b>Udział</b>
1.	City Interactive USA Inc	28,09%
2.	Business Area Sp. z o.o.	17,04%
3.	Mastertronic Games Ltd	11,44%
4.	Ubisoft GmbH	10,14%

Pozostali kontrahenci nie przekraczają wyznaczonego poziomu istotności.

Dostawcami, których udział w zakupach Spółki przekracza 10% są:

	<b>Dostawca</b>	<b>Udział</b>
1.	Nintendo of Europe Nintendo Center	11,78%
2.	Microsoft Ireland	11,34%

Pozostali dostawcy nie przekraczają wyznaczonego poziomu istotności.

## **V. Istotne czynniki ryzyka i zagrożeń Spółki**

Najważniejsze zewnętrzne czynniki ryzyka z punktu widzenia Emitenta są następujące:

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

Działanie Spółki na rynku dóbr konsumpcyjno-rozrywkowych jest uzależnione od sytuacji makroekonomicznej na poszczególnych rynkach. W ostatnich latach branża rozrywkowa rozwija się dynamicznie i szacuje się, iż wartość rynku gier video przekroczyła już wartość branży filmowej. Dla zminimalizowania tego ryzyka Emitent znacząco dywersyfikuje geograficzne źródła swoich przychodów.

### **Ryzyko konkurencji**

Spółka prowadzi działalność na rynku na którym główną pozycję zajmują firmy z silną, ugruntowaną pozycją. City Interactive S.A. udowodniła, że może skutecznie z nimi konkurować wykorzystując swoje najważniejsze atuty: doświadczony zespół, przewagę kosztową, ogólnosiwiatową sieć dystrybucji. Posiada ofertę w wszystkich przedziałach cenowych. Gry tworzone na platformy: Xbox360®, NINTENDO Wii™, Nintendo DS™, Sony PlayStation®3 oraz PC posiadają wysoki potencjał handlowy i będą produktami konkurencyjnymi do innych obecnych na rynku.

### **Ryzyko zmiany trendów**

Emitent działa w obszarze nowych technologii i wirtualnej rozrywki, w których 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. Aby zminimalizować to ryzyko, przyjęto strategię podążania za trendami i oferowania na rynku asortymentu, który jest sprawdzone i cieszy się powodzeniem nabywców, a nie wyznaczania trendów, co jest strategią o wiele bardziej kosztowną i ryzykowną. Główne działania Spółki w tym kierunku opierają się na stałym monitorowaniu rynku pod kątem rozwoju nowych technologii (np. 3D) oraz zagospodarowywaniu nowych segmentów tworzonych przez nowopowstające konsole. Ilość realizowanych projektów powoduje zróżnicowanie oferty i ogranicza ryzyko rynkowe. Emitent jest w stanie efektywnie wykorzystywać silne strony organizacji poprzez niższy próg rentowności w porównaniu z konkurencją na rynku.

### **Ryzyko zmiany regulacji prawnych i podatkowych**

Zagrożeniem dla działalności Emitenta mogą być bardzo częste zmiany regulacji prawnych i podatkowych w Polsce, a także na innych rynkach. Dotyczy to uregulowań i interpretacji przepisów związanych z 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 międzynarodowych lub stosowanych w którymś z państw, gdzie Spółka oferuje swoje produkty, które mogłyby okazać się niekorzystne z punktu widzenia prowadzonego biznesu. Jednocześnie Spółka prowadzi działania mające na celu eliminację ryzyka poprzez współpracę z wyspecjalizowanymi kancelariami prawnymi z całego świata.

### **Ryzyko kursu walutowego**

Na chwilę obecną ponad 76% przychodów generowanych jest z eksportu towarów i usług na rynki zagraniczne. Sprzedaż rozliczana jest w walutach obcych, przede wszystkim w Euro, ale również w dolarach amerykańskich i australijskich, funtach brytyjskich i innych walutach. Obecnie główne kursy walutowe zabezpieczone są przez zawarte kontrakty walutowe typu „forward”.

Do czynników ryzyka bezpośrednio związanych z działalnością Spółki należą:

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

Działalność produkcyjna prowadzona jest w oparciu o wiedzę i doświadczenie pracowników. Jest to cecha charakterystyczna dla przedsiębiorstw działających na rynku produkcji gier video. Na rynku istnieje trudność w pozyskaniu wykwalifikowanych specjalistów z tej branży, czy też osób zarządzających projektami.

Spółka położyła szczególny nacisk na:

- motywacyjny system wynagrodzenia, budujący więzi pomiędzy organizacją a pracownikami, wraz z opieką medyczną i pakietem socjalnym,
- program motywacyjny skierowany do kadry menedżerskiej w ramach którego Emitent planuje wyemitować 150 tys. warrantów wymienialnych na taką samą liczbę akcji serii E. Program podzielony jest na dwie roczne transze obejmujące lata 2011-2012.

#### **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 innych krajach. W związku z tym istnieje ryzyko rozwiązania umów dystrybucyjnych czy upadłości (lub inne) podmiotów, za pomocą których dokonuje się sprzedaży towarów.

Aby zminimalizować możliwości poniesienia strat Spółka posiada na najistotniejszych z punktu widzenia prowadzonej działalności rynkach takich jak Stany Zjednoczone Ameryki Północnej, Niemcy, spółki zależne, których zadaniem jest nieustanne poszerzanie możliwości dystrybucyjnych. W bieżącym okresie rynkiem o największym potencjale dla Emitenta było terytorium Ameryki Północnej generując ok. 35% przychodów.

#### **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. Ten proces oraz potencjalna możliwość wypowiedzenia umów przez nich w przypadku niespełnienia stawianych kryteriów to dwa główne elementy ryzyka, które realnie istnieją i mogą mieć wpływ na wyniki finansowe Emitenta. Należy jednak podkreślić, iż Spółka dokłada szczególnych starań w skrupulatnym wypełnianiu i realizowaniu wszelkich zobowiązań wynikających z zawartych umów pomiędzy tymi podmiotami a Emitentem oraz dodatkowo rozwija kontakty z tymi Dystrybutorami którzy takie licencje na konsole już posiadają i mogą je sublicencjonować Emitentowi.

#### **Ryzyko związane z realizacją planów rozwojowych**

Finansowanie działalności wydawniczej - Spółka posiada nadwyżkę gotówki generowaną przez działalność operacyjną i z niej finansowana jest działalność deweloperska Emitenta. Spółka posiada zdolność do pozyskania finansowania bankowego, bądź z sektora finansowego – w przypadku wystąpienia potrzeby sfinansowania dodatkowych projektów.

#### **Ryzyko związane z oferowanymi produktami**

Konkurencyjne rynki są napędzane poprzez oczekiwania związane z debiutem nowych produktów. Istnieje ryzyko, iż niektóre produkty zostaną ukończone później niż to było planowane, co może w konsekwencji negatywnie wpłynąć na generowane przepływy pieniężne poprzez przekraczanie budżetów projektowych i przesuwanie się planowanych przychodów ze sprzedaży i wpływów środków finansowych na kolejne okresy rozrachunkowe. Do czynników wewnętrznych, które mogą spowodować opóźnienie należą między innymi niespełnianie przez produkt stawianych mu wymogów jakościowych, szczególnie jeśli chodzi o produkty na konsole czy problemy z poprawnym działaniem gry. Czynniki zewnętrzne to między innymi ukazanie się na rynku produktu konkurencyjnego posiadającego na tyle unikalne i istotne cechy, że Emitent aby zachować konkurencyjność zmuszona jest uwzględnić je również w swoim projekcie. Do czynników zewnętrznych należy

również zaliczyć opóźnienia dostawców w przygotowaniu na czas elementów niezbędnych do wytworzenia gry.

Branża producentów oprogramowania rozrywkowego na świecie znana jest z przesuwających się premier gier komputerowych i konsolowych. Opóźnione gry spełniające aktualne oczekiwania jakościowe mają przeważnie taki sam potencjał sprzedaży, jak gdyby ukazały się zgodnie z planem. Podczas dodatkowego czasu przy wystąpieniu ewentualnego opóźnienia, można uzupełnić projekt o kolejne elementy, czyniąc nadchodzącą premierę jeszcze bardziej atrakcyjną, co w konsekwencji powinno przełożyć się na wielkość sprzedaży i co za tym idzie na zyski. W wielu przypadkach dochodzi również element marketingowy tzw. „długo oczekiwana gra”, który korzystnie wpływa na budowanie wizerunku produktu. Zdecydowana większość produktów jest kończona na czas i zgodnie z planem, jednakże nie można wykluczyć ryzyka opóźnień.

Dodatkowym aspektem jest ryzyko wystąpienia przeciwko Spółce firmy lub osoby zewnętrznej z powództwem, 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 każdorazowo składa się wniosek o zastrzeżenie prawa autorskiego do gry, jej tytułu i znaku graficznego. 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.

Kluczowym elementem ryzyka związanego z produktami jest proces certyfikacji, od którego pozytywnych rezultatów uzależnione jest wydanie danego produktu.

### **Ryzyko utraty płynności**

Zobowiązania Spółki znajdują pokrycie w należnościach handlowych. Znaczny poziom należności wynika ze specyfiki sprzedaży na rynku, na którym działa. Nabywcy prowadzą sprzedaż produktów regulując należności spółki z zapłat dokonywanych przez swoich nabywców. Nie jest możliwe uzyskanie wcześniejszych, kredytowych płatności w trakcie realizowania sprzedaży przez kontrahentów.

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.

## **VI. 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:**

- W dniu 27 stycznia 2010 r. Zarząd Emitenta podpisał umowę z firmą The Producers Limited – spółką należącą do grupy Mastertronic Group Limited z siedzibą w Huntingdon, Wielka Brytania. Na mocy zawartej umowy The Producers Ltd. świadczy usługi związane z logistyką i dystrybucją produktów Emitenta na terenie Wielkiej Brytanii, w tym Wyspy Man oraz Irlandii.
- Zarząd City Interactive S.A. w dniu 7 czerwca 2010 r. podpisał aneks do umowy z firmą The Producers Limited – spółką należącą do grupy Mastertronic Group Limited z siedzibą w Huntingdon. Na podstawie aneksu zmieniono termin końcowy obowiązywania umowy z dnia 31 sierpnia 2010r. na dzień 31 grudnia 2010r. Po



upływie tego terminu umowa pozostaje w mocy, jednakże z możliwością jej wypowiedzenia przez obie strony z zachowaniem 3-miesięcznego okresu wypowiedzenia.

- Gra „Sniper Ghost Warrior” przeznaczona na konsolę Xbox360®, przeszła pomyślnie w dniu 9 czerwca 2010 r. proces certyfikacji w Microsoft Licensing GP, co stanowiło spełnienie warunku istotnego umowy znaczącej zawartej pomiędzy Emitentem a Microsoft Licensing GP. W efekcie produkt zarówno w wersji na konsolę Xbox360®, jak i komputery PC trafił do produkcji i został wydany zgodnie z planowaną datą premiery – 25 czerwca 2010 r. na większości rynków Europy Zachodniej, w Australii i Nowej Zelandii oraz 29 czerwca 2010 r. w Stanach Zjednoczonych i Kanadzie.
- W dniu 12 sierpnia 2010 roku, City Interactive USA Inc. z siedzibą w USA – spółka zależna City Interactive S.A., zawarła umowę licencyjną z Sony Computer Entertainment America LLC. na produkcję i wydawanie gier na PlayStation®3 na terenie Ameryki Północnej. Umowa ta ma strategiczny charakter. PlayStation®3 jest jedną z najbardziej popularnych platform gier video na świecie.
- W dniu 16 sierpnia 2010 roku Emitent zawarł z THE FARM 51 Spółka z o.o. z siedzibą w Gliwicach umowę na produkcję nowej gry pod tytułem "Alien Fear". Gra z gatunku shooter, osadzona w klimacie science-fiction z elementami horroru przeznaczona będzie na konsole Xbox360®, PlayStation®3 i komputery PC. Premiera gry przewidziana jest w roku 2011.
- Zarząd City Interactive S.A. w dniu 28 października 2010 roku zawarł umowę licencyjną z firmą Crytec GmbH z siedzibą w Niemczech. Przedmiotem umowy jest udzielenie Spółce licencji na wykorzystanie technologii CryENGINE®3 (silnik gry) w dwóch produktach Spółki - w "Sniper Ghost Warrior 2" oraz w projekcie pod roboczym tytułem „WW II” - ambitnym shooterze o mocno zarysowanej fabule osadzonym w realiach II Wojny Światowej. Spółka planuje wydać obie gry wyprodukowane w oparciu o CryENGINE®3 na platformy Xbox360®, PlayStation®3 oraz komputery PC.
- W dniu 22 listopada 2010 roku Spółka City Interactive S.A. zawarła umowę licencyjną z firmą Epic Games Inc. z siedzibą w USA. Przedmiotem niniejszej umowy jest udzielenie Spółce licencji na wykorzystanie najnowszej wersji technologii Unreal® Engine 3 (silnik gry) w grze "Alien Fear", którą Emitent planuje wydać na platformy Xbox360®, PlayStation® 3 oraz komputery PC.
- Począwszy od 2 listopada 2010 roku City Interactive S.A. zawierała kontrakty terminowe typu forward. Kontrakty te zawierane są na okres maksymalnie 6 miesięcy a ich celem jest zabezpieczenie ryzyka kursowego dla pozycji walutowych aktywów Emitenta. Zestawienie otwartych kontraktów forward wraz z ich wyceną na dzień bilansowy zawiera poniższa tabela.

	<b>kontrakty niezrealizowane w walutach</b>	<b>początkowe ujęcie forward w zł.</b>	<b>wartość godziwa 31.12.2010 w zł.</b>	<b>wycena 31.12.2010 w zł.</b>	<b>data rozliczenia kontraktu</b>
EUR	200 000,00	791 860,00	792 060,00	-200	03.02.2010
GDP	80 000,00	361 984,00	367 504,00	-5 520,00	03.02.2010
USD	2 000 000,00	6 238 400,00	5 928 200,00	310 200,00	02.06.2010
GDP	250 000,00	1 179 500,00	1 148 450,00	31 050,00	15.06.2010
GDP	250 000,00	1 173 375,00	1 148 450,00	24 925,00	15.06.2010

WYCENA BILANSOWA (PRZRYCHÓD FINANSOWY)

**360 455,00**

## 2. Umowy ubezpieczenia

Spółka CITY INTERACTIVE S.A. posiada wg stanu na dzień 31.12.2010 r. umowy polisy ubezpieczeniowe w Euler Hermes, AIG Europe S.A., ERGO Hestia S.A. oraz Chartis Europe S.A.:

Nazwa Ubezpieczyciela	Przedmiot i zakres ubezpieczenia	Okres ubezpieczenia	Suma ubezpieczenia (w tys.)
ERGO Hestia S.A.	Ubezpieczenie sprzętu elektronicznego i zewnętrznych nośników danych	15.09.2009 - 14.09.2010	1 110 zł
ERGO Hestia S.A.	Ubezpieczenie sprzętu elektronicznego i zewnętrznych nośników danych	15.09.2010 - 14.09.2011	1 110 zł
ERGO Hestia S.A.	Ubezpieczenie mienia	15.09.2009 - 14.09.2010	6 273 zł
ERGO Hestia S.A.	Ubezpieczenie mienia	15.09.2010 - 14.09.2011	6 273 zł
Chartis Europe S.A.	Ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej Zarządu Spółki	07.11.2009 - 06.11.2010	20 000 zł
Chartis Europe S.A.	Ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej Zarządu Spółki	07.11.2010 - 06.11.2011	25 000 zł
AIG Europe S.A.	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	01.09.2009 - 31.08.2010	2 200 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	01.01.2010 - 31.12.2010	5 000 USD
Chartis Europe S.A.	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	10.06.2010 - 09.06.2011	2 000 USD
Euler Hermes	Polisa ubezpieczenia ryzyka kredytu kupieckiego	01.03.2009 - 28.02.2010	w zależności od obrotu do wysokości limitu 30 000 zł

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

## 3. Umowy zawarte pomiędzy akcjonariuszami

Zarząd City Interactive S.A. nie posiada wiedzy na temat ewentualnych umów zawartych pomiędzy akcjonariuszami spółki w 2010 r.

## VII. Opis istotnych transakcji zawartych z podmiotami powiązanymi

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

	koszty od	przychody na	należności od	zobowiązania do
<b>City Interactive Germany Gmbh</b>	487 364,22	-264 708,93	263 392,14	-28 714,79
<b>City Interactive USA Inc.</b>	2 391 659,24	21 223 852,62	9 019 058,64	-
<b>Business Area</b>	1 937 177,49	12 871 067,06	408 115,97	-
<b>RAZEM</b>	<b>4 816 200,95</b>	<b>33 830 210,75</b>	<b>9 690 566,75</b>	<b>-28 714,79</b>

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

	koszty od	przychody na	należności od	zobowiązania do
<b>ATS Sp. z o.o.</b>	1 074 000,00	48 336,55	4 392,00	236 689,68
<b>Premium Food Sp. z o.o.</b>	1 471,78	-	-	-
<b>Premium Food Restaurants S.A.</b>	9 491,73	2 500,00	8 369,30	-
<b>Klub Rybny Sp. z o.o.</b>	981,00	0,00	-	759,00
<b>Tech Marek Tymiński</b>	-	684,01	-	-
<b>RAZEM</b>	<b>1 085 944,51</b>	<b>51 520,56</b>	<b>12 761,30</b>	<b>237 448,68</b>

Transakcje Emitenta ze spółkami powiązanymi osobowo z Członkami Rady Nadzorczej:

	koszty od	przychody na	należności od	zobowiązania do
<b>KS Konsulting Krzysztof Sroczyński</b>	2 700,00	-	-	1 350,00
<b>IDM S.A. (Grzegorz Leszczyński)</b>	100 550,00	-	-	119 745,00
<b>IDEA (Grzegorz Leszczyński)</b>	575 929,27	-	-	5 022 816,44
<b>STELING M.Dworak</b>	24 000,00	-	-	9 760,00
<b>RAZEM</b>	<b>703 179,27</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>5 153 671,44</b>

Transakcje Emitenta zawarte bezpośrednio z Członkami Zarządu:

	koszty	przychody	należności	zobowiązania
<b>Pożyczka Artur Winiarski</b>	-	1 096,00	101 096,00	-

#### VIII. Informacje o powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych z innymi podmiotami.

Skład Grupy Kapitałowej City Interactive na dzień 31 grudnia 2010 roku:

- **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 Spółka z o.o.,** - spółka z siedzibą w Polsce, w Warszawie, włączona do konsolidacji począwszy od trzeciego kwartału 2010r. Kapitał zakładowy 5 000 PLN. 100% udziałów w posiadaniu City Interactive S.A.

- **City Interactive Canada Inc.** – spółka z siedzibą w Ontario, Kanada, utworzona w październiku 2010 roku. Kapitał zakładowy 10,00 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 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 3600 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, na przestrzeni 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 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.

## **IX. 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**

Zobowiązania Spółki z tytułu kredytów bankowych na dzień 1 stycznia 2010 roku wynosiły łącznie: 2 038 429,49 zł. Składały się na nie: kredyt na finansowanie zakupów w ramach limitu rewalwingowego oraz na finansowanie zwrotu VAT w kwocie 1 580 686,25 zł. oraz wykorzystany kredyt w rachunku bieżącym w kwocie 457 743,24 zł.

Zobowiązania te Spółka zaciągnęła na podstawie umowy kredytowej nr CRD/29013/08 oraz umowy o limit wierzytelności nr CRD/L/29007/00 z dnia 24 września 2008 r. zawartych z Raiffeisen Bank Polska S.A. Na podstawie aneksów nr 3 do umowy kredytowej nr 6 do umowy o limit wierzytelności z dnia 29 października 2009 łącznie limit kredytowy w ostatnim okresie obowiązywania przedmiotowej umowy wynosił 3.800.000 zł.

W dniu 12 listopada 2010 roku Zarząd spółki dominującej otrzymał podpisane przez drugą stronę aneksy nr 4 i 7 rozwiązujące umowy kredytowe z Raiffeisen Bank Polska S.A. Na



mocy zawartych aneksów zmianie uległy następujące warunki: dzień ostatecznej spłaty limitu wierzytelności oraz kredytu rewolwingowego zmieniono z dnia 28 lutego 2011 roku na dzień 10 listopada 2010 roku. Powyższa spłata została dokonana w uzgodnionym terminie i tym samym Emitent nie posiada żadnego zadłużenia z tytułu kredytów.

Zwolnione zostały także zabezpieczenia ww. kredytu/limitu, w postaci przelewu wierzytelności należnych Spółce od odbiorców oraz zastawu rejestrowego na zapasach znajdujących się w magazynie spółki i ustanowionego zgodnie z umową zastawu rejestrowego zawartej pomiędzy Emitentem a Raiffeisen Bank Polska S.A.

## 2. Umowy factoringowe

Business Area Spółka z o.o., spółka zależna City Interactive S.A. zawarła w dniu 11.06.2010 roku umowę factoringu oraz umowę pożyczki będącą integralną częścią umowy factoringowej z limitem finansowym w wysokości 1,4 mln zł. W dniu 18.11.2010 roku Business Area Spółka z o.o. wypowiedziała przedmiotowe umowy, które zostały rozliczone ostatecznie z dniem 02.12.2010 roku.

## 3. Umowy leasingu

Na dzień 31 grudnia 2010 r. Spółka miała podpisane następujące umowy leasingowe:

- umowę dotyczącą leasingu kapitałowego zawartą z Raiffeisen Leasing Polska S.A. której wartość początkowa wynosiła: 144,86 tys. zł., natomiast wartość rat kapitałowych do spłaty na dzień sporządzenia sprawozdania wynosi: 82,19 tys. zł;
- umowę dotyczącą leasingu kapitałowego zawartą z Volkswagen Leasing Polska S.A. której wartość początkowa wynosiła: 75,5 tys. zł. natomiast wartość rat kapitałowych do spłaty na dzień sporządzenia sprawozdania wynosi: 4,07 tys. zł;
- trzy umowy dotyczące leasingu kapitałowego zawarte z SEB Leasing Polska Sp. z o.o. których łączna wartość początkowa wynosiła: 558,8 tys. zł. natomiast wartość rat kapitałowych do spłaty na dzień sporządzenia sprawozdania wynosi: 78,92 tys. zł.

## 4. Umowy gwarancji i poręczeń

Spółka udzieliła następujących poręczeń:

- zabezpieczenie realizacji umów leasingowych w formie weksla in blanco;
- zabezpieczenie realizacji umowy factoringowej zawartej przez Business Area Spółka z o.o., poprzez poręczenie weksla in blanco. Umowa ta została rozwiązana na koniec 2010 r.

## X. Informacje o udzielonych pożyczkach przez City Interactive S.A.

Pożyczkobiorca	Kwota w walucie udzielona na 31.12.2010	Kwota całkowita wg umowy	Termin spłaty	Naliczone wymagalne odsetki
CITY INTERACTIVE GERMANY GmbH	29 851,58 EUR	200 000 EUR	31.03.2011	1 650,34 EUR
Roy Campbell	89 000,00 PLN	90 000 PLN	30.06.2010	-
Marcin Kwaśnica	300 000,00 PLN	300 000 PLN	30.08.2011	4 537,00 PLN
Artur Winiarski	100 000,00 PLN	100 000 PLN	06.10.2011	1 096,00 PLN

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 Uchwałą w sprawie zaniechania rozwoju działalności Spółki CITY INTERACTIVE SPAIN S.L.. Istnieje prawdopodobieństwo utraty kwoty 61 805,09 EUR. Spółka utworzyła odpis aktualizacyjny w wysokości 258.558,79 zł. Z takich samych przyczyn utworzono odpis aktualizacyjny w wysokości 29.385,32 zł. w związku z pożyczką udzieloną podmiotowi zależnemu City Interactive Mexico S.A. de C.V. Łączna wysokość odpisów aktualizacyjnych ten składnik aktywów wynosi 287 944,11 zł.

Pożyczka udzielona City Interactive Jogos Electronicos de LTDA Peru w wysokości 2.016.784,92 zł objęta w całości odpisem aktualizacyjnym została przeniesiona na kapitał podstawowy spółki zależnej i, jako taka jest, przeniesiona do pozycji "Udziały i akcje w jednostkach podporządkowanych" w aktywach trwałych - wartość bilansowa tego składnika wynosi 0,00 zł.

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

W III kwartale 2009 roku Spółka City Interactive S.A. wyemitowała obligacje na łączną wartość 5 mln złotych. Wartość nominalna jednej obligacji wynosiła 50 tys. złotych. Obligacje są dokumentami na okaziciela. Oprocentowanie w wysokości 12% w skali roku. Dzień wykupu przypadał na 16 września 2010 roku i w tym samym dniu Spółka dominująca wyemitowała obligacje serii B na łączną wartość 5 mln złotych. Emisja obligacji serii B została dokonana w celu rolowania obligacji serii A tzn. służyła zamianie obligacji serii A - do wykupu, na obligacje nowej emisji - serii B, w związku z czym poziom zaciągniętych zobowiązań Emitenta pozostał na dotychczasowym poziomie.

Obligacje są Obligacjami na okaziciela, emitowanymi jako papiery wartościowe posiadające formę dokumentu. Emisja objęła 100 (sto) obligacji serii B o łącznej wartości nominalnej 5.000.000 PLN (pięć milionów złotych). Cena emisyjna jednej obligacji serii B wynosiła 50.000 zł (pięćdziesiąt tysięcy złotych).

Dzień wykupu obligacji serii B ustalony został na dzień 16 marca 2011 r. Oprocentowanie obligacji serii B było zmienne: w pierwszym okresie odsetkowym (tj. od dnia emisji do dnia 16 grudnia 2010 r.) oprocentowanie było równe stawce WIBOR 3M z dnia 14 września 2010 r. powiększonej o marżę w wysokości 6,5%. W drugim okresie odsetkowym (od dnia 16 grudnia 2010 r. do dnia wykupu) oprocentowanie było równe stawce WIBOR 3M z dnia 14 grudnia 2010 r. powiększonej o marżę w wysokości 6,5%. Odsetki obliczane były przy uwzględnieniu rzeczywistej liczby dni w danym okresie odsetkowym oraz przyjmując, że rok liczy 365 dni. Oprocentowanie naliczane było przez Emitenta przy zastosowaniu stopy procentowej od wartości nominalnej obligacji.

Odsetki płatne były w dniach odsetek, tj. 16 grudnia 2010r. oraz 16 marca 2011r – z czego odsetki zapłacone na dzień 16 grudnia 2010 wyniosły 128 647,00 złotych, natomiast odsetki zapłacone na dzień 16 marca 2011 roku wyniosły 128 342,00 złotych.

Naliczone niewymagalne odsetki od obligacji na dzień bilansowy, tj. 31.12.2010 r. wynosiły 22 816,44 złotych.

W dniu 16 marca 2011 roku nastąpił całkowity, terminowy wykup obligacji serii B City Interactive S.A. i tym samym Emitent dopełnił wszelkich formalności wobec Obligatariuszy, którzy objęli obligacje serii B w ilości: 100 sztuk (sto), o wartości nominalnej jednej obligacji: 50.000 zł (pięćdziesiąt tysięcy złotych) i łącznej wartości nominalnej: 5.000.000 zł (pięć milionów złotych). Łączna cena wykupu obligacji serii „B” City Interactive S.A. wraz z odsetkami wyniosła: 5.256.989 zł (pięć milionów dwieście pięćdziesiąt sześć tysięcy dziewięćset osiemdziesiąt dziewięć złotych).

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

Zarząd Spółki dominującej nie publikował żadnych prognoz dotyczących roku 2010.

XIII. 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.	2010	2009
1.	Rentowność sprzedaży	%	64,50%	25,67%
2.	Rentowność EBITDA	%	51,40%	-15,47%
3.	Rentowność działalności operacyjnej EBIT	%	43,51%	-53,85%
4.	Rentowność działalności gospodarczej	%	41,95%	-56,22%
5.	Rentowność brutto	%	41,95%	-56,22%
6.	Rentowność netto	%	34,18%	-46,73%
7.	Rentowność aktywów (ROA)	%	43,33%	-35,64%
8.	Rentowność kapitałów własnych (ROE)	%	59,29%	-70,19%

#### Zasady wyliczania wskaźników

1. Rentowność sprzedaży	=	zysk ze sprzedaży / przychody ze sprzedaży
2. Rentowność EBITDA	=	EBITDA / przychody ze sprzedaży
3. Rentowność działalności operacyjnej EBIT	=	EBIT / przychody ze sprzedaży
4. Rentowność działalności gospodarczej	=	zysk z działalności gospodarczej / przychody ze sprzedaży
5. Rentowność brutto	=	zysk brutto / przychody ze sprzedaży
6. Rentowność netto	=	zysk netto / przychody ze sprzedaży
7. Rentowność aktywów (ROA)	=	zysk netto / aktywa
8. Rentowność kapitałów własnych (ROE)	=	zysk netto / kapitały

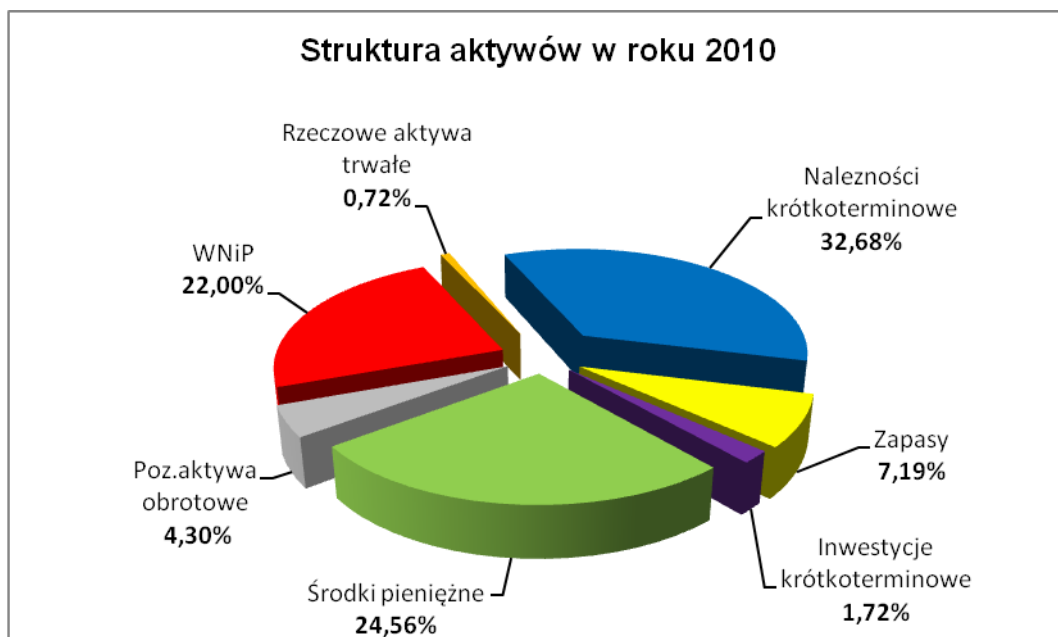
Wskaźniki rentowności sprzedaży, aktywów i kapitałów własnych w roku 2010 charakteryzują się dodatnimi wartościami i osiągają zadowalające wielkości.

Rentowność sprzedaży w roku 2010 osiągnęła poziom 64,50% i wzrosła o 38,83% w porównaniu do roku 2009. Jest to spowodowane wzrostem wyniku ze sprzedaży o 41,76 mln zł. Zysk ze sprzedaży w roku 2010 wynosił 48,72 mln zł. Taki poziom wyniku udało się osiągnąć dzięki 179% wzrostowi przychodów ze sprzedaży produktów, towarów i usług, podczas gdy koszty sprzedanych produktów, towarów i usług wzrosły tylko o 33%.

Rentowność aktywów wynosiła w 2010 roku 43,33%, natomiast rentowność kapitałów własnych 59,29%.

### Struktura aktywów

	Wyszczególnienie	jm.	2010	2009
1.	WNIPI / Aktywa	%	22,00%	28,89%
2.	Rzeczowe aktywa trwałe / Aktywa	%	0,72%	1,55%
3.	Należności krótkoterminowe / Aktywa	%	32,68%	33,70%
4.	Zapasy / Aktywa	%	7,19%	12,05%
5.	Inwestycje krótkoterminowe / Aktywa	%	1,72%	4,17%
6.	Środki pieniężne/Aktywa	%	24,56%	1,29%
7.	Pozostałe aktywa obrotowe / Aktywa	%	4,30%	6,36%



W strukturze aktywów na koniec roku 2010 dominują należności krótkoterminowe stanowiąc 32,68% sumy bilansowej. Związane jest to z bardzo wysokim poziomem sprzedaży w III i IV kwartale 2010 r. oraz z dość długimi terminami płatności dla odbiorców. W porównaniu z rokiem ubiegłym udział należności krótkoterminowych jest o 1,02% niższy, co z kolei jest wynikiem intensyfikacji procedur windykacyjnych. Ważną pozycję aktywów stanowią również wartości niematerialne składające się w głównej mierze z nakładów na produkcję własnych programów komputerowych.

### Wskaźniki rotacji

	Wyszczególnienie	jm.	2010	2009
1.	Wskaźnik rotacji aktywów	Liczba	1,27	0,76
2.	Wskaźnik rotacji zapasów	rotacji	17,63	6,33
3.	Okres spływu należności	Liczba	94,11	161,31
4.	Okres spłaty zobowiązań	dni	44,46	115,55

#### 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 krótkoterminowe / przychody ze sprzedaży) \* liczba dni w okresie  
Okres spłaty zobowiązań = (zobowiązania krótkoterminowe z wyłączeniem kredytów / przychody ze sprzedaży) \*
4. liczba dni w okresie

W roku 2010 spadła wartość wskaźnika spływu należności. Pomimo typowego dla firmy produkcyjnej zjawiska wydłużonych terminów płatności dla odbiorców, zwłaszcza w okresie intensywnego rozwoju sprzedaży, intensyfikacja procesów windykacyjnych odniosła zamierzony skutek. Okres spływu należności jest większy niż płatności zobowiązań, które reguluje się na bieżąco (przede wszystkim wynagrodzenia pracowników i współpracowników, czy koszty nabywanych licencji pokrywa się w całości w momencie wydania gry). Koszty materiałowe i usług przygotowywania nośników z gramami do sprzedaży (płyty, pudełka, wypalanie) reguluje się w odroczonym terminie płatności, z reguły 30-60 dni jeśli chodzi o polski rynek, natomiast dla produkcji w USA gdzie limit kredytu kupieckiego u dostawców jest na poziomie 250 tys \$ termin płatności wynosi 30 dni, a przy limicie 200 tys.\$ - 90 dni.



### Wskaźniki zadłużenia

Wyszczególnienie	2010	2009
Wskaźnik ogólnego zadłużenia	0,27	0,49
Wskaźnik zadłużenia kapitałów własnych	0,37	0,96
Wskaźnik pokrycia aktywów trwałych kapitałami stałymi	2,67	1,24
Wskaźnik zadłużenia krótkoterminowego	0,27	0,49
Wskaźnik zadłużenia długoterminowego	0,003	0,01

#### Zasady wyliczania wskaźników

Wskaźnik ogólnego zadłużenia = (zobowiązania krótkoterm. + zobowiązania długoterm. + rezerwy na zobowiązania) / pasywa ogółem

Wskaźnik zadłużenia kapitałów własnych = (zobowiązania krótkoterm. + zobowiązania długoterm.) / kapitały własne

Wskaźnik pokrycia aktywów trwałych kapitałami stałymi = (kapitały własne + zobowiązania długoterm.) / aktywa trwałe

Wskaźnik zadłużenia krótkoterminowego = zobowiązania krótkoterm. / pasywa ogółem

Wskaźnik zadłużenia długoterminowego = zobowiązania długoterm. / pasywa ogółem

Wartości wskaźników zadłużenia w porównaniu z rokiem ubiegłym spadły. Jedynie wskaźnik pokrycia aktywów trwałych kapitałami stałymi wzrósł do poziomu 2,67. Na koniec roku 2010 zmniejszył się udział kapitałów obcych w finansowaniu majątku Spółki.

### Wskaźniki płynności

Wyszczególnienie	2010	2009
Wskaźnik bieżącej płynności	2,73	1,21
Wskaźnik płynności szybkiej	2,46	0,96
Wskaźnik natychmiastowy	0,99	0,11

#### Zasady wyliczania wskaźników

Wskaźnik bieżącej płynności = aktywa obrotowe / zobowiązania krótkoterminowe

Wskaźnik płynności szybkiej = (aktywa obrotowe - zapasy) / zobowiązania krótkoterminowe

Wskaźnik natychmiastowy = (środki pieniężne i papiery wartościowe przeznaczone do obrotu) / zobowiązania krótkoterminowe

Wskaźniki płynności wykazują w 2010 roku wyższe wartości niż w 2009, co oznacza lepszą zdolność do regulowania zobowiązań przez Spółkę. Taki poziom wskaźników spowodowany jest zarówno spadkiem zobowiązań krótkoterminowych, jak i wzrostem aktywów obrotowych, w tym wzrostem środków pieniężnych o 14,18 mln zł.

### Struktura finansowania

PASYWA (w zł)	2010	%	2009	%
Kapitał własny	43 556 832	73,08%	18 047 200	50,77%
Rezerwy na zobowiązania	910 471	1,53%	1 577 219	4,44%
Zobowiązania długoterminowe	67 556	0,11%	96 262	0,27%
Zobowiązania krótkoterminowe	15 066 267	25,28%	15 824 788	44,52%
Rozliczenia międzyokresowe	0	0,00%	0	0,00%
<b>Pasywa razem</b>	<b>59 601 126</b>	<b>100,00%</b>	<b>35 545 468</b>	<b>100,00%</b>



W strukturze finansowej Spółki największy udział zajmuje kapitał własny, który stanowi 73% pasywów ogółem, natomiast kapitał obcy stanowi tylko 27%.

Wszystkie wskaźniki działalności gospodarczej oraz sytuacji majątkowej i finansowej świadczą o nienaganej kondycji finansowej Spółki i stanowią stabilną podstawę do dalszego rozwoju oraz realizacji celów nadrzędnych Spółki oraz jej strategii produktowej.

#### **XIV. 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 2011 Spółka zamierza utrzymać dotychczasowy poziom inwestycji. Do sfinansowania projektów inwestycyjnych będą wykorzystywane środki własne, jak również środki pozyskiwane z sektora bankowego lub finansowego.

#### **XV. Opis czynników i zdarzeń o nietypowym charakterze, mających wpływ na wynik z działalności za rok 2010**

W 2010 roku Spółka wykazuje przychody ze sprzedaży narastająco na poziomie 75,54 mln zł., co stanowi 179% wzrost w porównaniu z analogicznym okresem roku ubiegłego.

##### **Odpisy aktualizacyjne i rezerwy**

Spółka dokonała odpisu aktualizacyjnego wartości niematerialnych. Podstawą odpisu jest wycena wartości użytkowej tych składników aktywów. Koszty z tego tytułu wyniosły 1,5 mln zł. Kolejnym odpisem dokonany w okresie sprawozdawczym jest odpis aktualizacyjny wartość należności. Powiększa on pozycję kosztów o 1,6 mln zł.

Spółka założyła ponadto rezerwę na oczekiwane zwroty produktów. Odpis ten obniża przychody Spółki o 1,5 mln zł. Korygując koszty wytworzenia w związku z powyższą rezerwą wynik finansowy netto Spółki obniżył się o 1,3 mln zł.

Trzy wymienione powyżej odpisy obciążają na koniec 2010 roku wynik finansowy na kwotę łączną 4,4 mln zł.

W raportowanym okresie nie wystąpiły zdarzenia o nietypowym charakterze, które miały znaczący wpływ na osiągnięte przez Spółkę City Interactive S.A. wyniki finansowe poza zdarzeniami opisanymi w pkt. I ppkt.3.

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

Przed Naczelnym Sądem Administracyjnym w okresie sprawozdawczym toczyło się postępowanie w związku ze skargą kasacyjną wniesioną przez Ministra Finansów od wyroku Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Warszawie z dnia 20 kwietnia 2009 roku (Sygn. Akt. III SA/Wa 3276/08).

##### **PRZEBIEG POSTĘPOWANIA:**

Minister Finansów w dnia 08 sierpnia 2008 roku Spółkę wydał interpretację indywidualną (IP-PB3-423-754/08-2/JG) uznającą stanowisko Spółki w zakresie uznania za koszty uzyskania przychodów wydatków związanych z wdrażaniem strategii rozwoju za nieprawidłowe.

Wojewódzki Sąd Administracyjny w wyroku z dnia 20 kwietnia 2009 r. (Sygn. akt SA/Wa 3276/08) uznał wniesioną przez spółkę skargę za zasadną i uchylił ww. interpretację.

Od powyższego wyroku została wniesiona przez Ministra Finansów skarga kasacyjna do NSA.

Naczelnny Sąd Administracyjny 9 lutego 2010 roku NSA uchylił zaskarżony wyrok i przekazał sprawę do ponownego rozpatrzenia do niższej instancji.

W dniu 16 grudnia 2010 roku Wojewódzki Sąd Administracyjny uznał w wydanym wyroku wydatki poniesione przez spółkę na podniesienie kapitału zakładowego za niebędące kosztami uzyskania przychodów na podstawie przepisów ustawy o podatku dochodowym od osób prawnych.

W dniu 24 stycznia 2011 roku podjęta została uchwała siedmiu sędziów NSA (Sygn. akt II FPS 6/10) uznająca wszystkie wydatki pośrednio związane z podniesieniem kapitału zakładowego za koszty uzyskania przychodów. Uchwała została podjęta w konkretnej sprawie sądowo-administracyjnej. Ma jednak moc wiążącą w stosunku do przyszłych orzeczeń podejmowanych przez sądy administracyjne w takim samym przedmiocie.

Spółka nie posiada informacji na temat żadnych innych toczących się wobec niej postępowań sądowych czy administracyjnych.

#### **XVII. 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.

Emitent 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. W 2011 roku portfolio Spółki powiększy się w związku z dalszym wzrostem udziału gier przeznaczonych na konsole. Jednocześnie Emitent planuje ekspansję nowych produktów na rynku smartphonów, a przyjęta strategia dotycząca tworzenia i wydawania gier na platformy mobilne pozwoli zdaniem Zarządu Emitenta osiągnąć pierwsze przychody jeszcze w 2011r., a w 2012r. powinny one stanowić istotną część przychodów Spółki i całej Grupy kapitałowej Emitenta.

Zdaniem Zarządu Emitenta ta strategia przyczyni się do wzmocnienia pozycji City Interactive S.A. na rynkach światowych.

Ważnym czynnikiem rozwoju jest globalny sukces gry „Sniper Ghost Warrior”, który zdecydowanie przyczynił się do rozszerzenia możliwości dystrybucyjnych Emitenta w odniesieniu do wszystkich jego produktów. Sukces ten ma znaczący wpływ na większą ilość zamówień gier Emitenta przez sieci dystrybucyjne na świecie i w Polsce. Gra do tej pory sprzedała się w ponad 1,1 mln egzemplarzy, co przełożyło się na rekordowe wyniki Emitenta w minionym roku. W kwietniu 2011 roku Spółka rozpoczęła wprowadzanie do sprzedaży nowej ulepszonej wersji „Sniper Ghost Warrior” na konsolę PlayStation® 3, której sukces sprzedażowy będzie niewątpliwie jednym z najważniejszych czynników mających wpływ na wyniki finansowe Spółki w 2011 roku.

Trwają również intensywne prace nad tworzeniem „Sniper Ghost Warrior 2” opartej o technologię CryENGINE® 3, która ma duże szanse stać się największym w historii sukcesem produkcyjnym i wydawniczym Emitenta. To pokazuje, że w perspektywie lat kolejnych, City Interactive S.A. będzie dalej rozwijała i maksymalizowała przychody z marki SNIPER GHOST WARRIOR.

Zarząd City Interactive S.A. uważa, że kolejne dopracowane produkcje o wysokiej jakości przyczynią się do osiągnięcia jeszcze lepszych wyników w latach kolejnych. Zdaniem Zarządu Spółki, powyższa strategia oraz poniższe decyzje przyczynią się do dalszych sukcesów finansowych City Interactive S.A. i ugruntowania jej pozycji międzynarodowej.

W 2011 roku Emitent planuje wprowadzić do sprzedaży kilka produktów o dużym potencjale handlowym, m.in. dynamiczna gra akcji „Alien Fear” – osadzona w realiach science-fiction, która zostanie wydana na PC, Xbox360®, Sony PlayStation® 3 oraz gra lotnicza w realiach drugiej wojny światowej - „Combat Wings: The Greatest Battles of World War II”, która zostanie wydana jednocześnie na NINTENDO Wii™, Xbox360®, Sony PlayStation® 3 oraz komputery PC. W założeniu ma to być zupełnie nowa marka – najlepsza gra w tematyce strzelanek lotniczych - która podobnie jak „Sniper Ghost Warrior” wypełni niszę na rynku.

Kolejnym istotnym czynnikiem, który przyczyni się do wzrostu wyników City Interactive S.A. będzie intensyfikacja sprzedaży międzynarodowej. Rynek Ameryki Północnej będzie stanowił największy udział w przychodach Emitenta w 2011 roku oraz w latach kolejnych. Stany Zjednoczone to największy rynek gier video na świecie. Emitent posiada aktywne relacje handlowe ze wszystkimi największymi sieciami handlowymi posiadającymi w ofercie gry video. Wydany w czerwcu 2010 roku „Sniper Ghost Warrior” osiągający znakomite wyniki sprzedaży to potwierdzenie właściwej decyzji o zmianie strategii na opierającą się o produkowanie wysoko jakościowych gier.

W ocenie Zarządu, City Interactive S.A. posiada kompetencje do tworzenia oraz wydawania wysokiej jakości gier przeznaczonych na konsole nowej generacji, platformę PC oraz platformy smartphone, które charakteryzują się wysokim potencjałem handlowym i będą produktami konkurencyjnymi wobec innych obecnych na rynku. Zarząd Spółki oczekuje, że większość z nich odniesie sukces, co przyczyni się do znaczącego wzrostu wyników finansowych w latach kolejnych. Jednocześnie Emitent maksymalizuje przychody ze sprzedaży wcześniej wydanych gier (back catalogue).

## Plan wydawniczy na rok 2011:

### **IQ 2011**

- **Chronicles of Mystery: The secret of Lost Kingdom – premiera na PC.** Kontynuacja historii opowiedzianej w Chronicles of Mystery: Legenda Świętego Skarbu. Tłem fabuły tej gry przygodowej jest historia Aleksandra Macedońskiego. W pełnej przygód i zagadek opowieści, gracz wcielający się po raz kolejny w Chelsea Connor, pozna sekret zwycięstw wielkiego wodza i rozwiąże wątki, które swój początek miały w grze Chronicles of Mystery: Legenda Świętego Skarbu.
- **Chronicles of Mystery: The Secret Tree of Life – premiera na konsole Nintendo Dual Screen™.** The Secret Tree of Life to kolejna odsłona serii, której fabuła zaprowadzi gracza w niezwykle miejsca, m.in. do Wenecji, Kairu, aż po sekretną wyspę położoną w Trójkącie Bermudzkim. Bohaterką jest uzdolniona pani archeolog i poszukiwaczka przygód, Sylvie Leroux, która łączy siły z tajemniczym hrabią Saint-Germain, by zbadać intrygującą legendę Drzewa Życia. Gracza czeka wyprawa pełna zawitych łamigłówek, ukrytych wskazówek i niebezpieczeństw.
- **Art of Murder: Deadly Secret – premiera na PC.** Mieszkańcy Nowego Jorku padają ofiarami kolejnych morderstw. Liczba ofiar rośnie. Oddelegowana do tego zadania agentka FBI, Nicole Bonnet, nie może sobie poradzić ze znalezieniem śladu – ofiary nie są ze sobą w żaden wyraźny sposób powiązane. Tak zaczyna się opowieść w nowej odsłonie serii przygodowej Art Of Murder. Tym razem historia skupia się na tajemniczej kradzieży i napadu na bank. Pozornie prosta sprawa nabiera jednak inny wymiar po morderstwie emerytowanego pracownika metra. Gracz musi wykazać się zdolnościami detektywistycznymi, by móc połączyć wszystkie ślady zbrodni w jedną, spójną całość. Związek między wszystkimi ofiarami musi zostać odkryty, zanim dojdzie do kolejnego morderstwa.

### **IIQ 2011**

- **Sniper: Ghost Warrior – premiera na konsole Sony PlayStation®3** Nowa, ulepszona wersja flagowego hitu na platformach PC i Xbox360® *Sniper: Ghost Warrior*. Zapierająca dech w piersiach akcja i dynamiczny system odwzorowujący balistykę pocisków, wszystko to składa się na realistyczny obraz wojny widzianej z perspektywy snajpera. Wersja na konsolę PlayStation® 3 to nie tylko oryginalna gra ze wszystkimi najnowszymi usprawnieniami, ale również dodatki przygotowane specjalnie na tą platformę i nie dostępne na inne.
- **Murder in Venice - premiera na konsole Nintendo Dual Screen™.** Produkcja na przenośną konsolę Nintendo DS™, której akcja rozgrywa się w malowniczej Wenecji. „Murder In Venice” to gra przygodowa, w której gracz pozna sekrety spisku wielkich mocarstw. Rozwikłanie spisku spada na bohaterów gry, studentkę Verę, która przebywa na wakacjach w Wenecji oraz na byłego agenta rosyjskiego wywiadu Juria. Produkcja pełna jest zagadek logicznych i pięknych lokacji, a akcja rozgrywa się równocześnie w teraźniejszości i w latach 60-tych.
- **Jewels of the Ages - premiera na konsole Nintendo Dual Screen™.** „Jewels of Ages” Island to tytuł z gatunku niezwykle popularnych gier logicznych opartych na zasadzie „dopasuj trzy elementy”. Gatunek ten ma swoje wierne grono wśród użytkowników konsoli Nintendo DS™. Gracze w jednym pudełku znajdą tak naprawdę dwie gry. W pierwszej z nich gracz zostanie antycznym wojownikiem i przemierzy całą Grecję, Olim i Hades w poszukiwaniu magicznych kryształów. W drugiej pokieruje losami dzielnej łowczyni stawiającej czoła bogom i potworom, by zniszczyć klątwę faraona.



- **Combat Wings: The Greatest Battles of World War II" - premiera na NINTENDO Wii™, Xbox360®, Sony PlayStation® 3 oraz komputery PC.**

Gra "Combat Wings: The Greatest Battles of World War II" jest grą lotniczą w realiach drugiej wojny światowej, a gatunek ten posiada stabilne grono fanów zarówno na konsolach jak i na PC. Gra przedstawia najbardziej spektakularne pojedynki lotnicze związane z największymi bitwami lotniczymi okresu drugiej wojny światowej. Pokazuje najliczniejsze misje powietrzne rozgrywane na frontach drugiej wojny światowej z spośród wszystkich do tej pory wydanych gier lotniczych w realiach drugiej wojny światowej.

- **Alien Fear – premiera na PC, Xbox360®, Sony PlayStation® 3**

„Alien Fear” to przedstawiciel niezwykle popularnego gatunku shooterów, przeznaczony głównie do dystrybucji on-line, na konsole Xbox360®, Sony PlayStation® 3 oraz PC. Gracz pokieruje losami jedyne go ocalałego członka oddziału marines, który przybył na ratunek załodze zaginionego statku kosmicznego Deep Space One. Korzystając z szerokiego arsenału broni gracz będzie musiał stawić czoło hordom przerażających obcych.

#### **XVIII. Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania przedsiębiorstwem**

W roku 2010 nie miały miejsca zmiany w organizacji, ani w podstawowych zasadach zarządzania przedsiębiorstwem.

#### **XIX. Zmiany w składzie osób zarządzających i nadzorujących w roku 2010**

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

Pan Marek Tymiński - pełnił funkcję Prezesa Zarządu Spółki przez cały 2010 rok.

Pan Artur Winiarski - pełnił funkcję Członka Zarządu przez cały 2010 rok.

##### **Rada Nadzorcza City Interactive S.A.**

Pan Krzysztof Sroczyński Przewodniczący RN przez cały 2010 rok.

Pan Marek Dworak Członek RN przez cały 2010 rok.

Pan Lech Tymiński Członek RN przez cały 2010 rok.

Grzegorz Leszczyński Członek RN przez cały 2010 rok.

Pan Tadeusz Kirstyn Członek RN do dnia 8 listopada 2010 roku.

Tomasz Litwiniuk Członek RN od dnia 8 listopada 2010 roku.

**XX. 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.

**XXI. 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 2010:

Wysokość wynagrodzenia (brutto) wypłaconego Członkom Zarządu

Marek Tymiński - Prezes Zarządu	345 000,00
Artur Winiarski - Członek Zarządu	48 290,31

Wysokość wynagrodzenia (brutto) wypłaconego Członkom Rady Nadzorczej

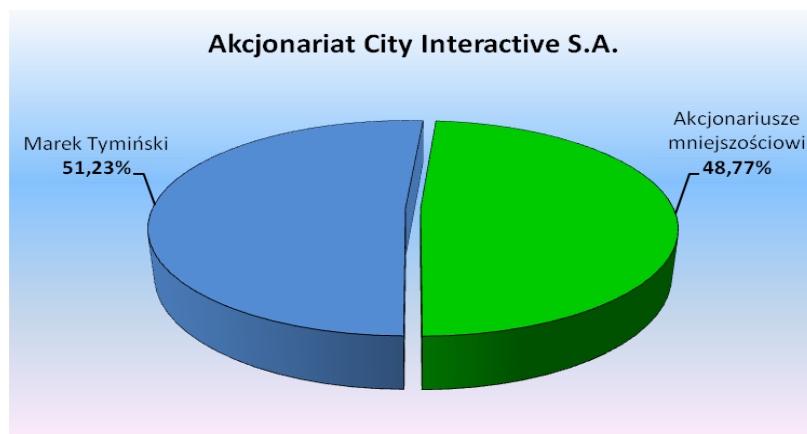
Krzysztof Sroczyński - Przewodniczący Rady Nadzorczej	45 500,00
Marek Dworak - Członek Rady Nadzorczej	32 500,00
Grzegorz Leszczyński - Członek Rady Nadzorczej	32 500,00
Lech Tymiński - Członek Rady Nadzorczej	32 500,00
Tadeusz Kistryn - Członek Rady Nadzorczej	30 583,30
Tomasz Litwiniuk - Członek Rady Nadzorczej	1 916,70

**XXII. 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**

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 1.265.000 (słownie: jeden milion dwieście sześćdziesiąt pięć tysięcy) złotych i dzieli się na 12.650.000 akcji o wartości nominalnej 0,10 złoty każda. Ogólna liczba głosów na walnym zgromadzeniu wynikająca ze wszystkich wyemitowanych akcji wynosi 12.650.000 głosów.

**Akcjonariat City Interactive S.A. na dzień 31 grudnia 2010 r.:**

Wyszczególnienie	ilość posiadanych akcji (szt.)	ilość posiadanych głosów	udział w kapitale akcyjnym
Marek Tymiński	6 480 794	51,23%	51,23%
Pozostali łącznie	6 169 206	48,77%	48,77%



W okresie po dniu bilansowym (31.12.2011 roku) zaistniały następujące zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcyonariuszy:

- W dniu 19 stycznia 2011r. do Spółki wpłynęło zawiadomienie od QUERCUS Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. działające w imieniu QUERCUS Parasolowy SFIO oraz QUERCUS Absolutnego Zwrotu FIZ ("Fundusze") dotyczące zwiększenia przez Fundusze udziału w ogólnej liczbie głosów w Spółce City Interactive S.A. oraz przekroczenia progu 5% ogólnej liczby głosów w Spółce City Interactive S.A. Na dzień 14 lutego 2011 roku Fundusze posiadały 632.557 akcji Emitenta, co stanowi 5% kapitału zakładowego Emitenta i stanowi 5 % ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcyonariuszy.
- W dniu 23 lutego 2011r. do Spółki wpłynęło zawiadomienie od QUERCUS Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. działającego w imieniu zarządzanego funduszu inwestycyjnego QUERCUS Parasolowy SFIO ("Fundusz") - dotyczące zwiększenia przez Fundusz samodzielnie udziału w ogólnej liczbie głosów w Spółce City Interactive S.A. oraz przekroczenia progu 5% ogólnej liczby głosów w Spółce City Interactive S.A. Na dzień 22 lutego 2011 roku Fundusz posiadał 657 896 akcji Emitenta, co stanowi 5,20% kapitału zakładowego Emitenta i stanowi 5,20% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcyonariuszy.
- W dniu 19 kwietnia 2011r. do Spółki wpłynęło zawiadomienie od QUERCUS Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. działającego w imieniu zarządzanego funduszu inwestycyjnego QUERCUS Parasolowy SFIO ("Fundusz") - dotyczące zmniejszenia przez Fundusz samodzielnie udziału w ogólnej liczbie głosów w Spółce City Interactive S.A. oraz zejścia poniżej progu 5% ogólnej liczby głosów w Spółce City Interactive S.A. - które nastąpiło w wyniku zbycia akcji Spółki na rynku regulowanym w dniu 13 kwietnia 2011 roku. Na dzień 18 kwietnia 2011 roku Fundusz posiadał 564 745 akcji Emitenta, co stanowiło 4,46% kapitału zakładowego Emitenta i stanowiło 4,46% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcyonariuszy oraz działającego w imieniu zarządzanych funduszy inwestycyjnych: QUERCUS Parasolowy SFIO oraz QUERCUS Absolutnego Zwrotu FIZ ("Fundusze") dotyczące zmniejszenia przez Fundusze wspólnie udziału w ogólnej liczbie głosów w Spółce City Interactive S.A. oraz zejścia poniżej progu 5% ogólnej liczby głosów w Spółce City Interactive S.A. - które nastąpiło w wyniku zbycia akcji Spółki na rynku regulowanym w dniu 14 kwietnia 2011 roku. Na dzień 18 kwietnia 2011 roku Fundusze posiadały 592 816 akcji Emitenta, co stanowiło 4,69% kapitału zakładowego Emitenta i stanowiło 4,69% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcyonariuszy.

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

- a) Nazwa podmiotu: Misters Audytor Sp. z o.o.
- b) Data zawarcia umowy o dokonanie badania jednostkowego sprawozdania finansowego za 2010 r. – 30 czerwca 2010 r. Umowa dotyczy badania sprawozdania finansowego spółki oraz Grupy kapitałowej za rok 2010 (przegląd półroczny i badanie roczne).
- c) Łączna wartość wynagrodzenia należnego za przegląd i badanie sprawozdania finansowego spółki i Grupy w 2010 r. – 38 800 zł netto.

**Marek Tymiński**

Prezes Zarządu

**Wojciech Kutak**

Członek Zarządu

Warszawa, dnia 30 kwietnia 2011 roku