



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ

CDPROJEKTRED

ZA ROK 2011

I. KLUCZOWE CZYNNIKI MAJĄCE WPŁYW NA WYNIKI GRUPY I ISTOTNE ZDARZENIA ROKU 2011 DO DNIA PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA

1. W dniu 17 maja 2011 roku miała swoją premierę gra „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” na komputery PC. Dzięki synergii w ramach poszczególnych segmentów Grupy premiera gry miała wpływ na wyniki zarówno CD Projekt RED S.A. jaki i mniejszym zakresie CD Projekt Sp. z o.o. oraz GOG Ltd.
2. Po dacie bilansowej, w dniu 17 kwietnia 2012 roku miała swoją premierę gra „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” Edycja Rozszerzona na konsole Xbox 360 oraz komputery PC. Premiera Edycji Rozszerzonej gry wersji konsolowej oraz na komputery osobiste będzie miała bezpośredni wpływ na wyniki zarówno CD Projekt RED S.A. jak i w mniejszym zakresie CD Projekt Sp. z o.o.
3. W ocenie Zarządu obie premiery odniosły ogromny sukces zarówno komercyjny, jak i wizerunkowy przy jednoczesnym uzyskaniu bardzo dobrych ocen prasy branżowej i ogólnej, a także graczy, którzy docenili ponadprzeciętną jakość produkcji Spółki. Szacowana sprzedaż Wiedźmina 2 od daty premiery do końca 2011 roku wyniosła 1,1 mln szt. i jest to wynik znacznie lepszy od wyniku sprzedaży pierwszej części gry w porównywalnym okresie czasu.
4. Na dzień publikacji sprawozdania znane są pierwsze szacunkowe wyniki sprzedaży konsolowej wersji gry „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów”. W premierowym okresie ilość sztuk sprzedana do sklepów na całym świecie przekroczyła 500 tys. W pierwszym tygodniu po premierze ponad połowa tego nakładu została wykupiona przez klientów ostatecznych. Tak szybkie tempo sprzedaży spowodowało, że na kluczowych rynkach, czyli w Stanach Zjednoczonych oraz Europie Zachodniej, już kilka dni po premierze rozpoczęto produkcję kolejnych partii towaru.
5. W dniu 5 kwietnia 2012 roku ponownie wydana została pierwsza część gry „Wiedźmin” – tym razem na komputery Apple z systemem Mac OS.
6. Skonsolidowane przychody Grupy w 2011 roku wyniosły 136.210 tys. zł. Przychody w ramach poszczególnych segmentów działalności Grupy w odniesieniu sprzedaży do klientów zewnętrznych wyniosły:
 - a. Działalność wydawnicza oraz dystrybucja gier i filmów: 65.272 tys. zł
 - b. Produkcja gier: 44.058 tys. zł
 - c. Cyfrowa dystrybucja gier: 24.886 tys. zł
 - d. Inne: 1.994 tys. zł

Jednostkowe przychody wszystkich segmentów operacyjnych funkcjonujących w 2011 roku, były istotnie wyższe od przychodów zrealizowanych w roku poprzednim.

7. EBITDA Grupy CD Projekt RED za rok 2011 wyniosła 29.411 tys. zł.
8. Skonsolidowany zysk brutto Grupy CD Projekt RED w 2011 roku wyniósł 27.229 tys. zł, a skonsolidowany zysk netto 23.962 tys. zł.
9. Całość kosztów produkcji poniesionych do premiery gry po stronie CD Projekt RED S.A (następcy CD Projekt Red Sp. z o.o.) alokowanych bezpośrednio na produkcję gry „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” na komputery PC, wcześniej wykazywanych w pozycji produkcja w toku i następnie produkty gotowe, została wykazana w kosztach bieżącego okresu. W odniesieniu do powyższego, przyszłe przychody z tytułu sprzedaży gry Wiedźmin 2 na komputery PC nie będą obciążone kapitalizowanymi w sprawozdaniu z sytuacji finansowej kosztami produkcji poniesionymi przez Spółkę w związku z wyprodukowaniem premierowej wersji gry.
10. Wartość zadłużenia Grupy z tytułu kredytów i pożyczek w stosunku do podmiotów zewnętrznych (w tym do akcjonariuszy) na przestrzeni roku 2011 uległa zmniejszeniu o 19.697 tys. zł (czyli o 59,5%) w stosunku do stanu na dzień 31 grudnia 2010 i na dzień 31 grudnia 2011 r. wynosiła 13.404 tys. zł.
11. Na koniec grudnia 2011 r. Grupa posiadała środki pieniężne i ich ekwiwalenty w wysokości 9.819 tys. zł oraz pozostałe aktywa finansowe o wartości 4.229 tys. zł, na które składają się zakupione w celu ulokowania bieżących nadwyżek finansowych jednostki w funduszu inwestycyjnym PKO Skarbowy FIO.

12. W roku 2011 GOG Ltd. rozszerzył katalog oferowanych produktów o produkty nowych wydawców – w tym zawarta została umowa z największym światowym wydawcą firmą Electronic Arts, której pierwsze produkty znalazły się już na platformie gog.com.
13. Na przełomie marca i kwietnia 2012 GOG Ltd. wprowadził do oferty pierwsze produkty w wyższych segmentach cenowych. Są nimi zarówno nowsze gry od znanych wydawców jak i premierowe tytuły pochodzące od twórców niezależnych.
14. W marcu 2012 roku GOG Ltd. wypłacił na rzecz jedyne go akcjonariusza CD Projekt RED S.A. dywidendę w wysokości równowartości 1 mln EUR. GOG Ltd nie posiada żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.
15. W czerwcu 2011 roku CD Projekt Sp. z o.o. zdobyła nagrodę Best Licensee In CEE przyznaną przez Walt Disney Studios Home Entertainment za osiągnięcia w dystrybucji tytułów filmowych Disney'a w Polsce w roku finansowym 2010. Szczególnie wartym zaznaczenia jest fakt, iż działalność związana z dystrybucją filmów została przez spółkę niedawno rozpoczęta – pod koniec roku 2009. Rok 2010 był pierwszym pełnym rokiem współpracy z firmą Disney w ramach dystrybucji filmów na nośnikach DVD i Blu-ray.
16. W dniu 17 listopada 2011 roku Zarząd przyjął założenia strategii działalności Grupy Kapitałowej CD Projekt RED S.A. na najbliższe lata. Ogłoszeniu strategii towarzyszyło wprowadzenie programu motywacyjnego dla kluczowych pracowników Grupy Kapitałowej określającego cele w zakresie zysku oraz kursu akcji (szczegóły na stronie 9 niniejszego sprawozdania).

II. OPIS DZIAŁALNOŚCI GOSPODARCZEJ

INFORMACJE OGÓLNE O PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI GOSPODARCZEJ W ROKU OBROTOWYM 2011

Prowadzona w ramach Grupy Kapitałowej działalność została podzielona na następujące segmenty operacyjne:

- Dystrybucja gier i filmów na nośnikach DVD i Blu-ray
- Produkcja gier
- Cyfrowa dystrybucja gier
- Inne

Dystrybucja gier i filmów na nośnikach DVD i Blu-ray – informacje ogólne

Grupa Kapitałowa CD Projekt RED jest jednym z wiodących wydawców i dystrybutorów gier na komputery PC oraz konsole, a od 2009 roku w ofercie posiada również filmy na nośnikach DVD i Blu-ray. Działalność ta prowadzona na terenie Polski realizowana jest poprzez CD Projekt Sp. z o.o.

Wydawanie gier PC

Przedmiotowa działalność jest prowadzona w szczególności poprzez: (i) zakup licencji od zewnętrznych dostawców, (ii) przygotowanie lokalnych wersji językowych, (iii) produkcję gier na bazie zakupionych licencji zlecaną podmiotom zewnętrznym, (iv) realizację kampanii promocyjnych i marketingowych, (v) wprowadzenie gier do sprzedaży w ramach posiadanej sieci dystrybucji, (vi) zarządzanie cyklem życia produktu (tj. właściwe przepozycjonowywanie gier pomiędzy poszczególnymi segmentami cenowymi w ramach posiadanych przez spółkę serii wydawniczych i sprawdzonych rozwiązań rynkowych) oraz (vii) realizację obsługi posprzedażowej.

Grupa wydaje zlokalizowane (tj. przetłumaczone na lokalny język) wersje gier na PC i konsole Xbox 360 i Playstation 3 wielu światowych producentów i wydawców. Od początku swojej działalności Grupa wydała kilkadziesiąt w pełni zlokalizowanych tytułów na PC i kilkadziesiąt zlokalizowanych gier na konsole Playstation 3 i Xbox360.

Dystrybucja gier PC oraz gier na konsole

Przedmiotowa działalność obejmuje zarówno dystrybucję gier PC, jak również gier na konsole. Produkty dystrybuowane przez CD Projekt Sp. z o.o. kupowane są od zewnętrznych dostawców w formie gotowych produktów i wprowadzane do kanałów sprzedaży.

Usługi dystrybucyjne świadczone przez CD Projekt Sp. z o.o. w przypadku wybranych produktów mogą być w praktyce uzupełniane o wybrane elementy modelu wydawniczego tj. (i) przygotowanie lokalnych wersji językowych, (ii) realizację kampanii promocyjnych i marketingowych, (iii) zarządzanie cyklem życia produktu (tj. właściwe przepozycjonowanie gier pomiędzy poszczególnymi segmentami cenowymi) oraz (iv) realizację obsługi posprzedażowej.

Dystrybucja filmów DVD oraz Blu-ray

W listopadzie 2009 roku CD Projekt Sp. z o.o. został oficjalnym dystrybutorem filmów DVD oraz Blu-ray wytwórni The Walt Disney Studios Home Entertainment, do której należą m.in. takie studia jak Walt Disney Studios, Touchstone Pictures, Pixar Animation Studios, ABC Studios i MARVEL. Oferta filmowa Disney sprzedawana jest zarówno w standardowych kanałach sprzedaży, jak i oferowana poprzez wypożyczalnie filmów. W roku 2011 CD Projekt został również oficjalnym dystrybutorem filmów i seriali Telewizji Polsat na DVD i Blu-ray.

Dystrybucja gier i filmów na nośnikach DVD i Blu-ray – kluczowe wydarzenia

W kategorii gier komputerowych najważniejsze premiery wydane przez CD Projekt do daty publikacji niniejszego sprawozdania, to między innymi: „Auta 2”, „Colin Dirt 3: Complete”, „Disciples III”, „Football Manager 2011”, „Homefront”, „LEGO: Piraci z Karaibów”, „Red Faction Armageddon”, „Saints Row 3”, „Total War: Shogun II”, „Warhammer 40.000: Space Marine” oraz oczywiście „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów”.

Najważniejsze premiery filmowe mijającego okresu to: „Auta 2”, „Bambi”, „Jestem Numerem Cztery”, „Król Lew”, „Niewyciężony Sekretariat”, „Piraci z Karaibów 4”, „Tron”, „Zakochany Kundel”, „Piękna i Bestia” oraz „Zaplątani”.

W kategorii gier konsolowych istotnym wydarzeniem było wydanie w rewolucyjnej cenie 159,99 zł nowych tytułów w pełni zlokalizowanych gier „LEGO: Piraci z Karaibów” oraz „AUTA 2”. Również premiera gry „HOMEFRONT” w polskiej wersji językowej na obie platformy konsolowe (Xbox 360 oraz Playstation 3) była istotnym wydarzeniem. Trend ten był kontynuowany w drugiej połowie roku wraz z wydaniem w wersji zlokalizowanej gier „Space Marine” oraz „Saints Row 3”.

Najważniejszym krajowym wydarzeniem rynku gier komputerowych w roku 2011 była wspomniana wcześniej premiera od dawna oczekiwanej gry studia CD Projekt RED – „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” realizowana w Polsce przez CD Projekt Sp. z o.o. Szacowana sprzedaż do klientów ostatecznych w przeciągu pierwszego miesiąca po premierze przekroczyła 100 000 egzemplarzy. „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” stał się wielkim przebojem w skali krajowego rynku bijąc tempem sprzedaży jakiegokolwiek inne wydane wcześniej w Polsce gry komputerowe (w tym poprzednią premierę gry Wiedźmin 1).

Innym istotnym wydarzeniem w kategorii DVD był powrót uwielbianych przez dzieci i rodziców seriali : „Gumisie”, „Chip i Dale” oraz „Kacze Opowieści”. W okresie dotyczącym tego sprawozdania wydana została również seria – Przebojowa Kolekcja pełna takich tytułów jak: „High School Musical”, „Hanah Montana”, „Jonas Brothers”, czy „Camp Rock 2”. Dużym sukcesem komercyjnym okazała się również przywrócona z „sejfu” Disney’a i od dawna oczekiwana Premiera filmu „Król Lew” i „Król Lew 2”. Na DVD i Blu-ray wielki sukces porównywalny z sukcesem kinowym odniósł film „Piraci z Karaibów 4”.

W czerwcu 2011 firma CD Projekt Sp. z o.o. zdobyła nagrodę Best Licensee In CEE przyznaną przez Walt Disney Studios Home Entertainment za osiągnięcia w dystrybucji tytułów filmowych Disney’a w Polsce w roku finansowym 2010. W ocenie Zarządu spółki jest to szczególne osiągnięcie biorąc pod uwagę fakt, iż rok 2010 był pierwszym pełnym rokiem prowadzenia przez CD Projekt Sp. z o.o. dystrybucji filmów. W drugiej połowie roku Spółka otrzymała kolejne wyróżnienie tym razem z rąk Disney Interactive Studios za wybitne osiągnięcia w kategorii – gry konsolowe, co ugruntowało pozycję Spółki jako innowacyjnego i wiodącego dostawcy treści multimedialnych dla najmłodszych graczy i widzów.

Dużym wydarzeniem dla CD Projekt Sp. z o.o. było również podpisanie umowy z koncernem Activision Blizzard, na bazie której spółka stała się parterem wydawniczym produktów Blizzard'a na terenie Polski oraz przyszłym wydawcą najbardziej oczekiwanej gry dekady – „Diablo III”.

Na przełomie roku 2011 i 2012 Spółka realizując swoją strategię dywersyfikacji źródeł obrotu podpisała również umowę dystrybucyjną z amerykańską firmą Wizard of The Coast (część grupy HASBRO) na mocy której została oficjalnym polskim wydawcą kolekcjonerskiej gry karcianej „Magic: The Gathering” oraz gier planszowych „Avalon Hill”.

W styczniu 2012 Spółka pozyskała również dwóch nowych partnerów wydawniczych w kategorii gry – niemiecką firmę Astragon GmbH – lidera w produkcji gier symulacyjnych oraz firmę Codemasters – wydawcę takich silnych marek jak F1 – będącą oficjalną grą mistrzostw Formuły 1, czy gier z serii Colin.

W kategorii filmy DVD/Blu-ray do katalogu produktów CD Projekt Sp. z o.o. dołączyły produkty rodzimej telewizji Polsat.

Nowi partnerzy wydawniczy i nowa kategoria produktowa, jaką są gry karciane i planszowe, pozwolą Spółce na większą dywersyfikację dostawców i produktów w 2012 roku.

W pierwszym kwartale 2012 roku CD Projekt Sp. z o.o. odnotował wyższe niż w porównywalnym okresie roku ubiegłego zwroty produktów sprzedanych przed 31 grudnia 2011 roku. Stosowne rezerwy zostały odniesione do roku 2011 co wpłynęło na pogorszenie o 2 214 tys. zł wyniku segmentu w stosunku do wcześniej publikowanych wyników za czwarty kwartał 2011 roku.

Ponadto w pierwszym kwartale 2012 roku spółka wdrożyła nowy system ERP Microsoft Dynamics AX. Start produkcyjny systemu miał miejsce 3 kwietnia 2012 roku. Poprzedni system funkcjonował w spółce ponad 11 lat i nie odpowiadał obecnej skali prowadzonej działalności. Projekt był współfinansowany ze środków UE.

Produkcja gier– informacje ogólne

Produkcja gier komputerowych w ramach Grupy realizowana była do dnia 30 września 2011 przez CD Projekt Red Sp. z o.o., a po połączeniu z CD Projekt RED S.A., przez wewnętrzny departament Spółki. Działalność ta polega na tworzeniu gier komputerowych oraz sprzedaży licencji na ich dystrybucję. Działalność polegająca na produkcji gier komputerowych została rozpoczęta w 2002 roku i od samego początku rozpoczęto prace nad debiutanckim tytułem – grą z gatunku RPG „Wiedźmin” – opartym na prozie Andrzeja Sapkowskiego. Gra została wydana w październiku 2007 roku i okazała się wielkim sukcesem na skalę światową. Jednocześnie Spółka rozpoczęła pracę na kolejnymi produkcjami opartymi o markę Wiedźmin.

Produkcja gier– kluczowe wydarzenia

W dniu 17 maja 2011 roku miała miejsce globalna premiera gry „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” na komputery PC. Gra została bardzo entuzjastycznie przyjęta zarówno przez graczy jak i media branżowe. Uzyskała wiele nagród i wyróżnień zarówno w krajowej jak i międzynarodowej prasie, a kilkadziesiąt wydawnictw poświęciło okładki swoich gazet Wiedźminowi.

Premierze gry towarzyszyły między innymi cytowane relacje mediów międzynarodowych:

„Wiedźmin 2 jest jedną z najlepszych fabularnych gier od wielu lat i do tego bez wątpienia najładniejszą”, Gamespot

„Na nowo definiuje oczekiwania wobec całego gatunku.”, New York Times

„To najładniejsza gra, jaką kiedykolwiek widziałem”, Gameinformer

„Jedna z najlepszych gier fabularnych od lat”, IGN

„Jedna z najlepiej napisanych i zapadających w pamięć fabularnych gier komputerowych w jakie kiedykolwiek graliście”, 1UP

„Niczęsto mam ochotę klaskać przy napisach końcowych do gry komputerowej, ale tym razem mogę zrobić wyjątek dla pracowników studia CD Projekt RED”, G4TW

Kolejnym potwierdzeniem sukcesu gry „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” na komputery PC było ogłoszenie w Kolonii, przed największymi branżowymi europejskimi targami Gamescom 2011, zwycięzców prestiżowego konkursu European Games

Award, koncentrującego się na wybitnych osiągnięciach europejskiego przemysłu gier. Wiedźmin 2 wygrał w aż 3 kategoriach: Najlepszy Design, Najlepszy Świat Gry i Najlepsza Edycja Specjalna. Jednocześnie głosujący uznali Wiedźmina 2 za jeden z najlepszych tytułów ostatniego roku i w kategorii Best European Game przyznali grze II miejsce. Ponadto CD Projekt Red Sp. z o.o. okazał się jednym z najlepszych europejskich deweloperów i w kategorii Najlepsze Europejskie Studio również stanął na drugim miejscu podium.

Od strony komercyjnej „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” osiągnął znacznie większy nakład premierowy niż jego poprzednia część. Również wyniki sprzedaży w pierwszym okresie wskazują na istotnie większe zainteresowanie klientów nowym produktem studia niż miało to miejsce przy premierze pierwszej części gry. Do końca roku 2011 sprzedane zostało 1,1 miliona kopii gry względem 930 tys. kopii pierwszej części Wiedźmina w porównywalnym okresie.

Gra trafiła na pierwsze miejsca list sprzedaży w tym między innymi w tak międzynarodowo uznanych i istotnych sklepach internetowych jak np. www.amazon.de, www.amazon.co.uk. W kraju „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” przez wiele tygodni okupował pierwsze miejsce sprzedaży sieci Empik. Również w cyfrowej dystrybucji gra w okresie premierowym uplasowała się na najwyższej pozycji rankingu sprzedaży – w tym między innymi na największej międzynarodowej platformie cyfrowej dystrybucji www.stemapowered.com.

Od momentu premiery gry w wersji na komputery PC kontynuowane były prace nad aktualizacjami gry oraz dodatkowymi materiałami DLC (Downloadable Content – materiały dostępne przez sieć internetową), które udostępniane są graczom w celu przedłużenia cyklu życia produktu. Premierze ujawnionej na targach w Kolonii nowej wersji gry Wiedźmin 2 PC 2.0, zawierającej poprawki techniczne oraz zupełnie nowe mechanizmy, tryby gry i funkcje, towarzyszyły działania promujące sprzedaż wydanego już tytułu w okresie przedgwiazdkowym.

Jednocześnie twórcy gry przygotowali tzw. Edycję Rozszerzoną, która jest znaczącym udoskonaleniem pierwotnego wydania zarazem bazą edycji gry na konsolę Xbox 360. Zawiera ona wszystkie udoskonalenia zawarte w wersji 2.0, a ponadto dodatkowe 4 godziny rozgrywki oraz nowe materiały filmowe. Tym samym powstała najpełniejsza i najbardziej dopracowana wersja gry. Jej wydanie jako „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” Edycja Rozszerzona zapowiedziane zostało w czerwcu 2011 roku.

Od ogłoszenia adaptacja gry na konsolę Xbox 360 cieszyła się ogromnym zainteresowaniem. Zaprezentowana na targach E3 w Los Angeles oraz na targach Gamescom 2011 w Kolonii spotkała się z bardzo entuzjastycznym przyjęciem.

Pierwszej prezentacji na targach E3 w Los Angeles towarzyszyły między innymi następujące reakcje międzynarodowych mediów:

„Wiedźmin na Xboxa 360 wygląda wspaniale”, IGN

„Wiedźmin 2 pretenduje do tytułu najbardziej dojrzałej i kompleksowej gry w historii Xboxa 360”, The Escapist

„Krótko i na temat – demo było imponujące”, RPGFan

„Wiedźmin 2 to gra, której nie można przeoczyć”, Gamesareevil

„Demo było absolutnie oszołamiające, wszystkie tekstury i poziom detali prezentowały się jak na komputerze PC najwyższej klasy”, Neoseeker

„Ta gra oferuje unikalne doświadczenia zarówno w warstwie fabuły, jak i rozgrywki”, RPGamer

„Gra wciąż wygląda obłędnie, nawet w tak wczesnym stadium produkcji”, Gamingbits

Podczas prezentacji na targach Gamescom, które odbyły się w dniach od 17 do 21 sierpnia 2011 roku w Kolonii, W zamkniętych pokazach uczestniczyło blisko 700 osób.

Bardzo dużym zainteresowaniem cieszyły się również pokazy materiałów dotyczących najbliższych produkcji spółki, prowadzone w sali kinowej w ogólnodostępnej części targów. Każdorazowo, od momentu otwarcia targów do ich zamknięcia, przez 4 kolejne dni, czterdziestoosobowa sala kinowa była stale wypełniona, a na zewnątrz utrzymywała się kolejka chętnych na kolejne pokazy. Według szacunków spółki prezentacje przygotowanych materiałów obejrzało w tym czasie prawie 9.000 osób.

27 stycznia 2012 podczas konferencji prasowej w Centrum Nauki Kopernik, spółka ogłosiła, że Edycja Rozszerzona Wiedźmina 2 na konsolę Xbox 360 i komputery PC trafi do graczy 17 kwietnia 2012 r. Tego samego dnia

zaprezentowano polskim i zagranicznym dziennikarzom nowy materiał filmowy wzbogacający grę. Animacja powstała przy współpracy ze spółką Platige Image i była wyreżyserowana przez nominowanego do Oscara Tomasza Bagińskiego. Od ogłoszenia premiery gry przedstawiciele spółki promowali ją na targach i wydarzeniach prasowych w Stanach Zjednoczonych, Europie Zachodniej i Australii. Publikacje i wrażenia dziennikarzy pojawiały się stopniowo w największych serwisach branżowych.

Oto wybrane cytaty, na temat gry które ukazały się przed premierą:

„Jedna z większych premier 2012 r. na Xboxa 360”, IGN

„W powietrzu czuć napięcie związane z tą grą: wersja na PC otrzymała od IGN ocenę 9/10 i była niezwykle wciągającą i naładowaną napięciem grą RPG osadzoną w niepowtarzalnym, klimatycznym świecie” -IGN

„17 kwietnia będzie niezwykłą datą dla konsolowych fanów RPG”, Gametrailers

„Gra już teraz jest uznana przez wielu graczy za jedna z lepszych gier RPG. To co otrzymamy na pewno będzie bardzo wartościowe”, Gametrailers

Wraz z premierą wersji konsolowej Wiedźmin ponownie trafił na okładki pism w wielu krajach. Jeszcze przed premierą „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” Edycja Rozszerzona na konsolę Xbox 360 trafiła na czołowe miejsca listy bestsellerów sklepu Amazon zarówno w Stanach Zjednoczonych jak i Wielkiej Brytanii. W samych Stanach Zjednoczonych gracze zakupili w przedsprzedaży ponad 60 tys. egzemplarzy gry. Ekskluzywne wydanie gry, nazwane Mroczną Edycją wyprzedziło się w przedsprzedaży zarówno w Europie Zachodniej, jak i Stanach Zjednoczonych jeszcze przed premierą.

Pierwsze recenzje które ukazały się po premierze są bardzo przychylne i chwalą najnowszą edycję gry i wersję na konsolę:

„...jedna z najlepszych gier RPG na konsolę Xbox 360” – Impulsegamer

„Wciągający świat, zapadające w pamięć postaci, dający dużo frajdy system walki i rozbudowana, nieliniowa fabuła sprawiają, że gracze wielokrotnie będą przechodzić tę grę” – Gamesradar

„Gracze konsolowi otrzymają fantastyczną wersję tej wspaniałej gry. Gracze komputerowi natomiast dostaną masę poprawek i udoskonaleń, które są świetnym powodem by spojrzeć na przygodę Białego Wilka ponownie, z całkowicie nowej perspektywy” - Meristation

Wybrane oceny w światowych mediach:

Gram.pl	-	9/10
Gry online	-	9.5/10
Polygamia	-	5/5
Game Informer	-	9.5/10
OXMUK	-	9/10
Eurogamer	-	9/10
N4G	-	10/10
GamesRadar	-	9/10
XGN	-	9.3/10
Meristation	-	9.6/10
Multiplayer.it	-	9.4/10

W dniu 5 kwietnia 2012 roku CD Projekt RED S.A. zorganizowała konferencję prasową, na której ogłoszono, że pierwsza część gry „Wiedźmin” wydanej pierwotnie w 2007 roku trafi na komputery Apple poprzez cyfrową dystrybucję na platformie Steam. Ta wersja gry od razu spotkała się z zainteresowaniem graczy. Zapowiedziano też debiut interaktywnego komiksu Wiedźmin na urządzenia mobilne firmy Apple – iPady i iPhone’y. Komiks trafił do sklepu iTunes 16 kwietnia 2012 roku.

Dzięki współpracy z należącym do grupy serwisem GOG.com, wszyscy gracze, którzy kupili lub kupią grę Wiedźmin 2 na PC otrzymali możliwość posiadania darmowej cyfrowej kopii zapasowej gry na platformie cyfrowej dystrybucji GOG.com.

Według wstępnych szacunków dostępnych na datę publikacji niniejszego sprawozdania gra „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” w wersji na konsole Xbox 360 już po kilku dniach od debiutu okazała się światowym hitem. Nakład premierowy gry na Xbox 360 przekroczył 500 tys. sztuk – oznacza to, że tyle sztuk gry zakupiły sieci i sprzedawcy detaliczni na całym świecie. Szacuje się również, iż w pierwszym tygodniu klienci wykupili ze sklepów ponad połowę nakładu.

Obecnie kontynuowane są dalsze prace nad własną technologią (silnik do gry) oraz nad kolejnymi przebojowymi tytułami.

Cyfrowa dystrybucja gier – informacje ogólne

Cyfrowa dystrybucja gier komputerowych (sprzedaż gier komputerowych za pośrednictwem Internetu klientom z całego świata umożliwiającą dokonanie zakupu gry, zapłatę za grę oraz jej ściągnięcie na własny komputer) realizowana jest przez spółkę GOG Ltd., która jest właścicielem platformy cyfrowej dystrybucji oraz strony internetowej www.gog.com.

Platforma została uruchomiona w październiku 2008 roku. Początkową misją GOG.com była rewitalizacja czyli ponowne ożywienie i zaoferowanie najbardziej legendarnych gier PC klientom z całego świata – ze szczególnym naciskiem na kraje angloskójzyczne tj. Stany Zjednoczone, Kanada, Wielka Brytania, Australia, Nowa Zelandia.

W pierwszej fazie projektu produkty standardowo oferowane były w cenach do 5,99 USD oraz 9,99 USD.

Obecnie w serwisie dostępnych jest blisko 400 tytułów od ponad 70 wydawców i producentów gier – w tym między innymi tak rozpoznawalnych jak, Electronic Arts, Activision, Ubisoft czy Atari-Hasbro.

Jedną z kluczowych przewag odróżniających GOG.com od głównych konkurentów (takich, jak niezależne platformy: Steam, Gamersgate, Impulsdriiven*) jest zbiór wartości którymi kieruje się GOG Ltd. Spółka przyjęła rozwiązanie, na bazie którego może zagwarantować klientom, że wszystkie gry oferowane są w tzw. modelu DRM free (bez kłopotliwych zabezpieczeń). Ponadto GOG Ltd prowadzi politykę „uczciwej ceny” – to znaczy oferuje gry w jednej cenie na całym świecie bez względu na kraj pochodzenia Klienta i bez żadnych restrykcji terytorialnych. Produkty oferowane na platformie GOG.com są możliwie najszerszymi dostępnymi wersjami zawierającymi nich dodatkowe, darmowe materiały bonusowe.

Ponadto, GOG Ltd. zapewnia pełną kompatybilność gier z obecnie popularnymi wersjami systemów operacyjnych MS Windows, na które gra jest dostępna, a w razie kłopotów z uruchomieniem zapewnia wsparcie i pomoc techniczną.

Dzięki powyższym wartościom GOG.com stał się jedną z najpopularniejszych platform cyfrowej dystrybucji gier komputerowych na świecie. Dynamiczny wzrost popularności platformy znajduje odzwierciedlenie w jej wynikach.

We wrześniu 2011 roku GOG.com ogłosił, iż co miesiąc jest odwiedzany przez ponad milion unikalnych użytkowników.

Za pośrednictwem serwisu GOG.com Grupa sprzedaje również własne produkty - tj. gry „Wiedźmin” i „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” w wersjach na komputery PC - bezpośrednio klientom detalicznym.

* W połowie 2011 roku uruchomiona została platforma cyfrowej dystrybucji Origin należąca do największego światowego wydawcy gier - Electronic Arts. Ze względu na małe pokrycie produktów oferowanych przez GOG.com i Origin oraz zasadniczą odmienną koncepcji funkcjonowania obu platform nie występuje zjawisko bezpośredniej konkurencji pomiędzy tymi podmiotami.

Cyfrowa dystrybucja gier - kluczowe wydarzenia

Od listopada 2010 na platformie GOG.com były intensywnie zbierane przedpremierowe zamówienia na grę Wiedźmin 2 – produkt siostrzanej spółki CD Projekt Red Sp. z o.o. Dzięki współpracy CD Projekt Red i GOG Ltd. najważniejszy w roku 2011 produkt Grupy był bezpośrednio oferowany i sprzedawany przez Grupę klientom ostatecznym.

Majowa premiera gry „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” na komputery PC na platformie GOG.com okazała się wielkim sukcesem. Była to jednocześnie pierwsza premiera nowego tytułu zrealizowana przez GOG Ltd. w pełnej cenie detalicznej (około 49,99 USD). Produkt ten oferowany był przez GOG.com z zachowaniem podstawowych wartości platformy – bez uciążliwych zabezpieczeń DRM, z zastosowaniem uczciwej polityki cenowej i braku restrykcji terytorialnych.

Dzięki temu mocno oczekiwanemu przez graczy tytułowi Spółka pobiła wcześniejsze rekordy zarówno pod względem ilości sprzedanych sztuk pojedynczego tytułu w tak krótkim czasie, jak i zanotowała najwyższe w historii przychody w skali pojedynczego miesiąca. Duże zainteresowanie grą przełożyło się również na rekordową ilość nowych klientów zarejestrowanych w serwisie GOG.com. W listopadzie spółka ogłosiła, iż sprzedaż gry Wiedźmin 2 za jej pośrednictwem przekroczyła 40 tys. szt. Wynik ten uplasował GOG.com na drugiej pozycji wśród platform cyfrowej dystrybucji na świecie.

Kolejnym istotnym wydarzeniem było dodanie do oferty sklepu produktów największego światowego wydawcy – firmy Electronic Arts – które miało miejsce w czerwcu 2011 roku.

W listopadzie 2011 roku GOG Ltd. ujawnił plan wprowadzenia do swojej oferty nowszych gier w wyższych przedziałach cenowych. Niebawem, w grudniu 2011 roku na GOG.com miała miejsce najbardziej udana z dotychczasowych świąteczna akcja promocyjna.

W styczniu 2012 roku do oferty portalu trafiły produkty Square-Enix – jednego z największych wydawców gier komputerowych na świecie. 7 tytułów zostało wydane już w pierwszym kwartale 2012 roku a kolejne są w przygotowaniu.

W marcu 2012 roku GOG.com wypełnił wcześniejsze zapowiedzi wprowadzając do oferty w cenach 9,99 USD -14,99 USD pierwsze nowe tytuły od niezależnych developerów wyprodukowane w latach 2008-2010. Ponadto, kontynuując sukces premiery gry Wiedźmin 2 na platformie GOG.com rozpoczęło zbierać zamówienia przedpremierowe na drugą w historii firmy premierę – grę „The Legend of Grimrock” oferowaną w cenie 11,99 USD w okresie przedpremierowym i 14,99 USD po wydaniu gry.

Na konferencji w kwietniu 2012 roku Spółka ogłosiła wprowadzenie do oferty kolejnych dużych tytułów w cenach 9,99 USD – 19,99 USD. Ponadto podczas konferencji GOG Ltd. we współpracy z CD Projekt RED S.A. zaoferowała wszystkim klientom, którzy kiedykolwiek kupili grę Wiedźmin 2 na komputery PC (zarówno w wersji pudełkowej jak i cyfrowej) kopię zapasową gry na GOG.com. Jest to unikalna usługa w skali światowej, która nie tylko buduje mocną więź pomiędzy graczami, którzy kupili grę CD Projekt RED S.A., a Spółką, ale też doprowadziła do znaczącego przyrostu nowych użytkowników platformy GOG.com, którym Spółka może oferować sprzedawane przez siebie gry (do uzyskania kopii zapasowej wymagane jest założenie konta w serwisie).

Kolejnym istotnym posunięciem ujawnionym na konferencji i mającym na celu poszerzenie bazy użytkowników, było zaoferowanie graczom z całego świata kultowej gry RPG „Fallout” całkowicie za darmo przez 48h. W efekcie skokowo przyrosła ilość zarejestrowanych użytkowników GOG.com, którzy mieli od razu szanse przetestować działanie platformy poprzez ściągnięcie pierwszej gry. Spółka liczy, że część pozyskanych w ten sposób nowych użytkowników stanie się nowymi, aktywnymi klientami platformy GOG.com i oferowanych na niej produktów.

Inne

CD Projekt RED S.A. będący właścicielem nieruchomości położonej w Nowym Sączu przy ul. Nawojowskiej 118 wynajmuje posiadaną powierzchnię lokalnym podmiotom. Jednocześnie jako spółka holdingowa Grupy Kapitałowej CD Projekt RED koordynuje jej funkcjonowanie mając na celu osiągnięcie maksymalnej efektywności oraz synergii w ramach działań prowadzonych przez Grupę.

Z perspektywy funkcjonowania całej Grupy Kapitałowej oraz transparentności prowadzonej działalności ważnym elementem było uchwalenie, publikacja oraz prezentacja podczas zorganizowanej w dniu 17 listopada 2011 roku konferencji przyjętych przez Zarząd założeń strategii działalności Grupy Kapitałowej CD Projekt RED na najbliższe lata. Ogłoszeniu strategii towarzyszyło wprowadzenie programu motywacyjnego dla osób o kluczowym znaczeniu dla Spółki i spółek z jej Grupy Kapitałowej.

W dniu 16 grudnia 2011 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CD Projekt RED S.A. podjęło uchwały w sprawie wprowadzenia Programu Motywacyjnego, emisji warrantów subskrypcyjnych serii A z pozbawieniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy, uprawniających do objęcia akcji serii L oraz warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii L, z pozbawieniem dotychczasowych akcjonariuszy prawa poboru oraz związanej z tym zmiany Statutu Spółki.

Program Motywacyjny realizowany będzie w okresie 4 lat obrotowych tj. za lata obrotowe 2012 - 2015.

Celem realizacji Programu będzie zapewnienie optymalnych warunków dla wzrostu wyników finansowych Spółki i długoterminowego wzrostu wartości Spółki, poprzez trwałe związanie osób uczestniczących w Programie Motywacyjnym ze Spółką i jej celami.

Program Motywacyjny realizowany będzie poprzez emisję i przydział warrantów subskrypcyjnych („Warranty Subskrypcyjne”) uprawniających do objęcia odrębnie emitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego akcji Spółki z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy Spółki. W tym celu Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy uchwaliło emisję od 1 do 1 900 000 imiennych warrantów subskrypcyjnych serii A z prawem do objęcia akcji serii L Spółki z pozbawieniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy Spółki

Warunkiem objęcia oraz wykonania praw z Warrantów Subskrypcyjnych poprzez objęcie akcji Spółki będzie stwierdzenie spełnienia przez Osoby Uprawnione celów lub kryteriów określonych zgodnie z postanowieniami uchwały.

Każdy Warrant Subskrypcyjny będzie uprawniał do objęcia 1 akcji serii L Spółki. Warranty Subskrypcyjne emitowane będą nieodpłatnie. Warranty Subskrypcyjne będą niezbywalne, podlegają jednakże dziedziczeniu.

Prawa wynikające z Warrantów Subskrypcyjnych serii A mogą być wykonane do dnia 30 listopada 2016 roku.

Prawa z Warrantów Subskrypcyjnych, z których nie zostanie zrealizowane prawo objęcia akcji serii L w wyznaczonym terminie wygasają z upływem tego terminu.

Prawo objęcia Warrantów Subskrypcyjnych przysługiwać będzie osobom o kluczowym znaczeniu dla Spółki i spółek z jej Grupy Kapitałowej wskazanym przez Zarząd Spółki, a w odniesieniu do Członków Zarządu Spółki przez Radę Nadzorczą, na warunkach określonych w Regulaminie Programu Motywacyjnego, w uchwałach Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki podejmowanych na podstawie i w celu wykonania postanowień Regulaminu Programu Motywacyjnego.

Osoby Uprawnione nabeđą prawo do objęcia i wykonania praw z nie więcej niż 20% Warrantów Subskrypcyjnych w związku z realizacją celu rynkowego, o którym mowa poniżej lub nabeđą prawo do objęcia i wykonania praw z nie więcej niż 80% Warrantów Subskrypcyjnych w związku z osiągnięciem celu wynikowego, o którym mowa poniżej. Kryteria przydziału Warrantów Subskrypcyjnych, uprawniające jednocześnie Osoby Uprawnione do wykonania praw z objętych Warrantów Subskrypcyjnych dotyczą:

i. w odniesieniu do Osób Uprawnionych osiągnięcia celu rynkowego w postaci zmiany kursu akcji CD Projekt RED S.A. na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., w taki sposób, że cena kursu akcji CD Projekt RED S.A. na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. ustalona w oparciu o kurs zamknięcia notowań akcji CD Projekt RED S.A. na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. na dzień sesyjny poprzedzający weryfikację realizacji celu rynkowego, który ustalony został na dzień 31 grudnia 2015 roku, była wyższa od zmian poziomu WIG powiększonego o 100 punktów procentowych w skali okresu obowiązywania Programu Motywacyjnego tj. od dnia uchwalenia Programu Motywacyjnego do dnia 31 grudnia 2015 roku.

ii. w odniesieniu do Osób Uprawnionych mających wpływ na wyniki całej Grupy Kapitałowej w zakresie wszystkich jej segmentów działania: osiągnięcia celu wynikowego ustalonego jako suma skonsolidowanych zysków netto Grupy Kapitałowej Spółki za lata obrotowe 2012-2014 w przeliczeniu na jedną akcje Spółki w wysokości nie mniejszej niż 1,866 zł. Jeżeli cel wynikowy, określony w zdaniu poprzedzającym nie zostanie zrealizowany we wskazanym okresie, to obowiązywać będzie cel wynikowy ustalony jako suma skonsolidowanych zysków za lata obrotowe 2012 - 2015 w przeliczeniu na jedną akcje Spółki w wysokości nie mniejszej niż 2,436 zł. Jeżeli cele wynikowe określone za lata obrotowe 2012 - 2015 zostaną osiągnięte w stopniu mniejszym niż 100% założonych wartości, o których mowa w zdaniu poprzedzającym, jednakże większym niż 80% tych wartości, wówczas każdy % (procent) niezrealizowanego celu wynikowego powodować będzie przyznanie Warrantów Subskrypcyjnych i uprawnienie do wykonania praw z Warrantów Subskrypcyjnych w ilości pomniejszonej o dwukrotność % (procentu) niezrealizowanego celu wynikowego w stosunku do puli przewidzianej dla danego celu wynikowego.

iii. w odniesieniu do Osób Uprawnionych mających wpływ na wyniki poszczególnych segmentów: osiągnięcia szczegółowo określonych w Regulaminie Programu Motywacyjnego celów wynikowych dla tych segmentów zdefiniowanych w ujęciu wartościowym. Tak określone szczegółowe cele wynikowe składają się na cel wynikowy w postaci łącznego zysku netto Grupy Kapitałowej Spółki w przeliczeniu na jedną akcję Spółki określonego w sposób wskazany w pkt ii powyżej tj. i z uwzględnieniem zasad i okresów wskazanych w pkt ii powyżej.

Regulamin Programu Motywacyjnego określa ponadto kryterium lojalnościowe rozumiane jako świadczenie pracy lub pełnienie funkcji na rzecz Spółki lub spółek z jej Grupy Kapitałowej na podstawie powołania, umowy o pracę lub jakiegokolwiek innego stosunku prawnego, którego przedmiotem jest świadczenie pracy, usług lub dzieła w zamian za wynagrodzenie lub świadczenie pieniężne od Spółki lub spółek z jej Grupy Kapitałowej przez określony okres, którego łączne spełnienie z jednym z celów wskazanych w ust. 2 powyżej może być wymagane do powstania prawa do objęcia i wykonania praw z Warrantów Subskrypcyjnych.

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy w trybie określonym w art. 448 KSH podwyższyło warunkowo kapitał zakładowy Spółki o kwotę nie większą niż 1 900 000 zł w drodze emisji nie więcej niż 1 900 000 akcji zwykłych na okaziciela serii L o wartości nominalnej 1 zł każda.

Celem warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego było przyznanie prawa do objęcia akcji serii L posiadaczom Warrantów Subskrypcyjnych.

Dotychczasowi akcjonariusze zostali pozbawieni prawa poboru akcji serii L. Prawo objęcia akcji serii L przysługiwać będzie posiadaczom Warrantów Subskrypcyjnych.

Akcje serii L obejmowane będą wyłącznie za wkłady pieniężne. Akcje serii L obejmowane będą po cenie emisyjnej równej średniemu kursowi akcji Spółki na zamknięcie sesji notowań giełdowych Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z 60 dni sesyjnych poprzedzających dzień publikacji projektu niniejszej uchwały tj. 17 listopada 2011 roku pomniejszonemu o dyskonto w wysokości 5% (pięć procent). Tak ustalona cena emisyjna wynosiła 4,30 zł.

Szczegółowy Regulamin Programu Motywacyjnego został pozytywnie zaopiniowany przez Radę Nadzorczą i w konsekwencji uchwalony przez Zarząd w dniu 30 stycznia 2012 roku. Certyfikaty udziału w Programie Motywacyjnym zostały przyznane w dniu 6 marca 2012 roku.

INFORMACJA O PODSTAWOWYCH PRODUKTACH I USŁUGACH GRUPY KAPITAŁOWEJ W ROKU 2011

Podstawowe produkty i usługi Grupy w roku 2011 w podziale na poszczególne segmenty działalności przedstawiają się następująco:

Dystrybucja gier i filmów na nośnikach DVD i Blu-ray

Grupa Kapitałowa CD Projekt RED za pośrednictwem spółki zależnej CD Projekt Sp. z o.o. wydaje oraz dystrybuje gry na komputery PC, programy edukacyjne, gry konsolowe oraz filmy na nośnikach DVD i Blu-ray. Oferowane produkty skierowane są do odbiorców w różnych przedziałach wiekowych w ramach szerokiej oferty produktów w edycjach premierowych oraz seriach wydawniczych w cenach od 19,90 zł do ponad 200 zł za sztukę w przypadku gier konsolowych.

Z racji specyfiki działalności fragment przychodów spółki stanowią również przychody z tytułu udzielonych przez spółkę sublicencji do gier komputerowych oraz usług świadczonych w ramach realizowanego procesu wydawniczego lub dystrybucyjnego.

Począwszy od roku 2012 CD Projekt dystrybuje również na terenie Polski gry karciane i gry planszowe („Magic the Gathering”, „RISK”, „Dunegons&Dragons” etc.).

Produkcja gier

Podstawowym źródłem przychodów realizowanych w ramach segmentu produkcji gier komputerowych w roku 2011 były tantiemy licencyjne uzyskiwane z tytułu sprzedaży wyczekiwanej przez graczy gry „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” na komputery PC. Ponadto kontynuowana była sprzedaż wydanej w roku 2007 pierwszej części gry wciąż cieszącej się zainteresowaniem graczy.

Z szacunków Spółki wynika, iż w roku 2011 sprzedanych zostało w skali całego świata około 1,1 mln szt. gry „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” oraz około 400 tys. szt. pierwszej części gry „Wiedźmin”.

W dniu 5 kwietnia 2012 roku Wydana została pierwsza część gry „Wiedźmin” na komputery Apple. Dystrybucja gry realizowana jest wyłącznie kanałami cyfrowymi za pośrednictwem platformy Steam.

W dniu 17 kwietnia 2012 roku wydana została adaptacja gry „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” na konsole Xbox 360. Równolegle wydana została również Edycja Rozszerzona gry „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” na komputery PC.

Wraz z premierą wersji konsolowej w dniu 17 kwietnia 2012 roku Spółka udostępniła klientom interaktywny komiks na iPhone'y oraz iPady. Stanowiło to debiut Spółki na platformie dystrybucji oprogramowania AppStore.

W ramach prowadzonych prac produkcyjnych w studio równolegle tworzona jest własna technologia obsługująca grę (tzw. „silnik”), który w przyszłości może być wykorzystany jako dodatkowe źródło przychodów z tytułu licencjonowania praw do jego wykorzystania zewnętrznym podmiotom.

Technologia ta składa się z dwóch głównych elementów: i) tzw. „silnika” gry, który jest rozbudowanym programem komputerowym odpowiadającym za właściwe działanie gry, w tym jej wyświetlanie oraz ii) tzw. „edytora” gry pozwalającego na stworzenie gry tzn. m.in. jej projektowanie, prototypowanie, dodawanie elementów i powiązanie ich w jedną logiczną całość oraz testowanie.

Cyfrowa dystrybucja gier

W ramach segmentu odpowiedzialnego za cyfrową dystrybucję gier komputerowych GOG Ltd. za pośrednictwem platformy gog.com oferuje gry w 100% bez żadnych zabezpieczeń, co pozwala graczom na korzystanie z kupionych i ściągniętych gier zarówno na komputerach stacjonarnych jak i przenośnych, bez konieczności stałego połączenia z Internetem. Dotychczas GOG Ltd. działał w niszy klasycznych gier (tj. wyselekcjonowanych, najlepszych starszych tytułów, które nadal cieszą się zainteresowaniem graczy). W dniu 27 marca 2012 roku spółka ogłosiła wprowadzenie do oferty gier nowszych w wyższych przedziałach cenowych. Jednocześnie rozpoczęto zbieranie zamówień przedpremierowych na pierwszą realizowaną przez gog.com premierę gry z popularnego w ostatnich czasach segmentu gier „niezależnych”.

W modelu działania GOG Ltd. bardzo istotna jest również dostępność całego katalogu dla klientów z całego świata bez żadnych restrykcji terytorialnych oraz ta sama cena bez względu na kraj pochodzenia klienta. Zarówno klienci z Europy Zachodniej, Azji i Stanów Zjednoczonych mogą kupić tę samą grę w tej samej cenie, podczas gdy inne platformy stosują restrykcje terytorialne (część gier nie jest dostępna w części krajów) oraz różnicują ceny oferując gry klientom z Europy Zachodniej w tej samej kwocie, co klientom ze Stanów Zjednoczonych z tą różnicą, iż klient z np. Niemiec płaci za tę samą grę 49 EUR, a klient ze Stanów Zjednoczonych 49 USD.

Inne

Działalność sklasyfikowana przez grupę, jako segment „inne” odpowiada działalności realizowanej uprzednio przez CDP Investment Sp. z o.o. oraz Optimus S.A.

Produkty i usługi oferowane w ramach tego segmentu w roku 2011 to przede wszystkim usługi wewnątrzgrupowe świadczone przez spółkę holdingową spółkom córkom. Ponadto, Spółka uzyskuje przychody z tytułu wynajmowania powierzchni biurowo magazynowej nieruchomości w Nowym Sączu.

W ramach wydzielonych i opisanych powyżej segmentów działalności, Grupa Kapitałowa CD Projekt RED zrealizowała w roku 2011 następujące wartości przychodów ze sprzedaży:

	działalność wydawnicza oraz dystrybucja gier i filmów DVD/Blu-ray	produkcja gier	cyfrowa dystrybucja gier	inne	wyłączenia konsolidacyjne	ogółem
<i>w tys. zł</i>						
Przychody ze sprzedaży	67 098	48 655	27 897	7 004	(14 444)	136 210
<i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>	-	46 407	24 957	-	(4 668)	66 696
<i>Przychody ze sprzedaży usług</i>	4 064	-	2 940	6 985	(8 211)	5 778
<i>Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów</i>	63 034	2 248	-	19	(1 565)	63 736

RYNKI ZBYTU, ODBIORCY I DOSTAWCY GRUPY KAPITAŁOWEJ

Struktura geograficzna przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej w roku 2011 przedstawiała się następująco:

w tys. zł	01.01.2011 - 31.12.2011		01.01.2010 - 31.12.2010	
	w PLN	w %	w PLN	w %
Kraj	* 68 576	50,3	** 37 131	73,6
Eksport, w tym:	67 634	49,7	13 315	26,4
<i>Unia Europejska</i>	<i>* 23 649</i>	<i>17,4</i>	<i>** 10 222</i>	<i>20,3</i>
<i>Terytorium byłego ZSRR</i>	<i>428</i>	<i>0,3</i>	<i>132</i>	<i>0,3</i>
<i>USA</i>	<i>37 677</i>	<i>27,7</i>	<i>2 444</i>	<i>4,8</i>
<i>Azja</i>	<i>1 008</i>	<i>0,7</i>	<i>-</i>	<i>-</i>
<i>Pozostałe</i>	<i>4 872</i>	<i>3,6</i>	<i>517</i>	<i>1,0</i>
Razem	136 210	100	50 446	100

* różnica w kwocie 417 tys. zł stanowi przychody spółki cypryjskiej GOG Ltd. na terytorium Polski

** różnica w kwocie 83 tys. zł stanowi przychody spółki cypryjskiej GOG Ltd. na terytorium Polski

Dystrybucja gier i filmów na nośnikach DVD i Blu-ray

CD Projekt Sp. z o.o. (dalej zwany CD Projekt) jest działającym w Polsce innowacyjnym dystrybutorem gier komputerowych, filmów na DVD i Blu-ray oraz gier karcianych i planszowych. Spółka oferuje swoje produkty w 4 głównych kanałach sprzedaży:

Kanał 1 Specjalistyczne sklepy detaliczne obejmujące przede wszystkim sieci: Empik, Media Markt oraz Saturn;

Kanał 2 Hipermarkety, np.: Auchan, Carrefour, Tesco, Selgros oraz Real.

Kanał 3 Sieci dyskontowe takie jak: Intermarche, Biedronka oraz sieci specjalistyczne: Media Expert, Euro-Net i Domex.

Kanał 4 Hurtownie i mniejsze sklepy detaliczne oraz sklepy internetowe, w tym: Gram.pl, Empik.com, Merlin, Ultima i inne.

Produkty sprzedawane przez CD Projekt są produkowane na bazie zawartych z partnerami umów licencyjnych lub kupowane w postaci gotowych produktów (import).

Spółka jest dystrybutorem m.in. następujących światowych wydawców i producentów: Activision Blizzard (w zakresie wyłącznie produktów Blizzard), Astragon, Disney Interactive Studios, Walt Disney Studios Home Entertainment, Polsat oraz Wizards of The Coast (część grupy HASBRO).

W przypadku produktów licencjonowanych CD Projekt zleca tłoczenie płyt oraz prace poligraficzne lokalnym podwykonawcom (GM RECORDS, PRINTMAX) lub korzysta z usług dostawców zagranicznych (SONY DADC, TECHICOLOR).

W ramach działalności handlowej realizowanej przez CD Projekt współpraca z Empik Sp. z o.o. wygenerowała w 2011 roku przychody przekraczające 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej. Sprzedaż netto do Empik Sp. z o.o. wyniosła 19 611 tys. zł co stanowiło 14,4% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy CD Projekt RED.

Empik Sp. z o.o. nie jest spółką powiązaną z CD Projekt Sp. z o.o. ani z CD Projekt RED S.A.

Drugim istotnym odbiorcą CD Projekt były spółki z Grupy Media Saturn Holding. Sprzedaż do podmiotów gospodarczych powiązanych z Media Saturn Holding realizowana była na podstawie jednej umowy handlowej. Łączne przychody ze sprzedaży netto do spółek z Grupy Media Saturn Holding w roku 2011 wyniosły 18 889 tys. zł i stanowiły 13,9% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD Projekt RED.

Media Saturn Holding Sp. z o.o. nie jest spółką powiązaną z CD Projekt Sp. z o.o. ani z CD Projekt RED S.A.

W ramach prowadzonej działalności w roku 2011 CD Projekt kupował od spółek grupy The Walt Disney Company (The Walt Disney Company Limited oraz Disney Interactive Studios, Inc.) gry, filmy oraz licencje. Współpraca z grupą The Walt Disney Company wygenerowała łącznie w roku 2011 zakupy przekraczające 10% skonsolidowanych przychodów ze

sprzedaży ogółem – łączna wartość zakupów wyniosła 14 295 tys. zł co odpowiada 10,5% skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD Projekt RED za rok 2011.

The Walt Disney Company nie jest spółką powiązaną z CD Projekt Sp. z o.o. ani z CD Projekt RED S.A.

Produkcja gier

Sprzedaż produkcji CD Projekt RED S.A. realizowana jest na podstawie długookresowych umów licencyjnych i dystrybucyjnych z wydawcami i dystrybutorami z całego świata (np. Atari Inc., Namco Bandai Partners SAS, Warner Bros. Interactive Entertainment, VALVE Corporation, GOG Ltd.) a także z partnerami z Polski (w tym głównie CD Projekt Sp. z o.o. oraz Agora S.A.).

W ramach działalności segmentu produkcji gier największym odbiorcą spółki była firma VALVE Corporation z którą grupa wygenerowała w roku 2011 przychody przekraczające 10% skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży ogółem. Sprzedaż do VALVE Corporation wyniosła 20 385 tys. zł co stanowiło 15,0% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy.

VALVE Corporation nie jest spółką powiązaną z CD Projekt RED S.A.

Drugim największym odbiorcą Spółki była firma Namco Bandai Partners z którą Spółka wygenerowała w roku 2011 przychody przekraczające 10% skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży ogółem. Sprzedaż do Namco Bandai Partners wyniosła 13 974 tys. zł co stanowiło 10,3% łącznych przychodów ze sprzedaży Spółki.

Namco Bandai Partners nie jest spółką powiązaną z CD Projekt RED S.A.

Gra Wiedźmin 1 PC oraz Wiedźmin 2 zarówno na komputery PC jak i konsole Xbox 360 to produkcje własne realizowane wewnątrz Spółki. W trakcie produkcji wykorzystywane są zewnętrzne narzędzia i rozwiązania, jednak nie mają one wpływu na wystąpienie istotnej koncentracji po stronie dostawców Grupy Kapitałowej.

Cyfrowa dystrybucja gier

Od początku funkcjonowania GOG Ltd. zbudowało bardzo mocną pozycję na światowym rynku cyfrowej dystrybucji i weszło do wiodących platform cyfrowej dystrybucji na świecie. GOG Ltd. sprzedaje gry za pośrednictwem Internetu bezpośrednio wielu klientom detalicznym na całym świecie. W ramach tej działalności nie zachodzi zjawisko istotnej koncentracji odbiorców.

W roku 2011 gry sprzedawane przez GOG Ltd. licencjonowane były od wielu podmiotów a skala zakupów od żadnego z nich nie przekroczyła 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej.

INFORMACJA O ZAWARTYCH W 2011 ROKU ORAZ DO DATY PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA UMOWACH ZNACZĄCYCH DLA DZIAŁALNOŚCI GRUPY

Raport Bieżący 18/2011

W dniu 25 lutego 2011 roku Optimus S.A. („Optimus”, „Spółka”) powzięła informację o realizacji zlecenia przekazanego PKO Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. z siedzibą w Warszawie na nabycie jednostek uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO Skarbowy - FIO („Fundusz”). Wycena transakcji nastąpiła w dniu 23 lutego 2011 roku i nabyto 5.677,786 jednostek uczestnictwa na łączną kwotę 10.000.000 zł. Wartość ewidencyjna nabytych jednostek uczestnictwa w księgach rachunkowych Optimus na dzień nabycia wynosiła 10.000.000 zł.

Celem nabycia jednostek Funduszu było przeznaczenie nadwyżek finansowych środków pieniężnych znajdujących się na rachunku bankowym Spółki na krótkoterminową inwestycję, przy jednoczesnym zachowaniu akceptowalnego bezpieczeństwa inwestycji i możliwości szybkiego wycofania zainwestowanych środków w każdym czasie na potrzeby wykorzystania ich w ramach działalności grupy Optimus. Nabycie aktywów odbyło się na warunkach rynkowych.

Na dzień 31 grudnia 2011 roku Spółka posiadała jednostki o łącznej wartości 4.229 tys zł.

Raport Bieżący 22/2011

W dniu 14 marca 2011 roku został podpisany aneks do umowy pożyczki zawartej dnia 16 listopada 2009 roku pomiędzy Optimus S.A. a Multico Sp. z o.o. („Multico”), o której Spółka informowała w Raporcie Bieżącym nr 41/2009 z dnia 16 listopada 2009 roku. Na mocy zawartego aneksu, Spółka zobowiązała się do spłaty na rzecz Multico części zadłużenia wynikającego z umowy, w kwocie 1.750.000 zł (słownie: jeden milion siedemset pięćdziesiąt tysięcy złotych) w terminie trzech dni od podpisania aneksu. Ponadto strony ustaliły iż pozostała część kwoty pożyczki spłacona zostanie w ten sposób, iż pierwsza rata w kwocie 250.000 (słownie: dwieście pięćdziesiąt tysięcy złotych) zwrócona zostanie Multico w dniu 30 września 2011 roku, a pozostała kwota pożyczki płatna będzie w równych miesięcznych ratach, w kwocie 500.000 zł (słownie: pięćset tysięcy złotych) każda, wymagalnych w ostatnim dniu każdego miesiąca poczynając od 31 października 2011 roku.

Raport Bieżący 28/2011

W dniu 5 maja 2011 roku został podpisany aneks do umowy pożyczki zawartej dnia 16 listopada 2009 roku pomiędzy Optimus S.A. a Multico Sp. z o.o. Na mocy zawartego aneksu, Spółka zobowiązała się do spłaty na rzecz Multico całości kwoty pożyczki najpóźniej do dnia 30 września 2011 roku, z zastrzeżeniem iż w wypadku wcześniejszej spłaty kwoty pożyczki, Spółka zastrzega sobie prawo żądania w terminie nie wcześniejszym niż 31 maja 2011 roku i nie później niż 30 czerwca 2011 roku ponownego postawienia do dyspozycji kapitału pożyczki do kwoty 4.000.000 (słownie: cztery miliony) złotych, a Multico zobowiązało się w takim przypadku do udostępnienia na zasadach określonych w umowie pożyczki żądanej kwoty w terminie 2 dni roboczych od dnia otrzymania pisemnego żądania od Spółki.

Całość kwoty pożyczki została spłacona na rachunek Multico w dniu 5 maja 2011 roku.

Raport Bieżący 29/2011

W dniu 5 maja 2011 r. Optimus S.A. zawarła: umowę pożyczki z akcjonariuszem spółki Panem Michałem Kicińskim (Umowa Pożyczki I), umowę pożyczki z akcjonariuszem spółki Panem Marcinem Iwińskim (Umowa Pożyczki II), umowę pożyczki z akcjonariuszem spółki Panem Piotrem Nielubowiczem (Umowa Pożyczki III) oraz umowę pożyczki z akcjonariuszem spółki Panem Adamem Kicińskim (Umowa Pożyczki IV). Na podstawie Umowy Pożyczki I pożyczkodawca udzielił Spółce pożyczki pieniężnej w kwocie 2.100.000 (słownie: dwa miliony sto tysięcy) złotych. Na podstawie Umowy Pożyczki II pożyczkodawca udzielił Spółce pożyczki pieniężnej w kwocie 1.260.000,00 (słownie: jeden milion dwieście sześćdziesiąt tysięcy) złotych. Na podstawie Umowy Pożyczki III pożyczkodawca udzielił Spółce pożyczki pieniężnej w kwocie 450.000,00 (słownie: czterysta pięćdziesiąt tysięcy) złotych. Na podstawie Umowy Pożyczki IV pożyczkodawca udzielił Spółce pożyczki pieniężnej w kwocie 190.000,00 (słownie: sto dziewięćdziesiąt tysięcy) złotych.

Spółka zobowiązała się do zapłaty na rzecz pożyczkodawców odsetek w wysokości WIBOR 3M (trzymiesięczny) plus 3,5% kwoty pożyczki (wysokość oprocentowania na kolejne miesiące ustalana była według stawki WIBOR 3M obowiązującej w ostatnim dniu poprzedniego miesiąca) w stosunku rocznym, wymagalnych w ostatnim dniu każdego miesiąca poczynając od 31 maja 2011 r. Zabezpieczeniem spłaty pożyczek były weksle własne in blanco wystawione przez Spółkę.

Zgodnie z raportem bieżącym nr 79/2011 w dniu 30 grudnia 2011 r. podpisane zostały aneksy do zawartych w dniu 5 maja 2011 roku umów pożyczek z akcjonariuszami Spółki, tj. Panem Michałem Kicińskim, Panem Marcinem Iwińskim, Panem Piotrem Nielubowiczem oraz Panem Adamem Kicińskim.

Na mocy zawartych aneksów zmianie uległ termin ostatecznej spłaty kwot pożyczek udzielonych na rzecz Spółki z dotychczasowego terminu przypadającego najpóźniej na dzień 31 grudnia 2011 roku, na nowy termin przypadający nie później niż na dzień 31 marca 2012 roku.

Zgodnie z raportem bieżącym nr 8/2012 w dniu 30 marca 2012 r. dokonana została całkowita spłata zobowiązań Spółki, w łącznej kwocie 4.000.000 zł (słownie: cztery miliony złotych) powiększonej o należne odsetki, wynikających z umów pożyczek zawartych w dniu 5 maja 2011 roku z akcjonariuszami Spółki - Panem Marcinem Iwińskim, Panem Adamem Kicińskim, Panem Michałem Kicińskim oraz Panem Piotrem Nielubowiczem.

Raport Bieżący 37/2011

W dniu 20 kwietnia 2011 podmiot zależny od Spółki holdingowej – CD Projekt Red Sp. z o.o. („CDP Red”) zawarł aneks do znaczącej umowy z firmą Atari Inc. z siedzibą w Los Angeles, USA, („Atari”) zawartej w dniu 5 marca 2010 roku. Na

mocy zawartego aneksu, Strony postanowiły rozszerzyć zakres współpracy określony w łączącej je umowie, o dystrybucje przez Atari gry „Witcher 2: Assassins of Kings” („Gra”) w wersji na konsolę Xbox 360, poprzez udzielenie przez CDP Red wyłącznego prawa Atari do produkcji, reprodukcji, sprzedaży, rozprowadzania do sprzedaży detalicznej, wynajmowania, wprowadzania na rynek i wykorzystywania egzemplarzy Gry na konsole Xbox 360 we wszystkich możliwych kanałach dystrybucji na obszarze Ameryki Północnej, obejmującej Stany Zjednoczone, Kanadę i Meksyk („Terytorium”) z zastrzeżeniem, iż Atari uzyskała na mocy aneksu wyłączne prawo do cyfrowej dystrybucji Gry na konsole Xbox 360, w tym przez platformę Xbox LIVE.

Raport Bieżący 38/2011

W dniu 20 czerwca 2011 roku został podpisany aneks do umowy pożyczki zawartej dnia 16 listopada 2009 roku między Spółką a Multico Sp. z o.o. , o której Spółka informowała w Raporcie Bieżącym nr 41/2009 z dnia 16 listopada 2009 roku.

Na mocy zawartego aneksu, Spółka zrzeka się nieodwołalnie prawa do żądania od Multico ponownego postawienia do dyspozycji kapitału pożyczki do kwoty 4.000.000 (słownie: cztery miliony) złotych, o którym to prawie do żądania Spółka informowała w Raporcie Bieżącym nr 28/2011 z dnia 5 maja 2011 roku.

W związku z powyższym oraz wypełnieniem wszelkich pozostałych zobowiązań Stron wynikających z Umowy Pożyczki przestała ona obowiązywać z dniem podpisania Aneksu, a Multico złożyło Spółce oświadczenie umożliwiające wykreślenie hipoteki łącznej zwykłej oraz hipoteki łącznej kaucyjnej ustanowionych na nieruchomościach Spółki, stanowiących zabezpieczenie wierzytelności Multico z tytułu umowy pożyczki.

Raport Bieżący 41/2011

W dniu 30 czerwca 2011 r. podmiot zależny od Spółki holdingowej – CD Projekt Red Sp. z o.o. („CDP Red”) zawarł umowę z firmą THQ Limited, z siedzibą w Wielkiej Brytanii („THQ”). Przedmiotem Umowy było określenie wstępnych warunków udzielenia przez CDP Red licencji na korzystanie z gry „Witcher 2: Assassins of Kings” w wersji na konsolę Xbox 360, w zakresie koniecznym do zapewnienia jej wydania i dystrybucji przez THQ na terytoriach objętych umową. Na mocy uzgodnionych warunków, udzielona na okres 3 lat od dnia premiery gry licencja wyłączna miała mieć charakter ogólnosiwiatowy z wyjątkiem następujących krajów: Stanów Zjednoczonych Ameryki, Kanady, Meksyku, Japonii, Polski, Czech, Słowacji, Węgier, Rumunii, Bułgarii, Rosji, Ukrainy, Białorusi, Łotwy, Estonii, Litwy, Bośni i Hercegowiny, Serbii, Czarnogóry, Chorwacji, Słowenii, Albanii, Kazachstanu, Macedonii i Turcji.

Raport Bieżący 59/2011

CD Projekt Sp. z o.o., dokonała w dniu 31 sierpnia 2011 roku całkowitej spłaty zadłużenia z tytułu kredytu, udzielonego na podstawie zawartej 18 grudnia 2007 roku umowy kredytowej z RBS Bank Polska S.A. z siedzibą w Warszawie, co skutkowało wygaśnięciem zobowiązań wynikających z przedmiotowej Umowy.

Spłata kredytu w terminie wcześniejszym niż pierwotnie zakładała Umowa, wynikała z wykorzystania dostępnych dla Spółki możliwości zmiany warunków finansowania, w tym obniżenia obciążeń odsetkowych i zmiany struktury zabezpieczeń.

Raport Bieżący 66/2011

W dniu 30 września 2011 roku CD Projekt RED S.A. oraz podmiot od niej zależny CD Projekt Sp. z o.o. zawarły porozumienie („Porozumienie”) z firmą Atari Inc. z siedzibą w Los Angeles. Na mocy zawartego Porozumienia, Atari zrzekło się wszelkich praw w odniesieniu do łączących ją ze Spółką oraz CD Projekt Sp. z o.o. umów licencyjnych w zakresie wydawania i dystrybucji gier CD Projekt RED S.A., w tym gier „Wiedźmin” oraz „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” na wszelkich platformach sprzętowych i terytoriach na których takie prawa posiadała, w tym również praw pierwszeństwa w odniesieniu do dystrybucji przyszłych tytułów z serii Wiedźmin, z zastrzeżeniem iż:

a) w odniesieniu do praw Atari do cyfrowej dystrybucji, wynikającej z umowy dotyczącej gry Wiedźmin 1 prawa Atari wygasły w dniu 31 października 2011 roku, po tym czasie Atari nie przysługuje prawo do komercyjnego wykorzystania gier „Wiedźmin” i „Wiedźmin: Edycja Rozszerzona”.

b) czas trwania umowy licencyjnej dotyczącej gry „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów”, o której spółka informowała w Raporcie Bieżącym nr 37/2011 z dnia 2 czerwca 2011 roku został zmieniony i wygasła ona z dniem 31 grudnia 2011 roku, po tym czasie, Atari utraciła prawa do produkcji gry „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” utrzymując jedynie możliwość wyprzedania zapasów magazynowych wyprodukowanych wcześniej egzemplarzy oraz prowadzenia cyfrowej dystrybucji nie dłużej jednak niż do dnia 29 lutego 2012 roku.

W ramach zawartego Porozumienia strony uzgodniły także kwoty oraz sposób rozliczeń finansowych w związku z zawartym Porozumieniem, w tym również szczegóły dotyczące opłat należnych Atari z tytułu zrzeczenia się praw licencyjnych.

Raport Bieżący 67/2011

W dniu 14 października 2011 roku CD Projekt RED S.A. zawarła umowę licencyjną z firmą Warner Bros. Home Entertainment Inc. z siedzibą w Kalifornii, USA („WBHE”). Przedmiotem Umowy jest udzielenie przez Spółkę na rzecz Warner Bros. licencji wyłącznej na korzystanie z gry „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” w wersji na komputery PC oraz konsole do gier, w zakresie koniecznym do zapewnienia jej wydania i dystrybucji przez WBHE na obszarze obejmującym Stany Zjednoczone, Kanadę i Meksyk oraz ich terytoria zależne/stowarzyszone („Terytorium”), w tym określenie zobowiązań Stron w związku z udzieloną licencją, podstawowych warunków i zasad prowadzenia dystrybucji gry oraz określenie zobowiązań WBHE w zakresie prowadzenia kampanii marketingowej. W ramach udzielonej licencji, Warner Bros. nabyła prawa do produkcji, wydania, dystrybucji i sprzedaży wersji pudełkowej w granicach Terytorium oraz wersji cyfrowej gry w uzgodnionych kanałach dystrybucyjnych na okres 3 (trzech) lat poczynając od momentu rozpoczęcia dystrybucji przez Warner Bros.. Wynagrodzenie Spółki z tytułu udzielonej licencji wyliczane będzie na podstawie sumy przychodów Warner Bros. pomniejszonych o uzgodnione opłaty dystrybucyjne i koszty związane z dystrybucją i promocją. Rozliczenie pomiędzy stronami następować będzie kwartalnie na podstawie raportów sprzedaży sporządzanych przez WBHE.

Umowa zawarta została pod warunkiem zawieszającym, dokonania przez WBHE płatności na rzecz Atari Inc. z siedzibą w Los Angeles, USA, uzgodnionej wcześniej kwoty tytułem zrzeczenia się praw Atari do udzielonych jej wcześniej przez Spółkę licencji, który to warunek spełnił się w dniu 20 października 2011 roku.

Raport Bieżący 71/2011

CD Projekt RED S.A. zawarła w dniu 1 grudnia 2011 roku aneks do umowy cash pooling z dnia 9 lipca 2008 roku, której celem jest konsolidacja rachunków bankowych spółek z Grupy Kapitałowej CD Projekt RED, zawartej pomiędzy RBS Bank (Polska) S.A. z siedzibą w Warszawie a spółkami z Grupy Kapitałowej, w tym CD Projekt RED S.A. oraz jej spółkami zależnymi - CD Projekt Sp. z o.o., Porting House Sp. z o.o. oraz GoG Ltd.

Na mocy podpisanego aneksu, w związku ze zmianą terminu obowiązywania umowy cash pooling z dotychczasowego upływającego 20 grudnia 2011 roku na zawartą na czas nieoznaczony z możliwością rozwiązania z zachowaniem 30-dniowego okresu wypowiedzenia, zmianie uległy terminy obowiązywania wzajemnych poręczeń oraz zabezpieczających je zastawów finansowych udzielanych w ramach Grupy Kapitałowej CD Projekt RED, o których spółka informowała w powołanym powyżej raporcie bieżącym nr 108/2010.

Z dniem podpisania powyższego aneksu, terminem do którego ustanawiane są powołane poręczenia oraz zastawy finansowe, jest data przypadająca na dzień upływu terminu 6 (sześciu) miesięcy od daty wygaśnięcia umowy Cash pooling. Jednocześnie w ramach postanowień zawartego aneksu, strony dokonały uaktualnienia struktury objętych umową spółek Grupy Kapitałowej CD Projekt RED, w tym schematu wzajemnych poręczeń, co wynika z przeprowadzonych uprzednio zmian organizacyjnych w ramach grupy, o których Spółka informowała we wcześniejszych komunikatach (połączenie Spółki z spółkami zależnymi CDP Investment Sp. z o.o. oraz z CD Projekt Red Sp. z o.o.)

Raport Bieżący 77/2011

W dniu 27 grudnia 2011 roku zawarto umowę z firmą THQ Limited, z siedzibą w Wielkiej Brytanii oraz THQ INC., z siedzibą w USA, California (dalej łącznie jako „THQ”), na mocy której CD Projekt RED S.A. i THQ zgodnie określiły warunki odstąpienia od łączącej je umowy licencyjnej określającej wstępne warunki powierzenia THQ dystrybucji gry

„Witcher 2: Assassins of Kings” w wersji na konsole Xbox 360, o której Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 41/2011 z dnia 30 czerwca 2011 roku.

Na mocy zawartej w dniu 27 grudnia 2011 roku umowy, z dniem jej podpisania Strony zwolniły się wzajemnie ze wszelkich zobowiązań wynikających z łączącej je umowy licencyjnej oraz zrzekły się wszelkich roszczeń wynikających z jej wygaśnięcia. Jednocześnie w ramach uzgodnionych warunków Spółka zobowiązała się wypłacić na rzecz THQ łączną kwotę 800.000 USD (słownie: osiemset tysięcy dolarów amerykańskich) płatną w dwóch transzach - 500.000 USD (słownie: pięćset tysięcy dolarów amerykańskich) nie później niż 25 stycznia 2012 roku oraz 300.000 USD (słownie: trzysta tysięcy dolarów amerykańskich) nie później niż 25 marca 2012 roku.

Wynegocjowane przez strony porozumienie w przedmiocie odstąpienia od wykonania pierwotnej umowy licencyjnej było wynikiem realizacji przez Spółkę postanowienia wydanego przez Sąd Gospodarczy w Lyonie, o którym Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 72/2011 z dnia 6 grudnia 2011 roku, w zakresie przekazania dystrybucji gry „Witcher 2: Assassins of Kings” w wersji na konsolę Xbox 360 na terytorium Europy Zachodniej, Azji i Pacyfiku oraz Ameryki Centralnej i Południowej firmie Namco Bandai Partners S.A.S.

Raport Bieżący 78/2011

W dniu 30 grudnia 2011 roku Zarząd Spółki powziął wiadomość o podpisaniu przez drugą stronę, aneksu do umowy licencyjnej pomiędzy CD Projekt RED S.A. a firmą Namco Bandai Partners SAS z siedzibą we Francji („Namco”), o zawarciu której Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 61/2010 z dnia 20 września 2010 roku. Na mocy zawartego aneksu, Spółka przyznała Namco wyłączne prawa do wydania, wykorzystania, wystawiania, wytwarzania kopii, dystrybucji, eksploatacji i sprzedaży gry „Witcher 2: Assassins of Kings” w wersji na konsolę Xbox 360 na terytorium Europy Zachodniej, Azji i Pacyfiku oraz Ameryki Centralnej i Południowej, na okres trzech lat począwszy od daty premiery gry na konsolę Xbox 360.

Wynagrodzenie Spółki z tytułu udzielonej licencji wyliczane będzie na podstawie sumy przychodów Namco pomniejszonych o uzgodnione opłaty dystrybucyjne i koszty związane z dystrybucją i promocją gry. Rozliczenie pomiędzy stronami następować będzie kwartalnie na podstawie raportów sprzedaży sporządzanych przez Namco.

Przedmiotem aneksu było nadto określenie zobowiązań Stron w związku z wydaniem gry na konsole Xbox 360, podstawowych warunków i zasad prowadzenia dystrybucji oraz określenie zasad i zobowiązań w zakresie prowadzenia promocji gry na konsole Xbox 360.

Raport Bieżący 79/2011

W dniu 30 grudnia 2011 r. podpisane zostały aneksy do zawartych w dniu 5 maja 2011 roku umów pożyczek z akcjonariuszami Spółki, tj. Panem Michałem Kicińskim, Panem Marcinem Iwińskim, Panem Piotrem Nielubowiczem oraz Panem Adamem Kicińskim, o zawarciu których Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 29/2011 z dnia 5 maja 2011 roku. Na mocy zawartych aneksów zmianie uległ termin ostatecznej spłaty kwot pożyczek udzielonych na rzecz Spółki z dotychczasowego terminu przypadającego najpóźniej na dzień 31 grudnia 2011 roku, na nowy termin przypadający nie później niż na dzień 31 marca 2012 roku.

Raport Bieżący 10/2012

W dniu 19 kwietnia 2012 r. Spółka otrzymała, podpisany przez Atari Inc. z siedzibą w Los Angeles, USA, aneks do porozumienia regulującego uzgodnione warunki wygaśnięcia praw Atari w zakresie wydawania i dystrybucji gier Spółki. Na mocy zawartego aneksu, przedłużony został okres w którym Atari uprawnione jest do prowadzenia sprzedaży posiadanych egzemplarzy gry „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” w wersji na komputery PC. W obszarze terytorium na którym Atari posiadała prawa do dystrybucji gry, sprzedaż wyprodukowanych do dnia 31 grudnia 2011 roku egzemplarzy gry prowadzona może być przez Atari do dnia 31 sierpnia 2012 roku.

Ostateczne rozliczenie Stron porozumienia w zakresie należności wynikających z umowy licencyjnej dotyczącej gry nastąpi do dnia 30 września 2012 roku.

INFORMACJA O WAŻNYCH OSIĄGNIĘCIACH W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

W ramach Grupy istotne prace badawcze i rozwojowe realizowane są głównie przez Spółki CD Projekt RED S.A. oraz GOG Ltd. w ramach prowadzonej działalności.

Kontynuując działania prowadzone od 2008 roku w ramach połączonej z CD Projekt RED S.A. – spółki zależnej CD Projekt Red Sp. z o.o., prowadzone są prace nad własnym silnikiem o nazwie RED Engine, którego założeniem było umożliwienie produkcji najlepszych gier komputerowych z gatunku RPG na komputery PC i konsole. Zapewniając nowoczesne, wyspecjalizowane narzędzia oraz najwyższej jakości stronę wizualną i zaawansowaną mechanikę, stworzony silnik pozwala wyprodukować grę komputerową przenoszącą gracza do jednego z najbardziej wiarygodnych i dojrzałych światów, jakie kiedykolwiek stworzono w grach RPG.

Wraz z finalizacją prac nad grą „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” na platformę Microsoft Windows, osiągnięto ważny etap rozwoju silnika RED Engine. Stan gotowości osiągnęły narzędzia dla twórców, pozwalające stworzyć kompletną grę od koncepcji, po produkt na półce oraz wydajny silnik z topowym systemem renderującym grafikę. Studio uzyskało własną, nowoczesną technologię, na której oparty będzie dalszy rozwój i kolejne produkcje.

W roku 2011 kontynuowane były prace rozwijające posiadaną technologię do tworzenia gier również na konsole Xbox 360. Pierwsza konsolowa gra wyprodukowana przez Spółkę w oparciu o silnik RED Engine to „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” Edycja Rozszerzona Xbox 360 której premiera miała miejsce 17 kwietnia 2012 roku.

W roku 2011 CD Projekt RED S.A. kontynuował prace nad kolejnymi zapowiedzianymi projektami.

W odniesieniu do segmentu cyfrowej dystrybucji, w którym operuje podmiot GOG Ltd., na bieżąco prowadzone są prace usprawniające aplikacje zarządzającą platformą GOG.com a kolejne duże aktualizacje udostępniane są użytkownikom co pewien czas. Ostatnia istotna aktualizacja i rozszerzenie oferowanej funkcjonalności serwisu miała miejsce w marcu 2012 roku.

Rozwój i wprowadzanie udoskonaleń aplikacji zarządzającej platformą gog.com realizowany jest na bieżąco. W ramach zrealizowanych w ostatnim czasie prac technologicznych wprowadzono między innymi:

- financial.app - wewnętrzna aplikacja pozwalająca monitorować sprzedaż w czasie rzeczywistym, analizować zaawansowane statystyki sprzedaży dla wybranych produktów oraz zanonimizowane statystyki kont użytkowników za dowolny okres; zawiera także informacje o promocjach, formach płatności, pobraniach produktów oraz dodatkowe metryki umożliwiające śledzenie wydajności kampanii marketingowych.
- P&L ARR (automated royalties reporting) - w pełni zautomatyzowany system oferujący zarządzanie opłatami licencyjnymi i bieżącymi rozliczeniami należności dla wydawców współpracujących z gog.com oraz generowanie raportów finansowych.
- support.app - aplikacja do zarządzania zgłoszeniami do pomocy technicznej, posiada wbudowany system do przechwytywania e-maili wysłanych do działu pomocy, grupowania ich w konwersacje, przypisywania im kategorii, oraz generalnia statystyk umożliwiających monitorowanie wydajności działu pomocy technicznej.
- webmanager.app - nowa wersja aplikacji do zarządzania treścią serwisu (CMS - Content Management System), umożliwiająca dodawanie i edycję między innymi produktów, promocji, zamówień użytkowników, grafik, wewnętrznego planu wydawniczego oraz newsów na stronie www.gog.com.
- przystosowanie serwisu do rozwiązań typu ADN (application delivery network) poprzez zmodyfikowanie najczęściej odwiedzanych elementów strony (strona główna, strony promocji, karty produktów, newsy) do serwowania poprzez zewnętrznych providerów, aby strona mogła działać sprawnie nawet przy kilkudziesięciokrotnym wzroście ilości odwiedzających.
- downloader - opcjonalna aplikacja wspierająca pobieranie zakupionych gier; umożliwia między innymi szybsze pobieranie względem przeglądarki poprzez otwieranie równoległych sesji do serwera, wstrzymywanie i kontynuowanie transferu w dowolnym momencie, automatyczną naprawę błędnie pobranych plików oraz powiadamianie o aktualizacjach gier, nowych wiadomościach i odpowiedziach na forum.
- wishlist - dedykowana aplikacja umożliwiająca klientom GOG.com sugerowanie, dyskusowanie oraz głosowanie w formie rankingu na dowolne gry oraz funkcjonalności które chcieliby, aby zostały dodane w ramach serwisu.

III. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY

1. OMÓWIENIE PODSTAWOWYCH WIELKOŚCI EKONOMICZNO-FINANSOWYCH UJAWNIONYCH W SPRAWOZDANIU FINANSOWYM ZA ROK OBROTOWY 2011

Skonsolidowane Sprawozdanie z Sytuacji Finansowej

w tys. zł	Nota	31.12.2011	31.12.2010
AKTYWA TRWAŁE		90 762	89 630
<i>Rzeczowe aktywa trwałe</i>	12	9 924	9 067
<i>Wartości niematerialne</i>	13	77 923	72 804
<i>Wartość firmy</i>	14	2 002	6 847
<i>Akcje i udziały w jedn. podporządkowanych nie objętych kons.</i>	17	-	-
<i>Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego</i>	6	644	648
<i>Pozostałe aktywa trwałe</i>	18	269	264
AKTYWA OBROTOWE		94 964	77 884
<i>Zapasy</i>	22,23	31 112	27 739
<i>Należności handlowe</i>	24	31 549	17 868
<i>Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego</i>	-	1 632	625
<i>Pozostałe należności</i>	25	1 208	1 097
<i>Pozostałe aktywa finansowe</i>	21,40	4 229	-
<i>Rozliczenia międzyokresowe</i>	26	15 415	14 945
<i>Środki pieniężne i ich ekwiwalenty</i>	27	9 819	15 610
AKTYWA RAZEM		185 726	167 514

w tys. zł	Nota	31.12.2011	31.12.2010
KAPITAŁ WŁASNY		123 809	77 665
Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej		123 809	77 665
<i>Kapitał zakładowy</i>	28	94 950	82 837
<i>Kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej</i>	29	106 705	101 751
<i>Różnice kursowe z przeliczenia</i>		(278)	(734)
<i>Niepodzielony wynik finansowy</i>	31	(101 530)	(102 738)
<i>Wynik finansowy bieżącego okresu</i>		23 962	(3 451)
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE		7 590	15 956
<i>Kredyty i pożyczki</i>	33	-	9 502
<i>Pozostałe zobowiązania finansowe</i>	35,40	333	-
<i>Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego</i>	6	6 874	6 309
<i>Rozliczenia międzyokresowe przychodów</i>	41	344	106
<i>Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne</i>	42	30	34
<i>Pozostałe rezerwy</i>	43	9	5
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE		54 327	73 893
<i>Kredyty i pożyczki</i>	33	13 404	23 599
<i>Pozostałe zobowiązania finansowe</i>	34,40	240	168
<i>Zobowiązania handlowe</i>	36	33 567	28 093
<i>Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego</i>		163	49
<i>Pozostałe zobowiązania</i>	37	6 043	21 521
<i>Rozliczenia międzyokresowe przychodów</i>	41	90	18
<i>Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne</i>	42	209	1
<i>Pozostałe rezerwy</i>	43	611	444
PASYWA RAZEM		185 726	167 514

Główną pozycją aktywów trwałych jest nieruchomości biurowo magazynowa znajdująca się w Nowym Sączu przy ulicy Nawojowskiej 118.

Zwiększenie kwoty wartości niematerialnych przy jednoczesnym zmniejszeniu kwoty wartości firmy wynika ze zrealizowanego w dniu 30 września 2011 połączenia CD Projekt RED S.A. z podmiotem zależnym CD Projekt Red Sp. z o.o. Największe pozycje wartości niematerialnych stanowią: wartość firmy (44 415 tys. zł) oraz wartość marek (32 199 tys. zł).

Największymi składnikami zapasów na koniec roku 2011 były półprodukty i produkcja w toku realizowana przez CD Projekt RED (22 577 tys. zł) oraz towary należące do CD Projekt Sp. z o.o. (8 312 tys. zł).

Wzrost należności w stosunku do stanu z roku ubiegłego wynika w największej części ze wzrostu należności handlowych spółki dystrybucyjnej a także wzrostu należności CD Projekt RED S.A. (w tym główna pozycja wynika z należności od Namco w wysokości 1 025 tys. EUR zablokowanej w sekwestrze sądowym i zwolnionej na rzecz CD Projekt RED S.A. na początku stycznia 2012 roku) a także ze wzrostu należności GOG Ltd wynikającego ze zmiany systemu rozliczeń z operatorem kart kredytowych.

Pozycja pozostałe aktywa finansowe odpowiada wartości jednostek PKO TFI nabytych w celu ulokowania krótkoterminowych nadwyżek gotówkowych.

W wykazanych w kwocie 15 415 tys. zł rozliczeniach międzyokresowych największą wartość stanowią koszty rozliczanych w czasie licencji CD Projekt Sp. z o.o. w wysokości 10 834 tys. zł. oraz rezerwy na przychody ze sprzedaży CD Projekt RED S.A. w wysokości 3 444 tys. zł.

W pasywach Grupy Kapitałowej CD Projekt RED kapitały własne stanowiły 66,7%, natomiast zobowiązania i rezerwy (długo i krótkookresowe) 33,3% co stanowi istotną poprawę struktury bilansu Grupy Kapitałowej. Na koniec roku 2010 wskaźniki te wynosiły odpowiednio 46,4% i 53,6%.

Szczegółowa kalkulacja aktywa i rezerwy na odroczony podatek dochodowy zawarta została w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD Projekt RED.

Wykazane na koniec roku 2011 zobowiązania z tytułu kredytów i pożyczek wynikają z zawartej umowy kredytu w BRE Bank S.A. oraz pożyczek od akcjonariuszy opisanych w niniejszym sprawozdaniu oraz szczegółowo wykazanych w sprawozdaniu finansowym. Istotny spadek zadłużenia odsetkowego o 19 697 tys. zł (z wartości 33 101 tys. zł na koniec roku 2010 do wartości 13 404 tys. zł na koniec roku 2011) wynika z dokonanych przez Grupę spłat zobowiązań oraz z konwersji części pożyczek na kapitał.

Na wartość wykazanych zobowiązań handlowych składają się głównie zobowiązania wynikające ze zwiększonej sprzedaży w okresie gwiazdkowym spółki dystrybucyjnej – CD Projekt Sp. z o.o. - stanowiące 84% udziału w zobowiązaniach handlowych Grupy oraz zobowiązania handlowe GOG Ltd. stanowiące 9% udziału w zobowiązaniach handlowych Grupy.

Istotna zmiana wartości pozostałych zobowiązań wynika głównie z przebiegowania w przychody CD Projekt RED S.A. wartości zaliczek uzyskanych od wydawców i dystrybutorów gry Wiedźmin 2 na komputery PC przed jej premierą. Kwoty uzyskanych przedpłat tytułem przyszłych tantiem licencyjnych przed premierą gry wykazywane były w sprawozdaniu Grupy, jako zaliczki w pozycji pozostałe zobowiązania. Największymi pozycjami pozostałych zobowiązań wykazanych na koniec roku 2011 były zobowiązania z tytułu podatku VAT (2 148 tys. zł) oraz zobowiązania z tytułu kosztów porozumienia z THQ i zwrotu kosztów Namco w łącznej wysokości (3 065 tys. zł).

Skonsolidowane sprawozdania z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej z podziałem na wartości przypadające poszczególnym segmentom został zaprezentowany z Skonsolidowanym Sprawozdaniem Finansowym Grupy Kapitałowej CD Projekt RED za rok 2011.

Skonsolidowany Rachunek Zysków i Strat

w tys. zł	Nota	01.01.2011 - 31.12.2011	01.01.2010 - 31.12.2010
Przychody ze sprzedaży	1,2	136 210	50 446
<i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>		66 696	10 952
<i>Przychody ze sprzedaży usług</i>		5 778	5 990
<i>Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów</i>		63 736	33 504
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	2,3	54 504	17 820
<i>Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług</i>		11 498	2 216
<i>Wartość sprzedanych towarów i materiałów</i>		43 006	15 604
Zysk (strata) brutto na sprzedaży		81 706	32 626
<i>Pozostałe przychody operacyjne</i>	4	9 058	1 561
<i>Koszty sprzedaży</i>	3	37 981	19 602
<i>Koszty ogólnego zarządu</i>	3	11 586	8 061
<i>Pozostałe koszty operacyjne</i>	4	13 575	7 199
Zysk (strata) na działalności operacyjnej		27 622	(675)
<i>Przychody finansowe</i>	5	1 801	1 627
<i>Koszty finansowe</i>	5	2 194	1 930
Zysk (strata) przed opodatkowaniem		27 229	(978)
<i>Podatek dochodowy</i>	6	3 267	1 879
<i>Wynik finansowy netto jednostki przejętej</i>		-	(594)
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej		23 962	(3 451)
Zysk (strata) netto		23 962	(3 451)
<i>Zysk (strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu</i>		23 962	(3 451)
Zysk (strata) netto na jedną akcję (zł)			
<i>Podstawowy za okres obrotowy</i>	8	0,26	(0,06)
<i>Rozwodniony za okres obrotowy</i>	8	0,26	(0,05)
Zysk (strata) netto na jedną akcję z działalności kontynuowanej (zł)			
<i>Podstawowy za okres obrotowy</i>	8	0,26	(0,06)
<i>Rozwodniony za okres obrotowy</i>	8	0,26	(0,05)

Skonsolidowane Sprawozdanie z Całkowitych Dochodów

w tys. zł	Nota	01.01.2011 - 31.12.2011	01.01.2010 - 31.12.2010
Zysk (strata) netto		23 962	(3 451)
<i>Różnice kursowe z wyceny jednostek działających za granicą</i>		456	(43)
<i>Różnice z zaokrągleń do pełnych tysięcy złotych</i>		(2)	-
<i>Udział w dochodach całkowitych jednostek stowarzyszonych</i>		-	(3)
Suma dochodów całkowitych	10,11	24 416	(3 497)

Znaczący wzrost przychodów i pozostałych pozycji rachunku zysków z strat w roku 2011 w stosunku do roku 2010 wynika ze wzrostu przychodów we wszystkich segmentach działania Grupy Kapitałowej na przestrzeni roku 2011. Szczegółowy rozkład przychodów w rozbiciu na poszczególne segmenty wykazany jest w tabeli zamieszczonej w dalszej części niniejszego sprawozdania.

Łącznie 49,7% przychodów w roku 2011 zostało zrealizowanych w ramach sprzedaży eksportowej podczas gdy 50,3% odpowiada sprzedaży na terenie Polski.

Największą pozycję kosztową stanowi wartość sprzedanych towarów i materiałów w wysokości 43 006 tys. zł w zdecydowanej większości odpowiadająca wartości sprzedanych towarów i materiałów przez spółkę CD Projekt Sp. z o.o. w ramach prowadzonej działalności wydawniczej i dystrybucyjnej.

Kolejna istotna pozycja to koszty sprzedaży w wysokości 37 981 tys. zł, na które składają się głównie koszty reklamy produktów ponoszone w ramach poszczególnych segmentów, koszty back-bonusów dla marketów wynikające z podpisanych umów handlowych przez CD Projekt Sp. z o.o., a także koszty licencji naliczone od sprzedanych produktów w ramach działalności segmentu cyfrowej dystrybucji.

Pozostałe koszty operacyjne wyniosły 13 575 tys. zł. Największe pozycje zawarte w tej kwocie to:

- 2 810 tys. zł – trwałe odpisanie przedawnionych należności (rozwiązanie wcześniej zawiązanych odpisów aktualizacyjnych na należności zawarte jest w pozostałych przychodach operacyjnych)
- 2 708 tys. zł – rezerwy na przyszłe zobowiązania wynikające z zawiązania rezerwy na koszty porozumienia z THQ
- 1 968 tys. zł – odpisy aktualizujące bilansową wartość niewykorzystanych licencji zakupionych przez CD Projekt Sp. z o.o. w większości w roku 2009 i wcześniej; wartość niewykorzystanych i zaktualizowanych licencji dotyczyła kontraktów zawartych przed nastaniem globalnego kryzysu i decyzje o wielkości minimalnych gwarancji były podejmowane na bazie wcześniejszych wyników sprzedaży; wysokość odpisu zrealizowana w roku 2011 jest istotnie mniejsza niż miało to miejsce w roku 2010 kiedy wynosiła ona 4 341 tys. zł
- 1 811 tys. zł – aktualizacje wartości zapasów CD Projekt Sp. z o.o. dokonane w trakcie rok 2011

Koszty ogólnego zarządu wyniosły 11 586 tys. zł. Największy udział w tej pozycji mają koszty wynagrodzeń oraz koszty usług doradczych. Optimus S.A. objął kontrolę nad Grupą CDP Investment 1 maja 2010 roku i od tego momentu w sprawozdaniu za rok 2010 konsolidowane były wyniki spółek Grupy CDP Investment (za 8 miesięcy). Wzrost kosztów ogólnego zarządu w roku 2011 w stosunku do roku 2010 jest więc proporcjonalny do wzrostu ilości miesięcy uwzględnionych w konsolidacji roku 2011 w stosunku do roku 2010 mimo istotnego wzrostu zakresu działania Grupy.

Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług wynikają w głównej mierze z wykazanych w rachunku wyników kosztów produkcji wydanej gry Wiedźmin 2 Zabójcy Królów w ramach segmentu produkcji gier komputerowych.

W ramach pozostałych przychodów operacyjnych (9 058 tys. zł) najważniejszymi pozycjami były:

- 1 897 tys. zł – spisane zobowiązania
- 1 422 tys. zł – dochody z refakturowania
- 1 307 tys. zł – rozwiązane odpisy aktualizujące na należności
- 1 255 tys. zł – rozwiązane rezerwy na licencje

Podział przychodów ze sprzedaży, poszczególnych kategorii kosztów oraz wyniki w rozbiciu na poszczególne segmenty działalności opisane w niniejszym sprawozdaniu przedstawiają się następująco:

w tys. zł	dział. wydawn. oraz dystryb. gier i filmów DVD/BD	produkcja gier	cyfrowa dystryb. gier	inne	wyłączeni a konsolida cyjne	Ogółem
Przychody ze sprzedaży	67 098	48 655	27 897	7 004	(14 444)	136 210
<i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>	-	46 407	24 957	-	(4 668)	66 696
<i>Przychody ze sprzedaży usług</i>	4 064	-	2 940	6 985	(8 211)	5 778
<i>Przychody ze sprzed. tow. i mater.</i>	63 034	2 248	-	19	(1 565)	63 736
Koszty sprzedanych prod., tow. i mat.	43 251	13 986	2 994	491	(6 218)	54 504
<i>Koszty wytw. sprzed. prod. i usług</i>	1 715	12 546	2 994	461	(6 218)	11 498
<i>Wartość sprzedanych tow. i mat.</i>	41 536	1 440	-	30	-	43 006
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	23 847	34 669	24 903	6 513	(8 226)	81 706
<i>Pozostałe przychody operacyjne</i>	1 390	4 043	38	4 124	(537)	9 058
<i>Koszty sprzedaży</i>	16 164	4 415	19 056	1 357	(3 011)	37 981
<i>Koszty ogólnego zarządu</i>	4 182	7 492	746	5 111	(5 945)	11 586
<i>Pozostałe koszty operacyjne</i>	6 865	3 966	49	2 695	-	13 575

Zysk (strata) na działalności operac.	(1 974)	22 839	5 090	1 474	193	27 622
<i>Przychody finansowe</i>	1 611	255	607	688	(1 360)	1 801
<i>Koszty finansowe</i>	1 516	855	379	611	(1 167)	2 194
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	(1 879)	22 239	5 318	1 551	-	27 229
<i>Podatek dochodowy</i>	-	2 712	558	(3)	-	3 267
Zysk (strata) netto z dział. kontynuow.	(1 879)	19 527	4 760	1 554	-	23 962
Zysk (strata) netto	(1 879)	19 527	4 760	1 554	-	23 962

W roku 2011 najistotniejszy dla Grupy był segment produkcji gier, na którym Grupa wykazała 19 527 tys. zł zysku netto. Wynik wykazany na tym segmencie zawiera całość poniesionych do premiery gry „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” na komputery PC kosztów produkcji alokowanych bezpośrednio na produkcję gry Wiedźmin 2 PC, wcześniej wykazywanych w pozycji produkcja w toku i następnie produkty gotowe. W związku z powyższym przyszłe przychody z tytułu sprzedaży gry Wiedźmin 2 na komputery PC nie będą obciążone kapitalizowanymi w sprawozdaniu z działalności finansowej kosztami produkcji poniesionymi w związku z wyprodukowaniem premierowej edycji gry.

Po stronie wydawców i dystrybutorów gry w otrzymanych raportach licencyjnych w zakresie wynikającym z podpisanych umów z zewnętrznymi parterami wykazane zostały również całkowite, klasyfikujące się do odliczenia koszty produkcji premierowego nakładu oraz koszty promocji, marketingu i wprowadzenia gry w wersji na komputery PC do sprzedaży (w tym np. jednorazowe koszty sporządzenia lokalnej wersji językowej gry na rynek rosyjski). Koszty wykazywane przez parterów dystrybucyjnych i wydawniczych w raportach licencyjnych obciążające wartość wykazanych tantiem licencyjnych za kolejne kwartały powinny być w związku z tym zasadniczo istotnie niższe niż wykazane w kwartale premierowym.

Bezpośrednie koszty bieżącej produkcji kolejnych projektów realizowanych w ramach segmentu produkcji gier kapitalizowane są w aktywach i wykazywane na zapasach do momentu ukończenia projektu.

Wynik wykazany na segmencie odpowiadającym działalności wydawniczej oraz dystrybucji gier i filmów DVD/Blu-ray zawiera kwotę 1 968 tys. zł odpisów aktualizujących bilansową wartość niewykorzystanych licencji opisana powyżej w pozycji Pozostałych kosztów operacyjnych.

W związku wystąpieniem w pierwszym kwartale 2012 roku wyższego niż w poprzednim okresie poziomu zwrotów towarów sprzedanych przed 31 grudnia 2011 roku wynik roku 2011 w segmencie dystrybucji gier komputerowych i filmów został obciążony kwotą 2 214 tys. zł rezerwy. Kwota ta odpowiada ujemnej marży na sprzedaży z uwzględnieniem kosztów licencji wynikającej ze zwrotów w okresie pierwszego kwartału 2012 roku.

Rezerwa ta nie została uwzględniona w opublikowanym wcześniej sprawozdaniu finansowym za czwarty kwartał 2011 roku i jest główną przyczyną różnicy w wyniku netto Grupy Kapitałowej wykazanym w sprawozdaniu rocznym w stosunku do wartości opublikowanych w sprawozdaniu za czwarty kwartał roku 2011.

Równolegle do utworzenia wspomnianej rezerwy Zarząd CD Projekt Sp. z o.o. rozpoczął prace nad przyspieszeniem modyfikacji modelu biznesowego w którym funkcjonuje spółka. Główne kierunki planowanych zmian zostaną przedstawione w pierwszym półroczu podczas najbliższej konferencji prasowej. Celem Zarządu jest zaplanowanie i wdrożenie zmodyfikowanej koncepcji rozwoju CD Projekt Sp. z o.o. dostosowanej do zmian zachodzących na globalnym rynku gier oraz pełniej wykorzystującej dostępne efekty synergii, wieloletnie doświadczenia związane z polskim rynkiem gier oraz nowoczesnymi metodami dystrybucji gier.

Sprzedaż do zewnętrznych klientów w ramach segmentu cyfrowej dystrybucji gier była w roku 2011 ponad dwa razy wyższa niż w roku ubiegłym i wyniosła 24 886 zł. Tak dynamiczny wzrost przychodów został zrealizowany przy utrzymaniu ubiegłorocznej rentowności netto na poziomie blisko 20%.

Zgodnie z raportem bieżącym 7/2012 w dniu 23 marca 2012 roku Zgromadzenie Wspólników spółki zależnej od CD Projekt RED S.A. -, GOG Limited z siedzibą na Cyprze, podjęło uchwałę w sprawie wypłacenia na rzecz jedyne go wspólnika tj. CD Projekt RED S.A., dywidendy w kwocie 1.000.000 EUR (słownie: jeden milion euro) z zatwierdzone go zysku GOG Ltd. za rok 2011.

Równowartość zatwierdzonej dywidendy wyrażona w polskich złotych wypłacona została na konto bankowe Spółki dominującej w marcu 2012 roku.

Skonsolidowane Sprawozdanie z Przepływów Pieniężnych

w tys. zł	01.01.2011 - 31.12.2011	01.01.2010 - 31.12.2010
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk / Strata przed opodatkowaniem	27 229	(1 570)
Korekty razem:	(24 636)	12 641
<i>Amortyzacja</i>	1 978	1 536
<i>Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych</i>	251	(9)
<i>Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)</i>	1 225	2 218
<i>Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej</i>	(86)	32
<i>Zmiana stanu rezerw</i>	941	(193)
<i>Zmiana stanu zapasów</i>	(3 461)	(9 507)
<i>Zmiana stanu należności</i>	(12 936)	6 531
<i>Zmiana stanu zobowiązań, z wyjątkiem pożyczek i kredytów</i>	(10 517)	3 787
<i>Zmiana stanu pozostałych aktywów</i>	(2 381)	5 491
<i>Inne korekty</i>	350	2 755
Gotówka z działalności operacyjnej	2 593	11 071
<i>Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony</i>	(2 408)	(792)
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	185	10 279
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	11 495	895
<i>Zbycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych</i>	100	151
<i>Zbycie aktywów finansowych</i>	11 018	578
<i>Inne wpływy inwestycyjne</i>	260	17
<i>Spłata udzielonych pożyczek długoterminowych</i>	117	149
Wydatki	17 734	859
<i>Nabycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych</i>	2 734	822
<i>Wydatki na aktywa finansowe</i>	15 000	-
<i>Inne wydatki inwestycyjne</i>	-	37
B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(6 239)	36
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA		
Wpływy	22 540	22 011
<i>Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału</i>	8 985	11 250
<i>Kredyty i pożyczki</i>	13 392	10 759
<i>Inne wpływy finansowe</i>	163	2
Wydatki	22 277	16 746
<i>Kredyty i pożyczki</i>	20 091	14 133
<i>Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego</i>	309	303
<i>Odsetki</i>	1 613	1 594
<i>Inne wydatki finansowe</i>	264	716
C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	263	5 265
D. Przepływy pieniężne netto razem	(5 791)	15 580
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	(5 791)	15 580
F. Środki pieniężne na początek okresu	*15 610	30
G. Środki pieniężne na koniec okresu	9 819	15 610

W ramach działalności operacyjnej grupa wykazała 185 tys. zł dodatnich przepływów gotówkowych. Wynik ten należy analizować razem z wynikiem roku ubiegłego gdzie pomimo ujemnego wyniku finansowego Grupa wykazała dodatnie przepływy na działalności operacyjnej w wysokości 10 279 tys. zł pomimo finansowania istotnych nakładów związanych z realizacją produkcji gry Wiedźmin 2 na komputery PC. Dysproporcja wyników i przepływów w omawianych okresach wynika ze specyfiki zawieranych we wcześniejszych okresach umów wydawniczych (obecnie nowe umowy podpisywane są w modelu dystrybucyjnym). W roku 2010 i w latach wcześniejszych CD Projekt Red Sp. z o.o. otrzymywała od partnerów wydawniczych zaliczki na przyszłe tantiemy związane z wydaniem gry Wiedźmin 2. Zaliczki te wygenerowały

dotąd przepływy gotówkowe przed rokiem 2011 podczas gdy wynikające z uzyskanych tantiem przychody w rachunku wyników zostały wykazane wraz z premierą gry w roku 2011. Wraz z zaliczeniem otrzymanych zaliczek (widniejących w zobowiązaniach Spółki) do przychodów bieżącego okresu nastąpiło wykazane w powyższym Sprawozdaniu z Przepływów Pieniężnych istotne zmniejszenie wartości zobowiązań Grupy (saldo zmniejszenia zobowiązań wykazanych w korektach rachunku przepływów z działalności operacyjnej w kwocie 10 517 tys. zł.).

W zakresie działalności operacyjnej największa pozycja korekt wynika ze wzrostu należności wynikających z przyczyn opisanych wcześniej w komentarzu do sprawozdania z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej (między innymi zablokowanie kwoty 1 025 tys. EUR w sekwestrze sądowym w związku ze sporem z Namco – kwota ta wpłynęła na konto Spółki na początku roku 2012).

Wykazane przepływy pieniężne Grupy z działalności inwestycyjnej wynikają głównie z nabycia w łącznej wartości 15 mln zł jednostek w funduszu inwestycyjnym PKO Skarbowy – FIO w celu ulokowania bieżących nadwyżek finansowych w sposób korzystniejszy niż na dostępnych lokatach bankowych i późniejszego ich umorzenia stosownie do bieżącego zapotrzebowania Grupy na gotówkę. Wynikająca z tych operacji wartość pozostałych aktywów finansowych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej grupy na dzień 31 grudnia 2011 roku wyniosła 4 229 tys. zł.

Wykazano również wydatki na nabycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych w kwocie 2 734 tys. zł.

Na wpływy z działalności finansowej składają się wpływy netto z wydania udziałów wynikające z emisji akcji dla ABC Data S.A. na podstawie realizacji umowy ugody zawartej w związku z wyemitowanymi wcześniej przez Spółkę warrantami subskrypcyjnymi.

Wykazane wpływy z tytułu kredytów i pożyczek wynikają z zaciągniętego w BRE Bank kredytu w rachunku bieżącym opisanego w niniejszym sprawozdaniu oraz pożyczek zaciągniętych od kluczowych akcjonariuszy spółki i członków jej władz Panów: Michała Kicińskiego, Marcina Iwińskiego, Piotra Nielubowicza i Adama Kicińskiego w łącznej kwocie 4 mln zł.

Jednocześnie istotnie zredukowano wartość wcześniej funkcjonujących kredytów i pożyczek – dokonano całkowitej spłaty kredytu w RBS Bank (Polska) S.A. oraz zmniejszono łączne zadłużenie z tytułu pożyczek od akcjonariuszy.

W ujęciu bilansowym zadłużenie z tytułu kredytów i pożyczek zmniejszyło się o 19 697 tys. zł (z wartości 33 101 tys. zł na koniec roku 2010 do wartości 13 404 tys. zł na koniec roku 2011).

2. INFORMACJA O KREDYTACH I POŻYCZKACH ZACIĄGNIĘTYCH W ROKU OBROTOWYM 2011

W trakcie roku 2011 Grupa Kapitałowa CD Projekt RED istotnie zmniejszyła zobowiązania z tytułu umów pożyczek i kredytów.

Zmiany zadłużenia Grupy Kapitałowej bezpośrednio z tytułu umów kredytów i pożyczek z podmiotami spoza Grupy Kapitałowej emitenta na przestrzeni roku prezentuje poniższa tabela:

Pożyczkobiorca / Kredytobiorca	Pożyczkodawca / Kredytodawca	Rodzaj umów	Saldo zadłużenia na dzień 31/12/2011	Saldo zadłużenia na dzień 31/12/2010
CD Projekt Sp. z o.o.	RBS Bank Polska S.A.	kredyt odnawialny	-	420
CD Projekt Sp. z o.o.	RBS Bank Polska S.A.	kredyt inwestycyjny	-	13 626
CD Projekt RED S.A.	Multico Sp. z o.o.	umowy pożyczki	-	5 952
CD Projekt Sp. z o.o.	BRE Bank S.A.	kredyt w rach. bieżącym	4 572	-
CD Projekt RED S.A.	BRE Bank S.A.	kKredyt w rach. bieżącym	4 798	-
CD Projekt RED S.A.	Marcin Iwiński	umowy pożyczki	1 260	5 848
CD Projekt RED S.A.	Michał Kiciński	umowy pożyczki	2 100	4 948
CD Projekt RED S.A.	Piotr Nielubowicz	umowy pożyczki	450	1 728
CD Projekt RED S.A.	Adam Kiciński	umowy pożyczki	190	473
RAZEM *			13 370	32 995

* Całkowita wartość wykazanych powyżej kredytów i pożyczek różni się od sumy zobowiązań krótko i długoterminowych z tytułu pożyczek i kredytów prezentowanych w sprawozdaniach z sytuacji finansowej Grupy. Na różnicę składają się zobowiązania z tytułu kart kredytowych oraz bieżące odsetki z tytułu zaciągniętych kredytów i pożyczek.

W roku 2011 zostały całkowicie spłacone zobowiązania kredytowe w stosunku do RBS Bank Polska S.A.

Na przestrzeni roku 2011 redukcji o 14 949 tys. zł do poziomu 4 mln zł uległa również łączna wartość pożyczek od akcjonariuszy.

Jednocześnie na koniec grudnia 2011 roku Grupa posiadała środki pieniężne i ich ekwiwalenty w wysokości 9.819 tys. zł oraz pozostałe aktywa finansowe o wartości 4.229 tys. zł, na które składają się zakupione w celu ulokowania bieżących nadwyżek finansowych jednostki w funduszu inwestycyjnym PKO Skarbowy FIO.

Raport bieżący 56/2011

W dniu 24 sierpnia 2011 roku zawarta została przez spółki zależne od CD Projekt RED S.A. (zwana dalej „Spółką”) tj. CD Projekt Sp. z o.o. („CDP”) oraz CD Projekt Red Sp. z o.o. („CDPRed”) umowa kredytowa o kredyt w rachunku bieżącym („Umowa”) z BRE Bank Spółką Akcyjną z siedzibą w Warszawie („BRE Bank”). Przedmiotem Umowy było udzielenie przez BRE Bank w ramach prowadzonych na rzecz CDP i CDPRed rachunków bankowych kredytu („Kredyt”) w łącznej kwocie nie przekraczającej 10.000.000 zł (słownie: dziesięć milionów złotych) z przeznaczeniem na finansowanie bieżącej działalności CDP i CDPRed, z zastrzeżeniem, iż w pierwszej kolejności środki z Kredytu zostaną przeznaczone na całkowitą spłatę zadłużenia z tytułu umowy kredytowej zawartej przez CDP z RBS Bank Polska S.A.

Zabezpieczeniem spłaty Kredytu są: a) weksel in blanco, wystawiony przez CDP poręczony przez CDPRed, Porting House Sp. z o.o. oraz GOG Ltd b) cesja na rzecz BRE Banku wierzytelności z tytułu należności handlowych przysługujących CDP od wybranych kontrahentów do kwoty 5.000.000 zł (słownie: pięć milionów złotych) c) hipoteka umowna łączna na będącej własnością Emitenta nieruchomości położonej w Nowym Sączu, przy ulicy Nawojowskiej 118 do kwoty 15.000.000 zł (słownie: piętnaście milionów złotych) wraz z cesją należności z polisy ubezpieczeniowej obejmującą tą nieruchomość.

Ponadto w celu zabezpieczenia wykonania zobowiązań określonych Umową a także złożonych poręczeń CDP, CDPRed, Porting House Sp. z o.o. oraz Spółka złożyły oświadczenie o dobrowolnym poddaniu się egzekucji na podstawie bankowego tytułu egzekucyjnego oraz upoważniły BRE Bank do wystawienia bankowego tytułu egzekucyjnego do kwoty 15.000.000 zł na wypadek niewywiązania się przez nie ze zobowiązań wynikających z tytułu czynności bankowych wykonywanych w ramach Umowy oraz wystąpienia do sądu z wnioskiem o nadanie temu tytułowi klauzuli wykonalności najpóźniej do dnia 31.08.2013 roku.

Zgodnie z treścią podpisanej Umowy, CDP oraz CDPRed zobowiązały się do ostatecznej spłaty salda debetowego na posiadanych w BRE Banku rachunkach, stanowiącego kwotę udzielonego Kredytu do dnia 31 sierpnia 2012 roku.

Umowa nie zawiera innych specyficznych warunków odbiegających od warunków powszechnie stosowanych dla tego typu umów oraz postanowień dotyczących kar umownych.

Jednocześnie zawarta została z BRE Bank umowa o ustanowieniu hipoteki, na mocy której w celu zabezpieczeniu Umowy, o której mowa powyżej, Spółka złożyła oświadczenie w przedmiocie ustanowienia na rzecz BRE Banku hipoteki umownej łącznej do kwoty 15.000.000 (słownie: piętnaście milionów złotych) na nieruchomości Spółki położonej w Nowym Sączu przy ul. Nawojowskiej 118.

Raport Bieżący 8/2012

W dniu 30 marca 2012 roku dokonana została całkowita spłata zobowiązań CD Projekt RED S.A., w łącznej kwocie 4.000.000 zł (słownie: cztery miliony złotych) powiększonej o należne odsetki, wynikających z umów pożyczek zawartych w dniu 5 maja 2011 roku z akcjonariuszami Spółki - Panem Marcinem Iwińskim, Panem Adamem Kicińskim, Panem Michałem Kicińskim oraz Panem Piotrem Nielubowiczem.

Raport Bieżący 9/2012

W dnia 18 kwietnia 2012 roku CD Projekt RED S. A. poinformowała o zawartej przez spółkę umowie kredytowej o kredyt obrotowy z BRE Bank S.A. z siedzibą w Warszawie. Przedmiotem Umowy było udzielenie przez BRE Bank kredytu obrotowego w kwocie nie przekraczającej 20 mln zł z przeznaczeniem na finansowanie bieżącej działalności Spółki, w tym kosztów produkcji gier.

Jako zabezpieczenie spłaty udzielonego kredytu ustanowione zostały następujące zabezpieczenia:

a) weksel in blanco, wystawiony przez Spółkę i poręczony przez spółki zależne z Grupy Kapitałowej CD Projekt RED – tj. CD Projekt Sp. z o.o., Porting House Sp. z o.o. oraz GOG Ltd.

b) zastaw rejestrowy oraz cywilny na przysługującym Spółce prawie ochronnym do znaku towarowego „The Witcher”

c) hipoteka umowna łączna na będącej własnością Spółki nieruchomości położonej w Nowym Sączu, przy ulicy Nawojowskiej 118 do kwoty 45 mln zł wraz z cesją należności z umowy ubezpieczenia tej nieruchomości.

Ponadto w celu zabezpieczenia wykonania zobowiązań określonych Umową - Spółka, a także w zakresie złożonych poręczeń jej spółki zależne - CD Projekt Sp. z o.o., Porting House Sp. z o.o. oraz GOG Ltd. złożyły oświadczenia o dobrowolnym poddaniu się egzekucji na podstawie bankowego tytułu egzekucyjnego oraz upoważniły BRE Bank do wystawienia bankowego tytułu egzekucyjnego na wypadek niewywiązania się przez nie z zobowiązań wynikających z tytułu czynności bankowych wykonywanych w ramach podpisanej umowy kredytowej oraz wystąpienia do sądu z wnioskiem o nadanie temu tytułowi klauzuli wykonalności najpóźniej do dnia 31 kwietnia 2016 roku.

Zgodnie z treścią podpisanej Umowy, Spółka uprawniona jest do wykorzystania środków w granicach przyznanej kwoty kredytu do dnia 28 kwietnia 2013 roku i spłaty wynikającej z powstałej w ten sposób kwoty zadłużenia, zgodnie z przyjętym harmonogramem spłat, w kolejnych miesięcznych ratach począwszy od dnia 31 marca 2013 roku do końca marca 2015 roku.

Umowa nie zawiera innych specyficznych warunków odbiegających od warunków powszechnie stosowanych dla tego typu umów oraz postanowień dotyczących kar umownych.

Jednocześnie zawarto z BRE Bank S.A. w dniu 18 kwietnia 2012 roku aneks do umowy o ustanowieniu hipoteki, o której Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 56/2011 z dnia 24 sierpnia 2011 roku. Na mocy podpisanego aneksu, w celu zabezpieczenia zobowiązań Spółki wynikających z Umowy oraz wcześniej udzielonego przez BRE Bank S.A. kredytu, którego termin ostatecznej spłaty przypada nie później niż na dzień 31 sierpnia 2012 roku, a o którym mowa w przytoczonym wyżej raporcie, podwyższona została maksymalna kwota hipoteki umownej łącznej ustanowionej na nieruchomości Spółki położonej w Nowym Sączu przy ul. Nawojowskiej 118 z kwoty 15 mln zł do kwoty 45 mln zł.

Dodatkowo realizując postanowienia zawartej umowy kredytowej, w dniu 18 kwietnia 2012 roku podpisana została umowa zastawu rejestrowego na prawie ochronnym do znaku towarowego „The Witcher” na mocy której, w celu zabezpieczenia zobowiązań CD Projekt RED S.A. z tytułu zawartej umowy kredytowej, ustanowiony został zastaw cywilny i rejestrowy na rzecz BRE Bank S.A. do najwyższej kwoty zabezpieczenia w wysokości 30 mln zł.

Zgodnie z założeniami Zarządu pozyskane środki przeznaczone zostaną na realizację ogłoszonej 17 listopada 2011 roku strategii Spółki, zakładającej wejście w ramach prowadzonej przez spółki z Grupy Kapitałowej CD Projekt RED działalności, do ścisłej czołówki producentów i cyfrowych dystrybutorów gier na świecie.

3. INFORMACJA O POŻYCZKACH UDZIELONYCH W ROKU OBROTOWYM 2011

W roku 2011 żadna ze spółek Grupy Kapitałowej CD Projekt RED nie udzielała żadnych pożyczek. W ramach Grupy Kapitałowej funkcjonuje umowa cash pooling, której celem jest konsolidacja rachunków bankowych spółek z Grupy Kapitałowej w celu poprawy efektywności wykorzystania dostępnych środków finansowych.

4. INFORMACJA O PORĘCZENIACH I GWARANCJACH UDZIELONYCH W ROKU OBROTOWYM 2011 ORAZ INNYCH ISTOTNYCH POZYCJACH POZABILANSOWYCH

W związku z zawartą w dniu 24 sierpnia 2011 roku przez CD Projekt Sp. z o.o. oraz CD Projekt Red Sp. z o.o. umową kredytu z BRE Bank S.A. spółki z grupy CD Projekt RED udzieliły solidarnie poręczeń zobowiązań mogących wynikać w związku zawartą umową kredytu m.in.:

- a) CD Projekt Red Sp. o.o., Porting House Sp. z o.o., Gog. Ltd. poręczyły wystawiony przez CD Projekt Sp. z o.o. weksel in blanco
- b) Dokonana została cesja na rzecz BRE Banku wierzytelności z tytułu należności handlowych przysługujących CD Projekt Sp. z o.o. od wybranych kontrahentów do kwoty 5 000 000 zł (słownie: pięć milionów złotych).
- c) spółka CD Projekt RED S.A. (obecnie: CD Projekt RED S.A.) podpisała umowę o ustanowieniu hipoteki na nieruchomości Spółki, położonej w Nowym Sączu przy ul. Nawojowskiej 118.

Wraz z ustanowieniem powyższych zabezpieczeń Zarządy spółek z grupy CD Projekt RED złożyły oświadczenia o dobrowolnym poddaniu się egzekucji na podstawie przepisów prawa bankowego oraz upoważniły BRE Bank do wystawienia bankowego tytułu egzekucyjnego do kwoty 15 000 000 PLN na wypadek niewywiązywania się przez CD Projekt Sp. z o.o. i CD Projekt Red Sp. z o.o. ze zobowiązań wynikających z podpisanej przez nie umowy kredytowej.

W raporcie bieżącym nr 62/2011 z dnia 8 września 2011 roku Zarząd Spółki poinformował o wygaśnięciu poręczenia udzielonego na potrzeby kredytu zaciągniętego przez CD Projekt Sp. z o.o. w RBS Bank Polska S.A., o ustanowieniu którego Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 27/2010 z dnia 2 czerwca 2010 roku. W granicach poręczenia, Spółka poręczyła spłatę zobowiązań kredytowych CD Projekt Sp. z o.o. na łączną kwotę 21 370 000 PLN oraz poddała się egzekucji na podstawie stosownych przepisów prawa bankowego do kwoty 25 644 000,00 PLN.

Zgodnie ze złożonym oświadczeniem banku, w związku ze spłatą wszelkich wierzytelności wynikających z umów kredytowych zawartych przez RBS Bank Polska S.A. z CD Projekt Sp. z o.o. złożone przez spółki z grupy CD Projekt RED poręczenia wygasły i przestały być wiążące.

Jednocześnie w związku z wygaśnięciem poręczenia udzielonego przez dominującą spółkę grupy, Optimus S.A. (obecnie CD Projekt RED S.A.) zwróciło CD Projekt Sp. z o.o., weksel własny in blanco, wystawiony tytułem zabezpieczenia wszelkich roszczeń z tytułu udzielonego poręczenia.

Na mocy aneksu do umowy cash pollingu zawartej pomiędzy spółkami z grupy CD Projekt RED a RBS Bank Polska S.A., o podpisaniu którego Spółka poinformowała w raporcie bieżącym nr 71/2011 z dnia 1 grudnia 2011 roku, zmianie uległy terminy obowiązywania wzajemnych poręczeń oraz zabezpieczających je zastawów finansowych udzielanych w ramach Grupy Kapitałowej CD Projekt RED, o których spółka informowała w powołanym powyżej raporcie bieżącym nr 108/2010. Zgodnie z przyjętą treścią aneksu, zabezpieczenia ustanowione na potrzeby umowy cash pooling pozostawać będą w mocy w terminie 6-ciu miesięcy od wygaśnięcia umowy.

Szczegółowy wykaz istniejących istotnych zobowiązań pozabilansowych zamieszczony został w sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy 2011.

5. INFORMACJA O AKTUALNEJ SYTUACJI GOSPODARCZEJ I FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ, A TAKŻE OCENA ZARZĄDZANIA ZASOBAMI FINANSOWYMI

W roku 2011 Grupa odniosła ogromny sukces wydając grę „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” na komputery PC. Sukces ten został powtórzony 17 kwietnia 2012 roku wraz z premierą gry w Wersji Rozszerzonej na konsole Xbox 360 oraz komputery PC.

Jednocześnie w roku 2011 utrzymana została wysoka dynamika rozwoju cyfrowej dystrybucji a także zrealizowany został znaczący wzrost przychodów ze sprzedaży w ramach działalności dystrybucyjnej na terenie Polski.

Obecna sytuacja gospodarcza i finansowa Grupy Kapitałowej CD Projekt RED jest stabilna. Zarząd nie widzi zagrożeń płynności czy ograniczonej wypłacalności Grupy.

Na przestrzeni roku 2011 zwiększeniu uległy kapitały własne Grupy Kapitałowej o 46 144 tys. zł co stanowi wzrost o 59,4% w stosunku do stanu na koniec 2010 roku. Jednocześnie łączna wartość zobowiązań zmniejszyła się o 27 932 tys. zł co stanowi zmianę o 31,1% w stosunku do stanu na koniec roku 2010.

Dokonano zmiany banku finansującego działalność grupy doprowadzając do obniżenia kosztów finansowania zewnętrznego oraz poprawy struktury udzielonych zabezpieczeń. Z wyprzedzeniem w stosunku do expiracji istniejącego kredytu w rachunku bieżącym zawarto nowy kredyt długoterminowy w celu zapewnienia stabilnego finansowania realizowanych projektów. Na przestrzeni roku 2011 sukcesywnie zmniejszono zadłużenie w z tytułu pożyczek i finalnie na koniec marca 2012 roku spłacone zostały ostatnie pożyczki zaciągnięte wcześniej u akcjonariuszy CD Projekt RED S.A.

Całkowite zmniejszenie zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek w roku 2011 wyniosło 19 697 tys. zł co stanowiło spadek o 59,5%.

Na koniec roku 2011 łączny stan środków pieniężnych oraz pozostałych aktywów finansowych (jednostki PKO TFI) wynosił 14 048 tys. zł.

6. OPIS I OCENA CZYNNIKÓW I NIETYPOWYCH ZDARZEŃ MAJĄCYCH WPŁYW NA WYNIK Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY W ROKU OBROTOWYM 2011

Zgodnie z **raportem bieżącym nr 64/2011** z dnia 3 października 2011 w dniu 30 września 2011 r. sąd rejestrowy dokonał wpisu do rejestru przedsiębiorców połączenia CD Projekt RED S.A. ze spółką CD Projekt Red sp. z o.o.

Połączenie nastąpiło w trybie art. 492 § 1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych (połączenie przez przejęcie) przez przeniesienie całego majątku CD Projekt Red sp. z o.o. (jako spółki przejmowanej) na CD Projekt RED S.A. (jako spółkę przejmującą). W związku z tym, że Spółka posiadała 100% udziałów w kapitale zakładowym CD Projekt Red sp. z o.o. połączenie zostało przeprowadzone stosownie do art. 515 §1 oraz 516 § 6 Kodeksu spółek handlowych, tj. bez podwyższenia kapitału zakładowego Spółki, bez wymiany udziałów CD Projekt Red sp. z o.o. na akcje CD Projekt RED S.A., oraz bez obowiązku poddawania planu połączenia badaniu przez biegłego i sporządzania przez niego opinii przewidzianej w art. 503 § 1 Kodeksu spółek handlowych.

Spółka Przejmowana prowadziła działalność w zakresie tworzenia gier komputerowych. Spółka Przejmująca była spółką holdingową, będącą właścicielem m.in. firm CD Projekt sp. z o.o. (dystrybutor gier i filmów na terenie Polski), Gog.com Ltd (elektroniczna dystrybucja gier na całym świecie) oraz Porting House sp. z o.o.

W wyniku połączenia uproszczeniu uległa struktur organizacyjno-prawna grupy kapitałowej w tym również zrealizowane zostało przeniesienie istotnego profilu działalności Grupy do Spółki dominującej. Połączenie ma na celu wzmocnienie potencjału łączących się spółek oraz zwiększenie możliwości konkurowania na rynku, co powinno w istotny sposób przyczynić się do zwiększenia finansowej stabilności działania, a w dłuższym okresie do wzrostu wartości dla akcjonariuszy Spółki.

CD Projekt RED S.A. zawiązała rezerwę na koszty porozumienia z firmą THQ Limited o którym informowała w raporcie bieżącym 77/2011 z dnia 31 grudnia 2011 w wysokości 800 tys. USD wycenionych na dzień 31 grudnia 2011 roku w wysokości 2 718 tys. zł. Rezerwa ta obciążała wynik Spółki, Grupy Kapitałowej CD Projekt RED oraz segmentu produkcji gier komputerowych.

W związku z zatrzymaniem w sekwestrze sądowym należności Spółki CD Projekt RED S.A. w wysokości 1 025 tys. EUR wycenionych na dzień 31 grudnia 2011 roku w wysokości 4 533 tys. zł w związku ze sporem z firmą Namco Bandai Partners S.A.S., co miało wpływ na poziom należności oraz przepływy z działalności operacyjnej Spółki, Grupy Kapitałowej oraz segmentu produkcji gier komputerowych. Należność ta została wpłacona na konto spółki na początku stycznia 2012 roku.

Wynik CD Projekt Sp. z o.o. - spółki należącej do Grupy Kapitałowej CD Projekt RED - został obciążony kwotą 1 934 tys. zł tytułem spisanych licencji. Były to licencje na dystrybucję gier PC zakupione i opłacone w większości przed rokiem 2009, a niewykorzystane do momentu wygaśnięcia zawartych kontraktów. Odpis ten obciążał wynik Spółki CD Projekt Sp. z o.o., Grupy Kapitałowej, oraz segmentu dystrybucji gier i filmów.

IV. OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI WYKAZANYMI W RAPORCIE ROCZNYM A WCZEŃNIEJ PUBLIKOWANYMI PROGNOZAMI ZA DANY ROK

Grupa Kapitałowa CD Projekt RED nie publikowała prognoz na rok 2011.

V. OPIS WYKORZYSTANIA PRZEZ SPÓŁKĘ WPŁYWÓW Z EMISJI DO CHWILI SPORZADZENIA SPRAWOZDANIA

Poniższa tabela zawiera informacje o zarejestrowanych w roku 2011 oraz do daty publikacji niniejszego sprawozdania podwyższeniach kapitału CD Projekt RED S.A. wraz z informacją o sposobach pokrycia kapitału.

seria	data podwyższenia kapitału	ilość akcji	wartość nominalna 1 akcji (zł)	cena emisyjna (zł)	łącznie wartość emisji (tys. zł)	sposób pokrycia kapitału
<i>Seria I</i>	2011-02-02	7 112 800	1,00	1,80	12 803	<i>Wkład pieniężny - konwersja pożyczek</i>
<i>Seria K</i>	2011-02-21	5 000 000	1,00	1,80	9 000	<i>Wkład pieniężny</i>

Akcje serii I pokryte zostały konwersją wcześniej udzielonych pożyczek (raport bieżący 9/2011).

Środki uzyskane przez Spółkę w dniu 31 stycznia 2011 z tytułu emisji akcji serii K zostały udostępnione spółkom Grupy Kapitałowej CD Projekt RED w ramach funkcjonującego w grupie systemu cash pooling (częściowo w ramach redukcji zaciągniętych wcześniej w grupie pożyczek, a w części, jako nowe pożyczki udzielone przez CD Projekt RED S.A.). Pozyskane środki zostały wykorzystane głównie w związku z prowadzonymi pracami nad grą „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów”. Ponadto w dniu 14 marca 2011 roku został podpisany aneks do umowy pożyczki zawartej dnia 16 listopada 2009 roku pomiędzy Optimus S.A. a Multico Sp. z o.o.. Na mocy zawartego aneksu, Spółka zobowiązała się do wcześniejszej spłaty na rzecz Multico Sp. z o.o. części zadłużenia wynikającego z wcześniejszej Umowy Pożyczki, w kwocie 1.750.000 zł w terminie trzech dni od podpisania aneksu.

Krótkoterminowe nadwyżki gotówkowe zostały zainwestowane przez CD Projekt RED S.A. w jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO Skarbowy – FIO. Środki te przeznaczone są do wykorzystania w ramach działalności Grupy Kapitałowej CD Projekt RED w tym w szczególności w ramach realizowanych projektów developingowych.

Wartym zauważenia jest fakt, iż pierwotnie Spółka nie planowała uzyskania wpływów z emisji kapitału w ramach akcji serii K objętych przez ABC Data S.A. Uzyskanie ponadplanowych wpływów umożliwiło Spółce większą redukcję zadłużenia. W ramach działalności operacyjnej przede wszystkim planowane jest wykorzystanie pozyskanej gotówki do dłuższego niż pierwotnie zakładano finansowania środkami własnymi produkcji realizowanej przez CD Projekt RED S.A. co jest konieczne do zmiany modelu współpracy z zagranicznymi wydawcami z modelu wydawniczego na model dystrybucyjny. Zmiana ta przekłada się na zmniejszenie udziału wydawców i dystrybutorów w finansowaniu projektów CD Projekt RED S.A., co powinno w przyszłości przełożyć się na wzrost rentowności kolejnych kontraktów dystrybucyjnych zawieranych przez Spółkę z zagranicznymi partnerami.

VI. OPIS PERSPEKTYW ROZWOJU GRUPY KAPITAŁOWEJ

1. CHARAKTERYSTYKA POLITYKI W ZAKRESIE KIERUNKÓW ROZWOJU GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT RED

Polityka w zakresie rozwoju Grupy Kapitałowej CD Projekt RED realizowana jest w ramach przyjętej strategii, o której Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 68/2011 z dnia 17 listopada 2011 roku.

MISJA GRUPY CD PROJEKT RED

Tworzymy najwyższej jakości innowacyjne produkty i serwisy poszukiwane przez graczy na całym świecie. Stawiamy na uważną, otwartą i szczerą komunikację, dzięki której budujemy zaufanie i trwałe relacje z naszymi klientami.

Konsekwentnie dążymy do wejścia do ścisłej światowej czołówki firm, mających najlepsze gry, które regularnie pojawiają się na światowych listach przebojów. Naszym celem jest, aby wyłożona praca i nowatorskie pomysły przełożyły się nie tylko na uznanie naszych klientów, ale też na doskonałe wyniki finansowe i zadowolenie naszych akcjonariuszy.

Wierzymy, że wraz z osiąganymi sukcesami, CD Projekt RED stanie się jedną z najlepiej rozpoznawalnych polskich firm na świecie i ambasadorem nowoczesnej Polski oraz pokoleń młodych Polaków.

CELE GRUPY CD PROJEKT RED

Wejście do ścisłej światowej czołówki firm tworzących topowe gry wideo, posiadając jednocześnie jedną z najpopularniejszych globalnych platform cyfrowej dystrybucji gier PC. Rozszerzenie działalności o nowe segmenty cyfrowej rozrywki, w szczególności stworzenie dywizji lub akwizycja firmy zajmującej się produkcją i sprzedażą gier na platformy mobilne.

2. OMÓWIENIE PERSPEKTYW ROZWOJU GRUPY KAPITAŁOWEJ

W 2011 roku globalny rynek gier komputerowych szacowany był na 74 mld USD. Do 2015 prognozowany jest wzrost o 50% do wartości 112 mld USD [źródło: Gartner]. Tak duży rozmiar rynku, na którym operuje CD Projekt RED S.A. oraz podmioty zależne w skali globalnej oferuje naturalny potencjał rozwoju.

Grupa upatruje następujące kluczowe obszary rozwoju w roku 2011 i w latach kolejnych:

Produkcja gier

CD Projekt RED S.A. jest deweloperem najwyższej klasy gier wideo i producentem znanych na całym świecie gier RPG opartych na własnej marce Wiedźmin (The Witcher) z których pierwsza miała premierę w 2007. Druga część gry Wiedźmin na komputery PC miała światową premierę w dniu 17 maja 2011 roku. Obie premiery odniosły olbrzymi sukces rynkowy. Wynik zrealizowany na premierze gry Wiedźmin 2 był fundamentem wyniku grupy w roku 2011.

Po 11 miesiącach od premiery Wiedźmina 2 na komputery PC w dniu 17 kwietnia roku 2012 miała miejsce premiera Edycji Rozszerzonej Wiedźmina 2 na konsole Xbox 360 oraz komputery PC której towarzyszyło bardzo pozytywne przyjęcie graczy i mediów na całym świecie. Pierwsze dostępne po premierze sygnały rynkowe sugerują, iż gra na platformie Xbox 360 cieszy się dużym zainteresowaniem klientów. Jednocześnie realizowana kampania promocyjna powinna przełożyć się na wzrost sprzedaży wydanych wcześniej gier Wiedźmin i Wiedźmin 2 na komputery PC oraz wydanej w dniu 5 kwietnia 2012 roku gry Wiedźmin na komputery z systemem Mac OS.

Przy tworzeniu drugiej części Wiedźmina opracowany został autorski, ultranowoczesny silnik do produkcji rozbudowanych gier komputerowych – RED Engine. Na obecnym etapie prac silnik w pełni umożliwia produkcję gier na komputery PC oraz na konsole Xbox360. Technologia ta będzie wykorzystywana w przyszłości do tworzenia wyjątkowych, nieliniowych tytułów na co najmniej dwie platformy sprzętowe.

Poprzez zbudowanie niezależnych zespołów produkcyjnych i prowadzenie równoległe prac nad dwoma dużymi projektami Spółka planuje w przyszłości wydawać gry oparte o dwie duże marki – w tym markę Wiedźmin.

Zarysy planów produkcyjnych i wydawniczych zostały ogłoszone w dniu 17 listopada 2011 roku na konferencji towarzyszącej ogłoszeniu strategii Grupy Kapitałowej. Premiery wspomnianych dwóch dużych tytułów, na minimum dwie platformy każda, opartych o dwie różne marki planowane są na lata 2014 i 2015.

Prace nad kolejną franszyzą zostały już rozpoczęte. Spółka nie ogłosiła więcej szczegółów w tym zakresie.

Cyfrowa dystrybucja gier

Cyfrowa dystrybucja gier jest jednym z najmłodszych i najbardziej dynamicznych segmentów w branży gier komputerowych. W ramach działalności realizowanej przez GOG Ltd. w roku 2011 utrzymana została wysoka dynamika wzrostu sprzedaży.

W roku 2012 oczekiwane jest dalsze utrzymanie wysokiego tempa rozwoju omawianego segmentu. W ramach realizacji przyjętej strategii na koniec marca 2012 roku wprowadzone zostały do oferty pierwsze produkty w tak zwanej „średniej cenie” – czyli cenie wyższej niż produkty dotychczas standardowo oferowane klientom GOG.com. Planowane jest stałe poszerzanie oferty produktów w cenach pomiędzy 10 a 20 USD.

Ponadto na platformie gog.com jako stałą funkcjonalność uruchomiono zbieranie zamówień przedpremierowych na przyszłe premiery.

Spółka planuje wprowadzać do swojej oferty gry z popularnego w ostatnim czasie segmentu „indie” poprzez bezpośrednią współpracę z ambitnymi producentami gier i niezależnymi wydawcami.

Celem GOG.com jest osiągnięcie pozycji drugiej na świecie niezależnej platformy cyfrowej dystrybucji gier PC oferującej produkty we wszystkich kategoriach cenowych.

Dystrybucja gier i filmów na nośnikach DVD i Blu-ray:

Działalność polegająca na dystrybucji gier i filmów jest najstarszą działalnością realizowaną w ramach Grupy Kapitałowej CD Projekt RED. Na początku roku 2012 działalność ta została rozszerzona poprzez wprowadzenie do oferty gier karcianych i planszowych.

Dużym wyzwaniem zrealizowanym przez CD Projekt Sp. z o.o. była zrealizowana po 11 latach zmiana dotychczasowego systemu ERP – Microsoft Dynamics AX. Proces wyboru i wdrożenia nowego systemu rozpoczął się w roku 2011. Start produkcyjny systemu miał miejsce 3 kwietnia 2012 roku wraz ze zmianą operatora logistycznego.

Docelowo CD Projekt Sp. z o.o. dążyć będzie do poprawy rentowności poprzez optymalizację prowadzonej działalności.

Jednocześnie w ramach CD Projekt Sp. z o.o. prowadzone są prace mające na celu uruchomienie nowego internetowego projektu wspierającego realizowaną sprzedaż.

3. CHARAKTERYSTYKA ZEWNĘTRZNYCH I WEWNĘTRZNYCH CZYNNIKÓW ISTOTNYCH DLA ROZWOJU GRUPY KAPITAŁOWEJ

Działalność spółek Grupy Kapitałowej CD Projekt RED podlega działaniu zewnętrznych czynników takich jak np. zmiana sytuacji makroekonomicznej, regulacji prawnych czy podatkowych analogicznie jak w przypadku innych podmiotów prowadzących działalność gospodarczą na lokalnym lub międzynarodowym rynku. Istotne zewnętrzne oraz wewnętrzne czynniki mogące negatywnie wpłynąć na działalność i rozwój Grupy Kapitałowej zostały opisane w sekcji ryzyk.

W nadchodzącym okresie najważniejsze specyficzne czynniki, które mogą w znaczący sposób przyczynić się do rozwoju Grupy Kapitałowej to:

Pozytywne przyjęcie przez graczy oraz międzynarodowe media premiery gry „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” na konsole Xbox 360, pozytywne recenzje w pismach branżowych oraz dobra atmosfera towarzysząca premierze gry komputerowej w mediach może mieć znaczący wpływ na wzrost przyszłych wyników sprzedaży. Dobre przyjęcie każdej kolejnej premiery gry jest istotne również z perspektywy następnych planowanych projektów. Spółka aktywnie uczestniczy w kontaktach z mediami prowadząc intensywne kampanie informacyjne i marketingowe swoich produktów. Reakcje prasy oraz graczy, którzy widzieli produkt są bardzo obiecujące.

W przyszłości planowane jest również wydawanie gier opartych o nową nieogłoszoną jeszcze markę. Posiadanie dwóch własnych linii produktowych umożliwi prowadzenie równoległe produkcji minimum dwóch dużych projektów i wyrównanie planu wydawniczego w poszczególnych latach. Zmiana działalności z modelu opartego na jednej marce na model wydawniczy oparty o dwie funkcjonujące naprzemiennie marki stanowić będzie poza kwestią optymalizacji produkcyjnej i finansowej również dywersyfikację ryzyk w stosunku do stanu obecnego.

Specyficznym, branżowym czynnikiem mogącym wpłynąć na działalność Grupy Kapitałowej jest wprowadzenie kolejnej generacji konsol, która zastąpi platformy dotychczas funkcjonujące na rynku. Może to mieć wpływ zarówno na działalność polegającą na produkcji, jak i dystrybucji gier. Na dzień dzisiejszy nie jest publicznie znana data wprowadzenia kolejnej generacji konsol. Nie należy przypuszczać, iż taka zmiana zostałaby wymuszona przez właścicieli poszczególnych formatów bez odpowiedniego wcześniejszego poinformowania rynku i partnerów – zwłaszcza tych posiadających własną technologię na której produkowane są gry na daną konsolę. Od strony technologicznej – opracowany podczas produkcji Wiedźmina 2 nowy silnik do produkcji gier – „RED Engine” – został zaprojektowany w taki sposób, aby w przyszłości było możliwe dostosowanie go do nowej architektury kolejnej generacji konsol.

W segmencie cyfrowej dystrybucji elementem wspierającym utrzymanie dotychczasowego wysokiego wskaźnika wzrostu sprzedaży w najbliższym czasie będzie pozyskiwanie nowych produktów które oferowane będą graczom za pośrednictwem platformy GOG.com. W najbliższym czasie Spółka będzie się koncentrować na pozyskiwaniu nowszych lub premierowych produktów które będą oferowane graczom w cenach powyżej 9,99 USD wraz z dotychczasowych katalogiem produktów. Spółka GOG Ltd. aktywnie prowadzi rozmowy z wiodącymi międzynarodowymi wydawcami gier komputerowych stale poszerzając grono dostawców oraz ofertowanych produktów. Kolejne premiery nowych gier na www.gog.com każdorazowo wpływają na wzrost aktywności użytkowników i idący za tym wzrost sprzedaży.

Wzrost działalności GOG Ltd. - poza stałym powiększaniem katalogu oferowanych produktów wymaga również zwiększania bazy użytkowników poprzez docieranie do nowych graczy na całym świecie dotychczas nieposiadających konta na platformie GOG.com. W tym zakresie w ostatnich miesiącach zarówno dzięki intensywnym własnym działaniom PR jak i synergii wynikającej ze współpracy z CD Projekt RED S.A. (np. przyznanie darmowej kopii gry Wiedźmin 2 PC na GOG.com wszystkim graczom którzy wcześniej kupili grę w dowolnym innym sklepie) osiągnęty jest ciągły wzrost liczby użytkowników serwisu.

W ramach działalności segmentu „dystrybucja gier i filmów na nośnikach DVD i Blu-ray” istotne jest utrzymanie dobrych relacji z dostawcami zapewniającymi dostęp spółki CD Projekt Sp. z o.o. do katalogu nowych produktów - zarówno gier, jak i filmów. Plan wydawniczy obfitujący w duże tytuły zbudowany w oparciu o korzystne umowy z dostawcami jest kluczowym elementem sukcesu i rozwoju działalności wydawczej. W dalszej perspektywie czynnikiem istotnym dla rozwoju Grupy w zakresie dostarczania elektronicznej rozrywki w postaci gier i filmów krajowym klientom będzie dostosowanie prowadzonej działalności do przyszłych zmian technologicznych. Dostosowanie może nastąpić zarówno poprzez dywersyfikację oferowanego asortymentu (jak np. zrealizowane na początku 2012 roku wprowadzenie do oferty gier karcianych i planszowych), jak i rozwój alternatywnych kanałów dostarczania cyfrowej rozrywki do polskich konsumentów.

Bezpośrednia działalność wykazanego w sprawozdaniu segmentu „Inne” bazuje na świadczeniu usług podmiotom powiązanim oraz uzyskiwaniu efekty synergii w ramach prowadzonych działalności w Grupie. W związku z tym czynniki – zarówno wewnętrzne jak i zewnętrzne – istotne dla działalności w ramach poszczególnych segmentów są również pośrednio istotne dla tej działalności.

Fragment planowanych przychodów ze sprzedaży stanowią przychody z wynajmu powierzchni w posiadany przez CD Projekt RED S.A. budynku biurowo magazynowym w Nowym Sączu. Spółka nie ma bezpośredniego wpływu na ceny wynajmu powierzchni w Nowym Sączu. Spółka stara się utrzymywać dobre relacje z najemcami, a wynajem powierzchni realizowany jest w miarę możliwości w ramach umów długoterminowych.

Innym specyficznym, istotnym czynnikiem dla CD Projekt RED S.A. mogą być dalsze rozstrzygnięcia w opisanych w niniejszym sprawozdaniu sprawach sądowych w tym w szczególności w sprawie sądowej z powództwa Spółki przeciwko Skarbowi Państwa. Pozytywne rozstrzygnięcie sporu może się przełożyć na uzyskanie przez Spółkę znaczącego odszkodowania.

VII. INFORMACJA O ZARZĄDZANIU I NADZOROWANIU PRZEDSIĘBIORSTWA SPÓŁKI

1. SKŁAD ZARZĄDU I RADY NADZORCZEJ

Na dzień 01 stycznia 2011 roku w skład Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki wchodziły następujące osoby:

Rada Nadzorcza	
<i>Katarzyna Ziótek</i>	<i>Przewodnicząca Rady Nadzorczej</i>
<i>Piotr Nielubowicz</i>	<i>Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej</i>
<i>Adam Świetlicki vel Węgorek</i>	<i>Sekretarz Rady Nadzorczej</i>
<i>Grzegorz Kujawski</i>	<i>Członek Rady Nadzorczej</i>
<i>Maciej Majewski</i>	<i>Członek Rady Nadzorczej</i>

Zarząd	
<i>Adam Kiciński</i>	<i>Prezes Zarządu</i>
<i>Marcin Iwiński</i>	<i>Członek Zarządu</i>

ZMIANY W SKŁADZIE ZARZĄDU:

W raporcie bieżącym 32/2011 z dnia 12 maja 2011 roku Zarząd Optimus S.A. poinformował, że Rada Nadzorcza Spółki na posiedzeniu w dniu 12 maja 2011 roku, w związku z wygaśnięciem mandatów członków Zarządu dotychczasowej kadencji, które nastąpi z dniem zatwierdzenia przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki sprawozdania finansowego za rok 2010, postanowiła w drodze głosowań tajnych o powołaniu do pełnienia funkcji Prezesa Zarządu nowej kadencji Pana Adama Kicińskiego oraz funkcji Członka Zarządu nowej kadencji Pana Marcina Iwińskiego, tj. na okres od dnia zatwierdzenia przez Zwyczajne Walne Zgromadzenia Spółki sprawozdania finansowego za rok 2010 do dnia zatwierdzenia przez Zwyczajne Walne Zgromadzenia Spółki sprawozdania finansowego za rok 2012.

Jednocześnie Rada Nadzorcza Optimus S.A., w związku z wygaśnięciem wraz zatwierdzeniem przez Zwyczajne Walne Zgromadzenia Spółki sprawozdania finansowego Optimus S.A. za rok 2010 mandatu Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej – Pana Piotra Nielubowicza, postanowiła w głosowaniu tajnym powołać go do pełnienia funkcji Członka Zarządu nowej kadencji, tj. od dnia zatwierdzenia przez Zwyczajne Walne Zgromadzenia Spółki sprawozdania finansowego Spółki za rok 2010 do dnia zatwierdzenia przez Zwyczajne Walne Zgromadzenia Spółki sprawozdania finansowego za rok 2012.

W raporcie bieżącym 65/2011 z dnia 03 października 2011 roku Zarząd CD Projekt RED S.A. poinformował, że w dniu 3 października 2011 Rada Nadzorcza Spółki powołała Pana Adama Badowskiego oraz Pana Michała Nowakowskiego w skład Zarządu Spółki powierzając im funkcję Członków Zarządu.

ZMIANY W SKŁADZIE RADY NADZORCZEJ:

W raporcie bieżącym 39/2011 z dnia 28 czerwca 2011 roku Zarząd Optimus S.A. poinformował o uchwałach podjętych podczas Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki w dniu 27 czerwca 2011 roku, w tym o powołaniu Członków Rady Nadzorczej nowej kadencji to jest Pana Grzegorza Kujawskiego, Pana Macieja Majewskiego, Pana Piotra Pągowskiego, Pana Adama Świetlickiego Vel Węgorek, Pani Katarzyny Ziótek.

Na dzień 31 grudnia 2011 roku oraz na dzień publikacji sprawozdania w skład Zarządu i Rady Nadzorczej CD Projekt RED S.A. wchodziły następujące osoby:

Rada Nadzorcza	
<i>Katarzyna Ziótek</i>	<i>Przewodnicząca Rady Nadzorczej</i>
<i>Piotr Pągowski</i>	<i>Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej</i>
<i>Maciej Majewski</i>	<i>Sekretarz Rady Nadzorczej</i>
<i>Grzegorz Kujawski</i>	<i>Członek Rady Nadzorczej</i>
<i>Adam Świetlicki vel Węgorek</i>	<i>Członek Rady Nadzorczej</i>

Zarząd	
<i>Adam Kiciński</i>	<i>Prezes Zarządu</i>
<i>Marcin Iwiński</i>	<i>Członek Zarządu</i>
<i>Piotr Nielubowicz</i>	<i>Członek Zarządu</i>
<i>Adam Badowski</i>	<i>Członek Zarządu</i>
<i>Michał Nowakowski</i>	<i>Członek Zarządu</i>

2. WARTOŚĆ WYNAGRODZEŃ, NAGRÓD I KORZYŚCI OTRZYMANYCH PRZEZ ZARZĄD I RADĘ NADZORCZĄ CD PROJEKT RED S.A. OD EMITENTA ORAZ OD PODMIOTÓW ZALEŻNYCH

Wartość wynagrodzeń członków Zarządu i Rady Nadzorczej wypłacone przez CD Projekt RED S.A. (wraz z wynagrodzeniami wypłaconymi przez CD Projekt Red Sp. z o.o. przed datą połączenia z CD Projekt RED S.A.):

Imię i nazwisko	Funkcja	01.01.2011 - 31.12.2011
Wynagrodzenia Członków Zarządu:		
<i>Adam Kiciński</i>	<i>Prezes Zarządu</i>	<i>390</i>
<i>Marcin Iwiński</i>	<i>Członek Zarządu</i>	<i>330</i>
<i>Piotr Nielubowicz</i>	<i>Członek Zarządu</i>	<i>161</i>
<i>Adam Badowski</i>	<i>Członek Zarządu</i>	<i>256</i>
<i>Michał Nowakowski</i>	<i>Członek Zarządu</i>	<i>246</i>
Wynagrodzenia Członków Rady Nadzorczej:		
<i>Katarzyna Ziótek</i>	<i>Przewodnicząca RN</i>	<i>63</i>
<i>Maciej Majewski</i>	<i>Sekretarz RN</i>	<i>18</i>
<i>Piotr Nielubowicz</i>	<i>V-ce Przewodniczący RN do 27.06.2011</i>	<i>9</i>
<i>Piotr Pągowski</i>	<i>V-ce Przewodniczący RN od 27.06.2011</i>	<i>9</i>
<i>Adam Świetlicki Vel Węgorek</i>	<i>Członek RN</i>	<i>18</i>
<i>Grzegorz Kujawski</i>	<i>Członek RN</i>	<i>-</i>

Wynagrodzenia Członków Zarządu i Rady Nadzorczej Emitenta wypłacone przez podmioty zależne od CD Projekt RED S.A. (z włączeniem wynagrodzeń wypłaconych z CD Projekt Red Sp. z o.o. przed datą połączenia z CD Projekt RED S.A.):

Imię i nazwisko	01.01.2011 - 31.12.2011
<i>Marcin Iwiński</i>	<i>95</i>
<i>Adam Kiciński</i>	<i>30</i>
<i>Piotr Nielubowicz</i>	<i>103</i>

W roku 2011 w Grupie Kapitałowej CD Projekt RED nie rozpoczął funkcjonowania program motywacyjny oparty na kapitale Emitenta.

Program motywacyjny oparty o akcje Spółki został zatwierdzony przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy w dniu 16 grudnia 2011 roku. Osobami uprawnionymi do udziału w programie są kluczowi pracownicy i współpracownicy Spółki i spółek z jej grupy kapitałowej oraz inne osoby mające wpływ na wyniki i rozwój Spółki i spółek z jej grupy kapitałowej na warunkach określonych w Uchwałach podjętych w dniu 16 grudnia 2011 roku przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CD Projekt RED S.A., Regulaminie Programu Motywacyjnego oraz uchwałach Rady Nadzorczej i Zarządu Spółki. Spośród osób zarządzających i nadzorujących emitenta uprawnionymi do udziału w programie są: Prezes Zarządu Adam Kiciński oraz Członkowie Zarządu: Piotr Nielubowicz, Adam Badowski i Michał Nowakowski.

3. UMOWY ZAWARTE POMIĘDZY EMITENEM A OSOBAMI ZARZĄDZAJĄCYMI, PRZEWIDUJĄCE REKOMPENSATĘ W PRZYPADKU REZYGNACJI LUB ZWOLNIENIA Z ZAJMOWANEGO STANOWISKA

Na dzień 31 grudnia oraz na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania osoby zarządzające lub nadzorujące Spółkę zatrudnione są na podstawie uchwały lub powołania i nie istnieją umowy przewidujące rekompensaty w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska.

4. POZOSTAŁE TRANSAKcje Z OSOBAMI ZARZĄDZAJĄCYMI I NADZORUJĄCYMI NIEUWZGLĘDNIONE W INNYCH SEKCJACH NINIEJSZEGO SPRAWOZDANIA

Poza opisanymi w innych sekcjach niniejszego sprawozdania nie wystąpiły żadne inne istotne transakcje pomiędzy osobami zarządzającymi i nadzorującymi emitenta. Za istotne nie uważa się obciążeń z tytułu pakietu medycznego, zwrotu kosztów lub drobnych zakupów produktów Grupy Kapitałowej dokonywanych przez Członków Zarządu lub Rady Nadzorczej.

5. AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH

Akcje CD Projekt RED S.A. posiadane przez osoby zarządzające lub nadzorujące Spółkę na dzień publikacji sprawozdania:

Osoba	Funkcja	liczba akcji na datę publikacji	Wartość nominalna
<i>Adam Kiciński</i>	<i>Prezes Zarządu</i>	<i>3 137 601</i>	<i>3 137 601</i>
<i>Marcin Iwiński</i>	<i>Członek Zarządu</i>	<i>15 810 313</i>	<i>15 810 313</i>
<i>Piotr Nielubowicz</i>	<i>Członek Zarządu</i>	<i>6 092 072</i>	<i>6 092 072</i>
<i>Michał Nowakowski</i>	<i>Członek Zarządu</i>	<i>1 149</i>	<i>1 149</i>
<i>Katarzyna Ziółek</i>	<i>Przewodniczący RN</i>	<i>10</i>	<i>10</i>

Zgodnie ze złożonym oświadczeniem pozostali Członkowie Zarządu i Rady Nadzorczej nie posiadają akcji CD Projekt RED S.A.

Osoby zarządzające i nadzorujące CD Projekt RED S.A. nie posiadają bezpośrednio żadnych udziałów lub akcji w jednostkach powiązanych z CD Projekt RED S.A.

6. ZMIANY W PODSTAWOWYCH ZASADACH ZARZĄDZANIA JEDNOSTKI I JEJ GRUPA KAPITAŁOWĄ

Podstawowe zmiany w zasadach zarządzania CD Projekt RED S.A. i jej Grupą kapitałową, które nastąpiły w roku obrotowym 2011 wynikały z połączenia CD Projekt RED S.A. z CD Projekt Red Sp. z o.o. w wyniku którego działalność polegająca na produkcji gier komputerowych stała się bezpośrednią działalnością Emitenta o czym Spółka informowała w raporcie bieżącym 64/2011. Spowodowało to zmiany w zasadach zarządzania zarówno Spółką i Grupą kapitałową.

Jednocześnie dotychczasowi członkowie zarządu CD Projekt Red Sp. z o.o. zostali powołani w skład zarządu CD Projekt RED S.A. (raport bieżący 65/2011).

Połączenie CD Projekt RED S.A. z podmiotem zależnym CD Projekt Red Sp. z o.o. poprzedziła zmiana firmy Emitenta z dotychczasowej Optimus S.A. na CD Projekt RED S.A. dokonana z dniem 25 lipca 2011 roku, o czym Spółka informowała w raporcie bieżącym 48/2011.

VIII. INFORMACJA O KAPITALE AKCYJNYM I AKCJONARIUSZACH GRUPY

1. AKCJONARIUSZE POSIADAJĄCY CO NAJMNIEJ 5% GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU AKCJONARIUSZY

Struktura akcjonariatu uaktualniana jest na podstawie formalnych zawiadomień od akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

	<i>liczba akcji</i>	<i>% udział w kapitale zakładowym</i>	<i>liczba głosów na WZ</i>	<i>% udział głosów na WZ</i>
Porozumienie ⁽¹⁾	41 301 299	43,498	41 301 299	43,498
<i>Michał Kiciński</i>	<i>16 261 313</i>	<i>17,126</i>	<i>16 261 313</i>	<i>17,126</i>
<i>Marcin Iwiński</i>	<i>15 810 313</i>	<i>16,651</i>	<i>15 810 313</i>	<i>16,651</i>
<i>Piotr Nielubowicz</i>	<i>6 092 072</i>	<i>6,416</i>	<i>6 092 072</i>	<i>6,416</i>
<i>Adam Kiciński</i>	<i>3 137 601</i>	<i>3,304</i>	<i>3 137 601</i>	<i>3,304</i>
PKO TFI S.A. ⁽²⁾	9 000 000	9,479	9 000 000	9,479
TFI Allianz Polska S.A. ⁽³⁾	6 644 570	6,998	6 644 570	6,998
Pozostały akcjonariat	38 004 131	40,025	38 004 131	40,025

(1) Porozumienie w rozumieniu art. 87 ust. 1 pkt 5) Ustawy o Ofercie, tj. Pana Michała Kicińskiego, Pana Marcina Iwińskiego, Pana Piotra Nielubowicza, Pana Adama Kicińskiego.

(2) Stan zgodny z raportem bieżącym nr 19/2011 z dnia 25 lutego 2011 r.

(3) Stan zgodny z raportem bieżącym nr 54/2011 z dnia 12 sierpnia 2011 r.

Udział procentowy w kapitale zakładowym oraz na walnym zgromadzeniu spółki wyliczony został w oparciu o ostatnie dostępne zawiadomienia otrzymane przez Spółkę od akcjonariuszy w odniesieniu do wysokości kapitału zakładowego na dzień publikacji sprawozdania.

Zmiany w strukturze akcjonariatu zostały opisane w treści Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego Grupy Kapitałowej CD Projekt RED.

2. UMOWY, W WYNIKU KTÓRYCH MOGĄ W PRZYSZŁOŚCI NASTĄPIĆ ZMIANY W PROPORCJACH AKCJI POSIADANYCH PRZEZ AKCJONARIUSZY I OBLIGATARIUSZY

W dniu 21 października 2010 roku w Raporcie Bieżącym nr 77/2010 Spółka informowała o otrzymanym od akcjonariuszy zawiadomienia z dnia 21 października 2010 roku, z którego wynika między innymi, iż zostały zawarte umowy opcji kupna akcji w kapitale zakładowym Optimus S.A. (poniżej jako Spółka) z pięcioma kluczowymi członkami władz spółek z ówczesnej Grupy Kapitałowej Optimus (obecnie: CD Projekt RED).

Stronami pierwszej umowy są: Michał Kiciński, Marcin Iwiński, Piotr Nielubowicz, Adam Kiciński (dalej zwani „Akcjonariuszami”) oraz Edyta Wakuła, stronami drugiej umowy są Akcjonariusze oraz Adam Konrad Badowski, stronami trzeciej umowy są Akcjonariusze oraz Michał Nowakowski, a stronami czwartej umowy są Akcjonariusze oraz Robert Wesołowski. (Edyta Wakuła, Adam Konrad Badowski, Michał Nowakowski oraz Robert Wesołowski będą dalej zwani „Uprawnionymi”).

Na mocy każdej z czterech w/w umów Akcjonariusze złożyli Uprawnionym nieodwołalną ofertę sprzedaży akcji Spółki, w łącznej w liczbie 250.000 akcji dla każdego z Uprawnionych.

Na mocy piątej z oddzielnej umowy Marcin Iwiński złożył Piotrowi Nielubowiczowi nieodwołalną ofertę sprzedaży akcji Spółki w liczbie 1.000.000 akcji.

W dniu 14 lipca 2011 r. Pan Michał Nowakowski zrealizował opcję nabywając łącznie 250.000 akcji Spółki od panów Michała Kicińskiego, Marcina Iwińskiego, Piotra Nielubowicza, Adama Kicińskiego zgodnie z warunkami umowy opcji na akcje zawartej 21 października 2010 roku, o której Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 77/2010 z dnia 21 października 2010 r.

Ponadto Spółka wprowadziła program motywacyjny dla kluczowych pracowników. opisany w innej sekcji niniejszego sprawozdania. W wyniku realizacji programu może w przyszłości dojść do zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy.

3. INFORMACJE O SYSTEMIE KONTROLI AKCJI PRACOWNICZYCH

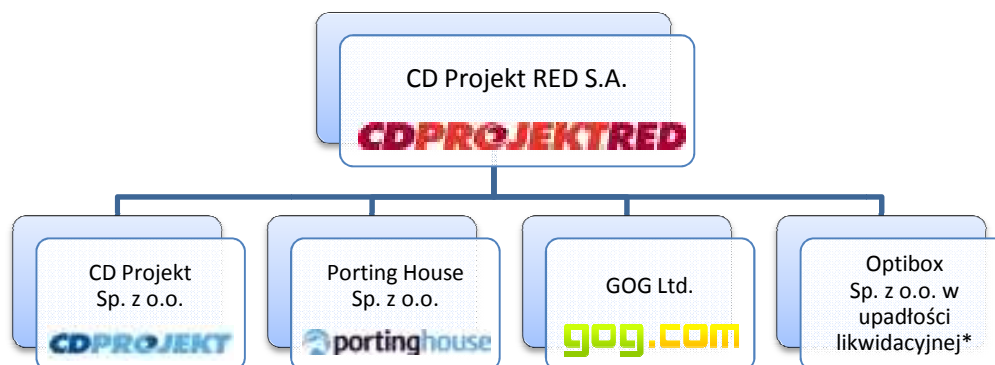
Program motywacyjny oparty o akcje Spółki został zatwierdzony przez Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy w dniu 16 grudnia 2011 roku. Szczegółowy regulamin programu został pozytywnie zaopiniowany przez Radę Nadzorczą i w konsekwencji uchwalony przez Zarząd w dniu 30 stycznia 2012 roku. Realizacja programu nadzorowana jest bezpośrednio przez Radę Nadzorczą oraz Zarząd Spółki CD Projekt RED S.A.

4. INFORMACJE O NABYCIU AKCJI WŁASNYCH

Spółka nie posiada i nie posiadała akcji własnych.

IX. INFORMACJA O POWIĄZANIACH KAPITAŁOWYCH I ORGANIZACYJNYCH SPÓŁKI Z INNYMI PODMIOTAMI

1. STAN POWIĄZAŃ KAPITAŁOWYCH I ORGANIZACYJNYCH SPÓŁKI Z INNYMI PODMIOTAMI



* W raporcie bieżącym 27/2011 z dnia 20 kwietnia 2011 roku Zarząd spółki dominującej. poinformował, iż w dniu 19 kwietnia 2011 uzyskał informację, o ogłoszeniu przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, Wydział X Gospodarczy ds. Upadłościowych i Naprawczych, upadłości obejmującej likwidację majątku spółki zależnej - Optibox Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie.

W raporcie bieżącym 76/2011 z dnia 20 grudnia 2011 roku Zarząd CD Projekt RED S.A. poinformował o otrzymaniu w dniu 20 grudnia 2011 roku postanowienia Sądu Rejonowego dla m. st. Warszawa, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego o wykreśleniu z dniem 30 listopada 2011 roku z rejestru, a tym samym zakończeniu likwidacji spółki zależnej – Metropolis Software Sp. z o. o. w likwidacji.

	udział w kapitale	udział w prawach głosu	metoda konsolidacji
CD PROJEKT RED S.A.	jednostka dominująca	-	pełna
<i>CD Projekt Sp. z o.o.</i>	100%	100%	pełna
<i>Porting House Sp. z o.o.</i>	100%	100%	pełna
<i>GOG Ltd.</i>	100%	100%	pełna
<i>Optibox Sp. z o.o. w upadłości likwidacyjnej*</i>	100%	100%	-

* Niniejsza spółka nie została objęta skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym z uwagi na brak kontroli.

2. OPIS GŁÓWNYCH INWESTYCJI KRAJOWYCH I ZAGRANICZNYCH ORAZ OPIS STRUKTURY GŁÓWNYCH LOKAT KAPITAŁOWYCH

Grupa Kapitałowa nie realizuje bezpośrednich, istotnych projektów inwestycyjnych w klasycznym rozumieniu. Niemniej jednak jej działalność wymaga posiadania istotnych aktywów lub nakładów na realizowane projekty zgodnie z poniższym opisem.

Istotne aktywa wykazane w sprawozdaniu z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD Projekt RED na dzień 31 grudnia 2011 roku znajdują się w pozycji wartości niematerialne i prawne, której główne składniki (poza wartością firmy powstałą z połączenia) stanowią wartość marki korporacyjnej CD Projekt oraz produktowej Wiedźmin/The Witcher w łącznej wartości 32 199 tys. zł.

Ponadto na dzień 31 grudnia 2011 roku Grupa wykazała rzeczowe aktywa trwałe w wartości 9 924 tys. zł. Największą pozycję aktywów trwałych stanowią budynki i budowle w wartości 7 286 tys. zł w tym głównie budynki i budowle znajdujące się w Nowym Sączu przy ul. Nawojowskiej 118.

W 2010 roku bieżące nadwyżki gotówkowe były krótkoterminowo inwestowane w lokaty bankowe typu „overnight”. Począwszy od dnia 25 lutego 2011 roku część bieżących nadwyżek gotówkowych została zainwestowana w jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO Skarbowy – FIO. Transakcja opisana jest w sekcji „Znaczące Umowy” niniejszego sprawozdania. Na koniec grudnia 2011 r. Grupa posiadała jednostki TFI o wartości 4.229 tys. zł.

Główne nakłady na projekty długoterminowe realizowane w ramach Grupy ponoszone były w roku obrotowym 2011 oraz do daty publikacji niniejszego sprawozdania w związku z realizowaną produkcją gier komputerowych. Do czasu premiery gry nakłady te wykazywane są na zapasach segmentu produkcji gier i na dzień 31 grudnia 2011 roku wynosiły 22 577 tys. zł.

Spółki Grupy CD Projekt RED finansują bieżącą działalność oraz projekty inwestycyjne ze środków własnych, a także z kredytów i pożyczek. Na dzień 31 grudnia 2011 roku saldo kredytów i pożyczek w ramach Grupy wyniosło 13 404 tys. zł i uległo istotnemu zmniejszeniu po dacie bilansowej na podstawie zdarzeń i transakcji opisanych w niniejszym sprawozdaniu.

3. OCENA MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZAMIERZEŃ INWESTYCYJNYCH

Na dzień 31 grudnia 2011 roku Grupa dysponowała środkami pieniężnymi i ich ekwiwalentami w wysokości 9 819 tys. zł. Ponadto CD Projekt RED S.A. ulokowała bieżące nadwyżki finansowe w jednostkach TFI o wartości 4 229 tys. zł.

Planowane źródła finansowania przyszłej działalności Grupy to środki własne oraz kredyty bankowe.

W odniesieniu do segmentu dystrybucji gier i filmów na płytach DVD/Blu-ray w ramach optymalizacji źródeł finansowania wprowadzono w roku 2012 wykorzystanie instrumentu gwarancji bankowej (w celu wydłużenia kredytów kupieckich) oraz faktoring należności z Empik Sp. z o.o.

4. TRANSAKcje Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

W ramach działalności Grupy Kapitałowej CD Projekt RED występowały głównie następujące rodzaje transakcji pomiędzy podmiotami powiązanymi:

- sprzedaż licencji pomiędzy CD Projekt RED S.A. a CD Projekt Sp. z o.o. oraz GOG Ltd w ramach działalności realizowanej przez poszczególne podmioty,
- pożyczki - udzielone przez akcjonariuszy spółce CD Projekt RED S.A. oraz konsolidacja rachunków bankowych w ramach Grupy Kapitałowej na podstawie umowy cash poolingu
- świadczenie usług typu: księgowość, prowadzenia kadr i płac, prawne, finansowe, administracyjne i zarządcze realizowane głównie przez CD Projekt RED S.A. na rzecz podmiotów zależnych
- podnajem powierzchni biurowej
- inne nie istotne wynikające z bieżącej działalności operacyjnej – np. refakturowanie wspólnie poniesionych kosztów

Transakcje pomiędzy podmiotami powiązanymi zawierane są na warunkach rynkowych w ramach normalnej działalności gospodarczej prowadzonej przez podmioty Grupy Kapitałowej CD Projekt RED.

X. ZARZĄDZANIE RYZYKIEM W DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ

CZYNNIKI RYZYKA I ZAGROŻENIA DLA DZIAŁALNOŚCI GRUPY ORAZ SPOSOBY OGRANICZENIA RYZYKA

Czynniki ryzyka specyficzne dla działalności Grupy

Ryzyko związane z odbiorcami

CD Projekt Sp. z o.o., prowadząca działalność w segmencie dystrybucji gier i filmów w Polsce, sprzedaje swoje produkty głównie poprzez specjalistyczne sieci handlowe (Empik, MediaMarkt, Saturn), jak również sieci hipermarketów (m.in. Auchan, Real, Tesco, Carrefour). Umowy z odbiorcami zawarte na czas nieokreślony mogą zostać wypowiedziane zgodnie z terminami wypowiedzenia określonymi w poszczególnych umowach, zaś umowy zawierane na okres jednego roku mogą nie zostać przedłużane na kolejne okresy. W celu minimalizacji tego ryzyka spółka aktywnie stara się utrzymywać dobre relacje z istniejącymi partnerami oraz dywersyfikować sieć sprzedaży poprzez otwieranie nowych kanałów dystrybucji.

W segmencie produkcji gier odbiorcami produktów Spółek z Grupy są wydawcy i dystrybutorzy gier, którzy kupują od Spółek z Grupy licencje na wydawanie i dystrybucję gier. Skuteczne pozyskiwanie odbiorców na oferowane tytuły uzależnione jest od wielu czynników (m.in. atrakcyjność samego produktu, plany wydawnicze potencjalnych odbiorców, upodobania konsumentów w poszczególnych krajach lub warunki finansowe oferowane przez odbiorców). CD Projekt RED S.A. dokłada starań, aby produkcje studia były każdorazowo na najwyższym możliwym poziomie, co przekłada się na atrakcyjność tych produktów dla ostatecznych konsumentów i jednocześnie ogranicza potencjalne ryzyko wycofania się licencjobiorców i dystrybutorów ze współpracy.

Ryzyko utraty znaczących dostawców

Działalność Spółek z Grupy (CD Projekt Sp. z o.o. oraz GOG Ltd.) opiera się na współpracy z wydawcami, od których nabywają gotowe produkty na podstawie licencji prawa do wydawania, dystrybucji gier PC, gier na konsole oraz filmów, a także sprzedaży detalicznej przez Internet. Spółka stara się minimalizować potencjalne ryzyko utraty dostawców poprzez ich dywersyfikację i ciągłe działania mające na celu pozyskanie nowych dostawców oferowanych produktów.

W segmencie produkcji gier CD Projekt RED S.A. pozyskuje od podmiotów zewnętrznych elementy składowe w procesie produkcji gier takie jak m.in.: systemy fizyki, systemy audio oraz inne specjalistyczne aplikacje i programy komputerowe używane do produkcji gier. Na rynku dostępnych jest wiele rozwiązań, które mogą być wykorzystane w ramach prowadzonej produkcji gier. Spółka monitoruje rynek dostępnych rozwiązań i w razie konieczności mogą

zostać podjęte działania mające na celu zmianę nabywanych elementów składowych lub narzędzi używanych w procesie produkcji.

Ryzyko błędnego oszacowania nakładów

Działalność wydawnicza i dystrybucyjna wymaga oszacowania przed datą premiery rynkowej przyszłej wartości sprzedaży licencjonowanych lub importowanych gier i filmów. W praktyce występują znaczące różnice pomiędzy poszczególnymi produktami w zakresie ilości sprzedanych sztuk i zdolności do generowania przez nie przychodów. CD Projekt Sp. z o.o. w oparciu o wieloletnie doświadczenie szacuje potencjał komercyjny każdego tytułu, niemniej jednak nie ma możliwości całkowitego wyeliminowania ryzyka błędnego oszacowania nakładów.

Ryzyko opóźnień w produkcji gier

Opóźniające się premiery gier komputerowych są zjawiskiem występującym na rynku gier komputerowych. Produkcja gier komputerowych jest złożonym i kosztownym procesem opartym w dużej mierze na pracy twórczej i artystycznej, co powoduje, że istnieje ryzyko błędnego oszacowania harmonogramu prac nad konkretnym tytułem, ryzyko wystąpienia problemów technicznych związanych z warstwą programistyczną (np. nie spełnianie przez grę wymogów jakościowych lub problemy z poprawnym działaniem gry) lub brak, bądź niedostateczny poziom finansowania. W odniesieniu do produktów nabywanych przez CD Projekt Sp. z o.o. spółka nie ma wpływu na opóźnienia produkcji po stronie dostawców. W odniesieniu do produkcji własnych realizowanych przez CD Projekt RED S.A. spółka aktywnie zarządza harmonogramem prac starając się minimalizować ryzyko potencjalnych opóźnień.

Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników

Utrata kluczowych pracowników może mieć istotny negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy. Działalność Spółek z Grupy Kapitałowej CD Projekt RED oraz ich perspektywy rozwoju są w dużej mierze zależne od wiedzy, doświadczenia i kwalifikacji osób będących członkami Zarządu, kluczowymi menedżerami oraz kluczowymi pracownikami lub współpracownikami. Spółki Grupy starają się oferować pracownikom rynkowe warunki wynagrodzenia wraz z systemami premiowo motywacyjnymi przy jednoczesnym stworzeniu dobrych warunków pracy. Ponadto w roku 2012 uruchomiony został długookresowy program motywacyjny oparty na akcjach Spółki w którym uprawnionymi są kluczowi pracownicy Grupy Kapitałowej mający największy wpływ na wyniki i rozwój Spółki i jej Grupy Kapitałowej.

Ryzyko utraty płynności i ryzyko kredytowe

W ramach Grupy realizacja planów rocznych w tym planów dotyczących bieżącej płynności weryfikowana jest w cyklach miesięcznych z rozbiciem na okresy tygodniowe.

W ramach działalności operacyjnej, w celu ograniczenia ryzyka niewypłacalności nabywców, prowadzony jest ciągły monitoring spływu należności. W ramach dystrybucji gier i filmów na DVD i Blu-ray na początku roku 2012 wprowadzone zostało również ubezpieczenie udzielanego odbiorcom kredytu kupieckiego.

Grupa stara się również aktywnie zarządzać pozostałymi dostępnymi składnikami majątku obrotowego.

Grupa ma zapewniony dostęp do finansowania zewnętrznego, w tym kredytów i pożyczek, jak również dysponuje rezerwowymi zasobami finansowymi w formie gotówki oraz jednostek uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO Skarbowy - FIO. Na poziomie całej Grupy proces zarządzania gotówką odbywa się w taki sposób, że posiadane nadwyżki gotówkowe w jednych podmiotach wchodzących w skład Grupy mogą być pożyczane innym podmiotom z Grupy. Grupa tym samym monitoruje oraz zarządza płynnością na bieżąco w okresie całego roku.

Ryzyko związane z umowami kredytowymi oraz ryzyko stopy procentowej

Działalność Spółek z Grupy wymaga dostępu do środków finansowych pochodzących na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania z umów kredytowych. Wypowiedzenie umów kredytowych może spowodować konieczność znalezienia alternatywnych źródeł finansowania. Wszystkie zawarte przez Spółki Grupy umowy kredytowe, a także umowy leasingu oparte są o zmienną stopę procentową. Wzrost kosztu kapitału może mieć negatywny wpływ na wyniki osiągnięte przez Spółki Grupy.

Spółki Grupy na bieżąco monitorują koszt dostępnego finansowania analizując jego wpływ na wynik finansowy Grupy. Analizowane są możliwości refinansowania, odnawiania istniejących pozycji czy pozyskania finansowania alternatywnego w celu ograniczenia kosztów lub ryzyka związanego z danym typem finansowania i udzielonych zabezpieczeń.

Testy na utratę wartości aktywów

Zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej Spółka przeprowadza testy na utratę wartości aktywów. Nie ma pewności, że wyniki testów na utratę wartości aktywów przeprowadzone w przyszłości dadzą pozytywne rezultaty.

Ryzyko walutowe:

Ryzyko umocnienia kursu PLN w stosunku do EUR i USD

Ze względu na globalny charakter prowadzonej przez Grupę Kapitałową działalności jest ona narażona na ryzyko związane z nagłymi zmianami kursu złotego w relacji do walut obcych, a w szczególności EUR oraz USD. Znaczna część umów wydawniczo-dystrybucyjnych, których CD Projekt RED S.A. jest stroną jako producent gier, bazuje na rozliczeniu w walutach obcych. W związku z tym umocnienie kursu złotego w relacji do walut obcych jest dla Grupy zjawiskiem niepożądanym powodującym zmniejszenie przychodów z tytułu minimum gwarancyjnego oraz tantiem.

Przychody GOG Ltd. generowane są głównie w USD, podczas gdy koszty ponoszone są zarówno w PLN jak i w EUR i USD. W związku z tym, umocnienie kursu PLN w relacji do USD i EUR jest dla Grupy zjawiskiem niepożądanym, powodującym zmniejszenie wyniku realizowanego przez GOG Ltd.

Ryzyko osłabienia kursu PLN w stosunku do EUR i USD

CD Projekt Sp. z o.o. działając na rynku wydawców i dystrybutorów gier w Polsce, będąc ich importerem, narażony jest na ryzyko związane z osłabieniem kursu PLN w relacji do USD i EUR. Powoduje to, iż gry sprzedawane na rynku lokalnym stają się relatywnie droższe dla rodzimych konsumentów, a tym samym widocznie spada wolumen ich sprzedaży. Dodatkowo koszty CD Projekt Sp. z o.o. ponoszone z tytułu opłat licencyjnych dla wydawców i producentów gier stają się relatywnie większe, co prowadzi do obniżenia marży.

W ramach Grupy istnieje naturalne częściowe ograniczenie ryzyka występujące pomiędzy poszczególnymi spółkami – zmiany kursów walut obcych korzystne dla podmiotów osiągających przychody w walutach obcych są jednocześnie niekorzystne dla spółek realizujących zakupy w walutach obcych. Analogiczna sytuacja ma również miejsce w przypadku odwrotnego scenariusza. W zależności od okresu występuje różne natężenie poszczególnych rodzajów transakcji w walutach obcych i nie można całkowicie wyeliminować ciężącego na Grupie ryzyka walutowego.

Ryzyko związane z wpływem na Spółkę Znacznymi Akcjonariuszy

Na datę sprawozdania CD Projekt RED S.A. posiada znacznych akcjonariuszy zgodnie z informacjami zawartymi w niniejszym sprawozdaniu. Dodatkowo, Znacznymi Akcjonariusze działają w porozumieniu, w rozumieniu art. 87 ust. 1 pkt 5 Ustawy o Ofercie Publicznej.

Ze względu na wielkość udziałów w kapitale zakładowym Spółki oraz w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu, Znacznymi Akcjonariusze działając razem posiadają kontrolę korporacyjną nad Spółką. Dzięki posiadaniu większości głosów na Walnym Zgromadzeniu mogą oni wywierać decydujący wpływ na decyzje w zakresie najważniejszych spraw korporacyjnych, takich jak zmiana Statutu, emisja nowych Akcji, obniżenie kapitału zakładowego Spółki, emisja obligacji zamiennych, wypłata dywidendy i inne czynności, które zgodnie z Kodeksem Spółek Handlowych wymagają większości głosów (zwykłej lub kwalifikowanej) na Walnym Zgromadzeniu. Znacznymi Akcjonariusze działając razem, posiadają w praktyce wystarczającą liczbę głosów dla powoływania wszystkich członków Rady Nadzorczej lub większości jej członków w przypadku głosowania grupami. Wybrana przez Znacznymi Akcjonariuszy Rada Nadzorcza zdolna jest powoływać Prezesa Zarządu oraz pozostałych jego członków. W związku z powyższymi uprawnieniami korporacyjnymi, Znacznymi Akcjonariusze działając razem mają zdolność do sprawowania kontroli nad działalnością Spółki. Inwestorzy Spółki nie powinni zakładać, że Znacznymi Akcjonariusze będą zawsze działali w interesie pozostałych Akcjonariuszy Spółki.

Czynniki ryzyka związane z otoczeniem rynkowym, w którym Grupa prowadzi działalność

Ryzyko związane z wpływem sytuacji makroekonomicznej oraz ze skutkami światowego kryzysu finansowego i międzynarodowych problemów z zadłużeniem, spowolnieniem gospodarczym oraz spadkiem koniunktury na rynku gier komputerowych

Kondycja gospodarki światowej, w tym skutki światowego kryzysu finansowego oraz skutki pogorszenia sytuacji gospodarczej na świecie, jak i w Polsce, wpływają na działalność, sytuację finansową i wyniki Grupy.

Negatywna sytuacja makroekonomiczna może powodować zachowawcze postawy konsumentów, co w konsekwencji może mieć wpływ na wyniki sprzedaży produktów w oficjalnych segmentach dystrybucji. Ponadto, wynikiem światowego kryzysu finansowego jest utrudniony dostęp do pozyskania środków finansowych, co w ujęciu globalnym może wpływać m.in. na zmniejszenie liczby produkowanych gier. Spółki grupy starają się monitorować wpływ sytuacji globalnej na rynki, na których operują i w miarę możliwości maksymalnie dostosowywać prowadzoną działalność do zmieniającej się sytuacji.

Ryzyko związane ze zmianami regulacji prawnych

Regulacje prawne w Polsce są przedmiotem częstych zmian legislacyjnych. Pewne zagrożenie mogą więc stanowić zmiany przepisów prawa lub różne jego interpretacje. Dotyczy to m.in. uregulowań i interpretacji przepisów podatkowych, uregulowań dotyczących prawa handlowego oraz przepisów prawa pracy. Każda zmiana przepisów może zmierzać w kierunku powodującym wystąpienie negatywnych skutków dla działalności Grupy - spowodować wzrost kosztów działalności Grupy i wpłynąć na jej wyniki finansowe oraz powodować trudności w ocenie skutków przyszłych zdarzeń czy decyzji. Prawo polskie wciąż znajduje się w okresie dostosowawczym, związanym z przystąpieniem Polski do Unii Europejskiej. Zmiany przepisów prawa z tym związane mogą mieć wpływ na otoczenie prawne działalności gospodarczej, w tym także Grupy. Wejście w życie nowych regulacji prawnych może wiązać się między innymi z problemami interpretacyjnymi, niekonsekwentnym orzecznictwem sądów oraz niekorzystnymi interpretacjami przyjmowanymi przez organy administracji publicznej (w tym podatkowe).

Ryzyko związane ze zmianami regulacji prawnych oraz ryzyko różnych jurysdykcji

Regulacje prawne w Polsce są przedmiotem częstych zmian legislacyjnych. Pewne zagrożenie mogą więc stanowić zmiany przepisów prawa lub różne jego interpretacje. Dotyczy to m.in. uregulowań i interpretacji przepisów podatkowych, uregulowań dotyczących prawa handlowego oraz przepisów prawa pracy. Każda zmiana przepisów może zmierzać w kierunku powodującym wystąpienie negatywnych skutków dla działalności Grupy - spowodować wzrost kosztów działalności Grupy i wpłynąć na jej wyniki finansowe oraz powodować trudności w ocenie skutków przyszłych zdarzeń czy decyzji. Prawo polskie wciąż znajduje się w okresie dostosowawczym, związanym z przystąpieniem Polski do Unii Europejskiej. Zmiany przepisów prawa z tym związane mogą mieć wpływ na otoczenie prawne działalności gospodarczej, w tym także Grupy. Wejście w życie nowych regulacji prawnych może wiązać się między innymi z problemami interpretacyjnymi, niekonsekwentnym orzecznictwem sądów oraz niekorzystnymi interpretacjami przyjmowanymi przez organy administracji publicznej (w tym podatkowe).

Spółki Grupy Kapitałowej CD Projekt RED w ramach prowadzonej działalności podlegają regulacjom prawnym obowiązującym w krajach, w których oferują swoje produkty oraz częściowo również regulacjom prawnym obowiązującym w krajach, z których kupują lub licencjonują wydawane przez siebie produkty. Ponadto w ramach prowadzonej działalności zawierane są umowy sprzedaży oraz zakupu praw lub towarów według jurysdykcji kraju wskazanego przez drugą stronę umowy.

Grupa Kapitałowa CD Projekt RED nie ma wpływu na zmiany regulacji prawnych zarówno w Polsce jak i poza jej granicami.

Ryzyko związane z działaniami konkurentów

Na wyniki osiągane przez Grupę może mieć wpływ strategia obrona przez firmy konkurencyjne, ich pozycja finansowa oraz zdolność do pozyskiwania kapitału na korzystnych warunkach. Grupa może napotkać rywalizację ze strony firm konkurencyjnych w szczególności na etapie pozyskania praw do wydawania i dystrybucji gier, realizowanych kampanii marketingowych oraz wprowadzania produktów do kanałów dystrybucyjnych.

Grupa stara się minimalizować wspomniane ryzyko poprzez aktywną politykę wydawniczą oraz utrzymanie dobrych relacji z dostawcami. Jednocześnie spółki Grupy starają się zdywersyfikować zarówno źródła dostaw jak i kanały sprzedaży.

Ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Grupy Kapitałowej CD Projekt RED

Niekorzystnie na przychody Grupy wpływa działalność osób nielegalnie rozpowszechniających produkty Grupy bezpośrednio lub za pośrednictwem Internetu bez zgody ich producentów czy wydawców, łamiąc w ten sposób prawa autorskie. Spółki Grupy nie mają bezpośredniego wpływu na poziom nielegalnego rozpowszechniania produktów Grupy. W ramach dostępnych możliwości spółki Grupy starają się oferować klientowi ostatecznemu produkty w różnych przedziałach cenowych i atrakcyjnych edycjach wydawniczych – zarówno na rynku krajowym jak i w ramach działalności realizowanej przez GOG Ltd.

Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi w branży

Na świecie istnieje tendencja do konsolidacji spółek wydawniczych na rynku gier komputerowych oraz konsolowych. Procesy te mogą spowodować umocnienie pozycji rynkowej kilku silnych dostawców. Procesy konsolidacji mogą doprowadzić do utraty kluczowych dostawców na skutek zmiany partnera handlowego wymuszonej decyzjami spółki przejmującej.

W celu przeciwdziałania utracie dostawców spółki Grupy starają się utrzymywać dobre relacje z dostawcami. Jednocześnie spółki Grupy starają się dywersyfikować źródła dostaw.

Ryzyko związane z rozwojem nowych technologii

W segmencie elektronicznej rozrywki, na którym działa Grupa, ma miejsce szybki rozwój stosowanych technologii i rozwiązań informatycznych. Duże tempo rozwoju produktów powoduje konieczność szybkiego dostosowania się do zmian poprzez ciągłe opracowywanie nowoczesnych rozwiązań i oferowanie coraz bardziej zaawansowanych produktów. Zmiany technologiczne mogą mieć również wpływ na metody dostarczania gier i filmów konsumentom a także na platformy systemowe, na których gra się w gry komputerowe.

Spółki Grupy starają się monitorować zmiany technologii mogące mieć wpływ na prowadzoną działalność i na bieżąco adaptować strategię do pojawiających się zmian technologicznych.

XI. OPIS ISTOTNYCH POSTĘPOWAŃ TOCZĄCYCH SIĘ PRZED SĄDEM, ORGANEM WŁAŚCIWYM DLA POSTĘPOWANIA ARBITRAŻOWEGO LUB ORGANEM ADMINISTRACJI PAŃSTWOWEJ

W okresie styczeń - grudzień 2011 roku toczyły się następujące postępowania, stan na dzień publikacji sprawozdania:

Spory z wniosku lub z powództwa CD Projekt RED S.A.

1. Sprawa z powództwa Optimus S.A. przeciwko Skarbowi Państwa

Zarząd Spółki w dniu 15 lutego 2006 roku złożył do Sądu Okręgowego w Krakowie, I Wydział Cywilny, pozew przeciwko Skarbowi Państwa o zapłatę kwoty 35 650,6 tys. zł. Spółka domaga się odszkodowania w związku z wydaniem przez Inspektora Kontroli Skarbowej z Urzędu Kontroli Skarbowej w Krakowie decyzji z dnia 27 grudnia 2001 roku określającej zobowiązania Spółki związane z podatkiem VAT, na łączną kwotę 16 367,4 tys. zł. Decyzja ta została utrzymana w mocy decyzją Izby Skarbowej w Krakowie z dnia 3 kwietnia 2002 roku oraz decyzją Urzędu Skarbowego z dnia 21 listopada 2002 roku w sprawie orzeczenia odpowiedzialności Spółki, jako osoby trzeciej (na zasadzie sukcesji uniwersalnej) za zaległości podatkowe poprzednika prawnego Spółki. Przedmiotowe decyzje zostały uchylone wyrokiem NSA w Warszawie z dnia 24 listopada 2003 roku, jako niezgodne z prawem.

Sąd Okręgowy w Krakowie, rozpoznający pozew Spółki, w dniu 12 stycznia 2007 roku postanowił zawiesić postępowanie w sprawie do czasu prawomocnego zakończenia sprawy toczącej się przed Sądem Rejonowym dla m. st. Warszawy – Wydział XII Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego. Sprawa ta dotyczyła uchylenia przez Sąd Okręgowy w Warszawie w dniu 9 listopada 2006 roku postanowienia o wpisie w Krajowym Rejestrze Sądowym i

przekazania sprawy do ponownego rozpoznania. Wpis dotyczył podwyższenia kapitału zakładowego Spółki o Akcje serii D.

Spółka w dniu 23 kwietnia 2008 r. skierowała do Sądu Okręgowego w Krakowie pismo z prośbą o podjęcie postępowania zawieszono postanowieniem z dnia 12 stycznia 2007 roku. Zawieszono postępowanie zostało podjęte i na rozprawie w dniu 9 grudnia 2008 roku Sąd Okręgowy w Krakowie wydał na wniosek Spółki wyrok wstępny uznając roszczenia Optimus za zasadne, co do istoty. Wyrok ten odnosił się do zasadności roszczenia odszkodowawczego Spółki. Został on uchylony w dniu 19 maja 2009 roku przez Sąd Apelacyjny w Krakowie, I Wydział Cywilny, a sprawa została przekazana Sądowi Okręgowemu do ponownego rozpatrzenia. Na datę publikacji sprawozdania Sąd Okręgowy w Krakowie ponownie rozpoznaje tę sprawę. W dniu 19 listopada 2009 r. Sąd Okręgowy postanowił o powołaniu biegłego celem zbadania związku przyczynowego pomiędzy szkodą wyrządzoną Optimus, a wydaniem niezgodnych z prawem decyzji podatkowych oraz skutków majątkowych wydania wyżej wymienionych decyzji po stronie Optimus. Biegły wydał opinię w sprawie, doręczoną pełnomocnikowi Spółki w styczniu 2011 roku. Pełnomocnik złożył pismo procesowe z zastrzeżeniami do opinii biegłego, a po uzyskaniu odpowiedzi biegłego - replikę. W dniu 8 sierpnia 2011 odbyła się rozprawa, na której Sąd rozpatrzył część wniosków dowodowych strony powodowej, wydał szereg postanowień porządkowych oraz wyznaczył – celem przesłuchania świadków, trzy terminy rozprawy, tj. na dzień 3, 5 i 10 października 2011 r.

Rozprawy w tych terminach odbyły się, przesłuchano większość świadków, których przesłuchanie było wyznaczone. W związku z pojawieniem się dodatkowych wątków w sprawie, zaistniała konieczność ustalenia, czy sprawa dotyczy (jako tzw. statio fisci) także organów ścigania RP, które były zaangażowane w sprawę dotyczącą decyzji podatkowych z grudnia 2001 r. Sąd Okręgowy postanowił odroczyć rozprawę bez wyznaczania terminu do czasu ustalenia kręgu statio fisci. W dniu 14 lutego 2012 r. Sąd Okręgowy wydał postanowienie o zawiadomieniu Prokuratora Prokuratury Apelacyjnej w Krakowie (jako organ powołany do reprezentowania Skarbu Państwa w sprawie – statio fisci) o toczącym się postępowaniu. W trakcie wyznaczonej na dzień 23 kwietnia 2012 roku rozprawy, odbyło się przesłuchanie powołanego przez Spółkę świadka. Sąd nie wyznaczył kolejnego terminu rozprawy w sprawie.

Spór ten może mieć istotny wpływ na sytuację finansową lub rentowność CD Projekt RED S.A., jednakże skutkujący wyłącznie poprawą jej sytuacji finansowej w przypadku uzyskania wyroku zasądzającego.

2. Sprawa z powództwa Optimus S.A. przeciwko Michałowi Lorencowi o zapłatę

W dniu 10 kwietnia 2009 roku Optimus S.A. złożył do Sądu Okręgowego w Warszawie pozew przeciwko Panu Michałowi Lorencowi – byłemu Prezesowi Zarządu. Spółka domaga się zapłaty odszkodowania w kwocie 507,3 tys. zł za straty, jakie poniosła na skutek naruszenia obowiązków informacyjnych związanych z funkcjonowaniem na GPW w zakresie emisji Akcji serii D oraz zakupu akcji Zatra S.A. w czasie, gdy Michał Lorenc pełnił obowiązki Prezesa Zarządu. Rozprawa wyznaczona przez Sąd na dzień 2 czerwca 2010 r. nie odbyła się.

W połowie lutego 2011 roku złożone zostało pismo z prośbą o wyznaczenie terminu rozprawy. Spółka oczekuje na wyznaczenie kolejnego terminu.

3. Sprawa w przedmiocie stwierdzenia nadpłaty podatku od czynności cywilnoprawnych

W dniu 12 kwietnia 2011 roku Spółka złożyła do Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Warszawie skargę w zakresie błędnej zdaniem Spółki, interpretacji indywidualnej przepisów prawa podatkowego wydanej przez Dyrektora Izby Skarbowej w Warszawie w imieniu Ministra Finansów, w przedmiocie zwrotu na rzecz Spółki niesłusznie pobranego, w opinii Spółki, podatku od czynności cywilnoprawnych w związku z wkładami niepieniężnymi wniesionymi aportem do spółki CD Projekt Kiciński i Wspólnicy Sp. k, której następcą prawnym jest CD Projekt RED S.A.

W wydanym w dniu 15 marca 2012 roku wyroku, Sąd przychylił się do stanowiska Spółki, stwierdzając iż podatek od czynności cywilnoprawnych pobrany w momencie zawiązywania spółki CD Projekt Kiciński i Wspólnicy Sp. k. w wysokości 1.117.963 zł pobrany został niesłusznie. Obecnie Spółka oczekuje na uzasadnienie i uprawomocnienie wyroku oraz wystąpiła z wnioskiem do organów podatkowych o stwierdzenie nadpłaty w zakresie pobranego podatku i jej zwrot.

Sprawy karne w których CD Projekt RED S.A. ma status pokrzywdzonego

1. Sprawa przeciwko Michałowi Lorencowi, Piotrowi Lewandowskiemu i Michałowi Dębskiemu

W dniu 27 kwietnia 2009 r. Prokuratura Okręgowa przesłała akt oskarżenia do Sądu Okręgowego w Warszawie przeciwko Michałowi Lorencowi, Piotrowi Lewandowskiemu oraz Michałowi Dębskiemu, oskarżonym o popełnienie przestępstwa z art. 296 § 1 k.k. i art. 296 § 3 k.k. i innych. Sprawa toczy się za sygn. akt XVIII K 126/09. Spółka działa w charakterze oskarżyciela posiłkowego. Do chwili sporządzania sprawozdania odbyło się szereg rozpraw, przesłuchani zostali oskarżeni i część świadków. Kolejne terminy są wyznaczane na bieżąco, najbliższe przewidziane zostały na 4 i 12 lipca 2012 roku.

W toczącym się postępowaniu Spółka zgłosiła wniosek o zobowiązanie oskarżonych do naprawienia szkody w łącznej kwocie 4 397 tys. zł.

2. Sprawy karne zawisłe przeciwko osobom oskarżonym o popełnienie przestępstw z art. 296 KK, 286 KK i innych, wśród których znajdują się osoby pełniące uprzednio funkcje członka zarządu oraz rady nadzorczej spółki.

Spółka działa w niniejszej sprawie jako pokrzywdzona i oskarżyciel posiłkowy. Wraz z aktem oskarżenia złożonym do Sądu Okręgowego, wobec większości oskarżonych wniesiono o wydanie wyroku z trybie art. 335 kpk, tzn. bez przeprowadzenia postępowania dowodowego. Według wiedzy Spółki wyrok w sprawie w tym trybie został wydany zgodnie z wnioskiem prokuratury. Wyrok jest nieprawomocny, Spółka rozważa wniesienie środka odwoławczego. Wartość obowiązku naprawienia szkody na rzecz spółki w tych sprawach może wynieść łącznie ok. 900 tys. zł.

Sprawy sądowe

1. Sprawa z powództwa Namco Bandai Partners SAS

Spółka zależna od CD Projekt RED S.A. – CD Projekt Red Sp. z o.o. otrzymała 6 lipca 2011 roku zawiadomienie o złożonym przed Sądem Gospodarczym w Lyonie (Francja) powództwie przez Namco Bandai Partners SAS z siedzibą we Francji. W swoim pozwie francuska spółka, będąca jednym z dystrybutorów CD Projekt Red Sp. z o.o. zażądała stwierdzenia niemożliwości ewentualnego rozwiązania łączącej ją z CD Projekt Red Sp. z o.o. umowy dystrybucyjnej dotyczącej gry „Witcher 2: Assassins of Kings” na platformę PC w związku z wstrzymaniem przez Namco płatności należnych z tytułu umowy w wysokości 1.025.000 EUR, co według pozwu Namco było wynikiem niedotrzymania przez CD Projekt Red Sp. z o.o. warunków umowy dystrybucyjnej, w tym niemożliwienia Namco realizacji opcji pierwszeństwa w stosunku do dystrybucji gry „Witcher 2: Assassins of Kings” na platformę Xbox 360, a także bezpodstawne zdaniem powoda usunięcie z gry zabezpieczeń DRM przeciwdziałających nielegalnemu rozpowszechnianiu oprogramowania oraz ograniczeń regionalizujących grę terytorialnie.

Zgodnie z tymczasowym postanowieniem sądu gospodarczego rozpatrującego sprawę z dnia 19 lipca 2011 roku utrzymanym następnie w mocy decyzją Sądu Apelacyjnego z dnia 24 sierpnia 2011 roku, wstrzymana płatność na rzecz CD Projekt Red Sp. z o.o. zdeponowana została na koncie Dziekana Izby Adwokackiej w Lyonie, przy jednoczesnym wstrzymaniu możliwości rozwiązania przedmiotowej umowy do czasu rozstrzygnięcia właściwego sporu między stronami. Jednocześnie francuski sąd nakazał CD Projekt Red Sp. z o.o. wstrzymanie do czasu rozstrzygnięcia sporu realizacji umowy zawartej z firmą THQ Limited z siedzibą w Wielkiej Brytanii, a dotyczącej dystrybucji gry „Witcher 2: Assassins of Kings” na platformę XBOX 360 na terytoriach Europy Zachodniej, Azji i Pacyfiku oraz Centralnej i Południowej Ameryki, zastrzegając jednocześnie, iż ustanowione zabezpieczenia wygasną wraz z uprawomocnieniem się orzeczenia Sądu co do meritum sporu, bądź stracą ważność 10 grudnia 2011 roku.

W związku z formalnym połączeniem spółek CD Projekt RED S.A. jako spółki przejmującej oraz spółki zależnej CD Projekt Red Sp. z o.o. jako spółki przejmowanej, będącej pierwotnie stroną postępowania - z dniem połączenia, tj. 30 września 2011 roku CD Projekt RED S.A. wchodząc z mocy prawa w ogół praw i obowiązków spółki przejmowanej, stała się stroną toczącego się postępowania.

Finalnie w wydanym w dniu 6 grudnia 2011 roku orzeczeniu, francuski sąd postanowił zobowiązać CD Projekt RED S.A. do podpisania stosownej umowy dystrybucyjnej w zakresie dystrybucji gry „Witcher 2: Assassins of Kings” na platformę Xbox 360 z Namco Bandai Partners, na warunkach odpowiadających warunkom umowy z firmą THQ Limited, nakazując równocześnie wstrzymanie wykonywania pierwotnie zawartej w tym zakresie umowy z THQ Limited. Decyzją Sądu CD Projekt RED S.A. zobowiązana została do przywrócenia regionalizacji terytorialnej

sprzedaży gry „Witcher 2: Assassins of Kings”, prowadzonej przez należący do zależnej od CD Projekt RED S.A. spółki GOG Ltd. portal GOG.com. Jednocześnie w zakresie wydanego orzeczenia Sąd zobowiązał CD Projekt RED S.A. do pokrycia Namco kosztów związanych rozstrzygniętym postępowaniem.

Ustanowione w toku postępowania zabezpieczenie w postaci należnej CD Projekt RED S.A. kwoty 1.025.000 EUR, zostało zgodnie z postanowieniem sądu w Lyonie przekazane Spółce, po wykonaniu przez nią zobowiązań w zakresie podpisania umowy dystrybucyjnej z Namco w odniesieniu do gry „Witcher 2: Assassins of Kings” na platformę Xbox 360 oraz przywrócenia terytorialnej regionalizacji sprzedaży przez GOG.com. Zwolnienie kwoty zabezpieczenia nastąpiło po dniu bilansowym.

XII. INFORMACJA O BADANIU SPRAWOZDAŃ FINANSOWYCH

Wyboru rekomendowanej przez Zarząd Spółki firmy PKF Audyt Sp z o.o. na audytora dokonującego przeglądu półrocznego oraz badającego roczne sprawozdania finansowe Spółki i jej Grupy kapitałowej za 2011 rok dokonała Rada Nadzorcza Spółki w dniu 12 maja 2011 roku. Umowa została podpisana w dniu 5 lipca 2011 roku.

Sprawozdanie finansowe za I półrocze 2011 podlegało przeglądowi przez PKF Audyt Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie na podstawie umowy zawartej w dniu 5 lipca 2011 roku.

Sprawozdanie finansowe GOG Ltd. było badane przez firmę GCP Auditor Ltd.

Całkowite wynagrodzenie audytorów należne za rok obrotowy 2011 przedstawia poniższa tabela:

<i>Wynagrodzenie wypłacone lub należne za rok obrotowy [w tys. zł]</i>	01.01.2011 - 31.12.2011	01.01.2010 - 31.12.2010
- za badanie rocznych sprawozdań finansowych i skonsolidowanego sprawozdania finansowego	83	68
- za inne usługi świadczące, w tym przegląd sprawozdań finansowych i skonsolidowanego sprawozdania finansowego	74	26
- za pozostałe usługi	7	11
Razem	164	105

XIII. PODPISY

Warszawa, dnia 27 kwietnia 2012 r.

Podpisy Członków Zarządu:

Adam Kiciński
Prezes Zarządu

Marcin Iwiński
Członek Zarządu

Piotr Nielubowicz
Członek Zarządu

Adam Badowski
Członek Zarządu

Michał Nowakowski
Członek Zarządu