SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ CDPROJEKTRED ZA OKRES 01.01.2012 – 30.06.2012

I. KLUCZOWE CZYNNIKI MAJĄCE WPŁYW NA WYNIKI GRUPY I ISTOTNE ZDARZENIA PIERWSZEGO PÓŁROCZA 2012 DO DNIA PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA

1. W dniu 17 kwietnia 2012 roku światową premierę miała gra „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów" Edycja Rozszerzona na konsole Xbox 360 oraz na komputery PC. Premiera ta miała bezpośredni wpływ na wyniki pierwszego półrocza 2012 roku zarówno CD Projekt RED S.A., jak i w mniejszym zakresie CD Projekt Sp. z o.o.
2. Premiera Wiedźmina 2 na konsole Xbox 360 była debiutem zarówno rynkowym jak i technologicznym Spółki na platformie konsolowej, co stanowi istotny etap rozwoju stworzonego w Spółce silnika RED Engine będącego w założeniach podstawą przyszłych multiplatformowych produkcji Spółki.
3. Sprzedaż Edycji Rozszerzonej Wiedźmina 2 na konsole Xbox 360 od premiery do końca czerwca 2012 wynosiła 543 tys. sztuk.
4. W dniu 5 kwietnia 2012 roku wydana została w cyfrowej dystrybucji pierwsza część gry „Wiedźmin" na komputery Apple z systemem Mac OS X. Produkt w wersji dwusystemowej PC/Mac sukcesywnie wprowadzany jest do klasycznej dystrybucji w kolejnych krajach.
5. W ocenie Zarządu obie premiery odniosły sukces zarówno komercyjny, jak i wizerunkowy, uzyskując bardzo dobre oceny prasy branżowej i ogólnej, a także graczy, którzy docenili ponadprzeciętną jakość produkcji Spółki, czego zwieńczeniem było 6 nagród przyznanych podczas największych europejskich targów gier komputerowych gamescom 2012 w Kolonii. Dodatkowym, istotnym aspektem obu premier, był udany debiut rynkowy produktów CD Projekt RED S.A. na platformach sprzętowych Xbox 360 i Mac OS X.
6. W dniu 30 maja 2012 roku Spółka ogłosiła, zgodnie z celami, założonymi w Strategii Grupy Kapitałowej CD Projekt RED na lata 2012-2015, ogłoszonej w listopadzie 2011 roku, że drugi zespół deweloperski pracuje nad nowym projektem opartym na kultowym systemie pen & paper RPG Mike'a Pondsmitha - Cyberpunk®. Nowy, multiplatformowy tytuł CD Projekt RED, będzie nieliniowym RPG z akcją umiejscowioną w mrocznym, futurystycznym świecie. System, na którym oparta jest gra został przetłumaczony na 9 języków i sprzedaje się nieprzerwanie od 1988 roku, a liczba graczy jest szacowana na ponad 5 mln osób na całym świecie. Produkcja realizowana jest na podstawie praw nabytych bezpośrednio od twórcy systemu współpracującego ze Spółką w tym procesie.
7. CD Projekt RED w lipcu 2012 roku ogłosił, że w ciągu niecałych pięciu lat od debiutu serii o Wiedźminie, jej obie części sprzedały się na całym świecie w ponad 4 mln egzemplarzy. To historyczny rekord w polskiej branży producentów gier wideo.
8. GOG Ltd. na przełomie marca i kwietnia 2012 roku rozszerzył katalog oferowanych produktów o nowsze gry i premierowe tytuły od niezależnych twórców w wyższych segmentach cenowych.
9. GOG.com, należąca do GOG Ltd. platforma cyfrowej dystrybucji gier pobiła w ciągu 48 godzin od konferencji 5 kwietnia 2012 roku, swój rekord popularności. Serwis, który w tym czasie prowadził akcję promocyjną odwiedziło ponad 1,1 mln unikalnych użytkowników, a 6 kwietnia 2012 roku liczba odnotowanych odsłon była wyższa od osiąganej przez największy tego typu serwis na świecie. Według badającego ruch w sieci portalu alexa.com, GOG.com znalazł się w tym czasie wśród 500 najbardziej odwiedzanych stron internetowych na świecie.
10. Najważniejszym wydarzeniem pierwszego półrocza w segmencie dystrybucji gier realizowanym przez CD Projekt Sp. z o.o. była premiera „Diablo III" 15 maja 2012 roku. W noc premiery tytuł Activision Blizzard zakupiło 17 tysięcy polskich graczy, a do daty publikacji sprzedaż wyniosła 145 tys. sztuk.
11. Skonsolidowane przychody Grupy w pierwszym półroczu 2012 roku wyniosły 71 422 tys. zł. Przychody w ramach poszczególnych segmentów działania Grupy w odniesieniu do sprzedaży do klientów zewnętrznych wyniosły:
    a. Działalność wydawnicza oraz dystrybucja gier i filmów: 32 138 tys. zł;
    b. Produkcja gier: 23 100 tys. zł;

c. Cyfrowa dystrybucja gier: 15 519 tys. zł;

d. Inne: 685 tys. zł;

12. EBITDA Grupy CD Projekt RED za pierwsze półrocze 2012 roku wyniosła 14 947 tys. zł.
13. Skonsolidowany zysk netto Grupy CD Projekt RED za pierwsze półrocze 2012 roku wyniósł 13 810 tys. zł.
14. W marcu 2012 roku GOG Ltd. wypłacił na rzecz jedynego akcjonariusza CD Projekt RED S.A. dywidendę w wysokości równowartości 1 mln EUR. GOG Ltd. nie posiada żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.

II. OPIS DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT RED

INFORMACJE OGÓLNE O PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI GOSPODARCZEJ W ROKU OBROTOWYM 2012

Działalność Grupy Kapitałowej CD Projekt RED prowadzona jest w czterech segmentach operacyjnych:

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

Na dzień 30 czerwca 2012 roku zatrudnienie w oparciu o umowy o pracę w Grupie Kapitałowej CD Projekt RED wyniosło 113 osób, w porównaniu do stanu zatrudnienia na koniec 2011 roku - 97 osób. Wykazany wzrost zatrudnienia spowodowany jest dynamicznym rozwojem działalności Grupy, w tym rozpoczęciem prac nad drugim tytułem klasy AAA.

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

Grupa Kapitałowa CD Projekt RED jest jednym z czołowych 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 realizowana jest poprzez CD Projekt Sp. z o.o. wyłącznie na terenie Polski.

Wydawanie gier na komputery PC

Przedmiotowa działalność prowadzona jest w szczególności poprzez:

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

Dystrybucja gier wideo

Przedmiotowa działalność obejmuje zarówno dystrybucję gier na komputery PC, konsole stacjonarne oraz przenośne. 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.:

- przygotowanie lokalnych wersji językowych,

- realizację kampanii promocyjnych i marketingowych,
- zarządzanie cyklem życia produktu (tj. właściwe przepozycjonowywanie gier pomiędzy poszczególnymi segmentami cenowymi),
- realizację obsługi posprzedażowej.

Spółka zależna CD Projekt Sp. z o.o. wprowadza do sprzedaży na terenie kraju zlokalizowane (tj. przetłumaczone na lokalny język) wersje gier na PC, konsole Xbox 360 i PlayStation 3 wielu światowych producentów i wydawców. Od początku swojej działalności spółka wydała kilkaset w pełni zlokalizowanych tytułów na PC oraz kilkadziesiąt zlokalizowanych gier na konsole PlayStation 3 i Xbox 360. Cześć oferty spółki wprowadzana jest do sprzedaży w oryginalnych wersjach językowych.

Dystrybucja filmów DVD oraz Blu-ray

Od listopada 2009 roku CD Projekt Sp. z o.o. jest oficjalnym dystrybutorem filmów na nośnikach DVD i 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. W roku 2011 CD Projekt został również oficjalnym dystrybutorem filmów i seriali Telewizji Polsat, a do oferty dołączane są produkty kolejnych dostawców. Oferta filmowa CD Projekt sprzedawana jest zarówno w standardowych kanałach sprzedaży, jaki i oferowana poprzez wypożyczalnie filmów.

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

Na początku stycznia 2012 roku Spółka wprowadziła do oferty produkty amerykańskiej firmy Wizard of The Coast (część grupy HASBRO) stając się oficjalnym polskim wydawcą kolekcjonerskiej gry karcianej „Magic: The Gathering" oraz gier planszowych „Avalon Hill".

W kwietniu 2012 roku CD Projekt Sp. z o.o nawiązał współpracę z firmą M2 Films, nowym wydawcą na polskim rynku filmowym. Efektem współpracy jest rozszerzenie oferty wydawniczej CD Projekt o niezależne produkcje filmowe wydawane pod marką „Rebel Rebel". W maju 2012 roku do portfolio partnerów Spółki dołączył również Discovery Communications Europe Ltd., globalny wydawca telewizyjny i producent filmów dokumentalnych, który wzbogaci ofertę CD Projekt Sp. z o.o. o filmy popularnonaukowe i przyrodnicze wydawane na nośnikach Blu-ray i DVD pod marką Discovery.

W kategorii gier komputerowych najważniejsze premiery wydane przez CD Projekt Sp. z o.o. do daty publikacji niniejszego sprawozdania, to między innymi takie tytuły: „Diablo III", „Gothic 4: Arcania Upadek Setarrif", „Dirt 3 Complete Edition", „Botanicula", „Scania Truck Driving Simulator", „London 2012", „Merida Waleczna", a także – wydana w dniu publikacji niniejszego sprawozdania jedna z najbardziej oczekiwanych premier tego roku - „Guild Wars 2".

Najważniejszym krajowym wydarzeniem rynku gier komputerowych w pierwszej połowie 2012 roku była wspomniana wcześniej premiera od dawna oczekiwanej gry „Diablo III" dystrybuowanej przez CD Projekt Sp. z o.o. w Polsce na zasadzie wyłączności. Premiera gry studia Blizzard została uświetniona największą premierową nocną imprezą w historii polskiej branży gier. W 27 miastach na terenie całego kraju, dokładnie o północy gra Diablo III trafiła do sprzedaży i jeszcze tej samej nocy została sprzedana w ilości 17 tysięcy egzemplarzy. Sprzedaż od dnia premiery do momentu publikacji niniejszego sprawozdania wyniosła 145 tysięcy egzemplarzy.

W lutym 2012 roku CD Projekt Sp. z o.o. wprowadził nową serię gier edukacyjnych na PC „Małpie opowieści", a w marcu serię gier z gatunku symulacji „Świat Symulatorów".

W kategorii gier konsolowych najważniejszym wydarzeniem było wydanie w rewolucyjnej cenie 129,99 zł gry „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów Edycja Rozszerzona" na konsole Xbox 360. Konsolowa premiera Wiedźmina była według szacunków Spółki największą tegoroczną premierą konsolową w Polsce. Inne ważne premiery konsolowe wydane przez CD Projekt Sp. z o.o. do daty publikacji niniejszego sprawozdania to między innymi: „Londyn 2012", „UFC 3", „Binary Domain", „Dirt 3 Complete Edition", „Merida Waleczna".

Najważniejsze premiery filmowe pierwszego półrocza 2012 roku to: „Służące", „Czas wojny", „Afrykańskie koty", „Muppety", „101 Dalmatyńczyków", „Zakochany Kundel", „Giganci ze stali" oraz „John Carter".

W kategorii filmy DVD do katalogu produktów CD Projekt Sp. z o.o. dołączyła seria „Kolekcja Filmowe Olśnienia", w ramach której ukazało się 7 starannie wyselekcjonowanych filmów, zachwycających niezwykłym klimatem i pięknymi historiami o życiu. Znajdują się tu najciekawsze filmy z różnych stron świata, takie jak: „Azur i Asmar", „I wszystko lśni" czy „Uroki życia". W marcu na DVD zostały wydane najnowsze sezony popularnych seriali „Gotowe na wszystko sezon 7", „Prywatna praktyka sezon 7" i „Chirurdzy sezon 7".

W styczniu 2012 CD Projekt Sp. z o.o. podpisała umowę z nowym operatorem logistycznym świadczącym kompleksowe usługi w zakresie magazynowania, przepakowywania, kompletowania, etykietowania i logistyki dla CD Projekt Sp. z o.o..

Ponadto 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 Unii Europejskiej.

Produkcja gier – informacje ogólne

Produkcja gier komputerowych realizowana jest bezpośrednio przez CD Projekt RED S.A. Działalność ta polega na tworzeniu gier wideo oraz sprzedaży licencji na ich dystrybucję. Produkcja gier wideo została rozpoczęta w 2002 roku, kiedy wystartowały prace nad debiutancką grą z gatunku RPG – „Wiedźminem". Tytuł oparty na prozie Andrzeja Sapkowskiego został wydany w październiku 2007 roku i okazał się wielkim sukcesem na skalę światową. W maju 2011 roku ukazał się drugi tytuł - Wiedźmin 2 Zabójcy Królów na komputery PC, a w kwietniu 2012 roku Wiedźmin 2 Edycja Rozszerzona na konsole Xbox 360 oraz komputery PC. Obecnie trwają równoległe prace nad dwoma projektami RPG klasy AAA, których premiera przewidziana jest minimum na dwie platformy sprzętowe. Zgodnie z ogłoszoną w listopadzie 2011 roku „Strategią Grupy Kapitałowej CD Projekt Red na lata 2012 - 2015" CD Projekt RED planuje sprzedać co najmniej 10 mln gier własnej produkcji do końca roku 2015.

Produkcja gier – kluczowe wydarzenia

Najważniejszym wydarzeniem pierwszego półrocza 2012 roku w segmencie produkcji gier była światowa premiera gry „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów" Edycja Rozszerzona na konsole Xbox 360 oraz na komputery PC 17, która miała miejsce 17 maja 2012 roku. Jeszcze przed swoją premierą tytuł trafił na czołowe miejsca listy bestsellerów sklepu Amazon zarówno w Stanach Zjednoczonych, jak i Wielkiej Brytanii. W samych Stanach Zjednoczonych tylko w przedsprzedaży gracze zakupili ponad 60 tysięcy egzemplarzy gry. Ekskluzywne wydanie gry, nazwane Mroczną Edycją wyprzedało się w przedsprzedaży zarówno w Europie Zachodniej, jak i Stanach Zjednoczonych jeszcze przed premierą. Sprzedaż Edycji Rozszerzonej Wiedźmina 2 na konsole Xbox 360 od premiery do końca czerwca 2012 roku wynosiła 543 tysięcy sztuk.

Konsolowy debiut CD Projekt RED S.A. został bardzo entuzjastycznie przyjęty zarówno przez graczy, jak i media branżowe, a gra po raz kolejny zdobyła wiele nagród i wyróżnień zarówno w krajowej, jak i międzynarodowej prasie. Wiedźmin ponownie znalazł się na okładkach gazet branżowych w wielu krajach świata.

Premierze gry towarzyszyły między innymi poniższe relacje kluczowych międzynarodowych mediów:

„*…złożona polityczna intryga i moralne wybory, które mają znaczenie czynią z Wiedźmina grę, w którą musisz zagrać*", Gamespot.

„*CD Projekt RED przeniósł wybory narracyjne na zupełnie nowy poziom*", Gamecritics.

„*Tutaj nie ma trzymania za rękę, a biorąc pod uwagę jak dobra była wersja PC, to Xboksowi 360 trzeba właśnie takiego niewybaczającego RPG-a*", IGN.

Wraz z premierą wersji konsolowej swoją repremierę w ulepszonej i rozszerzonej edycji miała również wydana wcześniej druga część Wiedźmina na komputery PC.

Ponadto w lipcu bieżącego roku, po zakończeniu okresu sprawozdawczego, Spółka podczas ograniczonych w czasie kilkudniowych wakacyjnych promocji sprzedała w cyfrowej dystrybucji ponad 100 tysięcy egzemplarzy Edycji Rozszerzonej Wiedźmina 2 na komputery PC.

W kwietniu 2012 roku Spółka wydała w cyfrowej dystrybucji swoją pierwszą grę na komputery Apple.

Po sukcesie wersji cyfrowej, w lipcu 2012 roku rozpoczęto sprzedaż wersji pudełkowej tytułu w wybranych krajach, m.in. Polsce, Francji, Szwecji, Norwegii, Finlandii, Danii, Włoszech, a także Australii. Od drugiej połowy sierpnia gra w tej wersji dostępna jest również na największym europejskim rynku, w Niemczech. Sprzedaż jest kontynuowana, a wersja pudełkowa wprowadzana będzie do dystrybucji w kolejnych krajach. Co istotne, na mocy porozumienia z Atari, od początku 2012 roku CD Projekt RED odzyskał pełne prawa do pierwszej części Wiedźmina. Oznacza to, że po odjęciu marży sprzedawców, wszelkie środki uzyskane ze sprzedaży tytułu trafiają bezpośrednio do CD Projekt RED.

W okresie premiery Edycji Rozszerzonej Wiedźmina 2 Spółka wydała również interaktywny komiks z akcją osadzoną w uniwersum Wiedźmina na platformy iOS, do pobrania za darmo poprzez App Store. Udostępnienie fanom marki Wiedźmin komiksu na urządzenia iPhone i iPad było fragmentem kampanii promocyjnej gry oraz debiutem Spółki na App Store - platformie dystrybucji oprogramowania Apple.

Jednym z najważniejszych wydarzeń minionego półrocza w segmencie produkcji gier było ogłoszenie 30 maja 2012 roku nowego projektu klasy AAA opartego na kultowym systemie pen & paper RPG Cyberpunk® Mike'a Pondsmitha. Powstająca gra, osadzona w mrocznym i futurystycznym świecie, tworzona jest przez nowy zespół, którego trzon stanowią developerzy z doświadczeniem zdobytym przy produkcji gier z serii Wiedźmin. Zgodnie z założeniami „Strategii Grupy CD Projekt RED na lata 2012-2015" nowy tytuł będzie produkcją na co najmniej dwie platformy sprzętowe i będzie konkurował z największymi światowymi hitami gatunku.

Mike Pondsmith, który będzie wspierał studio przy tworzeniu nowej gry to najwyższej klasy projektant RPG-ów. Stworzony przez Pondsmitha system Cyberpunk® został przetłumaczony na 9 języków i sprzedaje się nieprzerwanie od 1988 roku, a liczba graczy szacowana jest na ponad 5 mln osób na całym świecie. Ogłoszenie przez CD Projekt RED rozpoczęcia nowego projektu spotkało się z olbrzymim zainteresowaniem ze strony mediów i graczy na całym świecie.

Na pięć dni przed datą publikacji niniejszego sprawozdania, 23 sierpnia 2012 roku Wiedźmin 2 Edycja Rozszerzona na konsole Xbox 360 zadebiutowała w Japonii. Wejście tytułu na ten najstarszy i najważniejszy azjatycki rynek poprzedziły bardzo przychylne recenzje. Dziennikarze największego i najbardziej prestiżowego japońskiego tygodnika o grach – Famitsu (o nakładzie 0,5 mln egzemplarzy tygodniowo) przyznali tytułowi stworzonemu przez CD Projekt RED oznaczenie Platinium Award. Podobne wyróżnienie uzyskało niewiele zachodnich produkcji.

Jednym z ostatnich przed datą publikacji niniejszego sprawozdania uzyskanych potwierdzeń sukcesu gry Wiedźmin 2: Zabójcy Królów było ogłoszenie w Kolonii, przed największymi branżowymi europejskimi targami gamescom 2012, zwycięzców prestiżowego konkursu European Games Award, koncentrującego się na wybitnych osiągnięciach europejskiego przemysłu gier. Wiedźmina 2 i CD Projekt RED nominowano w sumie w 9 prestiżowych kategoriach: Best European Game Best European Console Game, Best European Special Edition, Best European Gameworld, Best European Design, Best European Art Direction, Best European Character Design, Best European Action Game, Best European Community. Gra wygrała w 6 kategoriach w tym w najważniejszej kategorii „Best Europen Game". Lista wszystkich sześciu nagród przedstawia się następująco:

- Best European Game *(Najlepsza Europejska Gra)*
- Best European Special Edition *(Najlepsza Europejska Edycja specjalna)*
- Best European Game Design *(Najlepszy Europejski Projekt Gry)*
- Best European Character Design *(Najlepszy Europejski Projekt Postaci)*
- Best European Art Direction *(Najlepsze Europejskie Kierownictwo Artystyczne)*
- Best European Gameworld *(Najlepszy Europejski Świat Gry)*

CD Projekt RED był również obecny podczas wspomnianych powyżej największych europejskich targów poświęconych grom komputerowym gamescom, które odbyły się w dniach 15-19 sierpnia 2012 roku w Kolonii. Spółka podczas targów zaprezentowała tzw. toolset – REDkit, czyli narzędzie do tworzenia nowych lokacji i przygód osadzonych w świecie Wiedźmina 2. Będzie ono dostępne za darmo dla społeczności modderskich (grup hobbystycznie tworzących nową lub modyfikującą istniejącą zawartość gier) z całego świata i umożliwi im m.in. tworzenie nowych światów, kształtowanie ich terenu, otoczenia, a także cyklu dnia i nocy w sposób umożliwiający umieszczenie nowej rozgrywki w uniwersum Wiedźmina 2. Narzędzie i jego możliwości były demonstrowane

dziennikarzom i przedstawicielom branży w biznesowej części targów. Według danych Spółki, w ciągu trzech dni prezentację obejrzało blisko 300 dziennikarzy branżowych z całego świata. Udostępnianie dodatkowych materiałów do gry aktywizuje środowisko graczy i pozwalają na dalsze animowanie zainteresowania grą.

Dodatkowo na ogólnodostępnej części targów Spółka prezentowała się na dedykowanym stanowisku rekrutacyjnym. CD Projekt RED zachęcał wszystkich utalentowanych i doświadczonych ludzi do podjęcia pracy w Polsce. Na specjalnie zorganizowanych w tym celu otwartych prezentacjach twórcy gier z CD Projekt RED przedstawiali międzynarodowemu audytorium zalety życia i pracy w Warszawie.

Cyfrowa dystrybucja gier – informacje ogólne

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

Platforma została uruchomiona we wrześniu 2008 roku. Pierwotną misją GOG.com była rewitalizacja, czyli ponowne ożywienie i zaoferowanie najbardziej kultowych gier PC klientom z całego świata, ze szczególnym naciskiem na kraje angielskojęzyczne tj. Stany Zjednoczone, Kanadę, Wielką Brytanię, Australię i Nową Zelandię. Produkty pierwotnie oferowane były w cenach do 5,99 dolarów i 9,99 dolarów. Wraz z rozwojem serwisu i wprowadzeniem do oferty nowszych tytułów i premier od niezależnych wydawców, w 2012 roku zostały wprowadzone kolejne progi cenowe: 14,99 dolarów, 19,99 dolarów, 29,99 dolarów i 34,99 dolarów.

Obecnie w serwisie dostępnych jest ponad 420 tytułów od 86 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 inne niezależne platformy: Steam, Gamersgate, GameStop[1]) 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 dodatkowe, darmowe materiały bonusowe, takie jak ścieżki dźwiękowe, mapy, plakaty itd. Ponadto GOG Ltd. zapewnia pełną kompatybilność gier z 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.

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

Cyfrowa dystrybucja gier - kluczowe wydarzenia

W styczniu 2012 roku portfolio GOG.com powiększyło się o gry SquareEnix – jednego z największych wydawców na świecie (tytuły takie jak: Deus Ex, Hitman i seria Thief).

W końcu pierwszego kwartału 2012 roku GOG Ltd. wypłacił po raz pierwszy na rzecz jedynego akcjonariusza CD Projekt RED S.A. dywidendę w wysokości równowartości 1 mln euro. GOG Ltd. nie posiada żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.

Na przełomie marca i kwietnia 2012 GOG Ltd. rozpoczął kampanię „Bigger, Fresher, Newer" odświeżającą serwis i wprowadził do oferty pierwsze produkty w wyższych segmentach cenowych (14,99 dolarów). Są nimi zarówno nowsze gry od znanych wydawców, jak i premierowe tytuły pochodzące od twórców niezależnych (Indie). GOG.com wystartował także z pierwszą w swojej historii przedsprzedażą. Zaoferowana gra „Legend of Grimrock" jest do tej pory najlepiej sprzedającym się niezależnym tytułem na serwisie.

[1] W połowie 2011 roku uruchomiona została platforma cyfrowej dystrybucji Origin należąca do największego światowego wydawcy

Podczas wiosennej konferencji Grupy CD Projekt RED, 5 kwietnia 2012 roku, GOG.com ogłosił szereg działań promocyjnych m.in. Fallout za darmo przez 48 godzin, kopię zapasową Wiedźmina 2 dla wszystkich użytkowników, którzy kupili grę w dowolnym sklepie na świecie oraz włączenie do oferty gier AAA: Assassin's Creed and Heroes V w nowej cenie 19,99 dolarów. W ciągu dwóch dni od konferencji 5 kwietnia 2012 roku, GOG.com pobił swój rekord popularności. Serwis odwiedziło ponad 1,1 mln unikalnych użytkowników, a 6 kwietnia 2012 roku liczba odnotowanych odsłon była wyższa od osiąganej przez największy tego typu serwis na świecie. Według badającego ruch w sieci portalu alexa.com, GOG.com znalazł się w tym czasie wśród 500 najbardziej odwiedzanych stron internetowych na świecie.

W związku z dynamicznym rozwojem serwisu i zachodzącymi w nim zmianami zespół GOG.com w pierwszym półroczu 2012 roku pracował nad dalszym ulepszeniem jego strony internetowej wprowadzając szereg zmian i usprawnień, a także nowych funkcjonalności. Działania te powinny pozytywnie wpłynąć m.in. na szybkość działania serwisu, ilość obsługiwanych użytkowników, dalsze podniesienie bezpieczeństwa serwisu oraz zwiększenie jego widoczności w wyszukiwarkach internetowych.

W czerwcu do oferty serwisu zostały dodane produkty kolejnego wydawcy – Telltale Games, czołowego wydawcy gier przygodowych, a portfolio tytułów dostępnych na GOG.com poszerzyło się o serie „Tales of Monkey Island" i „Sam & Max". Tym samym na koniec okresu sprawozdawczego w serwisie obecnych było 86 wydawców i developerów z całego świata. Wprowadzono także nowe zakresy cenowe 29,99 i 34,99 dolarów.

Pomiędzy 19 czerwca a 5 lipca 2012 roku GOG.com przeprowadził coroczną akcję promocyjną. Po raz pierwszy wprowadzono opcję „Battle of the Games" pozwalającą użytkownikom portalu na głosowanie i decydowanie o obniżkach poszczególnych tytułów. W efekcie w czasie 19 dni trwania promocji sprzedano trzy razy więcej gier niż w trakcie analogicznej promocji w poprzednim roku. Dodatkowo stronę GOG.com odwiedziło 1,1 mln unikalnych użytkowników, strona miała blisko 11 mln wyświetleń, a użytkownicy oddali blisko 190 tys. głosów.

Należy podkreślić, że całkowita liczba sprzedanych gier w pierwszej połowie 2012 roku była ponad dwukrotnie wyższa niż w porównywalnym okresie poprzedniego roku, a przeciętny użytkownik serwisu posiada o 24% gier więcej (powyższe liczby nie obejmują darmowych gier, które zostały zaoferowane użytkownikom w ramach promocji). Co istotne, w pierwszym i drugim kwartale 2012 roku, serwis zyskał prawie trzy razy więcej nowych użytkowników niż w pierwszej połowie 2011 roku.

III. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY

1. OMÓWIENIE PODSTAWOWYCH WIELKOŚCI EKONOMICZNO–FINANSOWYCH UJAWNIONYCH W SPRAWOZDANIU FINANSOWYM ZA PIERWSZE PÓŁROCZE 2012 ROKU

ŚRODROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

w tys. zł	**30.06.2012**	**31.03.2012**	**31.12.2011**	**30.06.2011**
AKTYWA TRWAŁE	**93 229**	**90 751**	**90 762**	**90 064**
Rzeczowe aktywa trwałe	*10 048*	*10 477*	*9 924*	*9 477*
Wartości niematerialne	*78 973*	*77 718*	*77 923*	*72 790*
Wartość firmy	*2 002*	*2 002*	*2 002*	*6 847*
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	*1 896*	*285*	*644*	*684*
Pozostałe aktywa trwałe	*310*	*269*	*269*	*266*
AKTYWA OBROTOWE	**96 507**	**78 266**	**94 964**	**91 625**
Zapasy	*31 668*	*33 751*	*31 112*	*24 409*
Należności handlowe	*24 241*	*18 622*	*31 549*	*26 141*
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego	*7*	*124*	*1 632*	*1 018*
Pozostałe należności	*2 468*	*1 959*	*1 208*	*1 427*
Pozostałe aktywa finansowe	*4 608*	*1 793*	*4 229*	*5 123*
Rozliczenia międzyokresowe	*25 175*	*17 138*	*15 415*	*15 924*
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	*8 340*	*4 879*	*9 819*	*17 583*
AKTYWA RAZEM	**189 736**	**169 017**	**185 726**	**181 689**

w tys. zł	**30.06.2012**	**31.03.2012**	**31.12.2011**	**30.06.2011**
KAPITAŁ WŁASNY	**137 545**	**123 962**	**123 809**	**119 859**
Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej	***137 545***	***123 962***	***123 809***	***119 859***
Kapitał zakładowy	*94 950*	*94 950*	*94 950*	*94 950*
Kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	*105 200*	*106 705*	*106 705*	*106 705*
Pozostałe kapitały	*214*	*46*	*-*	*-*
Różnice kursowe z przeliczenia	*(567)*	*(640)*	*(278)*	*(715)*
Niepodzielony wynik finansowy	*(76 062)*	*(77 568)*	*(101 530)*	*(101 530)*
Wynik finansowy bieżącego okresu	*13 810*	*469*	*23 962*	*20 449*
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE	**9 059**	**7 036**	**7 590**	**11 859**
Kredyty i pożyczki	*-*	*-*	*-*	*4 140*
Pozostałe zobowiązania finansowe	*398*	*470*	*333*	*197*
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	*8 128*	*6 182*	*6 874*	*7 361*
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	*495*	*345*	*344*	*122*
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	*30*	*30*	*30*	*34*
Pozostałe rezerwy	*8*	*9*	*9*	*5*
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	**43 132**	**38 019**	**54 327**	**49 971**
Kredyty i pożyczki	*6 958*	*5 788*	*13 404*	*10 459*
Pozostałe zobowiązania finansowe	*2 931*	*271*	*240*	*128*
Zobowiązania handlowe	*26 750*	*22 778*	*33 567*	*26 073*

Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	*504*	*241*	*163*	*1 561*
Pozostałe zobowiązania	*3 100*	*7 577*	*6 043*	*9 958*
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	*177*	*1 272*	*90*	*18*
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	*2 481*	*1*	*209*	*1 001*
Pozostałe rezerwy	*231*	*91*	*611*	*773*
PASYWA RAZEM	**189 736**	**169 017**	**185 726**	**181 689**

Największa pozycję aktywów trwałych są wartości niematerialne w łącznej kwocie 78 973 tys. zł (w tym największe pozycje to wartość firmy 44 415 tys. zł, marka korporacyjna „CD Projekt" o wartości 17 095 tys. zł oraz znak towarowy „The Witcher" o wartości 15 104 tys. zł.).

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

Na wzrost wartości aktywów obrotowych (1 543 tys. zł na przestrzeni półrocza) miały wpływ następujące pozycje:

Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych wynosząca w pierwszym półroczu bieżącego roku 9 760 tys. zł. Wzrost ten wynika głównie ze wzrostu kwoty rozliczeń międzyokresowych w segmencie produkcji gier i odpowiada wartości rezerw na przychody ze sprzedaży w wysokości 11 353 tys. zł zafakturowanych w 3 kwartale 2012 roku a dotyczących sprzedaży produktów grupy w 2 kwartale bieżącego roku – w tym istotnej części przychodów z tytułu wysokiej premierowej sprzedaży Wiedźmina 2 na konsole Xbox 360.

Spadek wartości należności handlowych na koniec czerwca 2012 w stosunku do końca grudnia 2011 wynika głównie ze spływu należności wynikających ze sprzedaży zrealizowanej w okresie przedgwiazdkowym w segmencie dystrybucji gier i filmów oraz ze zwolnienia należności zabezpieczonej wcześniej w sekwestrze sądowym na kwotę stanowiącą równowartość 1 025 tys. EUR zgodnie z raportem bieżącym nr 3/2012 z dnia 18 stycznia 2012 roku (segment produkcji gier).

Na wartość zapasów składa się głównie wartość produkcji w toku realizowanej w ramach segmentu produkcji gier w wysokości 24 240 tys. zł oraz wartość zapasów magazynowych segmentu dystrybucji gier i filmów w wysokości 7 236 tys. zł.

Wzrost wartości kapitałów własnych wynika głównie z dodatniego wyniku finansowy bieżącego okresu w wysokości 13 810 tys. zł.

Spadek wartości skonsolidowanych zobowiązań handlowych w kwocie 6 817 tys. zł wynika głównie ze zmniejszenia wartości zobowiązań po stronie segmentu dystrybucji gier i filmów wynikającego z redukcji zobowiązań zaciągniętych w okresie przedgwiazdkowym.

Zmniejszeniu uległa łączna wartość kredytów i pożyczek o kwotę 6 446 tys. zł. Spadek łącznych zobowiązań odsetkowych Grupy wynika z redukcji zadłużenia w ramach kredytu obrotowego w BRE Bank S.A. o 2 501 tys. zł oraz całkowitej spłaty pożyczek od akcjonariuszy w wysokości 4 mln zł.

Szczegółowe informacje odnośnie wartości zobowiązań z tytułu kredytów i pożyczek Grupy na dzień 31 grudnia 2011 roku oraz 30 czerwca 2012 roku zaprezentowane zostały w tabeli w dalszej części niniejszego sprawozdania.

Przy wzroście wartości aktywów trwałych o 2 467 tys. zł oraz równoczesnym wzroście aktywów obrotowych o 1 543 tys. zł Grupa odnotowała spadek zobowiązań krótkoterminowych o 11 195 tys. zł oraz zobowiązań ogółem o kwotę 9 726 tys. zł.

ŚRODROCZNY SKRÓCONY SKONSOLIDOWANY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

w tys. zł	**01.01.2012 – 30.06.2012**	**01.01.2011 – 30.06.2011**
Przychody ze sprzedaży	**71 442**	**80 300**
Przychody ze sprzedaży produktów	*36 109*	*45 444*
Przychody ze sprzedaży usług	*1 867*	*2 159*
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	*33 466*	*32 697*
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	**37 997**	**38 924**
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	*14 427*	*20 784*
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	*23 570*	*18 140*
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	**33 445**	**41 376**
Pozostałe przychody operacyjne	*1 083*	*2 556*
Koszty sprzedaży	*11 082*	*12 490*
Koszty ogólnego zarządu	*7 466*	*3 773*
Pozostałe koszty operacyjne	*2 181*	*4 250*
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	**13 799**	**23 419**
Przychody finansowe	*1 592*	*1 047*
Koszty finansowe	*1 210*	*1 463*
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	**14 181**	**23 003**
Podatek dochodowy	*371*	*2 554*
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	***13 810***	***20 449***
Zysk (strata) netto	**13 810**	**20 449**
Zysk (strata) netto przypisana akcjonariuszom niekontrolującym	*-*	*-*
Zysk (strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu	*13 810*	*20 449*
Zysk (strata) netto na jedną akcję (w zł)		
Podstawowy za okres obrotowy	*0,15*	*0,22*
Rozwodniony za okres obrotowy	*0,15*	*0,22*
Zysk (strata) netto na jedną akcję z działalności kontynuowanej (w zł)		
Podstawowy za okres obrotowy	*0,15*	*0,22*
Rozwodniony za okres obrotowy	*0,15*	*0,22*

ŚRODROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW

w tys. zł	**01.01.2012 – 30.06.2012**	**01.01.2011 – 30.06.2011**
Zysk (strata) netto	**13 810**	**20 449**
Różnice kursowe z wyceny jednostek działających za granicą	*(289)*	*20*
Różnice z zaokrągleń do pełnych tysięcy zł	*1*	*-*
Suma dochodów całkowitych	**13 522**	**20 469**
Suma dochodów całkowitych przypisana akcjonariuszom niekontrolującym	*-*	*-*
Suma dochodów całkowitych przypadająca na podmiot dominujący	*13 522*	*20 469*

W pierwszym półroczu 2012 roku wartość przychodów ogółem uległa zmniejszeniu o 8 858 tys. zł i wynikała głównie ze zmniejszenia przychodów segmentu produkcji gier o kwotę 11 914 tys. zł oraz segmentu dystrybucji gier i filmów o kwotę 3 872 tys. zł przy jednoczesnym wzroście przychodów segmentu cyfrowej dystrybucji o kwotę 4 804 tys. zł w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego. Analizując zmiany przychodów ze sprzedaży w pierwszym półroczu 2012 roku w stosunku do pierwszego półroczna 2011 roku należy uwzględnić fakt, iż w roku ubiegłym Grupa w ramach wszystkich segmentów biznesowych zrealizowała największą premierę w dotychczasowej historii – grę Wiedźmin 2 na komputery PC, którego fabuła została po raz pierwszy udostępniona graczom na całym świecie. Tegoroczna premiera Wiedźmina 2 na konsole Xbox 360 była debiutem produkcji Grupy na platformie konsolowej w sprzedaży której nie uczestniczył segment cyfrowej dystrybucji

a segment dystrybucji gier i filmów zrealizował znacznie mniejsze przychody w związku z mniejszą popularnością gier na konsole w stosunku do gier komputerowych na terenie Polski. W odniesieniu do przychodów segmentu produkcji gier należy pamiętać, iż przychody zrealizowane na sprzedaży wersji konsolowej generowane były w oparciu o tak zwane umowy dystrybucyjne charakteryzujące się innym rozkładem przychodów w czasie, niż wcześniej zawierane przez Spółkę umowy wydawnicze. Standardowo w modelu dystrybucyjnym producent gry uzyskuje przychody rozłożone w dłuższym okresie czasu mając jednocześnie możliwość uzyskania wyższych przychodów z każdej sprzedanej sztuki.

Istotny wpływ na poziom przychodów Spółki w pierwszym półroczu 2012 roku miał poziom rezerw zawiązanych zgodnie z zawartymi umowami przez głównych partnerów dystrybucyjnych CD Projekt RED. Rozliczenie wspomnianych rezerw zawiązanych przez dystrybutorów Wiedźmina 2 na kluczowych terytoriach przypadnie na IV kwartał bieżącego roku. Wartość rezerw zawiązanych przez dwóch największych partnerów dystrybucyjnych Spółki w raportach za II kwartał 2012 roku wyniosła 868 tys. EUR oraz 2 751 tys. USD. Zgodnie z zapisami zawartych umów dystrybucyjnych rezerwy te pomniejszyły przychód Spółki w drugim kwartale bieżącego roku i będą podlegać rozliczeniu w oparciu o zrealizowany w ciągu dwóch kwartałów po premierze ewentualny poziom zwrotów lub korekt cenowych sprzedanych produktów. Rezerwy zawarte w analogicznym okresie roku ubiegłego wyniosły 375 tys. EUR oraz 784 tys. USD.

W pierwszym półroczu 2012 roku w stosunku do pierwszego półrocza 2011 roku w ramach działalności Grupy Kapitałowej wzrosła rentowność sprzedaży produktów i usług przy jednoczesnym spadku rentowności sprzedaży towarów i materiałów.

W analizowanym okresie zmniejszeniu proporcjonalnie do zmniejszenia łącznej wartości przychodów uległy koszty sprzedaży wynoszące 11 082 tys. zł.

Wzrost kosztów ogólnego zarządu w stosunku do porównywalnego okresu roku ubiegłego wynika w największym stopniu ze wzrostu kosztu wynagrodzeń w tym między innymi jednorazowych kosztów premii rozliczonych wraz z zakończonymi projektami (Wiedźmin 2).

Równolegle zmniejszeniu uległy pozostałe przychody operacyjne o 1 473 tys. zł oraz pozostałe koszty operacyjne o 2 069 tys. zł w stosunku do porównywalnego okresu roku poprzedniego.

W pierwszej połowie 2012 roku w odróżnieniu od porównywalnego okresu roku ubiegłego Grupa wykazała dodanie saldo przychodów i kosztów finansowych. Wynika to między innymi z redukcji łącznego zadłużenia odsetkowego.

Wynik netto pierwszego półrocza 2012 był mniejszy o 6 639 tys. zł niż wynik analogicznego okresu porównywalnego roku. Zarówno w pierwszej połowie 2012 roku jak i w pierwszej połowie 2011 roku dodatni wynik w główniej mierze wypracowany został w segmencie produkcji gier. Zgodnie z wcześniejszym opisem przychody realizowane przez CD Projekt RED w oparciu o zawarte umowy dystrybucyjne powinny charakteryzować się innym rozkładem w czasie niż przychody realizowane w roku ubiegłym. Ponadto na wysokość przychodów bieżącego okresu istotny wpływ miała wartość rezerw zawiązanych (zgodnie z zawartymi umowami) przez dwóch największych partnerów licencyjnych Spółki w kwotach 868 tys. EUR oraz 2 751 tys. USD które będą podlegać rozliczeniu w czwartym kwartale bieżącego roku w oparciu o ewentualny poziom zwrotów lub korekt cenowych sprzedanych produktów.

w tys. zł	*Przychody ze sprzedaży*	*Sprzedaż do zewnętrznych klientów*	*Sprzedaż między segmentami*	*Zysk/strata segmentu*	***Suma aktywów segmentu***
DZIAŁALNOŚĆ KONTYNUOWANA					
dystrybucja gier i filmów DVD/Blu-ray	*33 014*	*32 138*	*876*	*(216)*	***42 210***
produkcja gier	*24 581*	*23 100*	*1 481*	*12 220*	***47 458***
cyfrowa dystrybucja gier	*17 424*	*15 519*	*1 905*	*3 103*	***12 754***
Inne	*3 176*	*685*	*2 491*	*2 667*	***110 651***
DZIAŁALNOŚĆ ZANIECHANA	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**
Wyłączenia konsolidacyjne (w tym korekty z połączenia)	(6 753)	-	(6 753)	(3 964)	**(23 337)**
RAZEM	**71 442**	**71 442**	**-**	**13 810**	**189 736**

W trakcie pierwszego półrocza 2012 roku największe przychody zostały zrealizowane w ramach segmentu dystrybucji gier i filmów jednak najwyższą rentownością wykazał się segment produkcji gier, na którym Grupa wykazała 12 220 mln zł zysku netto za półrocze (zmniejszenie w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego o 3 932 tys. zł).

Zgodnie z informacjami zawartymi w Śródrocznym Skróconym Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym w odniesieniu do przychodów i kosztów wyprodukowania Edycji Rozszerzonej Wiedźmina 2 na komputery PC oraz konsole Xbox 360 – której premiera była głównym źródłem przychodów segmentu produkcji gier - Spółka zmieniła metodę rozliczania kosztów produkcji. Łączne nakłady na wyprodukowanie Edycji Rozszerzonej Wiedźmina 2 prezentowane na zapasach rozliczane są proporcjonalnie do spodziewanych przychodów na podstawie ustalonego wskaźnika rozliczania kosztów.

Łączne bezpośrednie nakłady na stworzenie gry Wiedźmin 2 (zarówno w podstawowej jak i rozszerzonej edycji na komputery PC oraz konsole Xbox 360) od początku produkcji wyniosły 33 125 tys. zł z czego do momentu zakończenia produkcji wersji podstawowej Wiedźmina 2 na komputery PC wydanej w roku 2011 ich wartość wynosiła 24 908 tys. zł. Dodatkowe nakłady poniesione na wyprodukowanie Edycji Rozszerzonej na komputery PC oraz konsole Xbox 360 wyniosły 8 216 tys. zł.

W związku ze zmianą rodzaju umów z wydawniczych na dystrybucyjne oraz oczekiwanym rozliczeniem zwrotów w czwartym kwartale bieżącego roku, o którym była mowa powyżej, pełniejsza analiza wyników segmentu produkcji gier w roku 2012 w stosunku do wyników roku 2011 będzie możliwa w oparciu o wyniki roczne Spółki.

Poza segmentem produkcji gier na uwagę zasługuje wzrost przychodów oraz zysków w ramach segmentu cyfrowej dystrybucji. Segment ten w pierwszej połowie roku 2012 pozbawiony był tak istotnego zdarzenia jakim była premiera gry Wiedźmina 2 na komputery PC w pierwszej połowie roku 2011. Mimo braku tak spektakularnego wydarzenia segment odnotował wzrost przychodów ze sprzedaży do odbiorców zewnętrznych o 4 323 tys. zł oraz wzrost zysku netto o 840 tys. zł w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego.

Segment dystrybucji gier i filmów wykazał jednostkową stratę netto w wysokości 216 tys. zł co odpowiada poprawie wyniku w 2 kwartale bieżącego roku w stosunku do pierwszego kwartału o 620 tys. zł.

Segment Inne zrealizował 2 667 tys. zł jednostkowego zysku netto co wynika między innymi z otrzymanej dywidendy od podmiotu zależnego GOG Ltd.

ŚRODROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH

w tys. zł	**01.01.2012 – 30.06.2012**	**01.01.2011 – 30.06.2011**
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk / Strata przed opodatkowaniem	**14 181**	**23 003**
Korekty razem:	**(11 319)**	**(17 009)**
Amortyzacja	*1 148*	*1 025*
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	*-*	*326*
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	*289*	*795*
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	*(248)*	*(65)*
Zmiana stanu rezerw	*1 968*	*2 176*
Zmiana stanu zapasów	*(469)*	*3 329*
Zmiana stanu należności	*5 070*	*(9 817)*
Zmiana stanu zobowiązań, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	*(5 510)*	*(6 092)*
Zmiana stanu pozostałych aktywów	*(13 277)*	*(8 642)*
Inne korekty	*(290)*	*(44)*
Gotówka z działalności operacyjnej	**2 862**	**5 994**
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony	*1 539*	*3*
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	**4 401**	**5 997**
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	**2 749**	**10 222**
Zbycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	*206*	*13*
Zbycie aktywów finansowych	*2 500*	*10 136*
Inne wpływy inwestycyjne	*43*	*73*
Wydatki	**2 066**	**16 175**
Nabycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	*2 050*	*1 175*
Wydatki na aktywa finansowe	*-*	*15 000*
Inne wydatki inwestycyjne	*16*	*-*
B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	**683**	**(5 953)**
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA		
Wpływy	**3 327**	**13 110**
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	*-*	*8 985*
Kredyty i pożyczki	*2 900*	*4 083*
Inne wpływy finansowe	*427*	*42*
Wydatki	**9 890**	**11 181**
Kredyty i pożyczki	*9 349*	*9 587*
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	*125*	*205*
Odsetki	*341*	*1 066*
Inne wydatki finansowe	*75*	*323*
C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	**(6 563)**	**1 929**
D. Przepływy pieniężne netto razem	**(1 479)**	**1 973**
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	**(1 479)**	**1 973**
F. Środki pieniężne na początek okresu	**9 819**	**15 610**
G. Środki pieniężne na koniec okresu	**8 340**	**17 583**

W ramach działalności operacyjnej grupa wykazała 4 401 tys. zł dodatnich przepływów gotówkowych. Dodatnie przepływy zostały osiągnięte mimo, iż 11 353 tys. zł przychodów wykazanych w rachunku wyników segmentu produkcji gier zostało wykazanych na podstawie otrzymanych od partnerów raportów licencyjnych odnoszących się do sprzedaży drugiego kwartału 2012 roku i które to przychody zostały zafakturowane i staną się wymagalne w 3 kwartale bieżącego roku. Wykazane w pierwszym półroczu rezerwy na przychody są właśnie główną składową największej korekty w powyższym rachunku przepływów z działalności operacyjnej – to jest zmiany stanu pozostałych aktywów.

W ramach działalności inwestycyjnej Grupa wykazała dodatnie przepływy w wysokości 683 tys. zł. Poza inwestycją w nowy system ERP w segmencie dystrybucji gier i filmów Grupa nie prowadziła intensywnych projektów inwestycyjnych (produkcja gier nie jest rozpoznawana jako inwestycja w środki trwałe czy wartości niematerialne i prawne). Przychody z tytułu zbycia aktywów finansowych wynikają ze sprzedaży części posiadanych przez Grupę jednostek PKO Skarbowy - FIO.

W ramach działalności finansowej Grupa wykazała ujemne przepływy w wysokości 6 563 tys. zł co wynika głównie z opisanej w niniejszym sprawozdaniu redukcji zadłużenia odsetkowego – zarówno z tytułu kredytów jak i całkowitej spłaty zaciągniętych wcześniej pożyczek.

W związki z redukcją zadłużenia odsetkowego łącznie Grupa wykazała ujemne przepływy w wysokości 1 479 tys. zł przy stanie gotówki wynoszącym 8 340 tys. zł na koniec czerwca 2012.

Ponadto na koniec okresu Grupa posiadała jednostki PKO Skarbowy - FIO o wartości 1 811 tys. zł.

2. CZYNNIKI MAJĄCE WPŁYW NA WYNIKI GRUPY W PERSPEKTYWIE KOLEJNEGO ORAZ NASTĘPNYCH KWARTAŁÓW

Działalność spółek Grupy Kapitałowej CD Projekt RED podlega działaniu zewnętrznych czynników takich jak np. zmiana sytuacji mikro i makroekonomicznej, regulacji prawnych czy podatkowych analogicznie jak w przypadku innych podmiotów prowadzących działalność gospodarczą na lokalnym lub międzynarodowym rynku.

W drugiej połowie bieżącego roku najważniejsze specyficzne czynniki, które będą wpływać na osiągane przez Grupę wyniki to:

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

Na wyniki uzyskane w ramach tego segmentu w okresie 3 kwartału mogą mieć wpływ efekty zwyczajowo organizowanych w tym okresie akcji promocyjnych starszych produktów i końcówek magazynowych, a także bieżący plan wydawniczy CD Projekt Sp. z o.o. który w obecnym roku obfituje w takie pozycje jak: gry: Guild Wars 2, World of Warcraft: Mists of Pandaria, Euro Truck Simulator 2, Merida Waleczna oraz F1 2013, a wśród filmów m.in.: Avangers, Kopciuszek, czy John Carter. Na przełomie trzeciego i czwartego kwartału Spółka planuje również uruchomienie nowych serii wydawniczych w swojej koncepcji opartych o edycje książkowe (gra z książką, film z książką).

Istotny będzie również poziom ewentualnych zwrotów niesprzedanych produktów, które sieci handlowe mogą realizować przed okresem jesienno-gwiazdkowym w celu przygotowania półek na najważniejszy okres handlowy w roku. Spółka CD Projekt obecnie aktywnie przygotowuje się do gorącego okresu przedgwiazdkowego zapewniając umowy wydawnicze i dystrybucyjne na nowe produkty oraz pracując wspólnie z partnerami nad lokalnymi wersjami produktów planowanymi do wydania w tym okresie.

W kolejnych miesiącach roku CD Projekt będzie kontynuował sprzedaż tytułów z katalogu Blizzard Entertainment: bestsellerowego Diablo III oraz wspomnianego wcześniej premierowego dodatku do World of Warcraft: Mists of Pandaria. Na osiągane wyniki Spółki wpływ będzie również miała dalsza sprzedaż tytułów „Wiedźmin 2 Zabójcy Królów: Edycja Rozszerzona" zarówno na konsole Xbox 360 jak i komputery PC.

Spółka weszła też w finalną fazę rozwoju nowego projektu biznesowego. Spółka planuje jego upublicznienie w czwartym kwartale br. na dedykowanej temu wydarzeniu konferencji prasowej.

Produkcja gier

W dniu 17 kwietnia 2012 roku miała miejsce premiera gry „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów" Edycja Rozszerzona na konsole Xbox 360, a także wprowadzona została do sprzedaży Edycja Rozszerzona wydanej w 2011 roku gry „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów" na komputery PC. Ponadto, wraz z premierą wersji konsolowej Spółka wydała w cyfrowej dystrybucji pierwszą część Wiedźmina na komputery Apple z systemem OS X. Na poszczególnych rynkach kontynuowana jest sprzedaż wydanych dotychczas produktów Spółki. Na bieżąco realizowane są akcje promocyjno - marketingowe wspierające zainteresowanie wydanymi już produktami (np. wyjątkowo udana akcja handlowa na platformie Steam w lipcu bieżącego roku). W okresie powakacyjnym planowane są kolejne akcje

wspierające sprzedaż a także przygotowanie klasycznych kanałów dystrybucji w głównych terytoriach do najważniejszego okresu przedgwiazdkowego.

Nowa, pudełkowa edycja pierwszej części Wiedźmina na komputery z systemem PC oraz Mac OS X sukcesywnie wydawana jest w kolejnych terytoriach (w tym między innymi ostatnio wydana została w Niemczech - na największym europejskim rynku gier PC) stale generując przychody dla Spółki.

W dniu 23 sierpnia 2012 roku odbyła się premiera japońskiej wersji gry Wiedźmin 2 na konsole Xbox 360. Gra przed premierą zebrała świetne recenzje od najbardziej prestiżowego japońskiego pisma o grach komputerowych – Famitsu. Z uwagi na zamkniętą specyfikę lokalnego rynku oraz fakt iż jest to konsolowy debiut Spółki na tym terytorium, oczekiwania CD Projekt RED odnośnie sprzedaży są ostrożne.

Po sukcesie sprzedażowym pierwszej części Wiedźmina na komputery Apple jesienią bieżącego roku planowana jest również premiera Wiedźmina 2 na komputery Apple co biorąc pod uwagę wykorzystanie cyfrowej dystrybucji oraz cenę detaliczną istotnie wyższą niż w przypadku Wiedźmina będzie ważnym wydarzeniem dla Spółki.

Spółka planuje także poszerzyć źródła przychodów o kolejne, dotychczas niedostępne, formy dystrybucji swojego konsolowego tytułu.

Komercyjny i medialny sukces Wiedźmina 2 zarówno na komputery PC, jak i konsole Xbox 360 powinien w dłuższej perspektywie pozytywnie przełożyć się na wyniki sprzedaży kolejnych projektów, nad którymi pracuje CD Projekt RED, w tym Wiedźmina 2 na komputery Apple.

Poza bieżącą sprzedażą na wyniki w ramach segmentu produkcji gier istotne znacznie może mieć przypadające na czwarty kwartał 2012 roku rozliczenie rezerw zawiązanych przez dystrybutorów Wiedźmina 2 na kluczowych terytoriach. Wartość rezerw zawiązanych przez dwóch największych partnerów dystrybucyjnych Spółki w raportach za 2 kwartał 2012 roku wyniosła 868 tys. EUR oraz 2.751 tys. USD. Zgodnie z zapisami zawartych umów dystrybucyjnych rezerwy te pomniejszyły przychód Spółki w drugim kwartale bieżącego roku i będą podlegać rozliczeniu w oparciu o zrealizowany w ciągu dwóch kwartałów po premierze ewentualny poziom zwrotów lub korekt cenowych sprzedanych produktów.

Cyfrowa dystrybucja gier

W zakresie segmentu cyfrowej dystrybucji gier w internecie letni okres trzeciego kwartału jest najspokojniejszym okresem w roku przed nadchodzącym czwartym kwartałem, w którym historycznie sprzedaż osiągała najlepsze wyniki. W segmencie cyfrowej dystrybucji po miesiącach wakacyjnych Spółka GOG Ltd. będzie się koncentrować na animowaniu sprzedaży wprowadzonej do jej katalogu w marcu 2012 roku i systematycznie poszerzanej oferty nowszych lub premierowych tytułów oferowanych graczom w cenach powyżej 9,99 USD. Jednocześnie Spółka będzie kontynuować wparcie sprzedaży dotychczasowego katalogu produktów. Nowe produkty oferowane będą w systemie „preorderów" – czyli z możliwością składania przez klientów zamówień przedpremierowych, co pomaga zwiększyć ostateczny poziom sprzedaży. Po zakończeniu okresu wakacyjnego, we wrześniu planowane jest przeprowadzenie szeregu akcji promocyjno - marketingowych z największymi wydawcami gier współpracującymi z GOG Ltd., a od jesieni do końca roku GOG planuje wprowadzenie dużej fali nowych produktów do oferty. Zwieńczeniem roku będzie świąteczna akcja promocyjna – będąca co roku najistotniejszą akcją handlową na platformie GOG.com. Sukces kolejnych premier nowszych i nowych gier na GOG.com każdorazowo wpływa na wzrost aktywności użytkowników i idący za tym wzrost sprzedaży oraz wyników segmentu cyfrowej dystrybucji gier.

Oczekiwane jest utrzymanie dotychczasowego dynamicznego rozwoju prowadzonej w ramach tego segmentu działalności poprzez aktywne pozyskiwanie nowych użytkowników oraz wprowadzanie do oferty produktów kolejnych wydawców, z którymi prowadzone są rozmowy o współpracy a także wzrost udziału w sprzedaży ogółem produktów w cenach powyżej 9,99 USD. Dotychczas GOG Ltd. mógł pochwalić się stałym pozyskiwaniem nowych dostawców i regularnie realizowanymi kolejnymi premierami atrakcyjnych gier w ramach platformy GOG.com.

Ważnym wydarzeniem dla GOG Ltd. będzie planowane na jesieni bieżącego roku skokowe rozszerzenie dotychczasowej oferty o gry dla nowego segmentu odbiorców.

Inne

Na przyszłe wyniki może mieć wpływ rozważana sprzedaż nieruchomości znajdującej się w Nowym Sączu. Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania nie można ostatecznie podać konkretnej daty sprzedaży, ani ceny po jakiej nieruchomość może zostać sprzedana.

3. INFORMACJA O KREDYTACH I POŻYCZKACH ZACIĄGNIĘTYCH NA DZIEŃ 30 CZERWCA 2012 ROKU

W trakcie pierwszego półrocza Grupa po raz kolejny istotnie zmniejszyła poziom zobowiązań z tytułu pożyczek i kredytów.

Zmiany zadłużenia Grupy Kapitałowej CD Projekt RED bezpośrednio z tytułu umów kredytów i pożyczek z podmiotami spoza Grupy Kapitałowej emitenta na przestrzeni pierwszego półrocza prezentuje poniższa tabela:

Pożyczkobiorca / Kredytobiorca	Pożyczkodawca / Kredytodawca	Rodzaj umów	Saldo zadłużenia na dzień 30.06.2012	Saldo zadłużenia na dzień 31.12.2011
CD Projekt Sp. z o.o.	*BRE Bank S.A.*	*kredyt w rachunku bieżącym*	*2 866*	*4 572*
CD Projekt RED S.A.	*BRE Bank S.A.*	*kredyt w rachunku bieżącym*	*4 003*	*4 798*
CD Projekt RED S.A.	*Marcin Iwiński*	*umowy pożyczki*	*-*	*1 260*
CD Projekt RED S.A.	*Michał Kiciński*	*umowy pożyczki*	*-*	*2 100*
CD Projekt RED S.A.	*Piotr Nielubowicz*	*umowy pożyczki*	*-*	*450*
CD Projekt RED S.A.	*Adam Kiciński*	*umowy pożyczki*	*-*	*190*
RAZEM *			**6 869**	**13 370**

* *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.*

Zgodnie z raportem bieżącym nr 08/2012 z dnia 30 marca 2012 roku Zarząd Spółki poinformował, iż w dniu 30 marca 2012 roku dokonana została całkowita spłata zobowiązań Spółki, w łącznej kwocie 4 000 tys. zł 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.

Zgodnie z raportem bieżącym nr 09/2012 z dnia 18 kwietnia 2012 roku Zarząd Spółki CD Projekt RED S.A. poinformował o zawarciu dnia 18 kwietnia 2012 roku przez Spółkę umowy kredytowej o kredyt obrotowy z BRE Bank S.A. Przedmiotem umowy jest 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. 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.

Zabezpieczeniem spłaty Kredytu są:

a) weksel in blanco, wystawiony przez Spółkę i poręczony przez spółki zależne z grupy kapitałowej Emitenta – 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 Emitenta nieruchomości położonej w Nowym Sączu, przy ulicy Nawojowskiej 118 do kwoty 45.000.000 PLN wraz z cesją należności z umowy ubezpieczenia tej nieruchomości.

Ponadto w celu zabezpieczenia wykonania zobowiązań określonych Umową - Emitent, a także w zakresie złożonych poręczeń jego 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 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 30 kwietnia 2016 roku.

Wymagane umową kredytową i wskazane powyżej zabezpieczenia zostały ustanowione przez Spółkę i jej podmioty zależne, o czym Spółka informowała w raportach bieżących nr 9/2012 z dnia 18 kwietnia 2012 oraz 14/2012 z dnia 7 maja 2012 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 dnia 15 marca 2015 roku.

Na dzień 30 czerwca 2012 roku Spółka nie wykorzystała jeszcze żadnych środków na podstawie powyżej opisanej umowy kredytowej z dnia 28 kwietnia 2012 roku.

Jednocześnie na koniec czerwca 2012 roku Grupa posiadała środki pieniężne i ich ekwiwalenty w wysokości 8.340 tys. zł oraz pozostałe aktywa finansowe o wartości 1.811 tys. zł, na które składają się zakupione w celu ulokowania bieżących nadwyżek finansowych jednostki w funduszu inwestycyjnym PKO Skarbowy - FIO.

4. INFORMACJA O UDZIELONYCH W PIERWSZYM PÓŁROCZU 2012 ROKU JEDNEMU PODMIOTOWI PORĘCZENIACH KREDYTU LUB GWARANCJACH, KTÓRYCH WARTOŚĆ PRZEKRACZA 10% KAPITAŁÓW WŁASNYCH EMITENTA

W związku podpisaną w dniu 18 kwietnia 2012 roku umową kredytową z BRE Bank S.A. z siedzibą w Warszawie spółki zależne od CD Projekt RED S.A. tj. CD Projekt Sp. z o.o., Porting House Sp. z o.o. oraz GOG Limited, poręczyły weksel in balnco wystawiony przez CD Projekt RED S.A., stanowiący zabezpieczenie spłaty kwoty udzielonego kredytu w wysokości 20 mln zł. Jednocześnie wraz z poręczeniem weksla, spółki złożyły oświadczenia o dobrowolnym poddaniu się egzekucji z tytułu poręczonego weksla. Poręczenia udzielone zostały nieodpłatnie i pozostają w mocy do czasu całkowitej spłaty kwoty kredytu, który zgodnie z umową przypada na dzień 30 marca 2015 roku.

IV. OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI WYKAZANYMI W NINIEJSZYM SPRAWOZDANIU, A WCZEŚNIEJ PUBLIKOWANYMI PROGNOZAMI ZA DANY ROK

Zarząd Spółki dominującej informuje, że skonsolidowane przychody ze sprzedaży netto Grupy Kapitałowej opublikowane w skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym są zbieżne z szacunkami skonsolidowanymi przychodów ze sprzedaży netto Grupy Kapitałowej CD Projekt RED opublikowanymi raportem bieżącym nr 23/2012 z dnia 09 sierpnia 2012 roku i nie odbiegają od opublikowanych szacunków o więcej niż 10% ich wartości.

V. INFORMACJA O ZARZĄDZANIU I NADZOROWANIU PRZEDSIĘBIORSTWA SPÓŁKI

1. SKŁAD ZARZĄDU I RADY NADZORCZEJ

Na dzień 30 czerwca 2012 roku oraz na dzień publikacji sprawozdania w skład Zarządu i Rady Nadzorczej CD Projekt RED S.A. wchodziły następujące osoby:

Zarząd	
Adam Michał Kiciński	Prezes Zarządu
Marcin Piotr Iwiński	Członek Zarządu
Piotr Marcin Nielubowicz	Członek Zarządu
Adam Konrad Badowski	Członek Zarządu
Michał Andrzej Nowakowski	Członek Zarządu

Rada Nadzorcza	
Katarzyna Weronika Ziółek	Przewodnicząca Rady Nadzorczej
Piotr Stefan Pągowski	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
Maciej Grzegorz Majewski	Sekretarz Rady Nadzorczej
Grzegorz Mateusz Kujawski	Członek Rady Nadzorczej
Adam Jan Świetlicki vel Węgorek	Członek Rady Nadzorczej

2. 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:

ZMIANY W STANIE POSIADANIA AKCJI PRZEZ CZŁONKÓW ZARZĄDU

	stan na 30.06.2012	***zmniejszenie***	***zwiększenie***	***stan na 01.01.2012***
Marcin Piotr Iwiński	*14 507 501*	*1 302 812*	*-*	*15 810 313*
Adam Michał Kiciński	*3 122 481*	*37 500*	*22 380*	*3 137 601*
Piotr Marcin Nielubowicz	*5 985 197*	*106 875*	*-*	*6 092 072*
Michał Andrzej Nowakowski	*1 149*	*100 000*	*-*	*101 149*
Adam Konrad Badowski	*-*	*-*	*-*	*-*

	stan na 28.08.2012	***zmniejszenie***	***zwiększenie***	***stan na 01.01.2012***
Marcin Piotr Iwiński	*14 507 501*	*1 302 812*	*-*	*15 810 313*
Adam Michał Kiciński	*3 122 481*	*37 500*	*22 380*	*3 137 601*
Piotr Marcin Nielubowicz	*5 985 197*	*106 875*	*-*	*6 092 072*
Michał Andrzej Nowakowski	*1 149*	*100 000*	*-*	*101 149*
Adam Konrad Badowski	*-*	*-*	*-*	*-*

ZMIANY W STANIE POSIADANIA AKCJI PRZEZ CZŁONKÓW RADY NADZORCZEJ

	stan na 30.06.2012	*zmniejszenie*	*zwiększenie*	*stan na 01.01.2012*
Katarzyna Weronika Ziółek	*10*	-	-	*10*
Adam Jan Świetlicki Vel Węgorek	-	-	-	-
Maciej Grzegorz Majewski	-	-	-	-
Grzegorz Mateusz Kujawski	-	-	-	-
Piotr Stefan Pągowski	-	-	-	-

	stan na 28.08.2012	*zmniejszenie*	*zwiększenie*	*stan na 01.01.2012*
Katarzyna Weronika Ziółek	*10*	-	-	*10*
Adam Jan Świetlicki Vel Węgorek	-	-	-	-
Maciej Grzegorz Majewski	-	-	-	-
Grzegorz Mateusz Kujawski	-	-	-	-
Piotr Stefan Pągowski	-	-	-	-

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

VI. INFORMACJA O KAPITALE AKCYJNYM I AKCJONARIUSZACH GRUPY

AKCJONARIUSZE POSIADAJĄCY BEZPOŚREDNIO LUB POŚREDNIO PRZEZ PODMIOTY ZALEŻNE CO NAJMNIEJ 5% OGÓLNEJ LICZBY GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU JEDNOSTKI DOMINUJĄCEJ NA DZIEŃ PRZEKAZANIA RAPORTU PÓŁROCZNEGO

Struktura akcjonariatu uaktualniana jest na podstawie formalnych zawiadomień od akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu jednostki dominującej. Według stanu na dzień przekazania raportu akcjonariuszami posiadającymi ponad 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy byli:

	liczba akcji	*% udział w kapitale zakładowym*	*Liczba głosów na WZ*	*% udział głosów na WZ*
Porozumienie[(1)]	**39 573 679**	**41,678**	**39 573 679**	**41,678**
Michał Kiciński	*15 958 500*	*16,807*	*15 958 500*	*16,807*
Marcin Iwiński	*14 507 501*	*15,279*	*14 507 501*	*15,279*
Piotr Nielubowicz	*5 985 197*	*6,304*	*5 985 197*	*6,304*
Adam Kiciński	*3 122 481*	*3,289*	*3 122 481*	*3,289*
PKO TFI S.A.[(2)]	**9 000 000**	**9,479**	**9 000 000**	**9,479**
Pozostały akcjonariat	**46 376 321**	**48,843**	**46 376 321**	**48,843**

(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 roku.

Udział procentowy w kapitale zakładowym oraz na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy 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 JEDNOSTKI DOMINUJĄCEJ W OKRESIE OD PRZEKAZANIA POPRZEDNIEGO RAPORTU KWARTALNEGO

W raporcie bieżącym 16/2012 z dnia 22 maja 2012 roku Zarząd CD Projekt RED S.A. poinformował, iż w dniu 22 maja 2012 roku otrzymał zawiadomienie od Pana Piotra Nielubowicza, działającego w imieniu własnym, Michała Kicińskiego, Marcina Iwińskiego oraz Adama Kicińskiego, jako osób działających w porozumieniu o dokonanych w dniu 17 maja 2012 roku transakcjach, w wyniku realizacji opcji kupna wynikających z umów zawartych w dniu 21 października 2010 roku z Panią Edytą Wakułą, Panem Adamem Badowskim, Panem Piotrem Nielubowiczem oraz Panem Robertem Wesołowskim (dalej również „Uprawnieni"), z których prawa przeniesione zostały na spółkę, w której Uprawnieni są udziałowcami (dalej „Podmiot Uprawniony"). Podmiot Uprawniony nabył na podstawie czterech umów sprzedaży od zawiadamiających akcjonariuszy działających w porozumieniu, tj.:

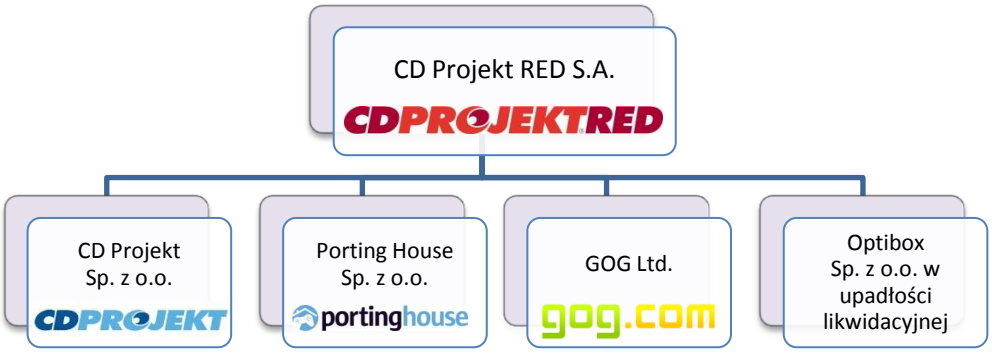
a) od Pana Piotra Nielubowicza 106 875 akcji,
b) od Pana Adama Kicińskiego 37 500 akcji,
c) od Pana Marcina Iwińskiego 1 302 812 akcji,
d) od Pana Michała Kicińskiego 302 813 akcji,

tj. łącznie 1 750 000 akcji.

W raporcie bieżącym 20/2012 z dnia 15 czerwca 2012 roku Zarząd CD Projekt RED S.A. poinformował, iż w dniu 15 czerwca 2012 roku otrzymał zawiadomienia złożone przez Adama Kicińskiego – Prezesa Zarządu Spółki, będącego jednocześnie stroną porozumienia znaczących akcjonariuszy Spółki, o dokonanej w dniu 13 czerwca 2012 roku transakcji nabycia 22 380 akcji Emitenta.

VII. INFORMACJA O POWIAZANIACH KAPITAŁOWYCH I ORGANIZACYJNYCH SPÓŁKI Z INNYMI PODMIOTAMI

1. OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT RED ZE WSKAZANIEM JEDNOSTEK PODLEGAJĄCYCH KONSOLIDACJI



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

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

Poza podmiotami opisanymi powyżej CD Projekt RED S.A. ani żadna ze spółek zależnych nie posiadała innych podmiotów zależnych czy funkcjonujących w ramach ich struktur oddziałów (zakładów).

2. WSKAZANIE SKUTKÓW ZMIAN W STRUKTURZE JEDNOSTKI GOSPODARCZEJ W WYNIKU POŁĄCZENIA JEDNOSTEK GOSPODARCZYCH PRZEJĘCIA LUB SPRZEDAŻY JEDNOSTEK GRUPY KAPITAŁOWEJ EMITENTA, INWESTYCJI DŁUGOTERMINOWYCH, PODZIAŁY I ZANIECHANIA DZIAŁALNOŚCI.

W okresie sprawozdawczym nie miało miejsca połączenie jednostek gospodarczych, przejęcie lub sprzedaż jednostek Grupy Kapitałowej Emitenta, inwestycji długoterminowych, podział, restrukturyzacja lub zaniechanie działalności.

3. 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,

- konsolidacja rachunków bankowych w ramach Grupy Kapitałowej na podstawie umowy cash poolingu

- pożyczki udzielone przez akcjonariuszy spółce CD Projekt RED S.A.

- świadczenie usług typu: księgowe, 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.

VIII. ZARZĄDZANIE RYZYKIEM W DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ

CZYNNIKI RYZYKA I ZAGROŻENIA DLA DZIAŁALNOŚCI GRUPY ZWIĄZANE Z PROWADZONĄ DZIAŁALNOŚCIĄ W POZOSTAŁYCH MIESIĄCACH ROKU OBROTOWEGO, A TAKŻE 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, Media Markt, 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 producentami lub wydawcami, od których nabywają gotowe produkty lub prawa do wydawania, dystrybucji gier wideo oraz filmów, a także sprzedaży detalicznej przez internet. Spółki starają się minimalizować potencjalne ryzyko utraty dostawców poprzez ich dywersyfikacje 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. Spółki Grupy w oparciu o wieloletnie doświadczenie szacują 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. i GOG Ltd. spółki nie mają 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 menadżerami 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 oraz 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.

Na datę publikacji niniejszego sprawozdania Grupa ma zapewniony dostęp do finansowania zewnętrznego w postaci kredytów bankowych, 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 oraz umów leasingu. Wypowiedzenie umów kredytowych lub umów leasingu 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 osiągane 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 źródłem 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 sprzedaży licencji.

Przychody GOG Ltd. generowane są głównie w USD, podczas gdy koszty ponoszone są zarówno w USD, EUR, jak i PLN. W związku z tym, umocnienie kursu PLN oraz EUR w relacji do USD 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 licencjobiorcą i importerem gier, 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 ciążącego na Grupie ryzyka walutowego. CD Projekt RED S.A. oraz CD Projekt Sp. z o.o. w ograniczonym zakresie korzystają z walutowych transakcji zabezpieczających ryzyko kursowe prowadzonej działalności.

Ryzyko związane z wpływem na Spółkę dominującą Znacznych Akcjonariuszy

Na datę sprawozdania CD Projekt RED S.A. posiada znacznych akcjonariuszy zgodnie z informacjami zawartymi w niniejszym sprawozdaniu. Dodatkowo, Znaczni Akcjonariusze (Michał Kiciński, Marcin Iwiński, Piotr Nielubowicz i Adam Kiciński) 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, Znaczni 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. Znaczni 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 Znacznych Akcjonariuszy Rada Nadzorcza zdolna jest powoływać Prezesa Zarządu oraz pozostałych jego członków. W związku z powyższymi uprawnieniami korporacyjnymi, Znaczni Akcjonariusze działając razem mają zdolność do sprawowania kontroli nad działalnością Spółki. Inwestorzy Spółki nie powinni zakładać, że Znaczni 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 kryzysu zadłużenia a także ogólnie 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 mogący w ujęciu globalnym 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 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 obrana 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 partnerami. Jednocześnie spółki Grupy starają się dywersyfikować zarówno źródła dostaw jak i kanały sprzedaży.

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 lub globalnych wydawców/dystrybutorów. Procesy konsolidacji mogą doprowadzić do utraty kluczowych dostawców na skutek zmiany partnera handlowego wymuszonej decyzjami spółki przejmującej lub ograniczenia ilości wydawców/dystrybutorów sprzedających produkty Spółki.

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

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

W okresie styczeń - czerwiec 2012 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 CD Projekt RED S.A. (wcześniej Optimus S.A.) przeciwko Skarbowi Państwa

Zarząd Spółki Optimus S.A. 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 roku skierowała do Sądu Okręgowego w Krakowie pismo z prośbą o podjęcie postępowania zawieszonego postanowieniem z dnia 12 stycznia 2007 roku. Zawieszone 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 S.A. 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 roku 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 roku.

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 roku. Sąd Okręgowy postanowił odroczyć rozprawę bez wyznaczania terminu do czasu ustalenia kręgu *statio fisci*. W dniu 14 lutego 2012 roku 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. Wyznaczony został termin przesłuchania jednego ze świadków, w drodze pomocy sądowej, w Warszawie.

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 CD Projekt RED S.A. (wcześniej Optimus S.A.) przeciwko Michałowi Lorencowi o zapłatę

W dniu 10 kwietnia 2009 roku Spółka Optimus S.A. złożyła 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 roku 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 związku z aportem.

W dniu 12 kwietnia 2011 roku Spółka Optimus S.A. 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.

Na podstawie powyższego wyroku Spółka wystąpiła z wnioskiem do organu podatkowego o stwierdzenie nadpłaty. W dniu 03 lipca 2012 roku Spółka otrzymała negatywną decyzję od której w dniu 17 lipca 2012 roku złożyła odwołanie. Obecnie Spółka oczekuje na odpowiedź organu podatkowego.

Jednocześnie w dniu 4 lipca 2012 roku Spółka otrzymała odpis skargi kasacyjnej złożonej do Naczelnego Sądu Administracyjnego za pośrednictwem Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Warszawie przez Dyrektora Izby Skarbowej w Warszawie, który działa z upoważnienia Ministra Finansów, który to zaskarża w całości wyrok z dnia 15 marca 2012 roku. Spółka oczekuje na wyznaczenie terminu rozprawy sądowej przed Naczelnym Sądem Administracyjnym.

4. Sprawa w przedmiocie stwierdzenia nadpłaty podatku od czynności cywilnoprawnych w związku z podwyższeniem kapitału zakładowego Spółki.

W dniu 22 maja 2012 roku Spółka CD Projekt RED, złożyła do Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Warszawie dwie skargi w przedmiocie zwrotu na rzecz Spółki niesłusznie pobranego, w opinii Spółki, podatku od czynności cywilnoprawnych w związku z podwyższeniem kapitału zakładowego Spółki. Skargi zostały złożone na dwie decyzje z dnia 20 kwietnia 2012 roku Dyrektora Izby Skarbowej w Warszawie utrzymujące w mocy decyzje z dnia 26 stycznia 2012 roku Naczelnika Drugiego Mazowieckiego Urzędu Skarbowego w Warszawie, odmawiające stwierdzenia nadpłaty w podatku od czynności cywilnoprawnych w kwocie 158.887,00 zł oraz 113.218,00 zł wraz z oprocentowaniem.

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 roku 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 20 września 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.

Sprawy karne zawisłe przed Sądem Okręgowym w Warszawie XVIII Wydział Karny (sygn. Akt XVIII K 386/11 oraz XVIII K 352/11) przeciwko osobom oskarżonym o popełnienie przestępstw z art. 296 KK, 286 KK i innych na szkodę m.in. Spółki, wśród których znajdują się osoby pełniące uprzednio funkcje członka zarządu oraz rady nadzorczej Spółki.

Spółka działa w sprawie XVIII K 352/11 jako pokrzywdzona. 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. Wyrok w tej sprawie (XVIII K 386/11) w tym trybie został wydany zgodnie z wnioskiem Prokuratury, choć po wyłączeniu nie przyznano Spółce statusu pokrzywdzonej w tym postępowaniu. Nie wpływa to jednak na możliwość orzeczenia naprawienia szkody na rzecz Spółki. Wartość obowiązku naprawienia szkody na rzecz spółki w tych sprawach może wynieść łącznie ok. 900 tys. zł.

X. INFORMACJA O BADANIU SPRAWOZDAŃ FINANSOWYCH

W raporcie bieżącym 17/2012 z dnia 28 maja 2012 roku Zarząd CD Projekt RED S.A. poinformował, iż zgodnie z obowiązującymi przepisami i normami zawodowymi podmiot uprawniony, tj. Rada Nadzorcza Spółki, w dniu 28 maja 2012 roku dokonała wyboru biegłego rewidenta przeprowadzającego przegląd i badania jednostkowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych CD Projekt RED S.A. w 2012. Wybraną do pełnienia tej funkcji została spółka PRO AUDIT Kancelaria Biegłych Rewidentów Sp. z o.o., z siedzibą w Krakowie.

XI. ZDARZENIA PO DACIE BILANSU

W raporcie bieżącym 24/2012 z dnia 23 sierpnia 2012 roku Zarząd CD Projekt RED S.A. poinformował o zawarciu w dniu 23 sierpnia 2012 roku przez Emitenta oraz spółkę od niego zależną tj. CD Projekt Sp. z o.o. aneksu do umowy kredytowej o kredyt w rachunku bieżącym zawartej z BRE Bank Spółką Akcyjną z siedzibą w Warszawie.

Na mocy podpisanego aneksu, Strony postanowiły przedłużyć na kolejny okres jednego roku dostępność salda debetowego w ramach posiadanych w BRE Banku S.A. rachunków Emitenta oraz spółki CD Projekt Sp. z o.o., stanowiącego jednocześnie kwotę udzielonego spółkom kredytu, określając nowy termin spłaty zadłużenia z tego tytułu do dnia 30 sierpnia 2013 roku. Jednocześnie wraz z wydłużeniem okresu spłaty salda debetowego, odpowiedniemu wydłużeniu uległy terminy ustanowionych na potrzeby Umowy zabezpieczeń.

W zakresie innych istotnych postanowień, warunki Umowy nie uległy zmianie.

XII. PODPISY

Podpisy Członków Zarządu:

Warszawa, 28 sierpnia 2012 roku

Adam Kiciński Prezes Zarządu	Marcin Iwiński Członek Zarządu	Piotr Nielubowicz Członek Zarządu	Adam Badowski Członek Zarządu	Michał Nowakowski Członek Zarządu