CDPROJEKT

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ **CD PROJEKT** ZA ROK 2012

1
Informacje ogólne

I. Kluczowe czynniki mające wpływ na wyniki Grupy i istotne zdarzenia w roku 2012 i 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 2012 roku zarówno CD PROJEKT S.A., jak i w mniejszym zakresie CDP.pl 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 REDengine będącego w założeniach podstawą przyszłych wieloplatformowych produkcji Spółki.

3. Sprzedaż Edycji Rozszerzonej Wiedźmina 2 na konsole Xbox 360 od daty premiery do końca roku 2012 wyniosła 667 tys. sztuk. W trakcie całego roku 2012 sprzedano również 546 tys. sztuk Wiedźmina 2 na komputery PC oraz Mac a także 375 tys. sztuk pierwszej części gry. Łącznie w 2012 roku sprzedano 1 587 tys. sztuk gier o Wiedźmine.

4. W ocenie Zarządu premiera Wiedźmina 2: Zabójcy Królów Edycja Rozszerzona odniosła 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 w tym najważniejsza – Europejska Gra Roku.

5. 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 jest sukcesywnie wprowadzany do klasycznej dystrybucji w kolejnych krajach.

6. W dniu 18 października 2012 roku również Wiedźmin 2 zadebiutował na komputerach Apple – początkowo dystrybuowany był na platformie GOG.com oraz Steam, a od 13 grudnia 2012 roku także na App Store.

7. W dniu 30 maja 2012 roku Spółka ogłosiła, zgodnie z celami założonymi w „Strategii Grupy Kapitałowej CD Projekt RED na lata 2012-2015", z listopada 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, będzie nieliniową grą RPG z akcją umiejscowioną w mrocznym, futurystycznym świecie. System, na którym oparta jest gra został przetłumaczony na 9 języków i jest sprzedawany 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.

8. Platforma cyfrowej dystrybucji gier GOG.com udostępniła w 2012 roku swoim użytkownikom 161 nowych tytułów, poszerzając swoją ofertę do ponad 500 pozycji. W ciągu ostatnich 12 miesięcy na GOG.com swoje gry zaczęli sprzedawać tacy wydawcy jak Square Enix, Telltale Games, Team 17 oraz wielu innych, dzięki czemu GOG może pochwalić się już ponad setką partnerów - wydawców i twórców gier komputerowych.

9. W marcu 2012 roku GOG Ltd. wypłacił na rzecz jedynego akcjonariusza CD PROJEKT S.A. dywidendę w wysokości równowartości 1 mln EUR. GOG Ltd. nie posiada żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.

10. 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.

11. Platforma GOG.com 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.

12. Platforma cyfrowej dystrybucji GOG.com rozszerzyła w dniu 18 października 2012 roku ofertę o gry na komputery Apple docierając tym samym do nowej, prestiżowej grupy odbiorców. Obecnie 10% ruchu w serwisie to użytkownicy komputerów z systemem Mac OS.

13. Najważniejszym wydarzeniem roku w segmencie dystrybucji gier w Polsce realizowanym przez CDP.pl Sp. z o.o. była premiera Diablo III 15 maja 2012 roku. W noc premiery tytuł studia Blizzard zakupiło 17 tys. polskich graczy, a do zakończenia okresu sprawozdawczego sprzedaż wyniosła blisko 170 tys. sztuk.

14. We wrześniu 2012 roku, w ramach przyjętej strategii Spółka zależna Grupy zmieniła firmę z CD Projekt na CDP.pl. Zmiana nazwy związana była z planowanym unowocześnieniem modelu biznesowego, którego długofalowym celem jest dalsze umocnienie pozycji rynkowej Spółki i uzyskanie kolejnych przewag konkurencyjnych. Wraz ze zmianą nazwy na CDP.pl przeprowadzono skuteczny rebranding, w tym zmianę logotypu i identyfikacji wizualnej spółki.

15. 11 października 2012 roku CDP.pl Sp. z o.o. uruchomiła platformę cyfrowej dystrybucji gier za pośrednictwem internetu. W oparciu o 18 lat doświadczeń w tradycyjnej dystrybucji spółka zaoferowała klientom nowoczesną i wygodną możliwość zakupu gier komputerowych w postaci cyfrowej. Nadrzędnym celem serwisu jest dostarczanie za pomocą internetu gier szybko, tanio i jeżeli to tylko możliwe, w polskich wersjach językowych. CDP.pl zapewnia swoim klientom prostotę obsługi, dostęp do zakupionych produktów z dowolnego komputera, serwis techniczny oraz dostępność 24/7.

16. Skonsolidowane przychody Grupy w 2012 roku wyniosły 164 040 tys. zł. Przychody w ramach poszczególnych segmentów działalności Grupy w odniesieniu sprzedaży do klientów zewnętrznych wyniosły:

    - Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce: 75 889 tys. zł;
    - Produkcja gier: 44 862 tys. zł;
    - Cyfrowa dystrybucja gier: 42 096 tys. zł;
    - Inne: 1 193 tys. zł.

17. EBITDA Grupy CD PROJEKT za rok 2012 wyniosła 30 984 tys. zł.

18. Skonsolidowany zysk netto Grupy CD PROJEKT w 2012 roku wyniósł 28 125 tys. zł.

19. Wartość zadłużenia Grupy z tytułu kredytów i pożyczek w stosunku do podmiotów zewnętrznych na przestrzeni roku 2012 uległa zmniejszeniu o 8 659 tys. zł (czyli o 65%) w stosunku do stanu na dzień 31 grudnia 2011 roku i wyniosła 4 745 tys. zł na dzień 31 grudnia 2012 roku.

20. Na koniec grudnia 2012 roku Grupa posiadała środki pieniężne i ich ekwiwalenty w wysokości 26 866 tys. zł oraz pozostałe aktywa finansowe o wartości 855 tys. zł, na które składają się zakupione w celu ulokowania bieżących nadwyżek finansowych jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO Skarbowy FIO.

21. 11 stycznia 2013 roku zadebiutował pierwszy materiał promujący grę Cyberpunk 2077. Stworzony we współpracy ze studio Platige Image film zebrał w ciągu pierwszego tygodnia ponad 7 mln odsłon. Za największą liczbę odsłon odpowiadali internauci z USA (31,52 proc.), na Polskę przypadło 5,75 proc. widzów. Do daty publikacji sprawozdania film obejrzało ponad 8 mln osób, co jest wynikiem kilkukrotnie lepszym od wyników osiąganych w przypadku materiałów promocyjnych do wcześniejszych produktów Studia.

22. Ogłoszony 5 lutego 2013 roku drugi tytuł CD PROJEKT - Wiedźmin 3: Dziki Gon ukaże się w 2014 roku i będzie dostępny na wszystkie zaawansowane platformy sprzętowe istniejące w momencie jego premiery.

23. Wiedźmin 3 był tematem przewodnim marcowego numeru „Game Informera". Największy i najbardziej prestiżowy na świecie drukowany magazyn przeznaczony dla graczy z nakładem przekraczającym 8 mln egzemplarzy, docierający do blisko 34 mln czytelników, poświęcił mu zarówno frontową, jak i tylną okładkę oraz czternaście stron materiału, a samą grę określił jako „obowiązkową pozycję następnej generacji RPG".

24. W dniu 21 lutego 2013 roku CD PROJEKT potwierdził, że Wiedźmin 3:Dziki Gon zostanie wydany również na konsolę nowej generacji Sony PlayStation 4.

25. CD PROJEKT w lutym 2013 roku ogłosił, że w ciągu pięciu lat od debiutu serii o Wiedźminie, obie jej części sprzedały się na całym świecie w ponad 5 mln egzemplarzy.

26. W dniu 7 marca 2013 roku spółka zależna Grupy - CDP.pl Sp. z o.o. ogłosiła poszerzenie swojej cyfrowej oferty o nową kategorię produktów, tj. e-booki oraz e-komiksy.

27. W dniu 21 marca 2013 roku Zarząd przyjął założenia uaktualnionej strategii działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na najbliższe lata.

II. Opis działalności gospodarczej

Informacje ogólne o prowadzonej działalności gospodarczej w roku obrotowym 2012

Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT prowadzona jest w czterech segmentach operacyjnych:

- Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce;
- Produkcja gier;
- Globalna cyfrowa dystrybucja gier;
- Inne.

Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce – informacje ogólne

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT, poprzez swoją spółkę zależną CDP.pl (dawniej CD Projekt Sp. z o.o.) jest jednym z czołowych wydawców i dystrybutorów gier na komputery PC oraz konsole, a także filmów na nośnikach DVD i Blu-ray w Polsce. Od stycznia 2012 roku spółka jest również wyłącznym przedstawicielem firmy Wizard of The Coast oferując kolekcjonerskie gry karciane i planszowe. Od października 2012 r. CDP.pl prowadzi cyfrową dystrybucję gier, a od 7 marca 2013 roku również książek i komiksów poprzez własną, polskojęzyczną, skierowaną do lokalnego klienta, platformę cyfrowej dystrybucji: www.cdp.pl.

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 przepozycjonowanie gier pomiędzy poszczególnymi segmentami cenowymi w ramach posiadanych przez spółkę serii wydawniczych i sprawdzonych rozwiązań rynkowych);
- realizację obsługi posprzedażowej.

Dystrybucja gier wideo

Przedmiotowa działalność obejmuje zarówno dystrybucję gier na komputery PC, konsole stacjonarne oraz przenośne. Produkty dystrybuowane przez CDP.pl Sp. z o.o. kupowane są od zewnętrznych dostawców w formie gotowych produktów i wprowadzane do kanałów sprzedaży.

Usługi dystrybucyjne świadczone przez CDP.pl 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 przepozycjonowanie gier pomiędzy poszczególnymi segmentami cenowymi);
- realizację obsługi posprzedażowej.

CDP.pl 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. Część oferty spółki wprowadzana jest do sprzedaży w oryginalnych wersjach językowych.

Dystrybucja filmów DVD oraz Blu-ray

Od listopada 2009 roku CDP.pl 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 CDP.pl został również oficjalnym dystrybutorem filmów i seriali Telewizji Polsat, a do oferty dołączane są produkty kolejnych dostawców. Oferta filmowa CDP.pl sprzedawana jest zarówno w standardowych kanałach sprzedaży, jak i oferowana poprzez wypożyczalnie filmów.

Sprzedaż cyfrowych produktów za pośrednictwem platformy www.cdp.pl

Od października 2012 roku spółka CDP.pl za pośrednictwem własnej platformy cyfrowej dystrybucji www.cdp.pl prowadzi sprzedaż gier komputerowych skierowaną bezpośrednio do krajowych klientów detalicznych, a od 7 marca 2013 roku w ofercie dostępne są również książki i komiksy. Produkty oferowane na www.cdp.pl licencjonowane są zarówno od zagranicznych, jak i krajowych dostawców. W przeważającej większości są to produkty w pełni zlokalizowane. Wśród kluczowych wartości serwisu znajdują się między innymi: brak ukrytych kosztów i opłat, błyskawiczne zakupy i ich realizacja, najlepsza pomoc techniczna oraz bezpieczeństwo transakcji.

Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce – kluczowe wydarzenia roku 2012

Na początku stycznia 2012 roku Spółka CDP.pl 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. Nowi partnerzy wydawniczy i nowa kategoria produktowa, jaką są gry karciane i planszowe, pozwoliła Spółce na większą dywersyfikację dostawców i produktów w 2012 roku. Dystrybucja w tym kanale oparta jest o sieć sklepów hobbistycznych specjalizujących się w sprzedaży gier karcianych i planszowych. Obecnie spółka zaopatruje 67 sklepów hobby i ok 5 tys. aktywnych graczy turniejowych. Należy podkreślić, że już w pierwszym roku współpracy Spółka zrealizowała wszystkie cele dystrybucyjne przedstawione przez dostawcę. Do końca 2012 roku spółka sprzedała ponad 10 ton produktów tej kategorii, które wygenerowały 2,2 mln obrotu.

W kategorii gier komputerowych najważniejsze premiery wydane przez CDP.pl, to między innymi takie tytuły: Diablo III, Guild Wars 2, Gothic 4: Arcania Upadek Setarrif, Dirt 3 Complete Edition, Botanicula, Farming Simulator 2013, Euro Truck Simulator 2, Football Manager, Merida Waleczna i dodatek do kultowego World of Warcraft – World of Warcraft: Mists of Pandaria.

Najważniejszym krajowym wydarzeniem rynku gier komputerowych w pierwszej połowie 2012 roku była wspomniana wcześniej premiera od dawna oczekiwanej gry Diablo III dystrybuowanej przez CDP.pl Sp. z o.o. w Polsce na zasadzie wyłączności. Premiera gry studia Blizzard została uświetniona największą, nocną imprezą premierową w historii polskiej branży gier i drugą co do wielkości w Europie. W 27 miastach na terenie całego kraju, dokładnie o północy, gra Diablo III trafiła do sprzedaży i jeszcze tej samej nocy została sprzedana w rekordowej ilości 17 tys. egzemplarzy. Sprzedaż do zakończenia 2012 roku wyniosła ok 160 tys. sztuk, a gra uzyskała tytuł Bestselleru EMPiKu w kategorii „Gra PC roku" oraz nominację w kategorii „Wydarzenie Kulturalne Roku".

Dużym powodzeniem wśród graczy cieszyła się również wydana w sierpniu gra Guild Wars 2, która sprzedała się w 50 tys. egzemplarzy i która również zdobyła nominację do tytułu Bestselleru EMPiKu w kategorii „Gra PC roku".

W lutym 2012 roku CDP.pl Sp. z o.o. wprowadził nową serię gier edukacyjnych na PC Małpie opowieści, a w marcu serię gier z gatunku symulacji Świat Symulatorów, dzięki której Spółka zdobyła strategiczne, pierwsze miejsce w segmencie gier symulacyjnych. Seria Świat Symulatorów w skuteczny sposób zastąpiła część uprzednio wycofanego ze sprzedaży back catalogu gier na komputery PC. Wydane w tej serii gry Farming Simulator 2013 oraz Euro Track Simulator 2 były jednymi z najchętniej kupowanych prezentów w okresie świątecznym 2012 roku. Łączna sprzedaż obu gier w 2012 roku wyniosła blisko 70 tys. egzemplarzy.

Jesienią 2012 roku, CDP.pl wprowadziło nową serię wydawniczą – Gamebook w postaci specjalnie przygotowanej książki połączonej z grą. W serii dostępnych jest 12 popularnych tytułów, w tym m.in.: gry z serii Total War – Total War: Napoleon, Total War: Shogun 2, Saints Row 3, Saga Gothic, Arcania: Gothic 4. Gamebook jest obecnie najlepiej sprzedającą się serią gier w EMPiKu, z kilkoma pozycjami w Top 10 w kategorii gier PC.

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 premierą konsolową 2012 roku w Polsce. Inne ważne premiery konsolowe wydane przez CDP.pl Sp. z o.o. w 2012 roku to między innymi: Epic Mickey 2 – Siła dwóch, F1 2012, Dirt 3 Complete Edition, Merida Waleczna.

Najważniejsze premiery filmowe 2012 roku to: Avengers, Giganci ze Stali, Służące, Czas wojny, Afrykańskie koty, 101 Dalmatyńczyków, Zakochany Kundel, Auta 2 i Merida Waleczna. Te dwie ostatnie superprodukcje Disneya otrzymały nominacje do tytułu „Bestselleru EMPiKu" w kategorii film familijny/bajka na DVD. Ostatecznie najpopularniejszym filmem roku w tej kategorii okazała się Merida Waleczna.

Spółka poszerzyła kanał sprzedaży w tym segmencie rozpoczynając współpracę handlową w dynamicznie rosnącym segmencie dyskontów, organizując premierę filmu John Carter w sieci Biedronka i Muppetów w Żabce.

We wrześniu 2012 roku, w ramach przyjętej strategii Spółka zmieniła firmę z CD Projekt na CDP.pl. Zmiana nazwy związana była z planowanym unowocześnieniem modelu biznesowego, którego długofalowym celem jest dalsze umocnienie pozycji rynkowej Spółki i uzyskanie kolejnych przewag konkurencyjnych. Wraz ze zmianą nazwy na CDP.pl przeprowadzono skuteczny rebranding, w tym zmianę logotypu i identyfikacji wizualnej spółki.

W kolejnym kroku, w ramach przyjętej strategii, 11 października 2012 roku CDP.pl. uruchomiło platformę cyfrowej dystrybucji gier za pośrednictwem internetu. W oparciu o 18 lat doświadczeń w tradycyjnej dystrybucji spółka zaoferowała klientom nowoczesną i wygodną możliwość zakupu gier komputerowych w postaci cyfrowej. Na specjalnie zorganizowanej konferencji miała miejsce premiera i demonstracja funkcjonalności platformy CDP.pl. Nadrzędnym celem serwisu jest dostarczanie za pomocą internetu gier szybko, tanio i jeżeli to tylko możliwe, w polskich wersjach językowych. CDP.pl zapewnia swoim klientom prostotę obsługi, dostęp do zakupionych produktów z dowolnego komputera, serwis techniczny oraz dostępność 24/7. Na starcie platformy znalazło się na niej ponad 30 starannie wybranych gier, obecnie w ofercie serwisu znajduje się ponad 360 tytułów, od ponad 50 wydawców i partnerów, w tym między innymi: Atari, Codemasters, Daedalic, Disney, Giants Software i Ubisoft. W przypadku umowy o współpracę z Ubisoftem po raz pierwszy w historii Spółka jest cyfrowym dystrybutorem produktów firmy, z którą nie współpracuje przy dystrybucji fizycznej.

W pół roku od startu CDP.pl internauci odwiedzili serwis 1,2 mln razy, ściągając w sumie ponad 90 terabajtów danych, a jego profil na Facebooku ma ponad 25 tys. fanów.

Kolejnym elementem oczekiwanego dynamicznego rozwoju platformy było wprowadzenie nowej kategorii produktów w cyfrowej dystrybucji CDP.pl, czyli e-booków i e-komiksów, co miało miejsce już po zakończeniu okresu sprawozdawczego.

W styczniu 2012 roku CDP.pl Sp. z o.o. podpisała umowę z nowym operatorem logistycznym świadczącym kompleksowe usługi w zakresie magazynowania, przepakowywania, kompletowania, etykietowania i logistyki dla Spółki, dzięki czemu osiągnięto znaczną poprawę efektywności prowadzonej dystrybucji oraz redukcję kosztów. 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 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. Od roku 2012 zarówno pierwsza część Wiedźmina, jak i Wiedźmin 2: Zabójcy Królów w Edycji Rozszerzonej dostępne są również na komputery Apple.

Łącznie obie części Wiedźmina uzyskały ponad 200 nagród na całym świecie, a całkowita sprzedaż gier z serii przekroczyła 5 milionów egzemplarzy.

Obecnie w studio prowadzone są równoległe prace nad dwoma najwyższej klasy grami RPG: Wiedźmin 3: Dziki Gon (The Witcher: Wild Hunt) oraz Cyberpunk 2077. Każda z gier ukaże się równocześnie na komputery PC oraz na najbardziej zaawansowane platformy sprzętowe dostępne w momencie rynkowej premiery gier.

Zgodnie z ogłoszoną w listopadzie 2011 roku „Strategią Grupy Kapitałowej CD Projekt Red na lata 2012 - 2015". CD PROJEKT planuje sprzedać co najmniej 10 mln gier własnej produkcji do końca roku 2015.

Produkcja gier – kluczowe wydarzenia 2012 roku

Najważniejszym wydarzeniem 2012 roku w segmencie produkcji gier była światowa premiera gry Wiedźmin 2: Zabójcy Królów Edycja Rozszerzona na konsole Xbox 360 oraz na komputery PC, która miała miejsce 17 kwietnia 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 roku 2012 wyniosła ponad 677 tys. sztuk.

Konsolowy debiut CD PROJEKT 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 kwietniu 2012 roku została wydana w cyfrowej dystrybucji pierwsza część gry Wiedźmin, tym razem 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 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.

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.

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 oznaczenie Platinium Award. Podobne wyróżnienie uzyskało niewiele zachodnich produkcji.

Druga część Wiedźmina w wersji na komputery Apple, dostępna w cyfrowej dystrybucji zadebiutowała 18 października 2012 roku, a od 13 grudnia 2012 roku dostępna jest również na App Store.

Szczególnym potwierdzeniem 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 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 uzyskała największą ilość nagród wygrywając 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 był 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 hobbistycznie 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 pozwala na dalsze animowanie zainteresowania grą.

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

W lipcu 2012 roku studio CD Projekt RED zostało zaliczone do grona 30 najlepszych deweloperów ostatniego roku przez redakcję Gamasutry, jednego z najbardziej cenionych portali dotyczących wszystkich aspektów dewelopmentu gier i jej papierowego odpowiednika - Game Developera. Do zestawienia trafiły zarówno największe studia deweloperskie świata, jak i mali, niezależni producenci. Głównym kryterium doboru była szeroko rozumiana innowacyjność projektów. Zespół redakcyjny docenił unikalny w branży i maksymalnie przyjazny graczom model biznesowy opisując studio CD Projekt RED w uzasadnieniu nagrody słowami: „Tworzy gry, które czynią ludzi szczęśliwymi, a gdy coś w grze czyni ludzi nieszczęśliwymi, naprawia to aby ludzie byli ponownie szczęśliwi..." (Make games that make people happy, and when something about that game makes people unhappy, fix it so that the people are happy again...).

Wiedźmin 2 w wersji na konsole Xbox 360 został uznany za najlepszą grę RPG 2012 roku, przez czytelników IGN, największego światowego wortalu zajmującego się tematyką gier wideo. Z kolei jego wersja na komputery Apple została uznana za jedną z dziesięciu najlepszych gier roku na komputery Apple przez amerykański magazyn „MacLife".

Łącznie do daty publikacji niniejszego sprawozdania gra Wiedźmin 2: Zabójcy Królów uzyskała około 100 nagród na całym świecie.

Kolejnym bardzo ważnym wydarzeniem 2012 roku, 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, tworzona jest przez nowy zespół, którego trzon stanowią developerzy z doświadczeniem zdobytym przy produkcji gier z serii Wiedźmin.

Mike Pondsmith, który wspiera studio przy tworzeniu nowej gry, to najwyższej klasy projektant gier RPG. 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 rozpoczęcia nowego projektu spotkało się z olbrzymim zainteresowaniem ze strony mediów i graczy na całym świecie. W październiku 2012 roku Spółka ujawniła, że akcja nowej gry będzie umiejscowiona w 2077 roku i osadzona w mrocznym świecie, pełnym futurystycznych broni, gadżetów oraz bio-implantów, a tytuł nowej produkcji to Cyberpunk 2077. 11 stycznia 2013 roku zadebiutował pierwszy materiał promujący Cyberpunk 2077. Stworzony we współpracy ze studio Platige Image film uzyskał w ciągu zaledwie tygodnia od premiery ponad 7 mln odsłon. Za największą liczbę odsłon odpowiadali internauci z USA (31,52 proc.), na Polskę przypadło 5,75 proc. widzów. Do dnia publikacji niniejszego sprawozdania materiał ten obejrzało ponad 8 mln osób, co jest wynikiem kilkukrotnie lepszym od wyników osiąganych w przypadku materiałów promocyjnych do wcześniejszych produktów Studia.

W dniu 5 lutego 2013 roku, Spółka ogłosiła zapowiedzianą na 2014 rok trzecią część Wiedźmina, o podtytule Dziki Gon (Wild Hunt). Oparty o autorską technologię REDengine3 Wiedźmin 3 ma trafić równocześnie na wszystkie najbardziej zaawansowane platformy sprzętowe, a jego otwarty, rozbudowany świat (o powierzchni ponad 35 razy większej niż w Wiedźminie 2) i nieliniowa historia ma stanowić nową jakość w segmencie gier RPG. O wielkich oczekiwaniach wobec Wiedźmina 3 świadczy fakt, że stał się on tematem przewodnim marcowego numeru „Game Informera". Największy i najbardziej prestiżowy drukowany magazyn przeznaczony dla graczy, z nakładem ponad 8 mln sztuk i docierający do blisko 34 mln czytelników, poświęcił mu okładkę oraz czternaście stron materiału, a samą grę określił jako „obowiązkową pozycję następnej generacji RPG".

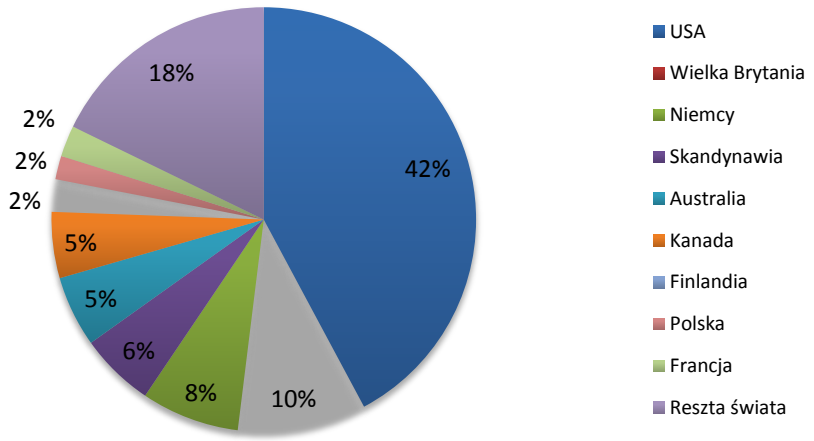
Także Sony wyróżniło studio CD Projekt RED. Na mającej miejsce w Nowym Jorku, specjalnej konferencji prasowej poświęconej debiutowi nowej konsoli Sony PlayStation 4 poinformowano m.in., że studio CD Projekt RED jest jednym z deweloperów, których gry pojawią się na nowym sprzęcie w najbliższym czasie. Warszawskie studio jako jedyny polski producent gier znalazło się w prestiżowym towarzystwie firm takich jak m.in. Bethesda, EA, LucasArts, Ubisoft czy Activision.

Do daty publikacji niniejszego sprawozdania zapowiedziany na przyszły rok Wiedźmin 3: Dziki Gon umieszczony został już na 6 okładkach największych magazynów poświęconych grom wideo. Były to: Game Informer (USA), PC Games (Niemcy), PC Gamer (Wielka Brytania), CD Action (Polska), Canard PC (Francja), PC Guru (Węgry). Kolejne okładki w przygotowaniu.

Globalna cyfrowa dystrybucja gier – informacje ogólne

Globalna 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 i Australię.



Rys. 1 Wykres sprzedaży GOG.com w podziale na terytoria. Dane za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2012 roku.
Źródło: dane własne GOG Ltd.

W pierwszym okresie funkcjonowania produkty 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. Od października 2012 roku na platformie GOG.com dostępne są również gry na komputery Apple.

Obecnie w serwisie dostępnych jest ponad 500 tytułów od ponad 100 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.

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

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.

Globalna cyfrowa dystrybucja gier - kluczowe wydarzenia

Dla GOG Ltd. 2012 rok był najlepszym rokiem w dotychczasowej historii. Spółka ugruntowała swoją pozycję największego na świecie, niezależnego dystrybutora gier bez cyfrowych zabezpieczeń, a także stała się najpoważniejszą alternatywą jeżeli chodzi o cyfrową sprzedaż gier niezależnych deweloperów wobec lidera rynku - serwisu Steam należącego do Valve Corporation.

Platforma cyfrowej dystrybucji gier GOG.com udostępniła w 2012 roku swoim użytkownikom 161 nowych tytułów, poszerzając swoją ofertę do ponad 500 pozycji. W ciągu ostatnich 12 miesięcy na GOG.com swoje gry zaczęli sprzedawać tacy wydawcy jak Square Enix, Telltale Games, Team 17 oraz wielu innych, dzięki czemu GOG może pochwalić się już ponad setką partnerów - wydawców i twórców gier komputerowych. Wśród najważniejszych tytułów wydanych w 2012 roku znajdują się gry: Legend of Grimrock oraz FTL: Faster Than Light, serie Tomb Raider, Hitman oraz Thief, czy Theme Hospital, Syndicate, oraz Wing Commander IV. GOG.com jest też jedynym cyfrowym dystrybutorem oferującym wszystkie 13 gier z jednej z najsłynniejszych serii RPG w historii Ultima.

W 2012 roku liczba kont utworzonych przez użytkowników była o 97% wyższa niż w roku poprzednim, a sprzedaż w sztukach wzrosła o 118%.

W końcu pierwszego kwartału 2012 roku GOG Ltd. wypłacił po raz pierwszy na rzecz jedynego akcjonariusza CD PROJEKT S.A. dywidendę w wysokości równowartości 1 mln euro. GOG Ltd. nie posiada żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek, a stan środków pieniężnych na koniec roku (po wypłacie dywidendy) wyniósł 13 574 tys. zł.

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. 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.

Podczas wiosennej konferencji Grupy CD PROJEKT, 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 2012 roku intensywnie pracował nad dalszym ulepszeniem jego strony internetowej wprowadzając szereg zmian i usprawnień, a także nowych funkcjonalności. Działania te pozytywnie wpłynęły 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. 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.

W październiku GOG.com poszerzył swoją ofertę o gry na platformę Apple. Na starcie klientom serwisu zaoferowano katalog ponad 50-ciu gier na komputery Mac, które spółka samodzielnie przystosowała do tej platformy. Dzięki temu GOG.com zapewnił sobie nie tylko wyłączność na premiery 28 tych gier, ale także jako pierwszy w historii wprowadził je na ten system. Do końca roku w katalogu GOG.com znalazło się 87 tytułów na tę platformę. W chwili publikacji niniejszego sprawozdania w ofercie znajduje się ponad 100 gier na komputery Apple. Warto nadmienić iż użytkownicy Apple stanowią już ponad 10% użytkowników serwisu.

GOG.com - rok 2012 w liczbach:

- 1 mln wejść na stronę podczas promocji Duke Nukem 3D (13-14 grudnia 2012),
- 2 razy więcej zarejestrowanych użytkowników niż w 2011,
- 112 partnerów z branży gier,
- 150 milionów minut spędzonych przez graczy na stronie GOG.com,
- 494 gry w katalogu,
- miejsce w top 500 najpopularniejszych stron na świecie podczas promocji Fallout (6 kwietnia 2012).

Inne

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

III. Informacja o podstawowych produktach i usługach Grupy Kapitałowej w roku 2012

W ramach wydzielonych i opisanych poniżej segmentów działalności, Grupa Kapitałowa CD PROJEKT zrealizowała w roku 2012 następujące wartości przychodów ze sprzedaży:

w tys. zł	Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce	Produkcja gier	Globalna cyfrowa dystrybucja gier	Inne	Wyłączenia konsolidacyjne (w tym korekty z połączenia)	Ogółem
Przychody ze sprzedaży	**76 895**	**47 478**	**46 358**	**6 202**	**(12 893)**	**164 040**
Przychody ze sprzedaży produktów	*-*	*44 246*	*42 250*	*-*	*(2 605)*	*83 891*
Przychody ze sprzedaży usług	*3 369*	*165*	*4 108*	*6 199*	*(9 335)*	*4 506*
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	*73 526*	*3 067*	*-*	*3*	*(953)*	*75 643*

Podstawowe produkty i usługi Grupy w roku 2012 w podziale na poszczególne segmenty działalności przedstawiają się następująco:

Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce

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

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

Począwszy od roku 2012 CDP.pl dystrybuuje również na trenie Polski gry karciane i gry planszowe (Magic: The Gathering, RISK, Dunegons&Dragons etc.). W październiku 2012 roku Spółka poszerzyła swoją działalność o kolejny kanał dystrybucji i rozpoczęła sprzedaż w formie cyfrowej poprzez dedykowany serwis www.cdp.pl. W momencie publikacji niniejszego sprawozdania katalog produktów oferowanych w tym kanale liczy ponad 500 tytułów i składa się z gier komputerowych, e-booków oraz e-komiksów.

Produkcja gier

Podstawowym źródłem przychodów realizowanych w ramach segmentu produkcji gier komputerowych w roku 2012 były tantiemy licencyjne uzyskiwane z tytułu sprzedaży gry Wiedźmin 2: Zabójcy Królów na konsole Xbox 360, komputery PC, oraz komputery Apple. Ponadto kontynuowana była sprzedaż wydanej w roku 2007 pierwszej części Wiedźmina, wciąż cieszącej się zainteresowaniem graczy.

Z szacunków Spółki wynika, że do połowy lutego 2013 roku w skali całego świata sprzedano około 5 mln szt. gier z serii o Wiedźminie.

W dniu 5 kwietnia 2012 roku wydana została pierwsza części gry Wiedźmin na komputery Apple. Obecnie dystrybucja gry realizowana jest zarówno za pomocą fizycznej dystrybucji, jak i kanałami cyfrowymi za pośrednictwem platformy Steam i GOG.com.

W dniu 17 kwietnia 2012 roku wydana została adaptacja gry Wiedźmin 2: Zabójcy Królów na konsole Xbox 360. Równolegle wydana została również Edycja Rozszerzona gry Wiedźmin 2: Zabójcy Królów na komputery PC. Wersja gry na komputery Apple zadebiutowała 18 października, a od 13 grudnia dostępna jest również na prestiżowym App Store.

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

Technologia ta składa się z dwóch głównych elementów:

- silnika gry, który jest rozbudowanym programem komputerowym odpowiadającym za właściwe działanie gry, w tym jej wyświetlanie oraz
- edytora gry pozwalającego na stworzenie gry, tzn. m.in. jej projektowanie, prototypowanie, dodawanie elementów i powiązanie ich w jedną logiczną całość oraz testowanie.

Ukończona w lutym 2013 roku trzecia iteracja autorskiego REDengine pozwoli na pionierskie, na skalę globu, budowanie nieliniowych historii rozgrywających się w otwartym świecie. Nowy system animacji zaimplementowany w silniku pozwoli na oddanie realistycznych emocji i filmową jakość scen oraz interakcji postaci. Technologia wykorzystuje także renderowanie HDR z 64-bitowa dokładnością zapewniając najwyższej jakości obraz i bardziej realistyczne i precyzyjne oświetlenie oraz szeroki zbiór efektów postprodukcyjnych. REDengine 3 będzie obsługiwał wszystkie silne platformy sprzętowe, w tym ogłoszoną pod koniec lutego 2013 roku konsolę nowej generacji Sony PlayStation 4.

Globalna cyfrowa dystrybucja gier

W ramach segmentu odpowiedzialnego za globalną cyfrową dystrybucję gier, GOG Ltd., za pośrednictwem platformy www.gog.com oferuje gry w 100% bez żadnych zabezpieczeń. Pozwala to graczom na korzystanie z kupionych i ściągniętych gier zarówno na komputerach stacjonarnych, jak i przenośnych, bez konieczności posiadania stałego połączenia z Internetem. W modelu działania GOG Ltd. bardzo istotna jest również dostępność całego katalogu produktów dla klientów z całego świata bez żadnych restrykcji terytorialnych oraz ta sama cena bez względu na kraj pochodzenia klienta. Zarówno klienci z Europy Zachodniej, Azji i Stanów Zjednoczonych mogą kupić tę samą grę w tej samej cenie, podczas gdy inne platformy stosują restrykcje terytorialne (część gier nie jest dostępna w części krajów) oraz różnicują ceny oferując gry klientom z Europy Zachodniej w tej samej kwocie, co klientom ze Stanów Zjednoczonych, ale w innej walucie, tj. klient z np. Niemiec płaci za tę samą grę 49 EUR, a klient ze Stanów Zjednoczonych 49 USD.

Od marca 2012 roku spółka poszerzyła swoją ofertę i obok dostępnych wcześniej klasycznych gier wprowadziła do sprzedaży nowe i nowsze gry w wyższych przedziałach cenowych. Jednocześnie rozpoczęto zbieranie zamówień przedpremierowych na pierwszą realizowaną przez gog.com premierę gry z popularnego w ostatnich czasach segmentu gier „niezależnych". W październiku 2012 roku GOG.com zadebiutował na komputerach Apple. Obecnie w serwisie dostępne są 104 gry na tę prestiżową platformę.

Łącznie na datę publikacji niniejszego sprawozdania w ofercie GOG Ltd. znajduje się ponad 530 produktów pochodzących zarówno od największych wydawców, jak i od niezależnych developerów.

Inne

Produkty i usługi oferowane w ramach tego segmentu w roku 2012 to przede wszystkim usługi wewnątrzgrupowe świadczone przez spółkę holdingową spółkom córkom. Ponadto Spółka uzyskuje przychody z tytułu wynajmowania powierzchni biurowo-magazynowej nieruchomości w Nowym Sączu.

IV. Rynki zbytu, odbiorcy i dostawcy Grupy Kapitałowej

Struktura geograficzna przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej w roku 2012 przedstawiała się następująco:

w tys. zł	01.01.2012 - 31.12.2012		01.01.2011 - 31.12.2011	
	w PLN	w %	w PLN	w %
Kraj	**75 567**	**46,1%**	**68 576**	**50,3%**
Eksport, w tym:	**88 473**	**53,9%**	**67 634**	**49,7%**
Unia Europejska	*26 684*	*16,3%*	**23 649*	*17,4%*
Terytorium byłego ZSRR	*1 392*	*0,8%*	*428*	*0,3%*
USA	*51 183*	*31,2%*	*37 677*	*27,7%*
Azja	*2 277*	*1,4%*	*1 008*	*0,7%*
Pozostałe	*6 937*	*4,2%*	*4 872*	*3,6%*
Razem	**164 040**	**100,0%**	**136 210**	**100,0%**

Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce

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

- Kanał 1 - Specjalistyczne sklepy detaliczne obejmujące przede wszystkim sieci: Empik, Media Markt oraz Saturn;
- Kanał 2 - Hipermarkety, np.: Auchan, Carrefour, Tesco, Selgros oraz Real;
- Kanał 3 - Sieci dyskontowe, takie jak np. Biedronka oraz sieci specjalistyczne: Media Expert, Euro-Net i Domex;
- Kanał 4 - Hurtownie i mniejsze sklepy detaliczne oraz sklepy internetowe, w tym: Gram.pl, Empik.com, Merlin.pl, Ultima.pl i inne.

Produkty sprzedawane przez CDP.pl są produkowane na bazie zawartych z partnerami umów licencyjnych lub kupowane w postaci gotowych towarów (import).

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

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

W ramach działalności handlowej realizowanej przez CDP.pl współpraca z Empik Sp. z o.o. wygenerowała w 2012 roku przychody przekraczające 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej. Sprzedaż netto do Empik Sp. z o.o. wyniosła 18 301 tys. zł co stanowiło 11,2% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy CD PROJEKT.

Empik Sp. z o.o. nie jest spółką powiązaną z CDP.pl Sp. z o.o. ani z CD PROJEKT S.A.

W ramach prowadzonej działalności w roku 2012 największym dostawcą CDP.pl była spółka Activision Blizzard Benelux B.V. – między innymi dostawca największego przeboju 2012 roku – gry Diablo III. Współpraca z Activision Blizzard Benelux B.V wygenerowała łącznie w roku 2012 zakupy przekraczające 10% skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży ogółem – łączna wartość zakupów wyniosła 20 235 tys. zł co odpowiada 12,3% skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2012.

Activision Blizzard Benelux B.V nie jest spółką powiązaną z CDP.pl Sp. z o.o. ani z CD PROJEKT S.A.

Produkcja gier

Sprzedaż produkcji CD PROJEKT S.A. realizowana jest na podstawie długookresowych umów licencyjnych i dystrybucyjnych z wydawcami i dystrybutorami z całego świata (np.: Warner Bros. Home Entertainment, VALVE Corporation, GOG Ltd., Namco Bandai Partners SAS) oraz z Polski (CDP.pl Sp. z o.o., Agora S.A.).

W ramach działalności segmentu produkcji gier największym odbiorcą spółki była firma Warner Bros. Home Entertainment, z którą Grupa wygenerowała w roku 2012 przychody przekraczające 10% skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży ogółem. Sprzedaż do Warner Bros. Home Entertainment wyniosła 17 034 tys. zł co stanowiło 10,4% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy.

Warner Bros. Home Entertainment nie jest spółką powiązaną z CD PROJEKT S.A.

W procesie produkcji wykorzystywane są zewnętrzne narzędzia i rozwiązania, jednak nie mają one wpływu na wystąpienie istotnej koncentracji po stronie dostawców Grupy Kapitałowej. Wartość zakupów od żadnego z dostawców segmentu Produkcji gier nie przekroczyła wartości 10% skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży ogółem.

Globalna cyfrowa dystrybucja gier

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

W roku 2012 gry sprzedawane przez GOG Ltd. licencjonowane były od wielu podmiotów, a skala zakupów od żadnego z nich nie przekroczyła 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej.

V. Informacja o zawartych w 2012 roku oraz do daty publikacji sprawozdania umowach znaczących dla działalności Grupy (z wyłączeniem umów kredytowych i pożyczek)

Raport Bieżący 10/2012

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

Raport Bieżący 14/2012

W dniu 7 maja 2012 roku Zarząd Spółki otrzymał postanowienie Sądu Rejonowego dla m. st. Warszawy, Wydział XI Gospodarczy – Rejestru Zastawów z dnia 25 kwietnia 2012 roku w przedmiocie wpisu do rejestru zastawu na prawie ochronnym do znaku towarowego The Witcher, ustanowionego na podstawie umowy zastawu z dnia 18 kwietnia 2012 roku, o zawarciu której Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 9/2012 z dnia 18 kwietnia 2012 roku.

Zastaw ustanowiony został na rzecz BRE Bank S.A. w celu zabezpieczenia zobowiązań Spółki z tytułu zawartej z bankiem umowy kredytowej w kwocie nie przekraczającej 20 000 tys. zł, do najwyższej kwoty zabezpieczenia w wysokości 30 000 tys. zł.

Wartość księgowa znaku towarowego objętego zastawem wynosiła na dzień 31 grudnia 2012 roku 15 104 tys. zł.

Dnia 31 grudnia 2012 roku, zawarta została pomiędzy CD PROJEKT S.A. a spółką od niego zależną – CDP.pl Sp. z o.o., umowa sprzedaży praw własności do znaku towarowego CD PROJEKT.

Na podstawie zawartej umowy, z dniem jej podpisania, Spółka nabyła pięćdziesięcioprocentowy współudział w prawie do znaku za cenę sprzedaży wynoszącą 9 181,5 tys. zł powiększoną o należny podatek VAT. Powyższa kwota zapłacona zostanie na podstawie wystawionej przez CDP.pl faktury VAT, w terminie do 90 dni od podpisania umowy. Jednocześnie, zgodnie z postanowieniami zawartej umowy, pozostała część praw do znaku przeniesiona zostanie na Spółkę pod warunkiem zawieszającym dokonania, nie później niż do dnia 31 grudnia 2014 roku, płatności drugiej transzy wynagrodzenia, w wysokości 9 181,5 tys. zł powiększonej o należny podatek VAT. Do tego czasu oba podmioty mogą w równym zakresie korzystać z praw do znaku.

Będący przedmiotem nabycia znak towarowy CD PROJEKT, jest marką w całości wykreowaną w ramach dotychczasowej działalności Grupy Kapitałowej Emitenta, odpowiadającą historycznie najbardziej ugruntowanemu przedmiotowi działalności Grupy. Znak podlega ochronie prawnej na podstawie zastrzeżeń zarówno znaku słownego, jak i słowno-graficznej formy logotypu. Zgodnie z przeprowadzona niezależną wyceną - szacunkowa wartość znaku towarowego będącego przedmiotem nabycia, określona została na kwotę 18 363 tys. zł.

Przeniesienie praw do znaku w ramach Grupy Kapitałowej, związane jest z faktem przyjęcia przez Spółkę dominującą Grupy Kapitałowej nowego brzemienia firmy - CD PROJEKT S.A., przy jednoczesnej zmianie modelu biznesowego działalności spółki zależnej, połączonej ze zmiana wizerunkową obejmującą zmianę firmy spółki zależnej na CDP.pl Sp. z o.o. Nabycie całości praw do znaku towarowego nastąpi po cenie zgodnej z przeprowadzoną wyceną, a utrzymanie dalszego aktywnego istnienia marki CD PROJEKT prowadzić będzie do dodatkowego zwiększenia jej wartości wraz z rozwojem Grupy Kapitałowej Emitenta i wydaniem kolejnych planowanych dużych produkcji Spółki.

VI. Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju

W ramach Grupy CD PROJEKT wszystkie spółki stale analizują możliwości rozwoju oferowanych produktów i serwisów na bieżąco wdrażając kolejne działania prorozwojowe w odniesieniu do realizowanej działalności.

Od 2008 roku studio CD Projekt RED stale prowadzi prace nad własnym silnikiem o nazwie REDengine, którego założeniem jest umożliwienie produkcji najlepszych gier z gatunku RPG na komputery PC, Mac i konsole. Zapewniając nowoczesne, wyspecjalizowane narzędzia oraz najwyższej jakości stronę wizualną i zaawansowaną mechanikę, stworzony silnik pozwala wyprodukować gry wideo przenoszące gracza do jednego z najbardziej wiarygodnych i dojrzałych światów, jakie kiedykolwiek stworzono w grach RPG.

CD PROJEKT pierwszy raz zastosował swój silnik tworząc grę Wiedźmin 2 w wersji na komputery PC. Zyskała ona międzynarodowe uznanie zarówno za oprawę graficzną, jak i za sposób budowania historii. Wcześniej należące do CD PROJEKT studio deweloperskie korzystało z rozwiązań zewnętrznych. Finalizacja prac nad grą Wiedźmin 2: Zabójcy Królów na platformę Xbox 360, była równocześnie ważnym etapem rozwoju silnika REDengine na nowej platformie sprzętowej.

Po premierze Wiedźmina 2 na Xbox 360 prace rozwijające posiadaną technologię były kontynuowane. Zamknięta w lutym 2013 roku, trzecia iteracja autorskiego REDengine pozwoli na pionierskie, na skalę globu budowanie, nieliniowych historii rozgrywających się w otwartym świecie. Nowy system animacji zaimplementowany w silniku pozwoli na oddanie realistycznych emocji i filmową jakość scen oraz interakcji postaci. Technologia wykorzystuje także renderowanie HDR z 64-bitowa dokładnością zapewniając najwyższej jakości obraz i bardziej realistyczne i precyzyjne oświetlenie oraz szeroki zbiór efektów postprodukcyjnych. REDengine 3 będzie obsługiwał wszystkie silne platformy sprzętowe, w tym ogłoszoną pod koniec lutego konsolę nowej generacji PlayStation 4.

Tworzone obecnie przez studio multiplatformowe produkcje będą oparte o rozwiązania nowej generacji zastosowane w REDengine 3 i będą prezentowały pełnię jego możliwości w zakresie tworzenia ogromnych światów wypełnionych nieliniowymi przygodami.

W odniesieniu do segmentu krajowej dystrybucji, w którym operuje podmiot CDP.pl prowadzono szereg prac rozwojowych związanych z uruchomieniem serwisu cyfrowej dystrybucji www.cdp.pl

Serwis powstał w oparciu o nowoczesne środowisko programistyczne Ruby on Rails, a storage zapewnia Amazon Cloud Service. Od specyfikacji funkcjonalnej do uruchomienia serwisu minęło ok. 6 miesięcy, w czasie których wykonano wszystkie prace programistyczne, designerskie oraz testowe. Backoffice serwisu zintegrowany został z wprowadzonym w kwietniu 2012 roku Zintegrowanym Systemem Informatycznym spółki – MS Dynamix AX 2009.

Na bieżąco prowadzone są prace usprawniające działania platformy, a kolejne duże aktualizacje udostępniane są użytkownikom co pewien czas. Ostatnia istotna aktualizacja i rozszerzenie oferowanej funkcjonalności serwisu miała miejsce w marcu 2013 roku.

W tej aktualizacji dodano do serwisu m.in.:

- dodatkową bramkę płatności PayPal;
- oprogramowanie własne służące do wspierania użytkownika w pobieraniu treści z serwisu tzw. Downloader;
- system polecania wraz z mechanizmem „zadań społecznościach" służący agregacji użytkowników i aktywizacji sieci skocznościowej;
- dynamiczny katalog wyświetlający kwerendy użytkowników w czasie rzeczywistym;
- nową kategorię produktową: e-booki i e-komiksy;
- w kategorii e-booki i e-komiksy obsługę aplikacji Dropbox oraz możliwość przesyłania treści na urządzenia Kindle.

W odniesieniu do segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier, w którym operuje podmiot GOG Ltd., na bieżąco prowadzone są prace mające na celu usprawnienie aplikacji zarządzającej platformą GOG.com oraz zwiększenie jej funkcjonalności dostępnej dla użytkowników końcowych. Kolejne duże aktualizacje udostępniane są użytkownikom co pewien czas w ramach prowadzonej działalności.

W 2012 roku GOG.com uaktualnił, jako pierwszy dystrybutor na rynku, ponad 90% swojego katalogu pod kątem kompatybilności z Windows 8 oraz rozpoczął sprzedaż gier na komputery osobiste firmy Apple. W ofercie znajduje się już ponad 100 tytułów na system operacyjny Mac OS X, w tym wiele klasycznych tytułów z lat 90-tych dostępnych po raz pierwszy dla użytkowników popularnych komputerów z jabłuszkiem. Użytkownicy komputerów Apple stanowią już ponad 10% użytkowników serwisu.

2

Opis sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

I. Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno - finansowych ujawnionych w sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy 2012

Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

w tys. zł	Nota	31.12.2012	31.12.2011
AKTYWA TRWAŁE	-	**94 202**	**90 762**
Rzeczowe aktywa trwałe	*12*	*10 755*	*9 924*
Wartości niematerialne	*13*	*34 801*	*33 508*
Wartość firmy	*14*	*46 417*	*46 417*
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	*6*	*1 980*	*644*
Pozostałe aktywa trwałe	*18*	*249*	*269*
AKTYWA OBROTOWE	-	**108 690**	**94 513**
Zapasy	*22*	*33 367*	*31 112*
Należności handlowe	*24*	*31 247*	*32 267*
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego	*-*	*-*	*1 632*
Pozostałe należności	*25*	*4 635*	*811*
Pozostałe aktywa finansowe	*-*	*855*	*4 229*
Rozliczenia międzyokresowe	*26*	*11 720*	*14 643*
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	*27*	*26 866*	*9 819*
AKTYWA RAZEM	-	**202 892**	**185 275**

w tys. zł	Nota	31.12.2012	31.12.2011
KAPITAŁ WŁASNY	-	**151 530**	**123 412**
Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej	-	***151 530***	***123 412***
Kapitał zakładowy	*28*	*94 950*	*94 950*
Kapitał zapasowy i kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	*29*	*105 200*	*106 705*
Pozostałe kapitały	*30*	*551*	*-*
Różnice kursowe z przeliczenia	*-*	*(837)*	*(278)*
Niepodzielony wynik finansowy	*31*	*(76 459)*	*(101 530)*
Wynik finansowy bieżącego okresu	*-*	*28 125*	*23 565*
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE	-	**7 604**	**7 590**
Pozostałe zobowiązania finansowe	*34*	*235*	*333*
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	*6*	*6 658*	*6 874*
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	*41*	*679*	*344*
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	*42*	*26*	*30*
Pozostałe rezerwy	*43*	*6*	*9*
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	-	**43 758**	**54 273**
Kredyty i pożyczki	*33*	*4 745*	*13 404*
Pozostałe zobowiązania finansowe	*34*	*277*	*240*
Zobowiązania handlowe	*36*	*33 930*	*33 513*
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	*-*	*184*	*163*
Pozostałe zobowiązania	*37*	*4 020*	*6 043*
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	*41*	*197*	*90*
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	*42*	*238*	*209*
Pozostałe rezerwy	*43*	*167*	*611*
PASYWA RAZEM	-	**202 892**	**185 275**

Główną pozycją Rzeczowych aktywów trwałych są budynki budowle w o łącznej wartości 7 554 tys. zł w tym nieruchomość biurowo-magazynowa znajdująca się w Nowym Sączu przy ulicy Nawojowskiej 118.

W Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2012 dokonano zmiany prezentacji polegającej między innymi na wyodrębnieniu z Wartości niematerialnych Wartości firmy, która wynosi na dzień bilansowy 46 417 tys. zł. Wartość firmy stanowi nadwyżkę kosztu połączenia jednostek gospodarczych (zwanego także ceną nabycia lub ceną przejęcia) nad udziałem Spółki w wartości godziwej netto zidentyfikowanego na dzień przejęcia aktywów, zobowiązań i zobowiązań warunkowych jednostki przejmowanej. Szczegółowy opis zmian w prezentacji podany został w Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2012.

Największe pozycje ujęte w Wartościach niematerialnych na dzień 31 grudnia 2012 roku to wartość marki korporacyjnej CD PROJEKT w kwocie 17 095 tys. zł oraz wartość znaku towarowego The Witcher w kwocie 15 104 tys. zł. Ponadto na pozycję Wartości niematerialne składają się między innymi posiadane licencje oraz oprogramowanie komputerowe.

Na łączną wartość pozycji Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego w kwocie 1 980 tys. zł największy wpływ miała spółka CDP.pl wykazująca w jednostkowym sprawozdaniu finansowym omawiane aktywo w wysokości 1 780 tys. zł.

Największymi składnikami zapasów na koniec roku 2012 były zapasy spółki CD PROJEKT S.A. w kwocie 26 295 tys. zł, na które składają się między innymi półprodukty i produkcja w toku powstająca w procesie produkcji gier oraz produkty gotowe. Ponadto, na łączną wartości zapasów Grupy Kapitałowej Emitenta składają się zapasy należące do CDP.pl Sp. z o.o. w wysokości 7 006 tys. zł.

Na pozycję Należności handlowe składają się należności spółki dystrybucyjnej CDP.pl w jednostkowej wartości 26 195 tys. zł. (zawierające wyłączoną w procesie konsolidacji należność od CD PROJEKT S.A. z tytułu sprzedaży współudziału w prawie do znaku CD PROJEKT w kwocie brutto 11 293 tys. zł). Kolejnym istotnym składnikiem skonsolidowanej wartości należności handlowych Grupy Kapitałowej są należności segmentu produkcji gier w wysokości 13 146 tys. zł wynikające głównie z otrzymanych raportów licencyjnych za okres czwartego kwartału 2012 roku. Należności GOG Ltd. na dzień 31 grudnia 2012 roku w wyniosły 3 919 tys. zł i wynikają z prowadzonej przez spółkę w okresie od 12 grudnia 2012 do 3 stycznia 2013 corocznej, intensywnej świątecznej akcji handlowej.

Największą pozycję Pozostałych należności stanowią należności z tytułu podatków (z wyjątkiem podatku dochodowego od osób prawnych) w kwocie 2 688 tys. zł w odniesieniu do CD PROJEKT S.A. oraz w kwocie 773 tys. zł w odniesieniu do CDP.pl Sp z o.o. oraz zaliczki na dostawy w łącznej wartości 686 tys. zł.

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

Wykazane w kwocie 11 720 tys. zł rozliczenia międzyokresowe składają się głównie z rozliczanych w czasie kosztów licencji w spółce CDP.pl Sp. z o.o. w wysokości 8 493 tys. zł oraz w GOG Ltd w wysokości 2 852 tys. zł.

Największy wzrost wśród wszystkich składników majątku Grupy Kapitałowej CD PROJEKT odnotowano w pozycji środki pieniężne i ekwiwalenty. Wzrost ten na dzień 31 grudnia 2012 roku wyniósł 17 047 tys. zł to jest 174% w stosunku do stanu na dzień 31 grudnia 2011 roku. Rozkład pozycji środki pieniężne pomiędzy poszczególne spółki Grupy przedstawia się następująco GOG Ltd.: 13 574 tys. zł, CD PROJEKT S.A.: 12 175 tys. zł, CDP.pl Sp z o.o.: 1 097 tys. zł i GOG Poland Sp. z o.o.: 19 tys. zł.

Na przestrzeni roku 2012 łączna wartość Aktywów trwałych uległa zwiększeniu o 3 440 tys. zł, to jest o 4%. W tym samym okresie przyrost Aktywów obrotowych wyniósł 14 177 tys. zł, to jest o 15%. Na koniec roku 2012 Aktywa trwałe stanowiły 46% a Aktywa obrotowe 54% Aktywów ogółem.

W pasywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT kapitały własne stanowiły 75%, natomiast zobowiązania krótko i długookresowe 25% co stanowi istotną poprawę bezpieczeństwa struktury bilansu Grupy Kapitałowej. Na koniec roku 2011 wskaźniki te wynosiły odpowiednio 67% i 33%. Wzrost Kapitałów własnych Grupy wynika głównie z wykazanego w 2012 roku bieżącego wyniku finansowego w kwocie 28 125 tys. zł.

Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego - szczegółowa kalkulacja dodatnich różnic przejściowych będących podstawą do tworzenia rezerwy z tytułu podatku odroczonego zawarta została w Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Wykazane na koniec roku 2012 Zobowiązania z tytułu kredytów i pożyczek pochodzą z zawartych z BRE Bank S.A. umów kredytowych. Zrealizowany na przestrzeni 2012 roku istotny spadek wartości kredytów i pożyczek o 8 659 tys. zł to jest o 65% do wartości 4 745 tys. zł na koniec roku wynika z przeznaczenia części wypracowanych przez grupę w 2012 roku wysokich dodatnich przepływów z działalności operacyjnej na redukcję zadłużenia kredytowego.

Na wartość Zobowiązań handlowych Grupy na dzień 31 grudnia 2012 roku w kwocie 33 930 tys. zł składają się głównie zobowiązania handlowe powstałe w związku ze zwiększoną sprzedażą w okresie przedświątecznym spółki CDP.pl Sp. z o.o. oraz GOG Ltd. Mimo odnotowanego wzrostu przychodów łączna wartość zobowiązań handlowych Grupy na koniec 2012 roku jest porównywalna z wartością na koniec roku 2011.

Największymi pozycjami Pozostałych zobowiązań wykazanych na koniec roku 2012 w kwocie 4 020 tys. zł były zobowiązania z tytułu podatku VAT wynoszące 1 867 tys. zł w CDP.pl Sp z o.o. oraz 1 205 tys. zł w GOG Ltd.

Skonsolidowany bilans Grupy Kapitałowej z podziałem na wartości przypadające poszczególnym segmentom został zaprezentowany z Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2012.

Skonsolidowany rachunek zysków i strat

w tys. zł	Nota	01.01.2012 - 31.12.2012	01.01.2011 - 31.12.2011
Przychody ze sprzedaży	**1,2**	**164 040**	**136 210**
Przychody ze sprzedaży produktów	-	*83 891*	*66 696*
Przychody ze sprzedaży usług	-	*4 506*	*5 778*
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	-	*75 643*	*63 736*
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	**3**	**89 618**	**67 837**
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	-	*37 308*	*24 831*
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	-	*52 310*	*43 006*
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	**-**	**74 422**	**68 373**
Pozostałe przychody operacyjne	*4*	*3 056*	*9 058*
Koszty sprzedaży	*3*	*25 243*	*24 648*
Koszty ogólnego zarządu	*3*	*13 063*	*11 586*
Pozostałe koszty operacyjne	*4*	*10 805*	*13 575*
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	**-**	**28 367**	**27 622**
Przychody finansowe	*5*	*4 031*	*1 801*
Koszty finansowe	*5*	*4 111*	*2 194*
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	**-**	**28 287**	**27 229**
Podatek dochodowy	*6*	*162*	*3 664*
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	**-**	**28 125**	**23 565**
Zysk (strata) netto	**-**	**28 125**	**23 565**
Zysk (strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu	-	*28 125*	*23 565*
Zysk (strata) netto na jedną akcję (w zł)			
Podstawowy za okres obrotowy	*8*	*0,30*	*0,25*
Rozwodniony za okres obrotowy	*8*	*0,30*	*0,25*
Zysk (strata) netto na jedną akcję z działalności kontynuowanej (w zł)			
Podstawowy za okres obrotowy	*8*	*0,30*	*0,25*
Rozwodniony za okres obrotowy	*8*	*0,30*	*0,25*

Skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów

w tys. zł	Nota	01.01.2012 - 31.12.2012	01.01.2011 - 31.12.2011
Zysk (strata) netto	**10**	**28 125**	**23 565**
Różnice kursowe z wyceny jedn. działających za granicą	-	*(559)*	*456*
Różnice z zaokrągleń do pełnych tysięcy złotych	-	*1*	*(2)*
Suma dochodów całkowitych	**-**	**27 567**	**24 019**
Suma dochodów całkowitych przypadająca na podmiot dominujący	**-**	**27 567**	**24 019**

Znaczący wzrost Przychodów ze sprzedaży w Rachunku zysków z strat w roku 2012 w stosunku do roku 2011 wynika ze wzrostu przychodów ze sprzedaży do zewnętrznych odbiorców zarówno w ramach segmentu Dystrybucji i działalności wydawniczej w Polsce, Produkcji gier, jak i Globalnej cyfrowej dystrybucji gier. W tym ostatnim segmencie – Globalnej cyfrowej dystrybucji gier – zanotowano największy wzrost przychodów ze sprzedaży w ramach Grupy w stosunku do roku ubiegłego. Szczegółowy rozkład przychodów w rozbiciu na poszczególne segmenty wykazany jest w tabeli zamieszczonej w dalszej części niniejszego sprawozdania.

Łącznie 54% przychodów w roku 2012 zostało zrealizowanych w ramach sprzedaży eksportowej podczas gdy 46% odpowiada sprzedaży na terenie Polski. Wzrost przychodów ze sprzedaży eksportowej w roku 2012 wyniósł 31% w stosunku do roku 2011.

Największą pozycję kosztową stanowi wartość sprzedanych produktów, towarów i materiałów w wysokości 89 618 tys. zł w zdecydowanej większości odpowiadająca jednostkowej wartości sprzedanych towarów i materiałów przez spółkę CDP.pl Sp. z o.o. o wartości 51 836 tys. zł. Kwota 28 112 tys. zł wynika z działalności w ramach segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier. W ramach segmentu Produkcji gier w ujęciu jednostkowym koszt sprzedanych produktów, towarów i materiałów wyniósł 15 520 tys. zł. W ramach transakcji pomiędzy podmiotami Grupy wyłączeniu uległ koszt sprzedanych produktów, towarów i materiałów o wartości 6 399 tys. zł.

Stosunek Zysku brutto na sprzedaży do łącznej wartości Przychodów ze sprzedaży wyniósł 45% w roku 2012, podczas gdy w 2011 stosunek ten wynosił 50%. Zmiana wskaźnika marżowości wynika głównie ze zmiany struktury sprzedaży Grupy, to jest najbardziej dynamicznego wzrostu przychodów ze sprzedaży segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier w ramach Grupy Kapitałowej.

Na koszt sprzedaży składają się głównie koszty reklamy i promocji ponoszone w ramach poszczególnych segmentów, koszty back-bonusów dla marketów wynikające z podpisanych umów handlowych przez CDP.pl Sp. z o.o., oraz koszty innych usług obcych zaklasyfikowanych jako koszty sprzedaży.

Największa pozycją Kosztów ogólnego zarządu stanowią koszty wynagrodzeń, w tym między innymi koszty premii rozliczonych wraz z zakończonymi projektami (Wiedźmin 2).

Pozostałe koszty operacyjnie wyniosły łącznie w ramach Grupy Kapitałowej 10 805 tys. zł. Większość tej kwoty przypada na segment Dystrybucji gier i filmów w Polsce i wynika głównie z kosztu spisanych licencji w kwocie 4 600 tys. zł oraz dokonanej aktualizacji wartości towarów na kwotę 3 061 tys. zł. Odpisy aktualizujące bilansową wartość niewykorzystanych licencji dotyczą licencji zakupionych przez CD Projekt Sp. z o.o. w dużej części w roku 2009 i wcześniej. Wartość niewykorzystanych i zaktualizowanych licencji dotyczyła kontraktów zawartych przed nastaniem globalnego kryzysu i decyzje o wielkości minimalnych gwarancji były podejmowane na bazie wcześniejszych wyników sprzedaży. Łącznie wartość pozostałych kosztów operacyjnych w ramach całej Grupy kapitałowej w roku 2012 była niższa o 20%, to jest o 2 770 tys. zł w stosunku do wartości wykazanej w roku 2011.

Na pozostałe przychody operacyjne składają się między innymi przychody z tytułu rozwiązania niewykorzystanych rezerw na koszty, dochody z refakturowania, otrzymane dotacje, rozwiązanie rezerw na licencje.

Przychody finansowe w roku 2012 wyniosły 4 031 tys. zł. Największą pozycją w ramach przychodów finansowych były dodatnie różnice kursowe w wysokości 3 330 tys. zł. Jednocześnie w ramach kosztów finansowych najistotniejszą pozycją były ujemne różnice kursowe netto z działalności finansowej w wysokości 2 144 tys. zł. Drugą, istotną pozycją kosztów finansowych były koszty odsetek w łącznej wysokości 1 107 tys. zł, na które składają się między innymi odsetki z tytułu kredytów bankowych i factoringu.

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

w tys. zł	Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce	Produkcja gier	Globalna cyfrowa dystrybucja gier	Inne	Wyłączenia konsolidacyjne (w tym korekty z połączenia)	Ogółem
Przychody ze sprzedaży	**76 895**	**47 478**	**46 358**	**6 202**	**(12 893)**	**164 040**
Przychody ze sprzedaży produktów	*-*	*44 246*	*42 250*	*-*	*(2 605)*	*83 891*
Przychody ze sprzedaży usług	*3 369*	*165*	*4 108*	*6 199*	*(9 335)*	*4 506*
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	*73 526*	*3 067*	*-*	*3*	*(953)*	*75 643*
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	**51 836**	**15 520**	**28 112**	**549**	**(6 399)**	**89 618**
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	*1 011*	*13 126*	*28 112*	*546*	*(5 487)*	*37 308*
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	*50 825*	*2 394*	*-*	*3*	*(912)*	*52 310*
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	**25 059**	**31 958**	**18 246**	**5 653**	**(6 494)**	**74 422**
Pozostałe przychody operacyjne	*10 305*	*1 595*	*60*	*450*	*(9 354)*	*3 056*
Koszty sprzedaży	*15 276*	*2 850*	*7 270*	*1 641*	*(1 794)*	*25 243*
Koszty ogólnego zarządu	*4 750*	*4 538*	*1 404*	*7 085*	*(4 714)*	*13 063*
Pozostałe koszty operacyjne	*8 893*	*1 632*	*15*	*424*	*(159)*	*10 805*
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	**6 445**	**24 553**	**9 617**	**(3 047)**	**(9 181)**	**28 367**
Przychody finansowe	*2 535*	*1 144*	*182*	*5 386*	*(5 216)*	*4 031*
Koszty finansowe	*3 113*	*1 106*	*577*	*363*	*(1 048)*	*4 111*
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	**5 867**	**24 571**	**9 222**	**1 976**	**(13 349)**	**28 287**
Podatek dochodowy	*(1 745)*	*2 842*	*975*	*(166)*	*(1 744)*	*162*
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	**7 612**	**21 729**	**8 247**	**2 142**	**(11 605)**	**28 125**
Zysk (strata) netto	**7 612**	**21 729**	**8 247**	**2 142**	**(11 605)**	**28 125**

Od strony wyniku netto w roku 2012 ponownie najistotniejszy dla Grupy był segment produkcji gier, na którym Grupa w ujęciu jednostkowym wykazała 21 729 tys. zł zysku netto (w roku ubiegłym 19 527 tys. zł).

Na uwagę zasługuje również istotny wzrost jednostkowego zysku w netto ramach segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier. Wynik netto tego segmentu wyniósł 8 247 tys. zł w roku 2012 podczas gdy w roku poprzednim osiągnięto wynik na poziomie 4 760 tys. zł.

Wynik jednostkowy segmentu Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce za rok 2012 o łącznej wartości 7 612 zasadniczo uległ wyłączeniu w ramach konsolidacji w związku z eliminacją transakcji sprzedaży na rzecz podmiotu powiązanego CD PROJEKT S.A. pięćdziesięcioprocentowego współudziału w prawie do znaku CD PROJEKT za cenę sprzedaży wynoszącą 9 182 tys. zł.

W ramach wyłączeń konsolidacyjnych eliminacji uległa również wartość dywidendy w kwocie 1 mln EUR wypłacona przez GOG Ltd za rok 2011 na rzecz CD PROJEKT S.A. (ujęta w segmencie Inne). Równowartość zatwierdzonej dywidendy wyrażona w polskich złotych wyniosła 4 168 tys. zł.

Skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

w tys. zł	01.01.2012 - 31.12.2012	01.01.2011 - 31.12.2011
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk / Strata przed opodatkowaniem	28 287	27 229
Korekty razem:	(2 171)	(24 636)
Amortyzacja	*2 617*	*1 978*
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	*-*	*251*
Odsetki i udziały w zyskach	*602*	*1 225*
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	*(570)*	*(86)*
Zmiana stanu rezerw	*(423)*	*941*
Zmiana stanu zapasów	*(2 255)*	*(3 461)*
Zmiana stanu należności	*(2 586)*	*(11 821)*
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	*(2 523)*	*(10 517)*
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów	*2 985*	*(3 099)*
Inne korekty	*(18)*	*(47)*
Gotówka z działalności operacyjnej	26 116	2 593
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony	*579*	*(2 408)*
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	26 695	185
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	4 418	11 495
Zbycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	*206*	*100*
Zbycie aktywów finansowych	*3 512*	*11 018*
Inne wpływy inwestycyjne	*700*	*260*
Spłata udzielonych pożyczek długoterminowych	*-*	*117*
Wydatki	4 543	17 734
Nabycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	*4 145*	*2 734*
Wydatki na aktywa finansowe	*-*	*15 000*
Inne wydatki inwestycyjne	*398*	*-*
B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(125)	(6 239)
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA		
Wpływy	1 674	22 540
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitał. oraz dopłat do kapitału	*-*	*8 985*
Kredyty i pożyczki	*1 250*	*13 392*
Inne wpływy finansowe	*424*	*163*
Wydatki	11 197	22 277
Spłaty kredytów i pożyczek	*9 909*	*20 091*
Płatności zobowiązań z tyt. um. leasingu finansowego	*289*	*309*
Odsetki	*999*	*1 613*
Inne wydatki finansowe	*-*	*264*
C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(9 523)	263
D. Przepływy pieniężne netto razem	17 047	(5 791)
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	17 047	(5 791)
F. Środki pieniężne na początek okresu	9 819	15 610
G. Środki pieniężne na koniec okresu	26 866	9 819

W ramach działalności operacyjnej Grupa wykazała 26 695 tys. zł dodatnich przepływów gotówkowych. Łączna wartość korekt oraz podatku dochodowego odejmowanych w kalkulacji przepływów gotówkowych z działalności operacyjnej od wyniku przed opodatkowaniem wyniosła jedynie 1 592 tys. zł. Poszczególne pozycje korekt zostały szczegółowo podane w Nocie 61 znajdującej się w Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2012.

Uzyskana wartość przepływów z działalności operacyjnej jest zdaniem Zarządu szczególnie dobra jeżeli uwzględnimy, iż w roku 2012 w ramach segmentu Produkcji gier finansowane były równoległe prace nad dwoma dużymi projektami (Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz Cyberpunk 2077), a także biorąc pod uwagę wykazaną w tym segmencie na koniec roku 2012 wartość należności handlowych wynoszącą 13 146 tys. zł. Należności handlowe segmentu produkcji gier na koniec roku 2011 wyniosły 5 829 tys. zł. Wzrost należności handlowych tego segmentu o 7 317 tys. zł na przestrzeni roku 2012 wynika głównie z otrzymanych raportów licencyjnych za okres czwartego kwartału 2012 roku, które były istotnie wyższe niż w analogicznym okresie roku poprzedzającego.

Wpływy z działalności inwestycyjnej wynikają w największym stopniu ze Zbycia aktywów finansowych w kwocie 3 512 tys. zł, to jest w większości ze zbycia części posiadanych jednostek w funduszu inwestycyjnym PKO Skarbowy – FIO nabytych wcześniej w celu ulokowania bieżących nadwyżek finansowych.

Wykazano również wydatki na nabycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych w kwocie 4 145 tys. zł, na które przypadają wydatki poniesione przez CDP.pl Sp. z o.o. w kwocie 649 tys. zł, GOG Poland Sp. z o.o. w kwocie 619 tys. zł oraz CD PROJEKT S.A. w kwocie 2 877 tys. zł.

Łączne ujemne przepływy z działalności inwestycyjnej wyniosły 125 tys. zł.

Na przepływy z działalności finansowej największy wpływ miały wydatki na spłatę kredytów i pożyczek w łącznej wartości 9 909 tys. zł.

W ujęciu bilansowym zadłużenie z tytułu kredytów i pożyczek zostało zredukowane o 8 659 tys. zł (z wartości 13 404 tys. zł na koniec roku 2011 do wartości 4 745 tys. zł na koniec roku 2012), a więc o 65%.

Wynikająca głównie z redukcji zobowiązań z tytułu kredytów i pożyczek łączna ujemna wartość przepływów pieniężnych netto z działalności finansowej wyniosła 9 523 tys. zł.

Całkowite dodatnie przepływy pieniężne netto w roku 2012 wyniosły 17 047 tys. zł i były wyższe o 22 838 tys. zł od łącznych przepływów pieniężnych netto roku poprzedniego.

Na koniec roku 2012 Grupa posiadała środki pieniężne w wysokości 26 866 tys. zł oraz pozostałe aktywa finansowe (jednostki w funduszu inwestycyjnym) wycenione na 855 tys. zł przy łącznej wartości zobowiązań z tytułu kredytów i pożyczek w wysokości 4 745 tys. zł.

Informacja o kredytach i pożyczkach w roku obrotowym 2012

W trakcie roku 2012 Grupa Kapitałowa CD PROJEKT istotnie zmniejszyła zobowiązania z tytułu umów pożyczek i kredytów. Zmiany zadłużenia Grupy Kapitałowej bezpośrednio z tytułu umów kredytów i pożyczek z podmiotami spoza Grupy Kapitałowej emitenta na przestrzeni 2012 roku prezentuje poniższa tabela:

Nazwa banku/pożyczkodawcy i rodzaj kredytu/pożyczki	Kwota kredytu / pożyczki na 31.12.2012 wg umowy	Kwota pozostała do spłaty na 31.12.2012	Kwota pozostała do spłaty na 31.12.2011
BRE Bank S.A. - kredyt obrotowy	*20 000*	*1 250*	*-*
BRE Bank S.A. - kredyt w rachunku bieżącym	*10 000*	*3 438*	*9 370*
Marcin Iwiński	*-*	*-*	*1 260*
Piotr Nielubowicz	*-*	*-*	*450*
Michał Kiciński	*-*	*-*	*2 100*
Adam Kiciński	*-*	*-*	*190*
RAZEM *	**30 000**	**4 688**	**13 370**

* Całkowita wartość wykazanych powyżej kredytów i pożyczek różni się od sumy zobowiązań krótko i długoterminowych z tytułu pożyczek i kredytów prezentowanych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej Grupy w roku 2012 o 57 tys. zł a w roku 2011 o 34 tys. zł.

Na różnicę składają się zobowiązania z tytułu odsetek od cash poolingu, ujemne saldo rachunku bieżącego oraz zobowiązania z tytułu kart kredytowych.

W raporcie bieżącym nr 8/2012 z dnia 30 marca 2012 roku Zarząd Spółki poinformował o dokonanej całkowitej spłacie 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.

W raporcie bieżącym nr 9/2012 z dnia 18 kwietnia 2012 roku Zarząd Spółki poinformował o zawarciu przez Spółkę umowy kredytowej z BRE Bank S.A. z siedzibą w Warszawie. Przedmiotem umowy było udzielenie przez BRE Bank S.A. kredytu obrotowego w kwocie nie przekraczającej 20 000 tys. 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 działalności, do ścisłej czołówki producentów i cyfrowych dystrybutorów gier na świecie.

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.

Jednocześnie zawarto z BRE Bank S.A. w dniu 18 kwietnia 2012 roku aneksu do umowy o ustanowieniu hipoteki, o której Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 56/2011 z dnia 24 sierpnia 2011 roku. Na mocy podpisanego aneksu, w celu zabezpieczenia zobowiązań Spółki wynikających z Umowy oraz wcześniej udzielonego przez BRE Bank S.A. kredytu, którego termin ostatecznej spłaty przypada nie później niż na dzień 31 sierpnia 2012 roku, a o którym mowa w przytoczonym wyżej raporcie, podwyższona została maksymalna kwota hipoteki umownej łącznej ustanowionej na nieruchomości Spółki położonej w Nowym Sączu przy ul. Nawojowskiej 118 z kwoty 15 000 tys zł do kwoty 45 000 tys. zł.

Ponadto realizując postanowienia zawartej Umowy, w dniu 18 kwietnia 2012 roku podpisana została umowa zastawu rejestrowego na prawie ochronnym do znaku towarowego The Witcher, na mocy której, w celu zabezpieczenia zobowiązań Spółki z tytułu zawartej Umowy, ustanowiony został zastaw cywilny i rejestrowy na rzecz BRE Bank S.A. do najwyższej kwoty zabezpieczenia w wysokości 30 000 tys. zł (słownie: trzydzieści milionów złotych). Wartość księgowa znaku towarowego objętego zastawem wynosiła na dzień 31 grudnia 2011 roku 15 104 tys. zł (słownie: piętnaście milionów sto cztery tysiące złotych).

W raporcie bieżącym nr 24/2012 Zarząd Spółki poinformował, iż na mocy podpisanego w dniu 23 sierpnia 2012 roku aneksu do umowy kredytowej, o kredyt w rachunku bieżącym zawartej z BRE Bank S.A. z siedzibą w Warszawie w dniu 4 sierpnia 2011 roku, Strony postanowiły przedłużyć na kolejny okres jednego roku dostępność salda debetowego w ramach posiadanych w BRE Banku S.A. rachunków CD PROJEKT S.A. oraz spółki CDP.pl 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. Odsetki z tytułu kredytu rozliczane są według stopy procentowej WIBOR ON powiększonej o marżę banku w wysokości 1,0% p.a.

W raporcie bieżącym nr 27/2012 w dniu 21 września 2012 roku zarząd Spółki poinformował , iż zawarty został aneks do umowy kredytowej o kredyt obrotowy z BRE Bank S.A. z siedzibą w Warszawie, o podpisaniu której Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 9/2012 z 18 kwietnia 2012 roku. Na mocy podpisanego aneksu, w związku uzyskaniem zgody Europejskiego Banku Inwestycyjnego (European Investment Bank) na objęcie udzielonego Spółce kredytu obrotowego finansowaniem ze środków pochodzących z Europejskiego Banku Inwestycyjnego, obniżeniu uległa marża BRE Bank S.A. należna od kwoty wykorzystanego przez Spółkę kredytu. Odsetki z tytułu kredytu rozliczane są według stopy procentowej WIBOR 1M powiększonej o marżę banku w wysokości 1,6% p.a.

Informacja o pożyczkach udzielonych w roku obrotowym 2012

W roku 2012 żadna ze spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie udzielała pożyczek. W ramach Grupy Kapitałowej funkcjonuje umowa cash poolingu, której celem jest konsolidacja rachunków bankowych spółek z Grupy Kapitałowej w celu poprawy efektywności wykorzystania dostępnych środków finansowych.

Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w roku obrotowym 2012 oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

Informacje o poręczenia i gwarancjach oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych znajdują się w Skonsolidowanych Sprawozdaniu Finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2012 roku.

Informacja o aktualnej sytuacji gospodarczej i finansowej Grupy Kapitałowej, a także ocena zarządzania zasobami finansowymi

Najważniejszym wydarzeniem roku 2012 była mająca miejsce 17 kwietnia 2012 roku udana premiera gry Wiedźmin 2: Zabójcy Królów Edycja Rozszerzona na konsole Xbox 360 oraz na komputery PC. Sprzedaż gry Wiedźmin 2: Zabójcy Królów była kluczowa zarówno dla wyniku wykazanego przez Grupę, jak i dla wygenerowanych w roku 2012 przepływów z działalności operacyjnej.

Jednocześnie w roku 2012 realizowany był dalszy dynamiczny wzrost segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier.

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

Na przestrzeni roku 2012 kapitały własne Grupy Kapitałowej uległy zwiększeniu o 28 118 tys. zł, co stanowi wzrost o 23% w stosunku do stanu na koniec 2011 roku. Jednocześnie łączna wartość zobowiązań zmniejszyła się o 10 501 tys. zł, co stanowi zmianę o 17% w stosunku do stanu na koniec roku 2011.

Spółka CDP.pl oraz częściowo segment Produkcji gier w roku 2012 finansowały się kredytem bankowym. Łączny, dostępny dla Grupy Kapitałowej limit kredytowy w ramach zawartych umów kredytowych wynosi 30 mln zł. Saldo zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek na dzień 31 grudnia 2012 roku wynosiło 4 745 tys. zł i na przestrzeni roku 2012 uległo zmniejszeniu o 8 659 tys. zł, co stanowiło spadek o 65% w stosunku do stanu na koniec roku 2011. Szczegółowe informacje o zadłużeniu kredytowym, jego zmiana i zawartych umowach kredytowych opisane są w innej części niniejszego sprawozdania.

Na koniec roku 2012 łączny stan środków pieniężnych oraz pozostałych aktywów finansowych (jednostki funduszu PKO TFI) wynosił 27 721 tys. zł, co stanowiło wzrost o 97% w stosunku do stanu na koniec roku 2011.

W ramach zarządzania środkami finansowymi bieżące nadwyżki udostępniane są innym podmiotom w Grupie Kapitałowej za pośrednictwem usługi cash poolingu. Środki nie wykorzystywane w systemie cash poolingu standardowo umieszczane są na lokatach typu overnight. Część nadwyżek gotówki inwestowana jest również w jednostki funduszu PKO TFI Skarbowy dającego średnio wyższą rentowność niż lokaty bankowe.

W roku 2012 spółka CDP.pl po raz pierwszy zawarła umowę faktoringu należności handlowych. W roku 2013 planowane jest zwiększenie wykorzystania tej formy finansowania działalności wydawniczej i dystrybucyjnej prowadzonej na terenie Polski. W skali Grupy należności handlowe od podmiotów zewnętrznych spółki CDP.pl uległy istotnemu zmniejszeniu przy jednoczesnym wzroście przychodów, co należy postrzegać za bardzo korzystne zjawisko. Łączny wzrost należności segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier był proporcjonalny do wzrost przychodów w roku 2012 względem roku 2011. Największy wzrost należności na koniec roku 2012 względem końca 2011 roku miał miejsce w segmencie produkcji gier wynikał głównie z otrzymanych raportów licencyjnych za okres czwartego kwartału 2012 roku, które były istotnie wyższe niż w analogicznym okresie roku poprzedzającego.

Opis i ocena czynników i nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności Grupy w roku obrotowym 2012

W związku ze złożonym przez Atari Inc. w dniu 21 stycznia 2013 roku wnioskiem o ochronę przed wierzycielami w księgach spółki CD PROJEKT na koniec roku 2012 utworzono odpis aktualizujący należności od Atari Inc. Wartość odpisu wyniosła 670 tys. zł. Wierzytelności CD PROJEKT zostały zgłoszone do masy upadłościowej Atari Inc. Odpis aktualizujący należności od Atari Inc. dotyczy należności wynikających z rozwiązanej już umowy. Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Atari Inc. nie posiada praw do wydawania lub dystrybucji gier CD PROJEKT S.A., a bezpośrednia współpraca obu firm zakończyła się przed końcem roku 2012. Utworzenie odpisu negatywnie wpłynęło na wynik Grupy oraz segmentu Produkcji gier.

Jednostkowy wynik CDP.pl, spółki należącej do Grupy Kapitałowej CD PROJEKT został w skali całego roku 2012 obciążony kwotą 4 600 tys. zł tytułem spisanych licencji. Były to licencje zakupione i opłacone w dużej mierze przed rokiem 2009, a niewykorzystane do

momentu wygaśnięcia zawartych kontraktów. Odpis ten obciążył wynik Spółki CDP.pl, Grupy Kapitałowej, oraz segmentu Dystrybucji i działalności wydawniczej w Polsce..

Zgodnie z informacjami zawartymi **w raporcie bieżącym nr 36/2012** z dnia 31 grudnia 2012 zawarta została pomiędzy CD PROJEKT S.A. a spółką zależną – CDP.pl Sp. z o.o. umowa sprzedaży praw własności do znaku towarowego CD PROJEKT. Na podstawie zawartej umowy, z dniem jej podpisania, Spółka nabyła pięćdziesięcioprocentowy współudział w prawie do znaku towarowego CD PROJEKT za cenę sprzedaży wynoszącą 9 181,5 tys. zł. Transakcja pomiędzy podmiotami powiązanymi wpływa pozytywnie na wynik jednostkowy CDP.pl Sp. z o.o. i segmentu Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce za rok 2012 podlegając wyłączeniu w ramach skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy.

II. Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym a wcześniej publikowanymi prognozami za dany rok

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie publikowała prognoz na rok 2012.

III. Opis wykorzystania przez spółkę wpływów z emisji do chwili sporządzenia sprawozdania

W okresie od dnia 1 stycznia do 31 grudnia 2012 roku spółka CD PROJEKT nie emitowała papierów wartościowych.

3

Opis perspektyw rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

I. Charakterystyka polityki w zakresie kierunków rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Polityka w zakresie rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT realizowana jest w ramach przyjętej strategii z dnia 17 listopada 2011 roku uaktualnionej w dniu 21 marca 2013 roku.

Misja Grupy CD PROJEKT

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

Konsekwentnie dążymy do wejścia do ścisłej światowej czołówki firm, mających najlepsze gry, które regularnie pojawiają się na światowych listach przebojów. Chcemy, żeby nasza wytężona praca i nowatorskie pomysły przełożyły się nie tylko na uznanie klientów, ale też na doskonałe wyniki finansowe i zadowolenie akcjonariuszy.

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

Cele Grupy CD PROJEKT

Wejście do ścisłej światowej czołówki firm tworzących topowe gry wideo, posiadając jednocześnie jedną z najpopularniejszych globalnych platform cyfrowej dystrybucji. Stałe rozszerzanie działalności o nowe segmenty cyfrowej rozrywki.

II. Omówienie perspektyw rozwoju Grupy Kapitałowej

Grupa upatruje następujące kluczowe obszary rozwoju w roku 2013 i w latach kolejnych:

Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce

Działalność polegająca na krajowej dystrybucji gier i filmów jest najstarszą działalnością realizowaną w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. W 2013 roku CDP.pl dążyć będzie do poprawy rentowności poprzez poszerzanie kanałów sprzedaży i katalogu produktów oraz optymalizację prowadzonej działalności. W ramach tych działań na początku roku 2012 do oferty CDP.pl wprowadzono gry karciane i planszowe, a od października działalność spółki poszerzono o cyfrową dystrybucję gier (www.cdp.pl). Na starcie platformy znalazło się na niej ponad 30 starannie wybranych gier, obecnie w ofercie serwisu znajduje się ponad 360 tytułów, od ponad 50 wydawców i partnerów, w tym między innymi: Atari, Codemasters, Daedalic, Disney, Giants Software i Ubisoft. W przypadku umowy o współpracę z Ubisoftem po raz pierwszy w historii Spółka jest cyfrowym dystrybutorem produktów firmy, z którą nie współpracuje przy dystrybucji fizycznej. Prowadzone są rozmowy z kolejnymi partnerami.

W pierwszym kwartale 2013 roku cyfrowa działalność spółki została poszerzona o nowy segment produktów, tj. e-booki, i e-komiksy. Należy przy tym zaznaczyć, że CDP.pl jest obecnie wyłącznym sprzedawcą elektronicznej wersji książek Andrzeja Sapkowskiego w Polsce. Dalsza oferta tego segmentu będzie systematycznie poszerzana.

Prognozowana przez Gartnera globalna wartość rynku gier wideo szacowana jest na 97 mld USD. Do 2015 oczekiwany jest wzrost o kolejne 15% do wartości 112 mld USD (źródło: Gartner). Tak duży rozmiar rynku, na którym operuje CD PROJEKT oraz podmioty zależne oferuje naturalny potencjał rozwoju.

Produkcja gier

CD PROJEKT S.A. poprzez wewnętrzne studio CD Projekt RED jest deweloperem najwyższej klasy gier wideo i producentem znanych na całym świecie gier RPG opartych na własnej marce Wiedźmin (The Witcher), z których pierwsza miała premierę w 2007. Druga części gry Wiedźmin na komputery PC miała światową premierę w dniu 17 maja 2011 roku, a 17 kwietnia 2012 roku na konsolach Xbox 360 i komputerach PC zadebiutował Wiedźmin 2 Edycja Rozszerzona. Obie premiery odniosły olbrzymi sukces rynkowy. Wynik

zrealizowany na premierze gry Wiedźmin 2 Edycja Rozszerzona był fundamentem wyniku Grupy w roku 2012. Obie części gry dostępne są od 2012 roku również na komputery Apple z systemem Mac OS.

Przy tworzeniu drugiej części Wiedźmina opracowany został autorski, ultranowoczesny silnik do produkcji rozbudowanych gier komputerowych – REDengine. Ukończona w lutym 2013 roku, trzecia iteracja REDengine pozwoli na pionierskie na skalę globu budowanie w grze nieliniowych historii rozgrywających się w otwartym świecie. Nowy system animacji zaimplementowany w silniku pozwoli na oddanie realistycznych emocji i filmową jakość scen oraz interakcji postaci. REDengine 3 będzie obsługiwał co najmniej trzy platformy sprzętowe, w tym PC oraz ogłoszoną pod koniec lutego 2013 roku konsolę Sony PlayStation 4.

Obecnie wykorzystując stworzoną technologię, CD PROJEKT prowadzi równoległe prace nad dwoma dużymi wieloplatformowymi projektami - Wiedźminem 3: Dziki Gon oraz nową franczyzą Cyberpunk 2077.

Globalna cyfrowa dystrybucja gier

Globalna cyfrowa dystrybucja gier jest jednym z najmłodszych i najbardziej dynamicznych segmentów w branży gier komputerowych. Według założeń raportu PwC „Global entertainment and media outlook: 2012-2016" cyfrowe wydatki konsumentów pozostają motorem wzrostu tej branży. W ciągu kolejnych pięciu lat będą rosły o 12,1% złożonej stopy wzrostu rocznego (CAGR).

W ramach działalności prowadzonej przez GOG Ltd. w roku 2012 utrzymana została wysoka dynamika wzrostu sprzedaży. W roku 2013 oczekiwane jest dalsze utrzymanie wysokiego tempa rozwoju omawianego segmentu, m.in. dzięki poszerzaniu oferty tytułów na komputery Apple. W pierwszym kwartale 2013 roku dodano ponad 40 gier na tę platformę. Spółka planuje również wprowadzić do swojej oferty kolejne produkty w średniej i wyższej cenie (pomiędzy 9,99 - 39,99 USD). W styczniu 2013 roku GOG.com rozpoczął sprzedaż gry Omerta: City of Gangsters, pierwszego od Wiedźmina 2 tytułu w cenie powyżej 34,99 USD.

W bieżącym roku Spółka będzie kontynuować bezpośrednią współpracę z ambitnymi producentami gier i niezależnymi wydawcami wprowadzając do swojej oferty gry z popularnego w ostatnim czasie segmentu „indie".

Celem GOG.com jest umocnienie pozycji drugiej najpopularniejszej na świecie, niezależnej platformy cyfrowej dystrybucji gier PC i Mac oferującej produkty we wszystkich kategoriach cenowych.

Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Grupy Kapitałowej

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

W nadchodzącym okresie najważniejsze specyficzne czynniki, które mogą w znaczący sposób przyczynić się do rozwoju Grupy Kapitałowej zostały opisane poniżej.

Specyficznym, branżowym czynnikiem, który może wpłynąć na działalność Grupy Kapitałowej jest wprowadzenie kolejnej generacji konsol, która zastąpi platformy dotychczas funkcjonujące na rynku. Może to mieć wpływ zarówno na działalność polegającą na produkcji, jak i klasycznej dystrybucji gier.

Według oficjalnych informacji Sony – PlayStation 4 zadebiutuje w Stanach Zjednoczonych w okolicach świąt Bożego Narodzenia. Premiera na pozostałych terytoriach, w tym Europie pozostaje nieznana.

CD PROJEKT od wielu miesięcy posiada zestawy deweloperskie tego producenta. Gra Wiedźmin 3: Dziki Gon została potwierdzona jako gra produkowana na wszystkie zaawansowane platformy sprzętowe, w tym konsolę nowej generacji PlayStation 4.

Także stworzona przez studio CD Projekt RED nowa iteracja autorskiego silnika gry – REDengine 3 będzie obsługiwała wszystkie silne platformy sprzętowe, w tym ogłoszoną pod koniec lutego 2013 roku konsolę nowej generacji Sony PlayStation 4.

Pozytywne przyjęcie przez graczy oraz międzynarodowe media zapowiedzi nowych gier studio CD Projekt RED - Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz Cyberpunk 2077 może mieć potencjalny wpływ na przyszłe wyniki sprzedaży. Prowadzona kampania promocyjna oraz bardzo dobre przyjęcie zapowiedzianych gier, w tym w szczególności gry Wiedźmin 3: Dziki Gon jest istotne również z perspektywy

animacji sprzedaży tytułów już wydanych. Spółka aktywnie uczestniczy w kontaktach z mediami prowadząc intensywną kampanię informacyjną i marketingową swoich produktów.

Posiadanie dwóch własnych linii produktowych – Wiedźmin i Cyberpunk umożliwia prowadzenie równolegle produkcji minimum dwóch dużych projektów i wyrównanie planu wydawniczego w poszczególnych latach. Zmiana działalności na model wydawniczy oparty o dwie funkcjonujące naprzemiennie marki pozwoli na optymalizację produkcyjną i finansową oraz dalszą dywersyfikację ryzyk.

W segmencie Globalnej cyfrowej dystrybucji gier elementem wspierającym utrzymanie dotychczasowego wysokiego wskaźnika wzrostu sprzedaży będzie skłonność konsumentów do dokonywania zakupów gier bezpośrednio przez internet. Istotne dla dalszego rozwoju platformy GOG.com w najbliższym czasie będzie pozyskiwanie kolejnych nowych produktów. Spółka zamierza koncentrować się na pozyskiwaniu nowszych lub premierowych produktów, które będą oferowane graczom w cenach powyżej 9,99 USD oraz poszerzaniu oferty produktów na komputery Apple.

Spółka GOG Ltd. aktywnie prowadzi rozmowy z czołowymi, międzynarodowymi wydawcami gier komputerowych stale poszerzając grono dostawców oraz oferowanych produktów. Kolejne premiery nowych gier na GOG.com każdorazowo wpływają na wzrost aktywności użytkowników i idący za tym wzrost sprzedaży.

Wzrost działalności GOG Ltd., poza stałym powiększaniem katalogu oferowanych produktów, wymaga również zwiększania bazy użytkowników poprzez docieranie do nowych graczy na całym świecie dotychczas nieposiadających konta na platformie GOG.com. W tym zakresie w ostatnim roku zarówno dzięki intensywnym własnym działaniom PR, jak i synergii wynikającej ze współpracy z CD PROJEKT S.A. (np. przyznanie darmowej kopii gry Wiedźmin 2 PC na GOG.com wszystkim graczom, którzy wcześniej kupili grę w dowolnym innym sklepie) osiągany jest ciągły wzrost liczby użytkowników serwisu. Ilość zarejestrowanych nowych użytkowników w 2012 roku uległa podwojeniu w stosunku do 2011 roku.

W ramach działalności segmentu Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce istotne jest utrzymanie dobrych relacji z dostawcami zapewniającymi dostęp CDP.pl Sp. z o.o. do katalogu nowych produktów - zarówno gier, jak i filmów. Największym osiągnięciem roku 2012 w tym zakresie było nawiązanie współpracy z firmą Blizzard, której efektem była bardzo udana premiera gry Diablo III. Plan wydawniczy obfitujący w duże tytuły zbudowany w oparciu o korzystne umowy z dostawcami jest kluczowym elementem sukcesu i rozwoju działalności wydawczej. W dalszej perspektywie czynnikiem istotnym dla rozwoju Grupy w zakresie dostarczania elektronicznej rozrywki w postaci gier i filmów krajowym klientom jest dalsza dywersyfikacja oferowanego asortymentu (jak np. zrealizowane na początku 2012 roku wprowadzenie do oferty gier karcianych i planszowych) oraz rozwój alternatywnego własnego kanału dostarczania cyfrowej rozrywki do polskich konsumentów jakim jest uruchomiona w 2012 roku platforma CDP.pl.

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

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

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

III. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych

Na dzień 31 grudnia 2012 roku Grupa dysponowała środkami pieniężnymi i ich ekwiwalentami w wysokości 26 866 tys. zł. Ponadto CD PROJEKT S.A. ulokowała bieżące nadwyżki finansowe w jednostkach uczestnictwa TFI o wartości 855 tys. zł na koniec roku 2012.

Planowane źródła finansowania przyszłej działalności Grupy to środki własne oraz kredyty bankowe. Na dzień 31 grudnia 2012 roku Grupa miała dostęp do finansowania w wysokości 25 312 tys. zł w ramach przyznanych i niewykorzystanych linii kredytowych.

Realizowana produkcja gier może być również częściowo finansowana z przedpłat od głównych wydawców lub dystrybutorów.

W odniesieniu do segmentu Dystrybucji i działalności wydawniczej w Polsce w ramach optymalizacji źródeł finansowania wprowadzono w roku 2012 wykorzystanie instrumentu gwarancji bankowej (w celu wydłużenia kredytów kupieckich) oraz faktoring należności z Empik Sp. z o.o.

4

Informacja o zarządzaniu i nadzorowaniu przedsiębiorstwa Spółki

I. Skład Zarządu i Rady Nadzorczej

Zarząd

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

Zmiany w składzie Zarządu

W prezentowanym okresie nie wystąpiły żadne zmiany w składzie osobowym Zarządu Spółki CD PROJEKT S.A.

Rada Nadzorcza

Przewodnicząca Rady Nadzorczej	Katarzyna Weronika Ziółek
Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	Piotr Stefan Pągowski
Sekretarz Rady Nadzorczej	Maciej Grzegorz Majewski
Członek Rady Nadzorczej	Cezary Iwański
Członek Rady Nadzorczej	Grzegorz Mateusz Kujawski

Zmiany w składzie Rady Nadzorczej

W raporcie bieżącym 32/2012 z dnia 23 listopada 2012 roku Zarząd CD PROJEKT S.A. poinformował, że w dniu 23 listopada 2012 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało na członka Rady Nadzorczej Spółki Pana Cezarego Iwańskiego. Jednocześnie Zarząd CD PROJEKT S.A. poinformował, iż otrzymał w dniu 23 listopada 2012 roku, pisemną rezygnację z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej złożoną przez Pana Adama Świetlickiego vel Węgorek. W związku ze złożonym oświadczeniem, Pan Adam Świetlicki vel Węgorek przestał z dniem 23 listopada 2012 roku pełnić funkcję członka Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

II. Wartość wynagrodzeń, nagród lub korzyści otrzymanych przez Zarząd i Radę Nadzorczą CD PROJEKT S.A. od emitenta oraz podmiotów zależnych

Wartość wynagrodzeń członków Zarządu i Rady Nadzorczej wypłaconych przez CD PROJEKT S.A. w roku 2012:

Imię i nazwisko	Funkcja	01.01.2012 - 31.12.2012
Wynagrodzenia Członków Zarządu:		
Adam Kiciński	*Prezes Zarządu*	*1 252*
Marcin Iwiński	*Członek Zarządu*	*824*
Piotr Nielubowicz	*Członek Zarządu*	*902*
Adam Badowski	*Członek Zarządu*	*288*
Michał Nowakowski	*Członek Zarządu*	*459*

Wynagrodzenia Członków Rady Nadzorczej:		
Katarzyna Ziółek	*Przewodnicząca RN*	*72*
Maciej Majewski	*Sekretarz RN*	*18*
Piotr Pągowski	*V-ce Przewodniczący*	*18*
Adam Świetlicki Vel Węgorek	*Członek RN **	*16*
Iwański Cezary	*Członek RN **	*2*
Grzegorz Kujawski	*Członek RN*	*-*

* W dniu 23 listopada 2012 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało na członka Rady Nadzorczej Spółki Pana Cezarego Iwańskiego. Jednocześnie Zarząd CD PROJEKT S.A. poinformował, iż otrzymał w dniu 23 listopada 2012 roku, pisemną rezygnację z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej złożoną przez Pana Adama Świetlickiego vel Węgorek. W związku ze złożonym oświadczeniem, Pan Adam Świetlicki vel Węgorek przestał z dniem 23 listopada 2012 roku pełnić funkcję członka Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

Wartość wynagrodzeń Członków Zarządu i Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A. wypłaconych przez podmioty zależne od CD PROJEKT S.A. w 2012 roku:

Imię i nazwisko	01.01.2012 - 31.12.2012
Adam Kiciński	*48*
Marcin Iwiński	*20*
Piotr Nielubowicz	*24*

Program motywacyjny oparty o akcje Spółki został zatwierdzany przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy w dniu 16 grudnia 2011 roku. Osobami uprawnionymi do udziału w programie są kluczowi pracownicy i współpracownicy Spółki i spółek z jej Grupy Kapitałowej oraz inne osoby mające wpływ na wyniki i rozwój Spółki i spółek z jej Grupy Kapitałowej na warunkach określonych w Uchwałach podjętych w dniu 16 grudnia 2011 roku przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenia Akcjonariuszy CD PROJEKT S.A., Regulaminie Programu Motywacyjnego oraz uchwałach Rady Nadzorczej i Zarządu Spółki. Spośród osób zarządzających i nadzorujących emitenta uprawnionymi do udziału w programie są Prezes Zarządu Adam Kiciński oraz Członkowie Zarządu Piotr Nielubowicz, Adam Badowski i Michał Nowakowski. Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania nie zostały spełnione żadne kryteria realizacji wieloletniego Programu motywacyjnego uprawniające do uzyskania warrantów do akcji Spółki.

III. Umowy zawarte pomiędzy Emitentem a osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska

Na dzień 31 grudnia 2012 roku oraz na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania osoby zarządzające lub nadzorujące Spółkę powołane są na podstawie uchwały i nie istnieją umowy przewidujące rekompensaty w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska.

IV. Pozostałe transakcje z osobami zarządzającymi i nadzorującymi nieuwzględnione w innych sekcjach niniejszego sprawozdania

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

V. Akcje spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących

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

Osoba	*Funkcja*	*Liczba akcji na dzień publikacji*	*Wartość nominalna*
Adam Kiciński	*Prezes Zarządu*	*3 122 481*	*3 122 481*
Marcin Iwiński	*Członek Zarządu*	*14 507 501*	*14 507 501*
Piotr Nielubowicz	*Członek Zarządu*	*5 985 197*	*5 985 197*
Michał Nowakowski	*Członek Zarządu*	*1 149*	*1 149*
Katarzyna Ziółek	*Przewodnicząca Rady Nadzorczej*	*10*	*10*

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

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

VI. Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej

W roku 2012 nie nastąpiły istotne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej.

5

Informacje uzupełniające

I. Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy

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

	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZ	% udział głosów na WZ
Porozumienie[1]	39 573 679	41,68%	39 573 679	41,68%
Michał Kiciński	*15 958 500*	*16,81%*	*15 958 500*	*16,81%*
Marcin Iwiński	*14 507 501*	*15,28%*	*14 507 501*	*15,28%*
Piotr Nielubowicz	*5 985 197*	*6,30%*	*5 985 197*	*6,30%*
Adam Kiciński	*3 122 481*	*3,29%*	*3 122 481*	*3,29%*
PKO TFI S.A.[2]	9 000 000	9,48%	9 000 000	9,48%
AVIVA OFE [3]	4 940 000	5,20%	4 940 000	5,20%
Pozostały akcjonariat	41 436 321	43,64%	41 436 321	43,64%

(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.

(3) Stan zgodny z raportem bieżącym nr 25/2012 z dnia 6 września 2012 roku.

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

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

II. Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy

Spółka wprowadziła opisany w niniejszym sprawozdaniu program motywacyjny dla kluczowych pracowników. W wyniku realizacji programu może w przyszłości dojść do zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy.

III. Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych

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

IV. Informacje o nabyciu akcji własnych

Spółka nie posiada i nie posiadała akcji własnych.

V. Informacja o powiązaniach kapitałowych i organizacyjnych Spółki dominującej z innymi podmiotami

W raporcie bieżącym nr 26/2012 z 21 września 2012 roku Zarząd Spółki poinformował o dokonanej w dniu 20 września 2012 roku przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego rejestracji zmiany statutu spółki zależnej od Emitenta, polegającej na zmianie jej firmy z dotychczasowej: CD Projekt Sp. z o.o. na CDP.pl Sp. z o.o. Powyższa zmiana związana była z wdrażanym unowocześnieniem modelu biznesowego spółki zależnej.

W raporcie bieżącym nr 35/2012 z 21 grudnia 2012 roku Zarząd Spółki poinformował o dokonanej w dniu 14 grudnia 2012 roku przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego rejestracji zmiany statutu spółki dominującej, polegającej na zmianie firmy Spółki z dotychczasowej CD Projekt RED Spółka Akcyjna na CD PROJEKT Spółka Akcyjna. Zgodnie z nowym brzmieniem statutu, Spółka może używać także skróconego brzmienia firmy CD PROJEKT S.A.

Grupa zaprzestała prezentacji Optibox Sp. z o.o. w likwidacji jako spółki zależnej ze względu na brak kontroli.

VI. Spółki objęte skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym

Skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od dnia 1 stycznia do 31 grudnia 2012 roku obejmuje następujące jednostki wchodzące w skład Grupy:

	udział w kapitale	udział w prawach głosu	metoda konsolidacji
CD PROJEKT S.A.	jednostka dominująca	-	Pełna
CDP.pl Sp. z o.o.	100%	100%	Pełna
Porting House Sp. z o.o.*	100%	100%	Pełna
GOG Ltd.	100%	100%	Pełna

*Na dzień publikacji sprawozdania spółka działa pod firmą GOG Poland Sp. z o.o.

VII. Transakcje z podmiotami powiązanymi

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

- sprzedaż licencji pomiędzy CD PROJEKT S.A. a CDP.pl Sp. z o.o. oraz GOG Ltd. w ramach działalności realizowanej przez poszczególne podmioty;
- pożyczki udzielone przez akcjonariuszy spółce CD PROJEKT S.A. (spłacone w całości 30 marca 2012 roku) oraz konsolidacja rachunków bankowych w ramach Grupy Kapitałowej na podstawie umowy cash poolingu;
- świadczenie usług typu: księgowe, prowadzenia kadr i płac, prawne, finansowe, administracyjne i zarządcze realizowane głównie przez CD PROJEKT 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.

VIII. Opis głównych inwestycji krajowych i zagranicznych oraz opis struktury głównych lokat kapitałowych

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

Istotne aktywa wykazane w Sprawozdaniu z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 31 grudnia 2012 roku znajdują się w pozycji Wartości niematerialne i prawne, której główne składniki to marka korporacyjna CD PROJEKT oraz znak towarowy The Witcher w łącznej wartości 32 199 tys. zł. Ponadto Grupa wykazuje w sprawozdaniu z sytuacji finansowej Wartość firmy stanowiącą nadwyżkę kosztu połączenia jednostek gospodarczych nad udziałem Spółki w wartości godziwej netto zidentyfikowanego na dzień przejęcia aktywów, zobowiązań i zobowiązań warunkowych jednostki przejmowanej w wysokości 46 417 tys. zł.

Na dzień 31 grudnia 2012 roku Grupa posiadała rzeczowe aktywa trwałe w wartości 10 755 tys. zł. Największą pozycję aktywów trwałych stanowią budynki i budowle w wartości księgowej 7 554 tys. zł, w tym głównie budynki i budowle znajdujące się w Nowym Sączu przy ul. Nawojowskiej 118.

W 2012 roku bieżące nadwyżki gotówkowe były krótkoterminowo inwestowane głównie w lokaty bankowe typu „overnight". Łączna wartość środków pieniężnych na dzień 31 grudnia 2012 roku wyniosła 26 866 tys. zł. Począwszy od dnia 25 lutego 2011 roku część bieżących nadwyżek gotówkowych jest inwestowana w jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO Skarbowy – FIO. Na dzień 31 grudnia 2012 roku Grupa posiadała jednostki TFI o wartości 855 tys. zł wykazane w Pozostałych aktywach finansowych.

Główne nakłady na projekty długoterminowe realizowane w ramach Grupy ponoszone były w roku obrotowym 2012 oraz do daty publikacji niniejszego sprawozdania w związku z realizowaną produkcją gier komputerowych. Poniesione nakłady wykazywane na zapasach segmentu produkcji gier składają się między innymi z półproduktów i produkcji w toku powstającej w procesie produkcji gier oraz produktów gotowych. Na dzień 31 grudnia 2012 roku wynosiły one 26 295 tys. zł.

Spółki Grupy CD PROJEKT finansują bieżącą działalność oraz projekty inwestycyjne ze środków własnych, a także z kredytów i pożyczek. Na dzień 31 grudnia 2012 roku saldo kredytów i pożyczek w ramach Grupy wyniosło 4 745 tys. zł i uległo istotnemu zmniejszeniu w stosunku do salda zobowiązań z tytułu kredytów i pożyczek na dzień 31 grudnia 2011 roku.

IX. Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej

Czynniki ryzyka i zagrożenia specyficzne dla działalności Grupy

Ryzyko związane z odbiorcami

CDP.pl 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 poprzez ogólne sieci handlu detalicznego i odbiorców hurtowych. Istnieje ryzyko wypowiedzenia zawartych umów handlowych lub nieprzedłużenia umów zawartych na czas określony np. okres jednego roku, a także ryzyko upadłości odbiorców. W celu minimalizacji ryzyka wypowiedzenia lub nieprzedłużenia umów handlowych CDP.pl aktywnie stara się utrzymywać dobre relacje z istniejącymi partnerami handlowymi oraz dywersyfikować zarówno asortyment towarów, jak i posiadane kanały sprzedaży. W celu ograniczenia ryzyka upadłości odbiorców w roku 2012 spółka wykupiła polisę ubezpieczenia kredytu kupieckiego udzielanego odbiorcom.

W segmencie produkcji gier odbiorcami Spółki są wydawcy i dystrybutorzy gier, którzy kupują 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 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 (CDP.pl Sp. z o.o. oraz GOG Ltd.) opiera się na współpracy z producentami gier i wydawcami, od których nabywają gotowe produkty lub prawa do wydawania, dystrybucji gier 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 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 i przyszłej sprzedaży

Produkcja, wydawanie i dystrybucja gier i filmów wymaga oszacowania przed datą premiery rynkowej produktu 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 wprowadzanego do oferty tytułu, niemniej jednak nie ma możliwości całkowitego wyeliminowania ryzyka błędnego oszacowania nakładu i przyszłej sprzedaży.

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 CDP.pl Sp. z o.o. oraz GOG Ltd. spółki nie mają wpływu na opóźnienia produkcji po stronie dostawców. W odniesieniu do produkcji własnych realizowanych przez CD PROJEKT S.A. spółka aktywnie zarządza harmonogramem prac starając się minimalizować ryzyko potencjalnych opóźnień.

Ryzyko związane z produkcją gier na platformy konsolowe

Produkcja gier na konsole wymaga bezpośredniej współpracy z właścicielem platformy objawiającej się między innymi koniecznością przejścia przez proces certyfikacji gry przed wprowadzeniem jej na rynek. Istnieje ryzyko rozwiązania współpracy z właścicielem platformy, opóźnienia lub nieuzyskania certyfikacji wyprodukowanej gry, co może mieć wpływ na opóźnienie lub wysokość przychodów ze sprzedaży gry. Spółka przywiązuje dużą wagę do wywiązywania się z umów z właścicielami platform konsolowych a jakość produkowanych gier jest jednym z najważniejszych priorytetów prowadzonej produkcji.

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 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 i jej Grupy Kapitałowej.

Ryzyko utraty płynności i ryzyko kredytowe

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

W ramach działalności operacyjnej, w celu ograniczenia ryzyka niewypłacalności nabywców, prowadzony jest ciągły monitoring spływu należności. W spółce CDP.pl zajmującej się krajową dystrybucją gier i filmów 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 między innymi 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 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 w PLN. W związku z tym, umocnienie kursu PLN lub 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

CDP.pl 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 CDP.pl 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 walutowego 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. W celu zmniejszenia ryzyka kursowego Grupa częściowo zabezpiecza kursy walutowe w prowadzonej działalności.

Ryzyko związane z wpływem na Spółkę Znacznych Akcjonariuszy

Na datę sprawozdania CD PROJEKT S.A. posiada znacznych akcjonariuszy zgodnie z informacjami zawartymi w niniejszym sprawozdaniu. Dodatkowo, Znaczni Akcjonariusze (Michał Kiciński, Marcin Iwiński, Piotr Nielubowicz, 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 ze zmianami ogólnej sytuacji makroekonomicznej

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, co w ujęciu globalnym może wpływać m.in. na zmniejszenie liczby produkowanych gier. Spółki Grupy starają się monitorować wpływ sytuacji globalnej na rynki, na których operują i w miarę możliwości maksymalnie dostosowywać prowadzoną działalność do zmieniającej się sytuacji.

Ryzyko związane ze zmianami regulacji prawnych 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, ochrony własności intelektualnej oraz przepisów prawa pracy czy dotyczących rynku kapitałowego. 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 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 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

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, w 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.

Premiera konsol nowej generacji jest powszechnie oczekiwana na przełomie lat 2013/2014. CD PROJEKT S.A. zapowiedziała, iż produkowane obecnie gry Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz Cyberpunk 2077 przewidziane są zarówno na komputery PC, jak i konsole nowej generacji. Przynależność do ograniczonej grupy deweloperów już produkujących gry na nieobecne jeszcze na rynku konsole nowej generacji może być zarówno dużą szansą, jak i wiązać się zagrożeniem wynikającym z nowej technologii oraz nieznanego potencjału komercyjnego nadchodzącej generacji konsol.

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

X. Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji państwowej

W okresie objętym sprawozdaniem toczyły się następujące postępowania (stan na dzień publikacji sprawozdania):

Spory z wniosku lub z powództwa CD PROJEKT S.A.

1. Sprawa z powództwa CD PROJEKT S.A. (wcześniej Optimus S.A., CD Projekt RED 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 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 roku 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 r. 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. W dniu 13 września 2012 roku w ramach pomocy sądowej przed Sądem Rejonowym dla Warszawy Śródmieścia przesłuchany został kolejny powołany przez Spółkę świadek. Kolejna rozprawa odbyła się 14 stycznia 2013 r. Sąd nie wyznaczył następnego terminu rozprawy.

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

2. Sprawa z powództwa CD PROJEKT S.A. (wcześniej Optimus S.A., CD Projekt RED 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 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 1 118 tys. 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. Dnia 6 listopada 2012 roku Spółka złożyła do Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Warszawie skargę na decyzję Dyrektora Izby Skarbowej w Warszawie, utrzymującą w mocy decyzję Naczelnika Drugiego Mazowieckiego Urzędu Skarbowego w sprawie odmowy stwierdzenia nadpłaty w podatku od czynności cywilnoprawnych. Spółka oczekuje na wyznaczenie terminu rozprawy sądowej przed Wojewódzkim Sądem Administracyjnym.

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, 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 Dyrektora Izby Skarbowej w Warszawie z dnia 20 kwietnia 2012 roku 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 158,9 tys. zł oraz 113,2 tys. zł wraz z oprocentowaniem.

W dniu 14 lutego 2013 r. Wojewódzki Sąd Administracyjny na połączonej rozprawie sądowej, oddalił dwie skargi złożone przez Spółkę na decyzje Dyrektora Izby Skarbowej w Warszawie z dnia 20 kwietnia 2012 r. Obecnie Spółka czeka na uzasadnienia wyroków Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego.

Sprawy karne, w których CD PROJEKT 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, przesłuchano oskarżonych, większość świadków i częściowo biegły. Kolejny termin wyznaczony zostały na dzień 26 marca 2013 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.

Sygn. akt XVIII K 386/11 została zakończona prawomocnym wyrokiem, w którym orzeczono obowiązek naprawienia szkody przez oskarżonych na rzecz CD PROJEKT S.A. (wcześniej Optimus S.A., CD Projekt RED S.A.) w łącznej wysokości 370 tys. zł. Na jego podstawie, pełnomocnik Spółki złożył wniosek o nadanie klauzuli wykonalności wobec trzech skazanych: Piotra Lewandowskiego, Krzysztofa Michniowskiego oraz Dariusza Szpicmacher.

Postanowieniem Sądu Okręgowego w Warszawie z dnia 20 listopada 2012, Sąd wobec skazanego Krzysztofa Michniowskiego nadał klauzulę wykonalności uprawniającą Spółkę do egzekucji z majątku skazanego kwoty zasądzonej w wyroku, tj. 170 tys. zł.

Wobec Dariusza Szpicmacher Sąd Okręgowy w Warszawie postanowieniem z dnia 4 grudnia 2012 roku, nadał klauzulę wykonalności uprawniającą do egzekucji z majątku skazanego kwoty zasądzonej w wyroku, tj. 80 tys. zł.

Egzekucja wobec Piotra Lewandowskiego orzeczonej kwoty 120 tys. zł na chwilę obecną jest niemożliwa z uwagi na nałożony przez Sąd obowiązek naprawienia szkody w okresie próby – 5 lat. Wobec powyższego, nadanie klauzuli wykonalności nie jest możliwe przed dniem 1 lutego 2017 roku.

Sprawa XVIII K 352/11 jest w toku.

XI. Informacja o badaniu sprawozdań finansowych

Wyboru rekomendowanej przez Zarząd Spółki firmy PRO AUDIT Kancelaria Biegłych Rewidentów Sp. z o.o. na audytora dokonującego przeglądu półrocznego oraz badającego roczne sprawozdania finansowe Spółki i jej Grupy kapitałowej za 2012 rok dokonała Rada Nadzorcza Spółki w dniu 28 maja 2012 roku. Umowa została podpisana w dniu 25 czerwca 2012 roku.

Sprawozdanie finansowe GOG Ltd. było badane przez firmę GCP Auditors Limited.

Sprawozdanie finansowe CDP.pl Sp z o.o. było badane przez firmę PKF Audyt Sp z o. o.

Szczegółowa informacja o wynagrodzeniu podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych Spółki za rok obrotowy 2012 zamieszczona została w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2012 roku w nocie nr 60 „Informacje o transakcjach z podmiotami dokonującymi badania sprawozdań finansowych".

Podpisy do Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Warszawa, dnia 21 marca 2013 roku

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