



Sprawozdanie Zarządu z działalności
Grupy Kapitałowej **CD PROJEKT**

za okres 01.01.2013 - 30.06.2013

1

Informacje ogólne

I. Kluczowe czynniki mające wpływ na wyniki Grupy i istotne zdarzenia pierwszego półrocza 2013 do dnia publikacji sprawozdania

- 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 odstón. Za największą liczbę odstón odpowiadali internauci z USA (31,52 %), na Polskę przypadło 5,75 % 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.
- 5 lutego 2013 roku ogłoszono drugi tytuł CD PROJEKT - Wiedźmin 3: Dziki Gon. Premiera gry planowana jest na rok 2014. Wiedźmin 3 będzie dostępny na komputery PC, Sony PlayStation 4 i Microsoft Xbox One w momencie jego premiery.
- 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.
- 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, poświęcił mu okładkę oraz czternaście stron materiału, a samą grę określił jako „obowiązkową pozycję następnej generacji RPG”. Najnowsza produkcja należącego do spółki CD PROJEKT studia developerskiego CD Projekt RED trafiła również na okładkę opiniotwórczego, brytyjskiego magazynu „Edge”, który dostępny był za darmo dla wszystkich gości odwiedzających największe branżowe targi - E3 w Los Angeles. W sumie do daty publikacji sprawozdania Wiedźmin był okładkowym tematem 14 drukowanych magazynów na całym świecie.
- Studio CD Projekt RED i Wiedźmin zostały zaprezentowane na konferencjach poświęconych najnowszej, ósmej generacji konsol Sony i Microsoft. Na mającej miejsce w Los Angeles konferencji Microsoft przedstawiciel studia prezentował bezpośrednio ze sceny grę Wiedźmin 3 międzynarodowej widowni. Pokaz Wiedźmina 3 był częścią prezentacji dziesięciu gier wybranych przez Microsoft jako najważniejsze tytuły na nową konsolę której premiera światowa zaplanowana jest na koniec 2013 roku.
- Wiedźmin 3 miał mocną ekspozycję na targach E3, które są najważniejszymi targami branży gier na świecie. W ciągu trzech dni targów (11-13 czerwca) na zamkniętym stoisku CD Projekt RED w strefie biznesowej odbyło się w sumie 25 godzinnych pokazów gry dla około 1 000 przedstawicieli prasy i partnerów biznesowych.
- Łącznie na E3 Wiedźmin 3 zdobył 58 nagród przyznanych zarówno przez graczy, jak i przedstawicieli międzynarodowych mediów z 48 magazynów i serwisów internetowych, w tym tak prestiżowych jak: IGN, GameStop, Official Xbox Magazine, PC Gamer. Grę nagradzano między innymi w kategoriach: najlepsza gra targów, najbardziej oczekiwana gra, najlepsze RPG targów, nagroda publiczności.
- W marcu 2013 roku GOG Ltd. wypłacił na rzecz jedyne go akcjonariusza, CD PROJEKT S.A. dywidendę w wysokości równowartości 1,5 mln EUR. GOG Ltd. nie posiada żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.
- Platforma cyfrowej dystrybucji gier GOG.com udostępniła w pierwszym półroczu 2013 roku swoim użytkownikom ponad 70 nowych tytułów, poszerzając swoją ofertę do blisko 600 pozycji.
- W ciągu pierwszych sześciu miesięcy roku na GOG.com swoje gry zaczęły sprzedawać takie studia jak inXile Ent., Polytron Corporation, Stardock Ent., Night Dive Studios (System Shock 2) oraz wielu innych, dzięki czemu GOG może pochwalić się już ok. 170 partnerami biznesowymi - wydawcami i twórcami w gier komputerowych z całego świata.
- W maju serwis GOG.com, został uznany jedną z 50 najlepszych stron internetowych świata przez prestiżowy tygodnik „TIME”. Magazyn wyróżnił GOG.com między innymi za to, że wspiera rozwój alternatywnych produkcji oraz nie stosuje zabezpieczeń DRM, które potrafią utrudniać graczom korzystanie z legalnie kupionych produktów.
- W ramach akcji promocyjnej, która trwała od 18 czerwca do 5 lipca 2013 roku, piątek 21 czerwca był dla GOG.com najlepszym dniem w historii pod względem poziomu sprzedaży netto przewyższając wszystkie wcześniejsze akcje handlowe w tym te organizowane w zwyczajowo najbardziej gorących okresach świątecznych.
- W marcu 2013 roku spółka Grupy - CDP.pl Sp. z o.o. ogłosiła poszerzenie swojej cyfrowej oferty o nową kategorię produktów, tj. e-booki oraz e-komiksy.

14. W drugim kwartale 2013 roku CDP.pl Sp. z o.o. podjęła współpracę z jednym z liderów globalnego rynku elektronicznej rozrywki, firmą Electronic Arts, poszerzając katalog platformy cdp.pl o tytuły tego wydawcy, między innymi takie hitowe serie jak: The Sims, FIFA, czy Battlefield. W czerwcu 2013 roku spółka CDP.pl nawiązała współpracę z Paradox Interactive znanego m.in. z serii Europa Universalis. Na mocy podpisanej umowy w ofercie platformy cyfrowej cdp.pl pojawiły się pierwsze z ponad 100 produktów tego szwedzkiego producenta komputerowych gier strategicznych.
15. W drugim kwartale 2013 roku na platformie cdp.pl rozpoczęły się zamknięte testy serwisu filmowego. Specjalnie wybrana, zamknięta grupa 100 użytkowników przetestowała nowo wprowadzone rozwiązania. Proces wdrożenia tej usługi zaplanowany został na drugą połowę 2013 roku.
16. Skonsolidowane przychody Grupy w pierwszym półroczu 2013 roku wyniosły 63 058 tys. zł. Przychody w ramach poszczególnych segmentów działalności Grupy w odniesieniu sprzedaży do klientów zewnętrznych wyniosły:
 - Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce: 21 831 tys. zł;
 - Produkcja gier: 9 982 tys. zł;
 - Globalna cyfrowa dystrybucja gier: 30 768 tys. zł;
 - Inne: 477 tys. zł.
17. EBITDA Grupy CD PROJEKT za rok pierwsze półrocze 2013 wyniosła 8 514 tys. zł.
18. Skonsolidowany zysk netto Grupy CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2013 roku wyniósł 7 711 tys. zł.
19. Wartość zadłużenia Grupy z tytułu kredytów i pożyczek w stosunku do podmiotów zewnętrznych na przestrzeni pierwszego półrocza 2013 roku uległa zmniejszeniu o 4 436 tys. zł (czyli o 93%) w stosunku do stanu na dzień 31 grudnia 2012 roku i wyniosła 309 tys. zł na dzień 30 czerwca 2013 roku.
20. Na koniec czerwca 2013 roku Grupa posiadała środki pieniężne i ich ekwiwalenty w wysokości 26 511 tys. zł oraz pozostałe aktywa finansowe o wartości 817 tys. zł, na które składają się zakupione w celu ulokowania bieżących nadwyżek finansowych jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO Skarbowy FIO.
21. W dniu 21 marca 2013 roku Zarząd przyjął założenia uaktualnionej strategii działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na najbliższe lata.
22. Po zamknięciu półrocza, 1 lipca 2013 roku, CD Projekt RED otworzyło studio w Krakowie. Nowy, dwudziestoosobowy zespół zwiększył zdolności produkcyjne istniejącego studia w Warszawie realizując dwie mniejsze, ale topowe jakościowo produkcje.
23. 25 lipca 2013 roku CD PROJEKT poinformował, że trzecią część wiedzmińskiej sagi wypromuje i będzie dystrybuował na terenie Ameryki Północnej Warner Bros. Interactive Entertainment.

II. Opis działalności gospodarczej

■ Informacje ogólne o prowadzonej działalności gospodarczej w pierwszym półroczu 2013 roku

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 dystrybutorem kolekcjonerskich gier karcianych i planszowych. Od października 2012 roku CDP.pl prowadzi cyfrową dystrybucję gier, a od marca 2013 roku również e-książek i e-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, DreamWorks SKG, MARVEL i Lucasfilm. W roku 2011 CDP.pl został również oficjalnym dystrybutorem filmów i seriali Telewizji Polsat, a do oferty dołączane są produkty kolejnych dostawców.

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 klientów detalicznych na terenie Polski. Od 7 marca 2013 roku w ofercie dostępne są również e-książki i e-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 pierwszego półrocza 2013 roku

Dystrybucja cyfrowa

W pierwszych miesiącach 2013 roku w ramach lokalnej dystrybucji cyfrowej realizowanej za pośrednictwem platformy www.cdp.pl intensywnie rozwijano i wprowadzano nowe funkcjonalności sklepu ułatwiające klientom realizowanie zakupów oraz poszerzano katalog dostępnych produktów. W serwisie wprowadzono m.in. system płatności PayPal, dzięki któremu można jeszcze wygodniej i bezpieczniej dokonywać płatności. Udostępniono również aplikację do szybkiego i przyjaznego pobierania zakupionych gier (downloader) oraz uruchomiono system polecania i zapraszania znajomych do serwisu. Najbardziej aktywni na tym polu użytkownicy są nagradzani darmowymi grami oraz atrakcyjnymi rabatami.

W pierwszym kwartale roku do oferty cdp.pl wprowadzono nowe kategorie produktów, m.in. e-booki i e-komiksy. Dzięki współpracy z wydawnictwem Supernova spółka CDP.pl zaoferowała swoim klientom na zasadach wyłączności wiedzmińską sagę Andrzeja Sapkowskiego. Jest to pierwsze wydanie tego cyklu w polskiej wersji elektronicznej. W maju 2013 roku spółka CDP.pl podjęła współpracę z jedną z największych platform dystrybuujących e-booki i książki na polskim rynku wydawniczym - Firmą Księgarską Olesiejuk. Do oferty e-booków na cdp.pl dołączyło kilkaset kolejnych pozycji, między innymi doskonała polska i światowa fantastyka, unikatowa kolekcja polskich e-komiksów, podręczniki do gier i czasopisma w wersjach elektronicznych. Obecnie w ofercie serwisu znajduje się ponad 1100 pozycji z tej kategorii.

W kategorii gry dzięki współpracy podjętej przez CDP.pl z jednym z liderów globalnego rynku elektronicznej rozrywki, firmą Electronic Arts, katalog platformy cdp.pl wzbogacił się o tytuły tego wydawcy, między innymi takie hitowe serie jak: The Sims, FIFA, czy Battlefield. W czerwcu 2013 roku spółka CDP.pl nawiązała współpracę z Paradox Interactive, producenta znanego m.in. z serii Europa Universalis. Na mocy podpisanej umowy w ofercie platformy cyfrowej cdp.pl pojawiły się pierwsze z ponad 100 produktów tego szwedzkiego producenta komputerowych gier strategicznych.

W drugim kwartale 2013 roku rozpoczęły się zamknięte testy serwisu filmowego. Specjalnie wybrana, zamknięta grupa 100 użytkowników przetestowała nowo wprowadzone rozwiązania, a ich opinie posłużyły do wyeliminowania potencjalnych błędów oraz dopracowania funkcjonalności przed publicznym uruchomieniem nowej kategorii. Proces zakończenia testów zaplanowany został na drugą połowę 2013 roku.

Dystrybucja fizyczna gier PC i wideo

W styczniu 2013 roku CDP.pl Sp. z o.o. otrzymała prestiżową nagrodę podczas gali cyklicznie organizowanej przez sieć detaliczną Empik. Nagrodę „Bestsellera Empiku 2012” w kategorii gra PC otrzymał tytuł „Diablo III”.

Jednym z największych wydarzeń pierwszej połowy 2013 roku w kategorii dystrybucji fizycznej gier wideo była premiera gry StarCraft II: Heart of the Swarm studia Blizzard. Z inicjatywy spółki CDP.pl będącej jedynym dystrybutorem gier Blizzarda w Polsce, zorganizowana została nocna sprzedaż gry, współorganizowana z partnerami handlowymi to jest sieciami Tesco, Empik oraz firmą Ultima. Nocna sprzedaż, równoległa ze światową premierą odbyła się w ponad 60 sklepach na terenie całej Polski.

W lipcu spółka CDP.pl zorganizowała kolejną edycję znanej i lubianej sezonowej wyprzedaży w odświeżonej formule - Giermasz Wszechpolski. Wybrane spośród 500 dostępnych w wyprzedaży gier i filmów należało zamówić za pośrednictwem strony internetowej dedykowanej Giermaszowi, zaptacić przez internet i odebrać w wybranych punktach. Wychodząc naprzeciw rosnącym oczekiwaniom

klientów produkty zakupione podczas Giermaszu można było obierać w 7 największych miastach Polski. W trakcie trwania Giermaszu Wszepolskiego nabywców znalazło ponad 15 tys. produktów.

W lipcu 2013 spółka CDP.pl ogłosiła nawiązanie współpracy z firmą Bohemia Interactive na mocy której w tradycyjnej dystrybucji za pośrednictwem CDP.pl dostępne będą produkty tego studia, w tym zaplanowana na trzeci kwartał br. premiera realistycznego symulatora pola walki - gry Arma 3. CDP.pl specjalizuje się w wydawaniu symulatorów, a tytuł czeskiego studio dobrze wpisuje się w plan wydawniczy i dotychczasową ofertę spółki.

Po zakończeniu okresu sprawozdawczego, 23 sierpnia odbyła się premiera ważnego tytułu z katalogu CDP.pl, innowacyjnej gry studia Disney Interactive - Disney Infinity. Ze względu na rozwijający się charakter produktu w dystrybucji oprócz zestawów startowych znalazła się jeszcze cała gama produktów poszerzających rozgrywkę, do których z czasem dołączą kolejne elementy.

Dystrybucja - gry bez prądu

Kontynuując zapoczątkowany w 2012 roku rozwój działu gier bez prądu oferującego gry planszowe oraz karciane, w kwietniu 2013 roku do portfolio działu dołączono kolekcjonerskie puzzle wykorzystujące grafiki z bestsellerowej serii gier Wiedźmin.

Na początku lipca 2013 roku spółka CDP.pl podpisała umowę o współpracę z firmą Battlefront Miniatures, na mocy której stała się wyłącznym dystrybutorem na terenie Polski popularnej na całym świecie figurkowej gry bitewnej Flames of War. Flames of War to system pozwalający na odtwarzanie bitew z okresu II wojny światowej przy pomocy figurek w skali 1:100. Oprócz obsługi dystrybucyjnej serii Flames of War, spółka CDP.pl włączyła również do swojej oferty inne wysokiej jakości produkty Battlefront Miniatures, w tym akcesoria dla graczy i hobbystów marki Gail Force Nine i Battlefront in the Table.

Również w lipcu spółka rozpoczęła przedsprzedaż neoplanszowej gry Gamedec, wydanej przez CDP.pl na podstawie prozy Marcina Przybyłka, ukrywającego się pod pseudonimem literackim Martin Ann. W grze gracze wcielają się w detektywów, próbujących zapobiec katastrofie grożącej postcyberpunkowemu światu AD 2197. Debiut gry Gamedec planowany jest na III kwartał 2013 roku.

Dystrybucja filmów

W kategorii dystrybucja filmów, w styczniu 2013 roku CDP.pl przyznano kolejną prestiżową nagrodą „Bestsellery Empiku 2012” dla najlepiej sprzedających się produktów roku w sieci detalicznej Empik. W kategorii film familijny/bajka na DVD wygrała wydawana przez spółkę CDP.pl Merida Waleczna. W tej samej kategorii nominowana była również druga disneyowska superprodukcja - Auta 2.

Na mocy współpracy z Walt Disney Company w kategorii filmów na DVD i Blu-ray w marcu 2013 do dystrybucji trafił hit kinowy, jednego z najpopularniejszych reżyserów - Tima Burtona - Frankenweenie, natomiast w lipcu bajkowa opowieść Oz Wielki i Potężny.

Poza typową działalnością wydawniczą i dystrybucyjną spółka w pierwszym półroczu 2013 roku intensywnie rozwijała również działalność B2B co zaowocowało m.in. umowami z Virgin Mobile Polska, mBank i Ursusem, BGŻ na lokowanie produktu (kredyty dla firm) w grze URSUS Farming Simulator oraz z ACER na wspólną promocję z wykorzystaniem gier DISNEY przed dniem dziecka.

■ Produkcja gier - informacje ogólne

Produkcja gier komputerowych realizowana jest przez studio CD Projekt RED stanowiące wydzielony segment operacyjny w ramach działalności spółki 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.

Spółka prowadzi aktywną sprzedaż wyprodukowanych wcześniej gier Wiedźmin oraz Wiedźmin 2 w wersjach na poszczególne platformy sprzętowe zarówno w tradycyjnych kanałach dystrybucji jak i za pośrednictwem wiodących platform cyfrowej dystrybucji gier komputerowych na świecie.

Łącznie obie części Wiedźmina uzyskały około 200 nagród na całym świecie a całkowita sprzedaż gier przekroczyła 5 milionów egzemplarzy.

Obecnie w studio prowadzone są równoległe prace nad dwoma dużymi, najwyższej klasy grami RPG: Wiedźmin 3: Dziki Gon (Wild Hunt) oraz Cyberpunk 2077. Każda z gier ukarze się w momencie swojej rynkowej premiery równocześnie na komputery PC oraz na konsole nowej generacji - Sony PlayStation 4 oraz Microsoft Xbox One.

Od lipca 2013 roku studio obecne jest również w Krakowie, gdzie działający na terenie Krakowskiego Parku Technologicznego zespół pracuje nad dwoma mniejszymi, najwyższej klasy produkcjami.

■ Produkcja gier - kluczowe wydarzenia pierwszego półrocza 2013 roku

11 stycznia 2013 roku zadebiutował pierwszy materiał promujący drugą markę studio - Cyberpunk 2077. Stworzony we współpracy ze studio Platige Image film uzyskał w ciągu zaledwie pierwszego tygodnia ponad 7 mln odsłon. Za największą liczbę odsłon odpowiadali internauci z USA (31,52 %), na Polskę przypadło 5,75 % widzów. Materiał ten obejrzało ponad 8 mln osób, co jest wynikiem kilkukrotnie lepszym od wyników osiąganych w przypadku materiałów promocyjnych do wcześniejszych produktów Studia. Teaser Cyberpunk 2077 został wyróżniony w wielu krajowych i zagranicznych konkursach m.in. był nominowany do Golden Trailer Awards w kategorii Best Video Game Trailer, otrzymał nagrodę w kategorii PEOPLE'S CHOICE w konkursie FITC Award, a w kwietniu otrzymał srebrną statuetkę Clio Awards, jednego z najbardziej prestiżowych, międzynarodowych festiwali reklamowych na świecie. Teaser został nagrodzony przez Jury w kategorii Technika Filmowa/Animacja.

W dniu 5 lutego 2013 roku Spółka ogłosiła zapowiedzianą na 2014 rok trzecią część Wiedźmina o podtytułe 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.

Zapowiedź tytułu na nową konsolę Microsoftu - Xbox One miała miejsce na specjalnej konferencji Microsoftu w Los Angeles, w przededniu targów E3 (Electronic Entertainment Expo). Na transmitowanej globalnie konferencji zaprezentowano 19 najważniejszych gier, które zostaną wydane na przyszłej platformie giganta z Redmond. Wiedźmin 3 był jedynym przedstawicielem gatunku RPG. Po konferencji Microsoftu studio CD Projekt RED wypuściło specjalny materiał video pokazujący po raz pierwszy sceny z gry oraz nakręcony w Szkocji film „Wiedźmin 3: Dziki Gon - Początek”, w którym twórcy dzielą się wieloma szczegółami na temat samej gry i jej powstawania.

Wiedźmin 3 spotkał się także z wyśmienitym przyjęciem na samych targach E3, które są najważniejszymi targami branży gier. Jeszcze przed oficjalnym rozpoczęciem imprezy trafił na okładkę prestiżowego magazynu „Edge”, który dostępny był za darmo dla wszystkich gości odwiedzających targi. W ciągu trzech dni targów (11-13 czerwca) na zamkniętym stoisku CD Projekt RED w strefie biznesowej odbyło się w sumie 25 godzinnych pokazów gry dla prasy i partnerów biznesowych. Na pokazach prezentowano „gameplay” gry, której premiera rynkowa planowana jest na przyszły rok. Obejrzało go około 1 000 osób z 37 krajów. Średnia ocen, które CD Projekt RED otrzymał w ankietach po prezentacjach to 9,11 na możliwe 10.

Pokazom gry towarzyszyły między innymi poniższe relacje kluczowych międzynarodowych mediów:

„Jeżeli na E3 jest jedna rzecz, która sprawiła, że poczułem jakbyśmy przekroczyli w tym roku technologiczny próg - że wkrótce będziemy mogli grać w gry, które nie byłyby możliwe na obecnej generacji sprzętu, gry, które naprawdę są inne, a nie tylko ładniejsze - to jest to Wiedźmin 3” - IGN;

„Wiedźmin 3 jest niesamowity” - Gamestop;

„Jeżeli CD Projekt dostarczy swoją wizję - jestem pewny, że tak - to Dziki Gon będzie jednym z RPG definiujących nową generację konsol” - Destructoid;

„Od lat nie byłem tak podekscytowany grą RPG” - PlayStation Universe.

Łącznie na E3 Wiedźmin 3 zdobył 58 nagród przyznanych zarówno przez graczy, jak i przedstawicieli międzynarodowych mediów z 48 magazynów i serwisów internetowych, w tym tak prestiżowych jak: IGN, GameStop, Official Xbox Magazine, PC Gamer. Grę nagradzano między innymi w kategoriach: najlepsza gra targów, najbardziej oczekiwana gra, najlepsze RPG targów, nagroda publiczności.

Do daty publikacji niniejszego sprawozdania zapowiedziany na przyszły rok Wiedźmin 3: Dziki Gon umieszczony został już na 14 okładkach największych magazynów poświęconych grom wideo. Były to m.in.: Game Informer (USA), Edge (Wielka Brytania), PC Games (Niemcy), PC Gamer (Wielka Brytania), CD Action (Polska), Canard PC (Francja), PC Guru (Węgry).

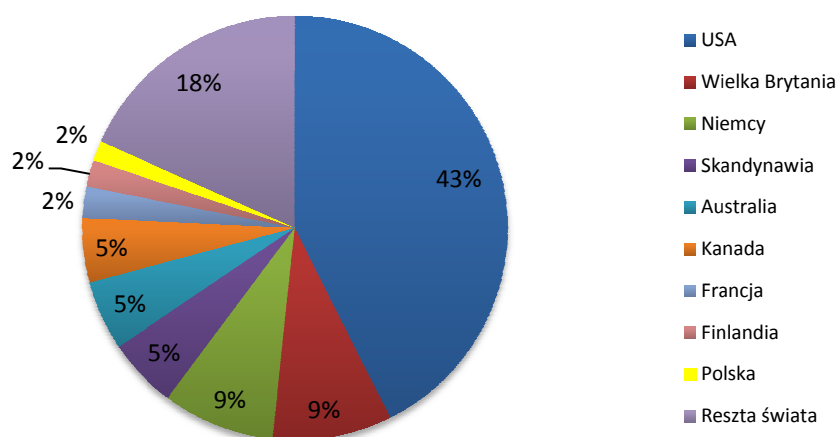
Już po dacie bilansowej, w dniu 24 lipca 2013 roku spółka ogłosiła, że Warner Bros. Interactive Entertainment - światowy gigant na rynku rozrywki - zajmie się promocją i dystrybucją najnowszego tytułu CD PROJEKT na terenie Ameryki Północnej. Amerykańska spółka współpracowała już z CD PROJEKT wprowadzając w zeszłym roku Wiedźmina 2 na rynki USA, Kanady oraz Meksyku. Komercyjny sukces tego projektu zaowocował podpisaniem największej w historii CD PROJEKT umowy dystrybucyjnej.

14 sierpnia 2013 roku, w tygodniu poprzedzającym rozpoczęcie największych europejskich targów gier video w Kolonii, Spółka opublikowała w internecie zwiastun wideo gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Materiał ten spotkał się z bardzo pozytywnym przyjęciem międzynarodowych mediów oraz graczy. Oglądalność filmu w pierwszych dniach po publikacji istotnie przekroczyła oglądalność przygotowanych przez Spółkę analogicznych wcześniejszych materiałów wideo promujących gry Wiedźmin 1 i Wiedźmin 2.

■ Globalna cyfrowa dystrybucja gier - informacje ogólne

Globalna cyfrowa dystrybucja gier komputerowych (sprzedaż gier komputerowych za pośrednictwem internetu klientom z całego świata umożliwiającą 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 30 czerwca 2013 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 600 tytułów od około 170 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, GameStop¹) jest zbiór wartości, którymi kieruje się GOG Ltd. Spółka przyjęła rozwiązanie, na bazie którego może

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 odmienną koncepcję funkcjonowania obu platform nie występuje zjawisko bezpośredniej konkurencji pomiędzy tymi podmiotami.

zagwarantować klientom, że wszystkie gry oferowane są w tzw. modelu DRM-free (bez kłopotliwych zabezpieczeń). Ponadto GOG Ltd. prowadzi politykę „uczciwej ceny” - to znaczy oferuje gry w jednej cenie na całym świecie bez względu na kraj pochodzenia klienta i bez żadnych restrykcji terytorialnych. Produkty oferowane na platformie GOG.com są możliwie najszerszymi dostępnymi wersjami zawierającymi dodatkowe, darmowe materiały bonusowe, takie jak ścieżki dźwiękowe, mapy, plakaty itd. Ponadto GOG Ltd. zapewnia pełną kompatybilność gier z popularnymi wersjami systemów operacyjnych MS Windows, na które gra jest dostępna, a w razie kłopotów z uruchomieniem zapewnia wsparcie i pomoc techniczną.

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

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

■ Globalna cyfrowa dystrybucja gier - kluczowe wydarzenia pierwszego półrocza 2013 roku

Po najlepszym w historii GOG Ltd. roku, w którym Spółka ugruntowała swoją pozycję drugiego najpopularniejszego niezależnego cyfrowego dystrybutora gier komputerowych, a także stała się najpoważniejszą alternatywą jeżeli chodzi o cyfrową sprzedaż gier „Indie” wobec lidera rynku - serwisu Steam należącego do Valve Corporation, w pierwszym półroczu 2013 roku Spółka kontynuowała swoją ekspansję biznesową. Dzięki konsekwentnemu wprowadzaniu nowych tytułów do oferty, 17 stycznia 2013 roku, po upływie nieco ponad 4 lat od założenia serwisu, GOG.com ogłosił, że przekroczył próg 500 gier w katalogu pochodzących od ponad setki partnerów - wydawców i twórców gier komputerowych z całego świata. W sumie w pierwszym półroczu 2013 roku GOG.com udostępnił swoim użytkownikom ponad 70 nowych tytułów, poszerzając swoją ofertę do 578 pozycji, co stanowi 20% wzrost w krótkim okresie czasu w stosunku do stanu na początek roku 2013. W momencie publikacji sprawozdania GOG.com oferuje klientom 600 tytułów od około 170 partnerów biznesowych.

W pierwszym kwartale br. do oferty GOG.com wprowadzono testowo okresowe oferty pakietowe dla serii gier (Game Series Bundles). Klienci serwisu mieli możliwość zakupu zestawu trzech gier z atrakcyjną zniżką. Po udanej fazie testów serwis planuje wprowadzenie tego typu zestawów w rozszerzonej formie do regularnej oferty w trzecim kwartale roku.

14 lutego swoją premierę na GOG.com miała klasyczna gra FPS System Shock 2 - numer jeden na liście życzeń użytkowników serwisu, na której wprowadzenie do sprzedaży głosowało ponad 34 tys. osób. Premiera tytułu na GOG.com miała charakter czasowej wyłączności, a użytkownicy oprócz ścieżki dźwiękowej otrzymali także zbiór grafik koncepcyjnych z gry, mapy, wywiad z Kenem Levinem i wiele innych dodatków. Gra jest jednym z najlepiej sprzedających się produktów w bieżącym roku.

W maju serwis GOG.com, został uznany jedną z 50 najlepszych stron internetowych świata przez prestiżowy tygodnik „TIME”. To doskonała promocja dla tej młodej platformy cyfrowej dystrybucji gier. Oprócz GOG.com w zestawieniu umieszczono tylko dwa inne serwisy zajmujące się grami. „TIME” wyróżnia GOG.com między innymi za to, że wspiera rozwój alternatywnych produkcji oraz nie stosuje zabezpieczeń DRM, które potrafią utrudniać graczom korzystanie z legalnie kupionych produktów.

Bardzo udana pod względem sprzedażowym była również tegoroczna letnia promocja GOG. W ramach akcji promocyjnej, która trwała od 18 czerwca do 5 lipca, GOG.com zaoferował graczom ograniczoną czasowo specjalną ofertę na ponad 500 gier ze swojego katalogu. Dodatkowo, gracze przez pierwsze 48 godzin akcji promocyjnej mogli pobrać za darmo klasyczną produkcję Torchlight. W ciągu tych 48 godzin użytkownicy dodali na swoje wirtualne półki na GOG.com blisko 2,5 mln gier. W ciągu 48 godzin pomiędzy 18 a 20 czerwca GOG.com odnotował 1,1 mln wejść unikalnych użytkowników. Co najważniejsze, ponad połowa z nich to goście, którzy odwiedzili serwis po raz pierwszy. Akcja promocyjna przełożyła się również na doskonałe wyniki sprzedaży. Piątek 21 czerwca był dla GOG.com najlepszym dniem w historii pod względem poziomu sprzedaży netto przewyższając wszystkie wcześniejsze akcje handlowe w tym te organizowane w zwyczajowo najbardziej gorących okresach świątecznych.

W ciągu pierwszych 6 miesięcy 2013 roku na GOG.com swoje gry zaczęły sprzedawać takie studia jak inXile Ent., Polytron Corporation, Stardock Ent., Night Dive Studios (System Shock 2) oraz wielu innych, dzięki czemu GOG może pochwalić się już ok. 170 partnerami - wydawcami i twórcami gier komputerowych oferującymi swoje produkty za pośrednictwem serwisu należącego do Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Pod koniec pierwszego kwartału 2013 roku GOG Ltd. wypłacił na rzecz jedyne go akcjonariusza, CD PROJEKT S.A. dywidendę w wysokości równoważności 1,5 mln euro. GOG Ltd. nie posiada żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek, a stan środków pieniężnych na koniec czerwca 2013 (po wypłacie dywidendy) wyniósł równoważność 13 585 tys. zł.

GOG.com - pierwsze półrocze 2013 roku w liczbach:

- 1,1 mln wejść unikalnych użytkowników na stronę w ciągu 48 godzin pomiędzy 18 a 20 czerwca 2013 roku,
- 145 dostawców z branży gier,
- 578 gier w katalogu,
- miejsce w top 50 najlepszych stron internetowych świata według prestiżowego magazynu „TIME”.

Już po zakończeniu okresu sprawozdawczego - 19 sierpnia 2013 roku, GOG ogłosił swój nowy projekt - dodatkowe wsparcie dla niezależnych twórców gier (indie). Za pomocą dedykowanego portalu www.gog.com/indie każdy twórca może zgłosić swoją grę i w ciągu 2 tygodni otrzymać jej ocenę. W przypadku pozytywnego zaopiniowania, GOG.com oferuje deweloperowi zarówno wsparcie finansowe, jak i marketingowe tytułu.

Kierowaną do niezależnych twórców gier ofertę GOG.com wyróżnia na rynku przejrzystość zasad:

- zobowiązanie do udzielenia odpowiedzi w ciągu 2 tygodni od zgłoszenia gry do oceny;
- potencjalna płatność zaliczek z tytułu tantiem z góry - dostarczenie finansowania na dokończenie produkcji;
- jasne kryterium podziału przychodów ze sprzedaży między serwis a dewelopera: 70/30 lub 60/40 do momentu spłaty zaliczek na poczet tantiem.

Uruchomienie nowego projektu ma na celu zapewnienie GOG.com stałego dostępu do najlepszych, nowych gier indie.

■ 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.

2

Opis sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

I. Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno - finansowych za pierwsze półrocze 2013 roku

■ Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

w tys. zł	30.06.2013	31.03.2013	31.12.2012	30.06.2012
AKTYWA TRWAŁE	94 679	94 448	94 202	93 229
<i>Rzeczowe aktywa trwałe</i>	11 006	10 949	10 755	10 048
<i>Wartości niematerialne</i>	35 015	34 880	34 801	34 558
<i>Wartość firmy</i>	46 417	46 417	46 417	46 417
<i>Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego</i>	1 999	1 953	1 980	1 896
<i>Pozostałe aktywa trwałe</i>	242	249	249	310
AKTYWA OBROTOWE	106 140	98 567	108 690	96 096
<i>Zapasy</i>	41 166	36 411	33 367	31 668
<i>Należności handlowe</i>	20 043	18 223	31 247	34 377
<i>Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego</i>	452	651	-	7
<i>Pozostałe należności</i>	3 646	2 784	4 635	2 071
<i>Pozostałe aktywa finansowe</i>	817	859	855	4 608
<i>Rozliczenia międzyokresowe</i>	13 505	12 768	11 720	15 025
<i>Środki pieniężne i ich ekwiwalenty</i>	26 511	26 871	26 866	8 340
AKTYWA RAZEM	200 819	193 015	202 892	189 325

w tys. zł	30.06.2013	31.03.2013	31.12.2012	30.06.2012
KAPITAŁ WŁASNY	160 114	155 992	151 530	137 148
<i>Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej</i>	160 114	155 992	151 530	137 148
<i>Kapitał zakładowy</i>	94 950	94 950	94 950	94 950
<i>Kapitał zapasowy i kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej</i>	112 438	112 438	105 200	105 200
<i>Pozostałe kapitały</i>	899	724	551	214
<i>Różnice kursowe z przeliczenia</i>	(311)	(618)	(837)	(567)
<i>Niepodzielony wynik finansowy</i>	(55 573)	(55 573)	(76 459)	(76 459)
<i>Wynik finansowy bieżącego okresu</i>	7 711	4 071	28 125	13 810
ZOBOWIĄZANIA DŁGOTERMINOWE	6 071	5 430	7 604	9 059
<i>Kredyty i pożyczki</i>	250	-	-	-
<i>Pozostałe zobowiązania finansowe</i>	110	164	235	398
<i>Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego</i>	5 095	4 653	6 658	8 128
<i>Rozliczenia międzyokresowe przychodów</i>	590	587	679	495
<i>Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne</i>	26	26	26	30
<i>Pozostałe rezerwy</i>	-	-	6	8
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	34 634	31 593	43 758	43 118
<i>Kredyty i pożyczki</i>	59	888	4 745	6 958
<i>Pozostałe zobowiązania finansowe</i>	239	254	277	2 931
<i>Zobowiązania handlowe</i>	28 870	25 187	33 930	26 736
<i>Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego</i>	1 079	2 096	184	504
<i>Pozostałe zobowiązania</i>	2 978	2 633	4 020	3 100
<i>Rozliczenia międzyokresowe przychodów</i>	271	300	197	177
<i>Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne</i>	317	91	238	2 481
<i>Pozostałe rezerwy</i>	821	144	167	231
PASYWA RAZEM	200 819	193 015	202 892	189 325

Główną pozycją Rzeczowych aktywów trwałych są budynki i budowle, w tym należąca do Spółki nieruchomość biurowo-magazynowa znajdująca się w Nowym Sączu przy ulicy Nawojowskiej 118. Łączna wartość bilansowa netto budynków i budowli Grupy na dzień 30 czerwca 2013 roku wynosiła 8 053 tys. zł.

Największe pozycje ujęte w Wartościach niematerialnych na dzień 30 czerwca 2013 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.

Wynosząca 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 możliwych do zidentyfikowania na dzień przejęcia aktywów, zobowiązań i zobowiązań warunkowych jednostki przejmowanej. Wykazana Wartość firmy powstała w wyniku rozliczenia połączenia jednostki dominującej z grupą kapitałową CDP Investment w dniu 30 kwietnia 2010 roku.

Największą składową wartość Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego w łącznej kwocie 1 999 tys. zł. stanowi wykazane przez spółkę CDP.pl na koniec czerwca 2013 roku aktywo z tytułu straty możliwej do odliczenia od przyszłych dochodów do opodatkowania w kwocie 1 744 tys. zł.

Największą pozycją Zapasów na dzień bilansowy były zapasy spółki CD PROJEKT S.A. w kwocie 33 100 tys. zł, na które składają się między innymi półprodukty i produkcja w toku powstająca w procesie produkcji gier w kwocie 26 007 tys. zł oraz produkty gotowe w kwocie 6 998 tys. zł. Ponadto, na łączną wartość Zapasów Grupy Kapitałowej Emitenta składają się zapasy należące do CDP.pl Sp. z o.o. w łącznej wysokości 8 066 tys. zł.

Pozycja Należności handlowe wynosząca łącznie 20 043 tys. zł na dzień 30 czerwca 2013 roku składa się między innymi z należności spółki dystrybucyjnej CDP.pl o jednostkowej wartości 8 965 tys. zł. Drugą największą pozycję stanowią należności handlowe GOG Ltd. które na dzień 30 czerwca 2013 roku wyniosły równowartość 6 826 tys. zł. Wysoka wartość należności tej spółki wynika ze zwiększonej sprzedaży spółki w ostatnich dniach okresu bilansowego w związku z sukcesem trwającej w tym czasie akcji handlowej. Kolejnym istotnym składnikiem skonsolidowanej wartości Należności handlowych Grupy Kapitałowej są należności segmentu Produkcji gier w wysokości 4 674 tys. zł wynikające głównie z otrzymanych raportów licencyjnych za okres drugiego kwartału 2013 roku. Warto podkreślić, iż 99% salda skonsolidowanych należności handlowych Grupy Kapitałowej stanowią należności nieprzeterminowane (90%) lub przeterminowane do 60 dni (9%).

Największą pozycję Pozostałych należności wynoszących łącznie 3 646 tys. zł stanowią wykazane przez CD PROJEKT S.A. należności z tytułu podatków (w tym wynikające z tytułu rozliczenia podatku u źródła pobranego przez zagranicznych kontrahentów Spółki) w kwocie 2 089 tys. zł oraz zaliczki wypłacone dostawcom na kwotę 1 124 tys. zł.

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

Wykazane w kwocie 13 505 tys. zł Rozliczenia międzyokresowe składają się głównie z rozliczanych w czasie kosztów nabytych licencji w spółce CDP.pl Sp. z o.o. w wysokości 9 126 tys. zł oraz w GOG Ltd. w wysokości 4 026 tys. zł.

Największy wzrost w stosunku do stanu na dzień 30 czerwca 2012 roku wśród wszystkich składników majątku Grupy Kapitałowej CD PROJEKT odnotowano w pozycji Środki pieniężne i ekwiwalenty. Saldo Środków pieniężnych Grupy na dzień 30 czerwca 2013 roku wyniosło 26 511 tys. zł. Rozkład pozycji Środki pieniężne pomiędzy poszczególne spółki Grupy przedstawia się następująco: GOG Ltd. - 13 586 tys. zł, CD PROJEKT S.A. - 12 396 tys. zł, CDP.pl Sp z o.o. - 515 tys. zł i GOG Poland Sp. z o.o. - 14 tys. zł.

Na przestrzeni pierwszych 6 miesięcy 2013 roku, łączna wartość Aktywów trwałych uległa zwiększeniu o 477 tys. zł, to jest o 0,5%. W tym samym okresie zmniejszenie Aktywów obrotowych wyniosło 2 550 tys. zł, to jest 2,3%. Na koniec okresu Aktywa trwałe stanowiły 47% a Aktywa obrotowe 53% Aktywów ogółem.

W pasywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT Kapitały własne stanowiły 80%, natomiast Zobowiązania krótko i długookresowe 20%. Na koniec roku 2012 wskaźniki te wynosiły odpowiednio 75% i 25%. Wzrost Kapitałów własnych Grupy wynika głównie z zysku netto wypracowanego przez Grupę w okresie sprawozdawczym.

Największą pozycją wpływającą na wartość Rezerw z tytułu odroczonego podatku dochodowego jest wartość znaku towarowego The Witcher w kwocie 15 104 tys. zł oraz ujawnienie marki korporacyjnej CD PROJEKT wykazane w kalkulacji rezerw w kwocie 7 913 tys. zł. Szczegółowa kalkulacja dodatnich różnic przejściowych będących podstawą do tworzenia Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego zaprezentowana została w Śródrocznym Skróconym Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2013 roku.

Łączna wartość wykazanych na koniec okresu Zobowiązań z tytułu kredytów i pożyczek (zarówno długoterminowych jak i krótkoterminowych) wyniosła 309 tys. zł. Na przestrzeni pierwszego półrocza 2013 roku zrealizowano istotny spadek salda kredytów i

pożyczek o 4 436 tys. zł to jest o 93,5% wartości z początku roku. Spadek ten wynika z przeznaczenia części wypracowanych przez Grupę dodatknych przepływów z działalności operacyjnej za rok 2013 na redukcję zadłużenia kredytowego.

Na wartość Zobowiązań handlowych Grupy na dzień 30 czerwca 2013 roku w kwocie 28 870 tys. zł składają się głównie zobowiązania handlowe CDP.pl Sp. z o.o. wynoszące 16 410 tys. zł oraz zobowiązania handlowe segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier w wysokości 11 652 tys. zł. Zmniejszenie salda Zobowiązań handlowych w stosunku do stanu na koniec 2012 roku wyniosło 5 060 tys. zł i wynika w największym stopniu z redukcji zobowiązań w spółce CDP.pl.

Na wartość pozostałych zobowiązań w łącznej kwocie 2 978 tys. zł składają się między innymi zobowiązania z tytułu podatków i ubezpieczeń społecznych oraz zaliczki otrzymane od kontrahentów.

■ Śródroczny skrócony skonsolidowany rachunek zysków i strat

w tys. zł	01.01.2013 - 30.06.2013	01.01.2012 - 30.06.2012
Przychody ze sprzedaży	63 058	71 442
<i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>	40 605	36 109
<i>Przychody ze sprzedaży usług</i>	1 710	1 867
<i>Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów</i>	20 743	33 466
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	38 704	39 636
<i>Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług</i>	23 002	16 067
<i>Wartość sprzedanych towarów i materiałów</i>	15 702	23 569
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	24 354	31 806
<i>Pozostałe przychody operacyjne</i>	1 657	1 083
<i>Koszty sprzedaży</i>	10 497	9 380
<i>Koszty ogólnego zarządu</i>	6 098	7 466
<i>Pozostałe koszty operacyjne</i>	2 436	2 181
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	6 980	13 862
<i>Przychody finansowe</i>	1 089	1 282
<i>Koszty finansowe</i>	450	963
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	7 619	14 181
<i>Podatek dochodowy</i>	(92)	371
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	7 711	13 810
Zysk (strata) netto	7 711	13 810
<i>Zysk (strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu</i>	7 711	13 810
Zysk (strata) netto na jedną akcję (w zł)		
<i>Podstawowy za okres obrotowy</i>	0,08	0,15
<i>Rozwodniony za okres obrotowy</i>	0,08	0,15
Zysk (strata) netto na jedną akcję z działalności kontynuowanej (w zł)		
<i>Podstawowy za okres obrotowy</i>	0,08	0,15
<i>Rozwodniony za okres obrotowy</i>	0,08	0,15

■ Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów

w tys. zł	01.01.2013 - 30.06.2013	01.01.2012 - 30.06.2012
Zysk (strata) netto	7 711	13 810
<i>Inne całkowite dochody, które zostaną przekwalifikowane na zyski lub straty po spełnieniu określonych warunków</i>	-	-
Różnice kursowe z wyceny jednostek działających za granicą	526	(289)
Różnice z zaokrągleń do pełnych tysięcy zł	(1)	1
<i>Inne całkowite dochody, które nie zostaną przekwalifikowane na zyski lub straty</i>	-	-
Suma dochodów całkowitych	8 236	13 522
Suma dochodów całkowitych przypadająca na podmiot dominujący	8 236	13 522

Zmniejszenie Przychodów ze sprzedaży w pierwszym półroczu 2013 roku w stosunku do analogicznego okresu roku 2012 wynika głównie z realizacji w roku 2012 przychodów ze sprzedaży premierowej gry Wiedźmin 2 Edycja Rozszerzona. Mimo braku tak znaczącej premiery w pierwszym półroczu 2013 roku segment Produkcji gier zrealizował 10 674 tys. zł. przychodów utrzymując na wysokim poziomie sprzedaż wydanych już gier Wiedźmin oraz Wiedźmin 2.

Zmniejszenie przychodów w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego w spółce zależnej CDP.pl wynika ze szczególnie silnego planu wydawniczego dostawców spółki w 2 kwartale 2012 roku, w którym to spółka sprzedawała między innymi premierowe edycje gier Diablo III oraz Wiedźmin 2 Edycja Rozszerzona, podczas gdy w bieżącym roku najważniejsze premiery zaplanowane są na trzeci kwartał roku.

W segmencie Globalnej cyfrowej dystrybucji gier odnotowano wzrost Przychodów ze sprzedaży do zewnętrznych klientów o 15 249 tys. zł to jest o 98% w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego.

Szczegółowy rozkład przychodów w rozbiciu na poszczególne segmenty wykazany jest w dalszej części niniejszego sprawozdania.

Największą pozycję kosztową stanowi Koszt sprzedanych produktów, towarów i materiałów w wysokości 38 704 tys. zł w największej części odpowiadający jednostkowemu kosztowi wytworzenia sprzedanych produktów i usług (to jest opłat licencyjnych) spółki GOG Ltd. o łącznej wartości 20 030 tys. zł. Stosunek kosztu własnego sprzedaży do zrealizowanych przychodów w ramach tej spółki uległ spadkowi z poziomu 66% w pierwszym półroczu 2012 roku do 65% w pierwszym półroczu 2013 roku.

W ramach segmentu Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce w ujęciu jednostkowym wartość sprzedanych towarów i materiałów wyniosła 15 712 tys. zł. Stosunek wartości sprzedanych towarów i materiałów do przychodu z tytułu sprzedaży towarów i materiałów uległ zwiększeniu z poziomu 70% w pierwszym półroczu 2012 roku do poziomu 76% w pierwszym półroczu 2013 roku.

Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów w segmencie Produkcji gier wyniósł 2 895 tys. zł. Stosunek kosztu sprzedaży do przychodów ze sprzedaży w ramach tego segmentu uległ obniżeniu z poziomu 34% w pierwszym półroczu 2012 do poziomu 27% w pierwszym półroczu 2013 roku.

Na Koszty 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. Wykazany wzrost wartości Kosztów sprzedaży wynika z intensywnych działań promocyjnych i sprzedażowych realizowanych w ramach segmentu Produkcji gier głównie w odniesieniu do gry Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz ze wzrostu skali działania segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji przy jednoczesnym spadku tych kosztów w segmencie Dystrybucji i działalności wydawniczej w Polsce proporcjonalnego do wykazanej zmiany przychodów ze sprzedaży.

Koszty ogólnego zarządu zmniejszyły się o kwotę 1 368 tys. zł, a głównym składnikiem tego kosztu są wynagrodzenia spółek z Grupy.

Pozostałe koszty operacyjne wyniosły łącznie w ramach Grupy Kapitałowej 2 436 tys. zł. Większość tej kwoty przypada na segment Dystrybucji i działalności wydawniczej w Polsce i wynika głównie z kosztu spisanych licencji, dokonanej aktualizacji wartości zapasów oraz aktualizacji wartości aktywów.

Na Pozostałe przychody operacyjne składają się między innymi przychody z tytułu rozwiązania niewykorzystanych rezerw, dochody z refakturowania oraz otrzymane dotacje.

Przychody finansowe w pierwszym półroczu 2013 roku wyniosły 1 089 tys. zł. W głównej mierze wynika to z dodatnich różnic kursowych spółek CDP.pl Sp. z o.o. i CD PROJEKT S.A. oraz odsetek uzyskanych przez spółki Grupy. Analogicznie na Koszty finansowe składają się głównie ujemne różnice kursowe oraz odsetki od kredytów i pożyczek.

Podział Przychodów ze sprzedaży, poszczególnych kategorii kosztów oraz wyników w rozbiciu na segmenty działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT prezentuje poniższa tabela:

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	21 850	10 674	33 328	3 183	(5 977)	63 058
<i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>	-	10 529	30 768	-	(692)	40 605
<i>Przychody ze sprzedaży usług</i>	1 234	-	2 560*	3 182	(5 266)	1 710
<i>Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów</i>	20 616	145	-	1	(19)	20 743
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	16 333	2 895	22 393	318	(3 235)	38 704
<i>Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług</i>	621	2 812	22 393	318	(3 142)	23 002
<i>Wartość sprzedanych towarów i materiałów</i>	15 712	83	-	-	(93)	15 702
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	5 517	7 779	10 935	2 865	(2 742)	24 354
<i>Pozostałe przychody operacyjne</i>	746	273	23	656	(41)	1 657
<i>Koszty sprzedaży</i>	4 623	3 354	2 409	678	(567)	10 497
<i>Koszty ogólnego zarządu</i>	1 941	2 855	1 093	2 384	(2 175)	6 098
<i>Pozostałe koszty operacyjne</i>	2 020	88	10	359	(41)	2 436
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	(2 321)	1 755	7 446	100	-	6 980
<i>Przychody finansowe</i>	540	657	114	13 649	(13 871)	1 089
<i>Koszty finansowe</i>	253	234	269	99	(405)	450
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	(2 034)	2 178	7 291	13 650	(13 466)	7 619
<i>Podatek dochodowy</i>	(953)	(5)	942	(62)	(14)	(92)
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	(1 081)	2 183	6 349	13 712	(13 452)	7 711
Zysk (strata) netto	(1 081)	2 183	6 349	13 712	(13 452)	7 711

Dla wyniku netto Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2013 roku najistotniejszy był segment Globalnej cyfrowej dystrybucji gier, który w ujęciu jednostkowym wykazał 6 349 tys. zł zysku netto co stanowi 205% wyniku netto wykazanego w analogicznym okresie 2012 roku (3 103 tys. zł). Segment Produkcji gier zrealizował zysk netto na poziomie 2 183 tys. zł pomimo toczących się prac nad dwoma dużymi projektami oraz rozpoczętej już kampanii promocyjnej gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. W analizowanym okresie wynik segmentu Dystrybucji i działalności wydawniczej w Polsce wykazał stratę netto w wysokości 1 081 tys. zł. Na zysk segmentu Inne w wysokości 13 452 istotny wpływ miała wartość dywidend otrzymanych od podmiotów zależnych to jest od GOG Ltd. oraz CDP.pl Sp. z o.o. w łącznej kwocie 13 466 tys. zł.

■ Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

w tys. zł	01.01.2013 - 30.06.2013	01.01.2012 - 30.06.2012
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk (Strata) netto	7 711	13 810
Korekty razem:	(474)	(11 315)
<i>Amortyzacja</i>	1 534	1 148
<i>Odsetki i udziały w zyskach</i>	165	289
<i>Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej</i>	(25)	(248)
<i>Zmiana stanu rezerw</i>	727	1 890
<i>Zmiana stanu zapasów</i>	(7 799)	(556)
<i>Zmiana stanu należności</i>	11 977	(7 260)
<i>Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów</i>	(6 119)	(8 859)
<i>Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów</i>	(1 842)	2 968
<i>Inne korekty</i>	908	(687)
Gotówka z działalności operacyjnej	7 237	2 495
<i>Podatek dochodowy od zysku (straty) przed opodatkowaniem</i>	(92)	371
<i>Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony</i>	(859)	1 535
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	6 286	4 401
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	186	2 749
<i>Zbycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych</i>	24	206
<i>Zbycie aktywów finansowych</i>	46	2 500
<i>Inne wpływy inwestycyjne (dywidenda i odsetki)</i>	116	43
Wydatki	2 028	2 066
<i>Nabycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych</i>	1 639	2 050
<i>Inne wydatki inwestycyjne</i>	389	16
B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(1 842)	683
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA		
Wpływy	71	3 327
<i>Kredyty i pożyczki</i>	29	2 900
<i>Inne wpływy finansowe</i>	42	427
Wydatki	4 870	9 890
<i>Splaty kredytów i pożyczek</i>	4 465	9 349
<i>Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego</i>	123	125
<i>Odsetki</i>	282	341
<i>Inne wydatki finansowe</i>	-	75
C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(4 799)	(6 563)
D. Przepływy pieniężne netto razem	(355)	(1 479)
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	(355)	(1 479)
F. Środki pieniężne na początek okresu	26 866	9 819
G. Środki pieniężne na koniec okresu	26 511	8 340

W ramach działalności operacyjnej Grupa wykazała 6 286 tys. zł dodatnich przepływów gotówkowych. Uzyskana wartość Przepływów z działalności operacyjnej jest zdaniem Zarządu szczególnie dobra jeżeli uwzględnimy, iż w ramach segmentu Produkcji gier realizowane są równoległe prace nad dwoma dużymi projektami (Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz Cyberpunk 2077). Wynikający z prowadzonej produkcji wzrost wartości produkcji w toku wykazany na zapasach Spółki wyniósł 9 055 tys. zł na przestrzeni pierwszego półrocza 2013 roku.

Wpływy na ujemny wynik działalności inwestycyjnej w wartości netto (1 842 tys. zł), wynika głównie z nakładów poniesionych przez CD PROJEKT S.A. na przygotowanie nowego biura dla zespołu produkującego grę Cyberpunk 2077, stworzenie własnego studia motion capture, wyposażenie stanowisk pracy i zakupów licencji na specjalistyczne oprogramowanie oraz otwarcie nowego biura w Krakowie.

W konsekwencji poniesionych wydatków na Spłatę kredytów i pożyczek w wysokości 4 465 tys. zł i wynikającej z tego faktu istotnej redukcji zadłużenia Grupy z tytułu kredytów i pożyczek w okresie pierwszego półrocza 2013 Grupa wykazała ujemne saldo Przepływów pieniężnych netto z działalności finansowej w kwocie 4 799 tys. zł..

W ujęciu całościowym mimo realizowanej na dużą skalę produkcji dwóch nowych gier, poniesienia wspomnianych nakładów inwestycyjnych oraz redukcji zadłużenia, łączne saldo Środków pieniężnych na koniec okresu w Grupie wynosiło 26 511 tys. zł. Stan Środków pieniężnych na koniec okresu nie uległ istotnej zmianie w stosunku do stanu na początek roku gdy wynosiły one 26 866 tys. zł.

■ Informacja o kredytach i pożyczkach zaciągniętych na dzień 30.06.2013 r.

W trakcie prezentowanego okresu Grupa Kapitałowa CD PROJEKT zwiększyła łączną wartość dostępnych do wykorzystania limitów kredytowych, w celu zabezpieczenia finansowania przyszłej produkcji gier realizowanej przez studio CD Projekt RED. Część dostępnego finansowania ma formę finansowania długoterminowego o terminie spłaty przypadającym po planowanej premierze gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Jednocześnie stan faktycznego zadłużenia z tytułu zawartych umów kredytowych na dzień 30 czerwca 2013 uległ dalszemu zmniejszeniu w stosunku do stanu na koniec czerwca 2012 roku oraz na koniec grudnia 2012 roku i na koniec czerwca 2013 wynosił jedynie 309 tys. zł. Zmianę zadłużenia Grupy Kapitałowej bezpośrednio z tytułu umów kredytowych prezentuje poniższa tabela:

Nazwa banku i rodzaj kredytu	Łączna kwota limitu kredytowego na 30.06.2013 wg umowy	Kwota pozostała do spłaty na 30.06.2013	Kwota pozostała do spłaty na 30.06.2012
BRE Bank S.A. - kredyt obrotowy	19 000	250	-
BRE Bank S.A. - kredyt w rachunku bieżącym	10 000	59	6 869
BRE Bank S.A. - kredyt odnawialny	11 000	-	-
RAZEM	40 000	309 *	6 869 *

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

W raporcie bieżącym 14/2013 z dnia 23 maja 2013 roku Zarząd Spółki poinformował o podpisaniu dnia 23 maja 2013 roku aneksu do umowy kredytowej o kredyt obrotowy z BRE Bank S.A. z siedzibą w Warszawie, o zawarciu której Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 9/2012 z 18 kwietnia 2012 roku. Na mocy podpisanego aneksu wydłużony został do dnia 30 maja 2014 roku termin, w którym Spółka uprawniona jest do wykorzystania środków w ramach przyznanej kwoty kredytu. Ponadto Strony postanowiły zmienić sposób w jaki dokonane zostanie rozliczenie wykorzystanych przez Spółkę środków z przyznanego na mocy umowy kredytu poprzez zastąpienie, dotychczas obowiązującego harmonogramu miesięcznych spłat, zobowiązaniem do dokonania całkowitej spłaty wykorzystanych środków kredytowych nie później niż do dnia 29 maja 2015 roku.

Jednocześnie po uwzględnieniu terminu zapadalności dotychczasowych spłat wynikających z obowiązującego do dnia podpisania aneksu harmonogramu spłat Strony postanowiły zmniejszyć kwotę dostępnego w ramach umowy kredytu do sumy 19 mln zł.

W zakresie innych istotnych postanowień warunki umowy nie uległy zmianie.

W raporcie bieżącym 15/2013 z dnia 23 maja 2013 roku Zarząd CD PROJEKT S.A. poinformował o zawarciu dnia 23 maja 2013 roku przez Spółkę umowy kredytowej o kredyt odnawialny z BRE Bank S.A. z siedzibą w Warszawie. Przedmiotem Umowy jest udzielenie

przez BRE Bank kredytu odnawialnego w kwocie nie przekraczającej 11 mln zł z przeznaczeniem na finansowanie bieżącej działalności Spółki, w tym kosztów produkcji gier. Zgodnie z intencją Zarządu zagwarantowany w ten sposób dostęp do środków finansowych zapewni dodatkowy bufor finansowy w realizowanym przez Spółkę procesie produkcji gier wideo.

Zgodnie z treścią podpisanej Umowy Spółka uprawniona jest do wykorzystywania udostępnionych środków w granicach przyznanej kwoty kredytu do dnia 29 maja 2015 roku, przy czym spłata każdorazowo zaciągniętej w ramach Kredytu kwoty następować będzie nie później niż w 120 dniu przypadającym po dacie danego ciągnięcia, jednak nie później niż do dnia 28 września 2015 roku.

W związku z faktem, iż kredyt objęty został finansowaniem ze środków Europejskiego Banku Inwestycyjnego (European Investment Bank) udostępnione Spółce środki kredytowe objęte są niższą, w stosunku do warunków rynkowych, marżą na rzecz BRE Bank.

■ Informacja o pożyczkach udzielonych w pierwszym półroczu 2013 r.

W roku 2013 żadna ze spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie udzielała pożyczek. W ramach Grupy Kapitałowej funkcjonują umowy cash pooling, których celem jest konsolidacja rachunków bankowych spółek z Grupy Kapitałowej w celu poprawy efektywności wykorzystania dostępnych środków finansowych.

■ Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w pierwszym półroczu 2013 roku oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

W związku z podpisaną w dniu 23 maja 2013 roku umową kredytową pomiędzy CD PROJEKT S.A. a BRE Bank S.A. z siedzibą w Warszawie, spółki zależne od CD PROJEKT S.A. tj. CDP.pl Sp. z o.o., GOG Poland Sp. z o.o. oraz GOG Limited poręczyły weksel in blanco wystawiony przez CD PROJEKT S.A. stanowiący zabezpieczenie spłaty kwoty udzielonego kredytu w wysokości 11 mln zł. Jednocześnie wraz z poręczeniem weksla spółki złożyły oświadczenia o dobrowolnym poddaniu się egzekucji z tytułu poręczonego weksla. Poręczenia udzielone zostały odpłatnie i pozostają w mocy do czasu całkowitej spłaty kwoty kredytu, który zgodnie z umową przypada na dzień 28 września 2016 roku.

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

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie publikowała prognoz na rok 2013.

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 przetożyły się nie tylko na uznanie klientów, ale też na doskonałe wyniki finansowe i zadowolenie akcjonariuszy.

Wierzmy, 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

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

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 efektywności poprzez poszerzenie 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 w pierwszej połowie 2013 roku poszerzono ofertę o zestawy wysokiej jakości, kolekcjonerskich puzzli wykorzystujących grafiki z bestsellerowej serii gier Wiedźmin. Spółka upatruje także szans rozwoju w sprzedaży produktów komplementarnych - akcesoriów dla graczy i hobbystów marki Gale Force Nine i Battlefield in a Box.

Od października 2012 roku działalność spółki poszerzono o cyfrową dystrybucję gier (www.cdp.pl). Obecnie w ofercie serwisu znajduje się ponad 450 gier, od 58 wydawców i twórców gier, w tym między innymi: Atari, Codemasters, Daedalic, Disney, Electronic Arts, 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. Analogiczna sytuacja powtórzyła się w ramach współpracy z Electronic Arts. 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. Oferowany katalog e-książek liczy na dzień publikacji ponad 1 100 pozycji, a w planach jest dalsze poszerzenie oferty tego segmentu.

W drugiej połowie 2013 roku spółka CDP.pl planuje uruchomienie serwisu filmowego w ramach platformy cyfrowej dystrybucji cdp.pl. Dodanie nowej kategorii cyfrowych produktów kierowanej do masowego odbiorcy powinno wpłynąć na dalszy wzrost sprzedaży platformy i poszerzenie bazy jej użytkowników i klientów.

■ 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 część 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 wersja REDengine pozwoli na pionierskie na skalę globu budowanie w grach 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 konsole ósmej generacji: Sony PlayStation 4 i Microsoft Xbox One.

Obecnie wykorzystując stworzoną technologię, CD PROJEKT prowadzi równoległe prace nad dwoma dużymi wieloplatformowymi projektami - Wiedźminem 3: Dziki Gon oraz nową franczyzą Cyberpunk 2077 a także dwoma mniejszymi, projektami, które realizowane są przez nowoutworzony krakowski zespół studio. Pierwsze pokazane publicznie materiały dotyczące gier Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz Cyberpunk 2077 spotkały się z bardzo entuzjastycznym przyjęciem graczy oraz mediów branżowych na całym świecie. Odbiór przyszłych produktów Spółki ze strony recenzentów oraz klientów ostatecznych a w konsekwencji przyszła sprzedaż obecnie realizowanych produkcji są kluczowe dla perspektyw rozwoju Spółki w najbliższych latach.

■ Globalna cyfrowa dystrybucja gier

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).

Według danych przedstawionych na tegorocznym Game Developers Conference przez kluczowe instytucje analityczne branży gier - NPD, iResearch oraz Digi-Capital - cyfrowa sprzedaż gier i cyfrowych treści rośnie w tempie 33 % rok do roku w Stanach Zjednoczonych i Unii Europejskiej. Według analityków branży gier z NPD wartość sprzedaży treści cyfrowych (digital game content) w Stanach Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii, Francji i Niemczech, a więc terenach stanowiących główny rynek zbytu GOG.com, wyniosła 10 miliardów dolarów. Według NPD w Stanach Zjednoczonych treści cyfrowe stanowią obecnie 40 procent wydatków na gry, w porównaniu do 28 procent w 2010 roku.

Tak dynamiczny, globalny rozwój tego segmentu rynku pozwala oczekiwać w 2013 roku wysokiego tempa rozwoju działalności prowadzonej przez serwis GOG.com.

Celem GOG.com jest umocnienie pozycji drugiej najpopularniejszej na świecie, niezależnej platformy cyfrowej dystrybucji gier PC i Mac oferującej produkty we wszystkich kategoriach cenowych. W ramach realizacji tego celu spółka planuje dalej zwiększać katalog oferowanych produktów w tym produktów premierowych ze szczególnym uwzględnieniem gier niezależnych twórców zgodnie z informacjami zawartymi w wcześniejszej części niniejszego sprawozdania. Ponadto spółka planuje realizację dwóch dużych projektów „badawczo-rozwojowych” które mogą mieć istotny wpływ na dynamikę przyszłych wyników sprzedaży.

III. 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, ósmej generacji konsol, która zastąpi platformy dotychczas funkcjonujące na rynku.

Może to mieć wpływ zarówno na działalność polegającą na produkcji, jak i klasycznej dystrybucji gier. Premiera nowej konsoli Sony PlayStation 4 i Microsoft Xbox One przewidziana jest na ostatni kwartał bieżącego roku. CD PROJEKT od wielu miesięcy posiada zestawy deweloperskie obu producentów. Ponadto, zarówno silnik REDengine 3, jak i gra Wiedźmin 3: Dziki Gon zostały potwierdzone jako produkowane na obydwie konsole nowej generacji.

Pozytywne przyjęcie przez graczy oraz międzynarodowe media zapowiedzi nowych gier studio CD Projekt RED - Wiedźmin 3: Dziki Gon i Cyberpunk 2077 oraz bardzo dobre przyjęcie Wiedźmina 3 na branżowych targach jest jednym z ważnych czynników mogących mieć wpływ na przyszłe wyniki sprzedaży. Prowadzona intensywna kampania promocyjna Wiedźmina 3 wpływa również na podtrzymanie zainteresowania graczy i sprzedaż tytułów już wydanych. Spółka aktywnie uczestniczy w kontaktach z mediami prowadząc intensywną kampanię informacyjną i marketingową swoich produktów.

W roku 2013 Spółka planuje zawarcie głównych umów na dystrybucję gry Wiedźmin 3: Dziki Gon z zagranicznymi partnerami. Pierwsza umowa z firmą Warner Bros. została zawarta 24 lipca 2013 roku i dotyczy praw do dystrybucji gry na obszarze obejmującym Stany Zjednoczone, Kanadę i Meksyk oraz ich terytoria zależne i stowarzyszone. Wraz z podpisaniem umów Spółka może liczyć na uzyskanie od dystrybutorów częściowych zaliczek z tytułu przyszłych tantiem ze sprzedaży gry. Otrzymane zaliczki będą mieć wpływ na realizowane na bieżąco przepływy w ramach prowadzonej działalności. Zapewnienie korzystnych umów dystrybucyjnych z partnerami na poszczególnych rynkach przed rozpoczęciem głównej fazy kampanii marketingowej gry Wiedźmin 3: Dziki Gon jest również istotnym czynnikiem niezbędnym do realizacji przyszłej premiery i dystrybucji gry.

Posiadanie dwóch własnych linii produktowych - Wiedźmin i Cyberpunk umożliwia prowadzenie równoległe 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 na komputery PC oraz Mac 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 oraz akcje promocyjne na GOG.com każdorazowo wpływają na wzrost aktywności użytkowników i idący za tym wzrost sprzedaży. Od sierpnia 2013 roku Spółka wprowadziła program dodatkowego wsparcia dla obiecujących, niezależnych twórców gier (indie). Pozwoli to w przyszłości zapewnić stały dostęp do najciekawszych, nowych gier z segmentu indie.

Ponadto, na dalszy rozwój serwisu powinno pozytywnie wpłynąć wprowadzenie nowych form sprzedaży, w tym Game Series Bundle (rozwiązanie testowane w lutym br.). W ramach tej oferty Spółka planuje wprowadzenie ok. 85 zestawów obejmujących od 2 do 6 gier z jednej serii każdy, które udostępniane będą klientom w specjalnej cenie.

Kolejnym czynnikiem mającym wpływ na rozwój prowadzonej działalności w ramach segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier może być planowane wprowadzenie nowych sposobów monetyzacji zawartości serwisu, poprzez dodanie m.in.:

- DLC (downloadable content) - czyli płatnych dodatków do gier,
- season pass - dostępu do wszystkich dodatków do gier jakie powstaną za jednorazową opłatą,
- episodic content - wydawanie gier (np. przygodowych) jako kolejnych odcinków serii, które w sumie łączą się w całość.

W ramach działalności segmentu Dystrybucji i działalności wydawniczej 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. Plan wydawniczy obfitujący w duże tytuły zbudowany w oparciu o korzystne umowy z dostawcami jest kluczowym elementem sukcesu i rozwoju działalności wydawniczej. 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. Na wyniki w okresie III kwartału 2013 roku w tym segmencie działalności może mieć wpływ bieżąca oferta spółki zawierająca wśród filmów między innymi takie nowości jak Oz Wielki i Potężny, Samoloty, Iron Man oraz gry: Disney Infinity, Arma 3, Diablo III czy Farming Simulator na konsolę, a także efekty przeprowadzonych w tym okresie sezonowych promocji produktów, w tym nowa formuła Giermaszu pozwalająca klientom na zakup towaru przez internet i odbioru w wybranych miastach Polski.

Istotnym czynnikiem dalszego rozwoju spółki CDP.pl może być wzrost skłonności klientów do realizowania zakupów treści cyfrowych bezpośrednio w internecie. W drugiej połowie 2013 roku spółka CDP.pl planuje uruchomienie serwisu filmowego w ramach posiadanej platformy cyfrowej dystrybucji.

Bezpośrednia działalność wykazanego w sprawozdaniu segmentu Inne bazuje na świadczeniu usług podmiotom powiązanim 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 posiadany 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.

3

Informacja o zarządzaniu i nadzorowaniu przedsiębiorstwa Spółki

I. Skład Zarządu i Rady Nadzorczej

■ Zarząd

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

■ Zmiany w składzie Zarządu

W raporcie bieżącym nr 12/2013 z 7 maja 2013 roku Spółka poinformowała, iż Rada Nadzorcza CD PROJEKT S.A. na posiedzeniu w dniu 7 maja 2013 roku, w związku z wygaśnięciem mandatów członków Zarządu dotychczasowej kadencji, które nastąpiło z dniem zatwierdzenia przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki sprawozdania finansowego za rok 2012, postanowiła o ponownym powołaniu w skład Zarządu Spółki członków Zarządu dotychczasowej kadencji i powierzeniu im następujących funkcji w ramach organu:

- powołać Pana Adama Kicińskiego i powierzyć mu funkcję Prezesa Zarządu,
- powołać Pana Marcina Iwińskiego i powierzyć mu funkcję Wiceprezesa Zarządu ds. międzynarodowych,
- powołać Pana Piotra Nielubowicza i powierzyć mu funkcję Wiceprezesa Zarządu ds. finansowych,
- powołać Pana Adama Badowskiego i powierzyć mu funkcję Członka Zarządu,
- powołać Pana Michała Nowakowskiego i powierzyć mu funkcję Członka Zarządu.

Kadencja powołanych członków Zarządu nowej kadencji trwa od dnia zatwierdzenia przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki sprawozdania finansowego Spółki za rok 2012, tj. od dnia 7 maja 2013 roku, do dnia zatwierdzenia przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki sprawozdania finansowego za rok 2014.

■ Rada Nadzorcza

Przewodnicząca Rady Nadzorczej	Katarzyna Weronika Ziótek
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 pierwszym półroczu 2013 roku nie wystąpiły żadne zmiany w składzie osobowym Rady Nadzorczej Spółki CD PROJEKT S.A.

II. Akcje spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących

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

■ Zmiany w stanie posiadania akcji przez Członków Zarządu

	stan na 30.06.2013	zmniejszenie	zwiększenie	stan na 01.01.2013
<i>Marcin Piotr Iwiński</i>	12 607 501	1 900 000	-	14 507 501
<i>Piotr Marcin Nielubowicz</i>	5 985 197	-	-	5 985 197
<i>Adam Michał Kiciński</i>	3 122 481	-	-	3 122 481
<i>Michał Andrzej Nowakowski</i>	1 149	-	-	1 149
<i>Adam Konrad Badowski</i>	-	-	-	-

	stan na 26.08.2013	zmniejszenie	zwiększenie	stan na 01.01.2013
<i>Marcin Piotr Iwiński</i>	12 607 501	1 900 000	-	14 507 501
<i>Piotr Marcin Nielubowicz</i>	5 985 197	-	-	5 985 197
<i>Adam Michał Kiciński</i>	3 122 481	-	-	3 122 481
<i>Michał Andrzej Nowakowski</i>	1 149	-	-	1 149
<i>Adam Konrad Badowski</i>	-	-	-	-

W raporcie bieżącym nr 16/2013 z dnia 29 maja 2013 roku Zarząd CD PROJEKT S.A. poinformował o transakcji dokonanej przez osobę mającą dostęp do informacji poufnych, Pana Marcina Iwińskiego - członka Zarządu Spółki, w wyniku której w dniu 28 maja 2013 roku zbył na rynku regulowanym - Giełdzie Papierów Wartościowych S.A. w Warszawie 1.900.000 sztuk akcji CD PROJEKT S.A. po średniej cenie 8,60 zł za akcję.

■ Zmiany w stanie posiadania akcji przez Członków Rady Nadzorczej

	stan na 30.06.2013	zmniejszenie	zwiększenie	stan na 01.01.2013
<i>Katarzyna Weronika Ziótek</i>	10	-	-	10
<i>Piotr Stefan Pągowski</i>	-	-	-	-
<i>Maciej Grzegorz Majewski</i>	-	-	-	-
<i>Grzegorz Mateusz Kujawski</i>	-	-	-	-
<i>Cezary Iwański</i>	-	-	-	-

	stan na 26.08.2013	zmniejszenie	zwiększenie	stan na 01.01.2013
<i>Katarzyna Weronika Ziótek</i>	10	-	-	10
<i>Piotr Stefan Pągowski</i>	-	-	-	-
<i>Maciej Grzegorz Majewski</i>	-	-	-	-
<i>Grzegorz Mateusz Kujawski</i>	-	-	-	-
<i>Cezary Iwański</i>	-	-	-	-

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

4

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⁾	33 997 794	35,81%	33 997 794	35,81%
<i>Marcin Iwiński</i>	12 607 501	13,28%	12 607 501	13,28%
<i>Michał Kiciński</i>	12 282 615	12,94%	12 282 615	12,94%
<i>Piotr Nielubowicz</i>	5 985 197	6,30%	5 985 197	6,30%
<i>Adam Kiciński</i>	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	47 012 206	49,51%	47 012 206	49,51%

(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 Śródrocznego Skróconego Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2013 roku.

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

Struktura Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień publikacji niniejszego sprawozdania finansowego:



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

Brand Projekt Sp z o.o. została wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego z dniem 22 lipca 2013.

III. Spółki objęte śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od dnia 1 stycznia do 30 czerwca 2013 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
GOG Poland Sp. z o.o.	100%	100%	pełna
GOG Ltd.	100%	100%	pełna

IV. Transakcje z podmiotami powiązаныmi

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

- sprzedaż licencji pomiędzy CD PROJEKT S.A. a CDP.pl Sp. z o.o. oraz GOG Ltd. w ramach działalności realizowanej przez poszczególne podmioty;
- konsolidacja rachunków bankowych w ramach Grupy Kapitałowej na podstawie umowy cash pooling;
- świadczenie usług typu: księgowość, 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 powiązаныmi zawierane są na warunkach rynkowych w ramach normalnej działalności gospodarczej prowadzonej przez podmioty Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Szczegółowa informacja o warunkach zawierania transakcji pomiędzy podmiotami powiązаныmi zawarta jest w Śródrocznym Skróconym Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2013 roku.

V. 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 za pośrednictwem sieci handlu detalicznego, odbiorców hurtowych oraz sklepów detalicznych. 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 CDP.pl Sp. z o.o. posiada ubezpieczenie kredytu kupieckiego udzielanego wybranym odbiorcom.

W segmencie Produkcji gier odbiorcami Spółki są dystrybutorzy i wydawcy gier, którzy kupują licencje na dystrybucję i wydawanie gier Spółki. 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 bezpośrednio twórcami lub wydawcami, od których nabywają gotowe produkty lub prawa do wydawania, dystrybucji, a także sprzedaży detalicznej przez internet. Spółki starają się minimalizować potencjalne ryzyko utraty dostawców poprzez ich dywersyfikację i ciągłe działania mające na celu pozyskanie nowych dostawców oferowanych produktów.

W segmencie Produkcji gier CD PROJEKT 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 własnych, 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 premiiowo-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 rozbiem na okresy tygodniowe.

W ramach działalności operacyjnej, w celu ograniczenia ryzyka niewypłacalności nabywców, prowadzony jest ciągły monitoring spływu należności, a windykacja trudnych należności zlecana jest zewnętrznym, wyspecjalizowanym podmiotom. Grupa tworzy odpisy aktualizujące z tytułu utraty wartości w odniesieniu do należności z tytułu dostaw i usług. W ramach działalności Grupy występują przypadki koncentracji największych odbiorców do których sprzedaż przekracza 10% łącznych przychodów ze sprzedaży

Grupy. W spółce CDP.pl zajmującej się krajową dystrybucją gier i filmów funkcjonuje ubezpieczenie kredytu kupieckiego udzielanego wybranym odbiorcom.

Grupa aktywnie zarządza pozostałymi dostępnymi składnikami majątku obrotowego jednocześnie monitorując poziom zadłużenia finansowego w relacji do kapitałów własnych oraz bieżących i planowanych wyników finansowych.

Na datę publikacji niniejszego sprawozdania Grupa ma zapewniony dostęp do finansowania zewnętrznego, w postaci długo i krótkoterminowych kredytów bankowych, jak również dysponuje rezerwowymi zasobami finansowymi w formie gotówki oraz jednostek uczestnictwa w funduszach inwestycyjnych PKO TFI inwestujących w instrumenty dłużne o niskim poziomie ryzyka z możliwością wypłaty zainwestowanych środków w każdym momencie trwania inwestycji. 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. Zarządzanie płynnością w ramach Grupy ma w możliwie najwyższym stopniu zabezpieczyć płynność wymaganą do regulowania zobowiązań powstających w ramach prowadzonej działalności oraz bezpieczną realizację prowadzonych projektów produkcji gier.

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. 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.

Ponadto, Grupa lokuje wolne środki w krótkoterminowe depozyty bankowe oraz jednostki funduszy PKO TFI inwestujące w instrumenty dłużne o niskim poziomie ryzyka z możliwością wypłaty zainwestowanych środków w każdym momencie trwania inwestycji. Obniżenie stóp procentowych ma negatywny wpływ na przychody uzyskiwane przez Grupę z inwestycji w jednostki funduszy inwestycyjnych oraz depozytów bankowych.

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, w 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, narażony jest na ryzyko związane z osłabieniem kursu PLN w relacji do USD i EUR. Powoduje to, iż produkty 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 stają się relatywnie większe, co prowadzi do obniżenia marży. Spółka stara się ograniczać bieżące ryzyko walutowe poprzez realizację transakcji zabezpieczających na rynku walutowym.

W ramach Grupy istnieje naturalne częściowe ograniczenie ryzyka walutowego występujące pomiędzy poszczególnymi segmentami - zmiany kursów walut obcych korzystne dla podmiotów osiągających przychody w walutach obcych są jednocześnie niekorzystne dla spółek realizujących zakupy w walutach obcych. Analogiczna sytuacja ma również miejsce w przypadku odwrotnego scenariusza. W zależności od okresu występuje różne natężenie poszczególnych rodzajów transakcji w walutach obcych i nie można całkowicie wyeliminować ciężącego na Grupie ryzyka walutowego. 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, Znaczeni 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, Znaczeni 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. Znaczeni 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, Znaczeni Akcjonariusze działając razem mają zdolność do sprawowania kontroli nad działalnością Spółki. Inwestorzy Spółki nie powinni zakładać, że Znaczeni 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 długotrwałe skutki światowego kryzysu finansowego oraz kryzysu zadłużenia, a także ogólnie skutki pogorszenia sytuacji gospodarczej na świecie, w UE 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 złej sytuacji makroekonomicznej może być 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 jak i poza jej granicami 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. Zmiany przepisów prawa 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).

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

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 lub rozwiązania wykorzystywane w procesie produkcji gier. Duża część zawartych z zagranicznymi partnerami umów zakupu, sprzedaży lub licencjonowania zawierana jest według jurysdykcji kraju wskazanego przez drugą stronę umowy. Sytuacja taka może rodzić ryzyko nieprawidłowej interpretacji przez spółki Grupy zapisów umów zawartych

według obcej jurysdykcji. W celu zminimalizowania tego ryzyka przy zawieraniu najistotniejszych umów międzynarodowych spółki z Grupy korzystają z zagranicznych doradców prawnych specjalizujących się w danej tematyce.

Ryzyko związane z działaniami konkurentów

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

Grupa stara się minimalizować wspomniane ryzyko poprzez aktywną politykę wydawniczą oraz utrzymanie dobrych relacji z 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 wideo. 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. W ramach dostępnych możliwości spółki Grupy starają się oferować klientowi ostatecznemu produkty w różnych przedziałach cenowych i atrakcyjnych edycjach wydawniczych zachęcając klientów korzystną relacją ceny do jakości i oferowanego serwisu - zarówno na rynku krajowym, w ramach działalności realizowanej przez GOG Ltd. a także w odniesieniu do własnych produktów oferowanych na rynku globalnym.

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.

Na koniec roku 2013 zapowiedziana jest premiera konsol nowej generacji firm Microsoft (Xbox One) oraz Sony (Playstation 4). 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.

VI. 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.

Sprawa z powództwa CD PROJEKT S.A. (wcześniej Optimus S.A.) przeciwko Skarbowi Państwa

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

Sąd Okręgowy w Krakowie, rozpoznając 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 zawieszono postanowieniem z dnia 12 stycznia 2007 roku. Zawieszono postępowanie zostało podjęte i na rozprawie w dniu 9 grudnia 2008 roku Sąd Okręgowy w Krakowie wydał na wniosek Spółki wyrok wstępny uznając roszczenia Optimus za zasadne, co do istoty. Wyrok ten odnosił się do zasadności roszczenia odszkodowawczego Spółki. Został on uchylony w dniu 19 maja 2009 roku przez Sąd Apelacyjny w Krakowie, I Wydział Cywilny, a sprawa została przekazana Sądowi Okręgowemu do ponownego rozpatrzenia. Na datę publikacji sprawozdania Sąd Okręgowy w Krakowie ponownie rozpoznaje tę sprawę. W dniu 19 listopada 2009 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 roku. Sąd Okręgowy postanowił odroczyć rozprawę bez wyznaczania terminu do czasu ustalenia kręgu statio fisci. W dniu 14 lutego 2012 roku Sąd Okręgowy wydał postanowienie o zawiadomieniu Prokuratora Prokuratury Apelacyjnej w Krakowie (jako organ powołany do reprezentowania Skarbu Państwa w sprawie - statio fisci) o toczącym się postępowaniu. W trakcie wyznaczonej na dzień 23 kwietnia 2012 roku rozprawy, odbyło się przesłuchanie powołanego przez Spółkę świadka. 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 roku. Sąd wyznaczył następny termin rozprawy na dzień 23 stycznia 2013 roku, na którym strony przedstawiły dotychczasowe stanowiska, w szczególności w przedmiocie złożonego przez stronę powodową wniosku o wyznaczenie biegłego. Jak wynika z akt postępowania sąd zwrócił się do biegłego, który wydał opinię w sprawie o wydanie opinii uzupełniającej, z uwzględnieniem wcześniejszych zastrzeżeń strony pozwanej. 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.

Sprawa z powództwa CD PROJEKT S.A. (wcześniej Optimus S.A.) przeciwko Michałowi Lorencowi o zapłatę.

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

W połowie lutego 2011 roku złożone zostało pismo z prośbą o wyznaczenie terminu rozprawy. Spółka oczekuje na wyznaczenie kolejnego terminu. Sprawa pozostaje w związku ze sprawą o sygn. akt XVIII K 126/09 (opisanej poniżej).

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. Wojewódzki Sąd Administracyjny na rozprawie dnia 13 maja 2013 roku przychylił się do stanowiska Spółki, uchylając decyzję Dyrektora Izby Skarbowej w Warszawie. Obecnie Spółka czeka na uzasadnienie wyroku.

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 Naczelny Sąd Administracyjny.

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

W dniu 22 maja 2012 roku Spółka CD Projekt RED, złożyła do Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Warszawie dwie skargi w przedmiocie zwrotu na rzecz Spółki niesłusznie pobranego, w opinii Spółki, podatku od czynności cywilnoprawnych w związku z podwyższeniem kapitału zakładowego Spółki. Skargi zostały złożone na dwie decyzje 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 roku 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 roku. Po otrzymaniu uzasadnienia obu wyroków wydanych przez Wojewódzki Sąd Administracyjny w Warszawie, Spółka dnia 24 kwietnia 2013 roku złożyła w Naczelny Sądzie Administracyjnym w Warszawie skargi kasacyjne i obecnie oczekuje na wyznaczenie terminu rozpraw.

■ Sprawy karne, w których CD PROJEKT S.A. ma status pokrzywdzonego

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 został na dzień 4 września 2013 roku.

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

VII. Informacja o badaniu sprawozdań finansowych

W raporcie bieżącym 13/2013 z dnia 17 maja 2013 roku Zarząd CD PROJEKT S.A. poinformował, iż zgodnie z obowiązującymi przepisami i normami zawodowymi podmiot uprawniony, tj. Rada Nadzorcza Spółki, w dniu 17 maja 2013 roku dokonała wyboru biegłego rewidenta przeprowadzającego przegląd i badania jednostkowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych CD PROJEKT S.A. za 2013 rok. Wybraną do pełnienia tej funkcji została spółka PKF Audyt Sp. z o.o., z siedzibą w Warszawie.

VIII. Zdarzenia po dacie bilansu

W dniu 22 lipca 2013 roku Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego dokonał rejestracji spółki Brand Projekt Sp. z o.o. Spółka posiada kapitał zakładowy w wysokości 5 tys. zł i jest w 100% własnością CD PROJEKT S.A.

W raporcie bieżącym nr 18/2013 z dnia 25 lipca 2013 roku Spółka poinformowała, o zawartej dnia 24 lipca 2013 roku pomiędzy Spółką a firmą Warner Bros. Home Entertainment Inc. (WBHE) umowie znaczącej.

Przedmiotem Umowy jest udzielenie przez Spółkę na rzecz WBHE licencji wyłącznej na korzystanie z gry Wiedźmin 3: Dziki Gon w wersji na komputery PC oraz konsole Microsoft Xbox One i Sony PlayStation 4 (jak również na wcześniejsze generacje tych konsol, o ile wersje dla tych platform powstaną), w zakresie koniecznym do prowadzenia dystrybucji wersji pudełkowej gry przez WBHE na obszarze obejmującym Stany Zjednoczone, Kanadę i Meksyk oraz ich terytoria zależne i stowarzyszone. Umowa precyzuje wzajemne zobowiązania stron w związku z udzieloną licencją, podstawowe warunki i zasady prowadzenia dystrybucji gry oraz określa zobowiązania WBHE w zakresie prowadzenia kampanii marketingowej gry, w tym minimalne nakłady WBHE na kampanie marketingową gry.

W ramach udzielonej licencji, WBHE nabyła prawa do produkcji, dystrybucji i sprzedaży wersji pudełkowej gry w granicach terytorium na okres 3 lat począwszy od premiery gry.

Wynagrodzenie Spółki z tytułu udzielonej licencji wyliczane będzie na podstawie sumy przychodów WBHE pomniejszonych o uzgodnione opłaty dystrybucyjne i koszty związane z dystrybucją i promocją gry, z zastrzeżeniem zastosowania uzgodnionego między stronami mechanizmu zawiązywania i rozwiązywania rezerw. Rozliczenie pomiędzy stronami następować będzie kwartalnie na podstawie raportów sprzedaży sporządzanych przez WBHE.

Podpisy do Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Warszawa, dnia 26 sierpnia 2013 roku

Adam Kiciński
Prezes Zarządu

Marcin Iwiński
Wiceprezes Zarządu

Piotr Nielubowicz
Wiceprezes Zarządu

Adam Badowski
Członek Zarządu

Michał Nowakowski
Członek Zarządu