



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI CD PROJEKT S.A. ZA ROK 2013

1

Informacje ogólne

I. Kluczowe czynniki mające wpływ na wyniki Spółki i istotne zdarzenia w roku 2013 i do dnia publikacji sprawozdania

1. 11 stycznia 2013 roku zadebiutował pierwszy materiał promujący grę Cyberpunk 2077. Stworzony we współpracy ze studio Platige Image film zebrał w ciągu pierwszego tygodnia ponad 7 mln odsłon. Za największą liczbę odsłon odpowiadali internauci z USA (31,52%), na Polskę przypadło 5,75% widzów. W krótkim okresie film obejrzało ponad 8 mln osób, co jest wynikiem kilkukrotnie lepszym od wyników osiąganych w przypadku materiałów promocyjnych do wcześniejszych produktów Studia.
2. 5 lutego 2013 roku ogłoszono drugi premierowy tytuł CD PROJEKT - Wiedźmin 3 Dziki Gon. Premiera gry planowana jest na luty 2015 roku. Wiedźmin 3 będzie dostępny na komputery PC, Sony PlayStation 4 i Microsoft Xbox One w momencie jego premiery.
3. 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 okładowym tematem 14 drukowanych magazynów na całym świecie.
4. Studio CD Projekt RED i Wiedźmin 3 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 dziewiętnastu gier wybranych przez Microsoft jako najważniejsze tytuły na nową konsolę, której premiera światowa miała miejsce na koniec 2013 roku.
5. Wiedźmin 3 cieszył się ogromnym zainteresowaniem na targach E3 w Los Angeles, 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.
6. Na targach E3 Wiedźmin 3 zdobył 58 nagród, przyznanych przez tak prestiżowe międzynarodowe media jak m.in.: IGN, GameStop, Official Xbox Magazine, PC Gamer. Grę nagrodzono między innymi w kategoriach: najlepsza gra targów, najbardziej oczekiwana gra, najlepsze RPG targów, nagroda publiczności.
7. Na początku lipca 2013 roku CD Projekt RED oficjalnie otworzyło studio w Krakowie. Nowy, dwudziestoosobowy zespół zwiększył zdolności produkcyjne istniejącego studia w Warszawie z założeniem realizacji dwóch mniejszych, ale topowych jakościowo produkcji.
8. Oprócz prac nad Wiedźminem 3 studio CD Projekt RED rozwijało równocześnie projekt The Witcher Adventure Game. Globalnym wydawcą gry planszowej jest firma Fantasy Flight Games, światowy lider rynku produkcji oraz dystrybucji gier planszowych. Polskim wydawcą gry została spółka zależna z Grupy CD PROJEKT - cdp.pl. Oprócz klasycznej wersji planszowej The Witcher Adventure Game zostanie również równocześnie udostępniony w wersji na iPady i tablety z systemem Android.
9. W październiku spółka poinformowała, że Dark Horse Comics, jeden z największych i najbardziej renomowanych wydawców komiksów na świecie, we współpracy ze studiem CD Projekt RED rozpocznie wydawanie serii komiksów poświęconej wiedźminowi Geraltowi. Pierwszy komiks trafi do amerykańskich sklepów 19 marca 2014 roku.
10. Do momentu publikacji sprawozdania Spółka podpisała umowy na dystrybucję Wiedźmina 3 na wszystkich kluczowych terytoriach. Warner Bros. Interactive Entertainment zajmie się promocją i dystrybucją najnowszego tytułu CD PROJEKT na terenie Ameryki Północnej. NAMCO BANDAI będzie odpowiadać za dystrybucję Wiedźmina 3 w Europie Zachodniej oraz na mocy osobnej umowy będzie dystrybuować tytuł na terenie Australii i Nowej Zelandii. Japońskim dystrybutorem gry został Spike Chunsoft. Na Węgrzech, w Czechach i na Słowacji za dystrybucję tytułu odpowiadać będzie Cenega. W Polsce wydawcą został wybrany cdp.pl, natomiast Agora jest polskim współwydawcą tytułu. Prawa do dystrybucji cyfrowej na wszystkich terytoriach i platformach zachował CD PROJEKT.
11. Do momentu publikacji niniejszego sprawozdania Wiedźmin 3 Dziki Gon zdobył ponad 90 nagród przyznanych przez przedstawicieli międzynarodowych mediów i serwisów internetowych. Do najważniejszych wyróżnień należą tytuły Najbardziej Oczekiwanej Gry (Most Anticipated) przyznane przez tak prestiżowe media jak: IGN (wybór

czytelników/Readers Poll), Gamespot, Eurogamer (wybór czytelników/Readers Poll), GameTrailers, The Escapist, The Angry Joe Show.

12. CD PROJEKT w marcu 2014 roku ogłosił, że w ciągu pięciu lat od debiutu serii o Wiedźminie obie jej części sprzedały się na całym świecie w ponad 7 mln egzemplarzy.
13. W marcu 2014 roku Spółka ogłosiła, że od ponad roku prowadzi, wraz z partnerem zewnętrznym, prace nad nieogłoszoną dotychczas multiplatformową, onlinową grą mobilną (do rozgrywki sieciowej). Gra, funkcjonująca w nowym dla Spółki modelu biznesowym, została zaplanowana jako projekt rozwojowy, mający potencjał przyciągania coraz większej liczby graczy i oferowania im wraz z upływem czasu kolejnych możliwości. Realizacja projektu z partnerem zewnętrznym umożliwiła Studio prowadzenie prac równoległe do dewelopmentu innych produktów w tym Wiedźmina 3 i Cyberpunk 2077. Premiera gry przewidziana jest na rok 2014.
14. W marcu 2013 roku spółka zależna GOG Ltd. wypłaciła 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 umów kredytów i pożyczek.
15. W grudniu 2013 roku Członkowie Zarządu cdp.pl objęli 5% udziałów w tejże spółce. Grupa CD PROJEKT doceniła w ten sposób ich wieloletni wkład w rozwój cdp.pl oraz podkreśliła fakt, że spółka realizuje własną, autonomiczną strategię.
16. Przychody ze sprzedaży CD PROJEKT S.A. w 2013 roku wyniosły 27 071 tys. zł.
17. EBITDA Spółki CD PROJEKT za rok 2013 wyniosła 7 102 tys. zł.
18. Zysk netto w 2013 roku wyniósł 18 678 tys. zł.
19. Na koniec roku Spółka spłaciła całość wcześniejszego zadłużenia z tytułu umów kredytowych.
20. Na koniec 2013 roku Spółka posiadała środki pieniężne i ich ekwiwalenty w wysokości 20 002 tys. zł oraz pozostałe aktywa finansowe o wartości 804 tys. zł, na które składają się zakupione w celu ulokowania bieżących nadwyżek finansowych jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO TFI.

■ Informacje ogólne o prowadzonej działalności gospodarczej w roku obrotowym 2013

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, a także na produkcji i sprzedaży produktów towarzyszących wykorzystujących posiadane przez Spółkę marki. 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 7 milionów egzemplarzy.

Obecnie w studio prowadzone są równoległe prace nad dwoma dużymi, najwyższej klasy grami RPG Wiedźmin 3 Dzikie Gon (Wild Hunt) oraz Cyberpunk 2077. Każda z gier ukaże 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 kolejnymi produkcjami Spółki.

Oprócz produkcji Wiedźmina 3 i Cyberpunk 2077, Spółka intensywnie rozwija franczyzę i ofertę produktów towarzyszących osadzonych w uniwersum wiedźmińskim.

■ Kluczowe wydarzenia 2013 roku

Największym projektem realizowanym przez Spółkę w 2013 była produkcja gry Wiedźmin 3 Dziki Gon. Równocześnie osobny zespół twórców prowadził intensywne prace nad drugą superprodukcją Spółki - grą Cyberpunk 2077. Otwarte w 2013 roku studio w Krakowie realizowało produkcje pierwszego z zapowiedzianych dwóch mniejszych, wysokiej jakości produktów, wykorzystujących marki posiadane przez Spółkę. Ponadto, prowadzono prace nad innymi projektami, w tym między innymi: Witcher Adventure Game, komiksami oraz nowym, multiplatformowym i multiplayerowym projektem na urządzenia mobilne, który po raz pierwszy ujawniony został w marcu 2013 roku.

Cyberpunk 2077

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 w krótkim czasie 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 festiwalu reklamowych na świecie. Teaser został nagrodzony przez Jury w kategorii Technika Filmowa/Animacja.

Wiedźmin 3 Dziki Gon - działania marketingowe

W dniu 5 lutego 2013 roku Spółka ogłosiła trzecią część Wiedźmina o podtytule Dziki Gon (Wild Hunt). Oparty o autorską technologię REDengine3 Wiedźmin 3 ma trafić równocześnie na konsole ósmej generacji - PlayStation 4, Xbox One oraz komputery PC, 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 pojawiają 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 ze świetnym 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 studia 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 luty 2015 roku. 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.

14 sierpnia 2013 roku, w tygodniu poprzedzającym rozpoczęcie największych europejskich targów gier video w Kolonii, Spółka opublikowała w internecie zwiastun video 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 video promujących gry Wiedźmin 1 i Wiedźmin 2.

W segmencie produkcji gier w trzecim kwartale 2013 roku Spółka kontynuowała rozpoczętą na targach E3 w Los Angeles kampanię promocyjną Wiedźmina 3 Dziki Gon na najważniejszych, międzynarodowych imprezach branżowych oraz prowadziła intensywną kampanię marketingową tytułu w mediach specjalistycznych. W sierpniu 2013 roku Wiedźmin 3 został pokazany na największych europejskich targach growych - gamescom w Kolonii z liczbą ponad 340 tys. odwiedzających. W ciągu trzech dni biznesowe stoisko studio w zamkniętej części targów oraz prezentację Wiedźmina 3 obejrzało blisko 900 przedstawicieli świata mediów. We wrześniu studio CD Projekt RED prezentowało Wiedźmina 3 na Tokyo Game Show. W październiku Wiedźmin 3 pokazywany był na największych targach poświęconych branży gier video w Rosji - moskiewskim Igromirze. W tym samym miesiącu gra pokazywana była również na Brasil Game Show w Sao Paulo, największym wydarzeniu poświęconemu grom video w Ameryce Łacińskiej (ok 150 tys. osób zwiedzających).

Wiedźmin 3 Dziki Gon - umowy dystrybucyjne

Intensywna kampania marketingowa, obecność w międzynarodowych mediach i liczne nagrody branżowe pozwoliły Spółce na podpisanie korzystnych umów dystrybucyjnych. CD PROJEKT S.A. w dniu 24 lipca 2013 roku podpisał umowę z firmą Warner Bros. Home Entertainment (WBHE). WBHE został wyłącznym dystrybutorem wersji pudełkowej gry Wiedźmin 3 Dziki Gon na obszarze USA, Meksyku oraz Kanady. WBHE będzie odpowiadać za dystrybucję oraz marketing gry na tym terytorium. Umowa określa prawa i obowiązki obu stron, a także m.in. zobowiązania WBHE w zakresie prowadzenia kampanii marketingowej, w tym jej minimalny budżet. Licencja udzielona WBHE będzie obowiązywać przez okres 3 lat. We wrześniu ogłoszone zostało podpisanie umowy dystrybucyjnej ze spółką Spike Chunsoft obejmującej promocję i dystrybucję Wiedźmina 3 na rynku japońskim. W październiku spółka przyznała NAMCO BANDAI prawa do produkcji, dystrybucji i sprzedaży wersji pudełkowej Wiedźmina 3 na komputery PC, oraz konsole Xbox One i PlayStation 4 na terenie takich krajów jak: Niemcy, Francja, Włochy, Hiszpania, Wielka Brytania, a także Austria, Belgia, Cypr, Dania, Finlandia, Grecja, Islandia, Irlandia, Luksemburg, Monako, Malta, Norwegia, Portugalia, Szwecja, Szwajcaria, Holandia, Andora i San Marino. Na mocy osobnej umowy australijski oddział NAMCO BANDAI będzie odpowiadał za działania promocyjne i reklamowe tytułu w Australii i Nowej Zelandii. W Polsce po raz kolejny współwydawcą gry została Agora, natomiast umowę na dystrybucję gry zawarto z podmiotem zależnym cdp.pl.

Podpisane umowy nie obejmują wysokomarżowej dystrybucji cyfrowej, do której wszystkie prawa zachowuje CD PROJEKT.

Wiedźmin 3 Dziki Gon - nagrody i obecność w mediach

Tak intensywna kampania marketingowa przyczyniła się do przyznania produkowanemu wciąż przez studio CD Projekt RED tytułowi ponad 90 nagród od mediów branżowych z całego świata, w tym tak prestiżowych jak zdobyte nagrody za najlepszą grę RPG czy najlepszą grę targów. Gra otrzymywała nagrody zarówno przyznawane przez fachowe media, jak i w drodze głosowania fanów. Wiedźmin 3 otrzymał również Golden Joystick w kategorii Most Wanted (Najbardziej Oczekiwana). Golden Joystick to jedna z najbardziej prestiżowych i najstarszych nagród w branży gier video - przyznaje się je od 1983 roku. Fani z całego świata uznali premierę Wiedźmina 3 za najbardziej oczekiwane wydarzenie branży gier video, przed premierą konsoli Sony PlayStation 4 oraz premierą gry Watch Dogs Ubisoftu. Co istotne, Wiedźmin 3 został również w ostatnich miesiącach wielokrotnie wybrany najbardziej oczekiwaną grą przez największe i najbardziej opiniotwórcze światowe media, m.in. IGN (głosowanie czytelników), Gametrailers, NeoGAF, Eurogamer, The Escapist.

Do daty publikacji niniejszego sprawozdania zapowiedziany na przyszły rok Wiedźmin 3 Dziki Gon był tematem licznych materiałów publikowanych w prasie drukowanej i w internecie. Będący jeszcze w produkcji produkt Spółki umieszczony został już na kilkunastu okładkach największych magazynów poświęconych grom video. 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).

Wiedźmin - budowanie franczyzy

Oprócz rozwoju i promocji Wiedźmina 3, CD PROJEKT skupiał się na rozbudowie portfela produktów z uniwersum Wiedźmina. Na sierpniowych targach gamescom w Kolonii, oprócz prezentacji samego Wiedźmina 3, studio CD Projekt RED ujawniło również projekt gry planszowej The Witcher Adventure Game, która zostanie wydana w 2014 roku. Jej autorem jest uznany na świecie specjalista od gier fabularnych i planszowych, Ignacy Trzewiczek, twórca m.in. Neuroshimy czy Stronghold. Pudełkowa wersja The Witcher Adventure Game wydana będzie wspólnie z Fantasy Flight Games, światowym liderem rynku produkcji i dystrybucji gier planszowych. Oprócz wersji fizycznej gra będzie miała również wersję elektroniczną na iPady oraz tablety z systemem Android. Prawa do cyfrowej dystrybucji tytułu w całości należą do CD PROJEKT.

W październiku 2014 roku studio CD Projekt RED oraz amerykańskie wydawnictwo Dark Horse Comics poinformowały o swojej współpracy, w wyniku której ma się ukazać seria komiksów ze świata Wiedźmina. Dark Horse Comics to jeden z największych i najbardziej renomowanych wydawców komiksów na świecie. Firma ta wydawała m.in. komiksy z serii Gwiezdne Wojny, Obcy, Predator, Conan czy Buffy: Postrach Wampirów. Ma też doświadczenie w adaptacji gier komputerowych zdobyte m.in. przy wydaniu tytułów związanych z markami Halo czy Mass Effect. Na podstawie komiksów Dark Horse wyprodukowano też takie filmy jak Maska, Virus, TimeCop, Mystery Men, R.I.P.D (Agenci z Zaświatów) i wiele innych. Amerykańską premierę pierwszego komiksu o Wiedźminie ustalono na 19 marca 2014 roku.

Ponadto, zgodnie z przyjętą strategią, Spółka planuje wyprodukować i wydać dwa mniejsze, wysokiej jakości produkty oparte o posiadane i dobrze rozpoznawalne marki. W tym celu na początku lipca 2013 roku, CD Projekt RED oficjalnie otworzyło studio w Krakowie. Nowy, dwudziestoosobowy zespół zwiększy zdolności produkcyjne istniejącego studia w Warszawie. Premiera tych produktów planowana jest po debiucie Wiedźmina 3.

Ponadto zgodnie z przyjętą strategią Spółka deklaruje, że planuje wejść w segment rynku gier na urządzenia mobilne. Obecna generacja urządzeń mobilnych jest już na tyle zaawansowana, że w ramach oferowanych przez nie możliwości możliwa jest realizacja produkcji wysokiej jakości, odpowiadających filozofii studia CD Projekt RED. Wspólnie z zewnętrznym studiem deweloperskim od ponad roku prowadzone są prace nad multiplatformową grą mobilną. Prace nad projektem realizowane są niezależnie od developmentu gier Wiedźmin 3 Dziki Gon i Cyberpunk 2077. Nowa gra jest jednym z dwóch tytułów mających zadebiutować w 2014 roku na platformach mobilnych wraz z ogłoszoną już cyfrową wersją gry planszowej - The Witcher Adventure Game. Więcej informacji na temat nowego projektu ujawnione zostaną w najbliższych miesiącach.

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.

W 2013 roku CD PROJEKT S.A. otrzymał dywidendy od podmiotów zależnych w wysokości:

- cdp.pl Sp. z o.o. - 7 200 tys. zł,
- GOG Ltd. - 1 500 tys. EUR (równowartość w złotych polskich).

W czwartym kwartale 2013 roku Spółka dokonała weryfikacji dostępnej na rynku oferty kredytowej. Dzięki podjętym działaniom udało się obniżyć koszty finansowania wraz z istotnym obniżeniem wysokości opłat za niewykorzystane linie kredytowe, przy jednoczesnym wydłużeniu części umów kredytowych.

II. Informacja o podstawowych produktach i usługach w roku 2013

Podstawowym źródłem przychodów Spółki w roku 2013 były tantiemy licencyjne uzyskiwane z tytułu sprzedaży gry Wiedźmin 2 Zabójcy Królów na komputery PC, Apple oraz konsole Xbox 360. Ponadto kontynuowana była sprzedaż wydanej w roku 2007 pierwszej części Wiedźmina, wciąż cieszącej się zainteresowaniem graczy.

Spółka uzyskiwała również przychody ze sprzedaży praw do produktów towarzyszących, wykorzystujących markę Wiedźmin.

Ponadto w roku 2013 oraz do daty publikacji niniejszego sprawozdania na mocy zawartych umów dystrybucyjnych i licencyjnych Spółka uzyskała szereg zaliczek na poczet tantiem ze sprzedaży gry Wiedźmin 3, które rachunkowo nie stanowiły przychodów Spółki w 2013 roku.

Z szacunków Spółki wynika, że do połowy lutego 2014 roku w skali całego świata sprzedano około 7 mln szt. gier z serii o Wiedźminie.

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

Technologia ta składa się z dwóch głównych elementów:

- silnika gry, który jest rozbudowanym programem komputerowym odpowiadającym za właściwe działanie gry, w tym jej wyświetlanie,

- edytora gry pozwalającego na stworzenie gry, tzn. m.in. jej projektowanie, prototypowanie, dodawanie elementów i powiązanie ich w jedną logiczną całość oraz testowanie.

Ukończona w lutym 2013 roku trzecia iteracja autorskiego REDengine pozwoli na pionierskie, na skalę globu, budowanie nieliniowych historii rozgrywających się w otwartym świecie. Nowy system animacji zaimplementowany w silniku pozwoli na oddanie realistycznych emocji i filmową jakość scen oraz interakcji postaci. Technologia wykorzystuje także renderowanie HDR z 64-bitową dokładnością zapewniając najwyższej jakości obraz i bardziej realistyczne i precyzyjne oświetlenie oraz szeroki zbiór efektów postprodukcyjnych. REDengine3 obsługuje wszystkie silne platformy sprzętowe, w tym konsole ósmej generacji PlayStation4 i Xbox One.

Spółka pełniąc rolę spółki holdingowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w roku 2013 świadczyła usługi wewnątrzgrupowe na rzecz spółek córek. Ponadto Spółka uzyskuje przychody z tytułu wynajmowania powierzchni biurowo-magazynowej nieruchomości w Nowym Sączu.

III. Rynki zbytu, odbiorcy i dostawcy

Struktura geograficzna przychodów ze sprzedaży Spółki przedstawiała się następująco:

■ Przychody ze sprzedaży - szczegółowa struktura geograficzna

w tys. zł	01.01.2013 - 31.12.2013		01.01.2012 - 31.12.2012	
	w PLN	w %	w PLN	w %
Kraj	3 823	14,12%	5 440	10,59%
Eksport, w tym:	23 248	85,88%	45 984	89,41%
Unia Europejska	4 449	16,43%	10 788	20,99%
Terytorium byłego ZSRR	26	0,10%	949	1,85%
USA	18 731	69,19%	33 357	64,91%
Azja	35	0,13%	821	1,60%
Pozostałe	8	0,03%	33	0,06%
Razem	27 071	100,0%	51 388	100,0%

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

W ramach działalności Spółki największym odbiorcą była firma Valve Corporation, z którą Spółka wygenerowała w roku 2013 przychody przekraczające 10% przychodów ze sprzedaży ogółem. Sprzedaż do Valve Corporation wyniosła 17 143 tys. zł.

Valve Corporation nie jest podmiotem powiązanym z CD PROJEKT S.A.

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

IV. Informacja o umowach znaczących dla działalności Spółki (z wyłączeniem umów kredytowych i pożyczek) zawartych w 2013 roku oraz do daty publikacji sprawozdania

W raporcie bieżącym nr 18/2013 z dnia 25 lipca 2013 roku Spółka poinformowała o zawartej w dniu 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 Dzikie 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 określonego terytorium na okres 3 lat poczynając 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.

W raporcie bieżącym nr 23/2013 z dnia 28 października 2013 roku Zarząd spółki poinformował, o zawartej pomiędzy Spółką a firmą Namco Bandai Games Europe S.A.S. z siedzibą we Francji umowie dotyczącej udzielenia przez Spółkę na rzecz Namco licencji wyłącznej na korzystanie z gry Wiedźmin 3 Dzikie 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 Namco na obszarze obejmującym Andorę, Austrię, Belgię, Cypr, Danię, Finlandię, Francję, Grecję, Hiszpanię, Holandię, Irlandię, Islandię, Księstwo Liechtensteinu, Luxemburg, Niemcy, Norwegię, Monako, Maltę, Portugalię, San Marino, Szwajcarię, Szwecję, Włochy oraz Wielką Brytanię. Umowa precyzuje wzajemne zobowiązania Stron w związku z udzieloną licencją, podstawowe warunki i zasady prowadzenia dystrybucji gry oraz określa zobowiązania Namco w zakresie prowadzenia kampanii marketingowej gry, w tym minimalne nakłady Namco na kampanię marketingową gry.

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

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

W raporcie bieżącym nr 27/2013 z dnia 30 grudnia 2013 roku Zarząd poinformował, iż zgodnie z postanowieniami zawartej w dniu 31 grudnia 2012 roku umowy pomiędzy Spółką a spółką od niej zależną - cdp.pl sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, Spółka nabyła całość praw do marki towarowej CD PROJEKT. W wyniku złożonego zbywcy oświadczenia, w zamian za określoną w umowie kwotę drugiej transzy płatności, Spółka stała się z dniem 30 grudnia 2013 roku jedynym właścicielem praw do przedmiotowej marki.

V. Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju

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

CD PROJEKT pierwszy raz zastosował swój silnik tworząc Wiedźmina 2 w wersji na komputery PC. Gra zyskała międzynarodowe uznanie zarówno za oprawę graficzną, jak i za sposób budowania historii. Wcześniej należące do CD PROJEKT studio deweloperskie korzystało z rozwiązań zewnętrznych. Finalizacja prac nad grą Wiedźmin 2 Zabójcy Królów na platformę Xbox 360, była równocześnie ważnym etapem rozwoju silnika REDengine na nowej platformie sprzętowej. Po premierze Wiedźmina 2 na Xbox 360 prace rozwijające posiadaną technologię były kontynuowane.

Obecnie studio CD Projekt RED prowadzi dalsze prace nad rozwojem REDengine3, trzeciej iteracji swojej autorskiej technologii, pozwalającej tworzyć innowacyjne i globalnie atrakcyjne gry role-playing. W 2013 roku, podobnie jak w roku poprzednim, Studio włożyło maksimum wysiłku w ulepszanie silnika, aby spełniał on w największym możliwym stopniu wymagania stawiane przez platformy nowej generacji Sony PlayStation4 oraz Xbox One firmy Microsoft, jak również obsługiwał najnowsze technologie dostępne na rynku komputerów osobistych. W zakończonym roku, udało się zapewnić natywne, pełne wsparcie dla architektury 64 - bitowej oraz wdrożyć zupełnie nowy system renderowania terenu, co w praktyce przekłada się na doskonalszą grafikę gry oraz

efektywniejsze działanie silnika. Aby uczynić technologię REDengine3 bardziej wydajną, a grafikę jeszcze piękniejszą i wierniej odwzorowującą rzeczywistość, zespół wdrożył zupełnie nowy pipeline renderingowy - Physically Based Rendering (PBR) oraz nowe mechanizmy zarządzania pamięcią. Dzięki nowemu systemowi strumieniowania danych, REDengine3 gwarantuje płynną rozgrywkę, której nie przerywają momenty na doczytanie się kolejnego fragmentu gry. Dodatkowe wrażenia z rozgrywki zapewniają też nowatorski system pogody, system renderowania i symulowania oceanu oraz system mimiki, który sprawia, że postacie widoczne na ekranie przemówią, ukazując prawdziwe emocje i zaangażowanie. Wraz z komplementarnym systemem symulującym fizykę bezwładnych obiektów (jak naszyjniki, ozdoby etc.) oraz mechanizmem przekształcania siatek modeli w czasie rzeczywistym, co umożliwia np. płynne przekształcanie się potworów w grze, technologiczny postęp jaki dokonał się na przestrzeni 2013 roku oraz pierwszego kwartału 2014 roku sprawia, że Wiedźmin 3 Dziki Gon znajduje się w ścisłej, globalnej czołówce technologicznej powstających obecnie na świecie gier role-playing.

Tworzone obecnie przez studio multiplatformowe produkcje będą oparte o rozwiązania nowej generacji zastosowane w REDengine3 i będą prezentowały pełnię jego możliwości w zakresie tworzenia ogromnych światów wypełnionych nieliniowymi przygodami.

2

Opis sytuacji finansowej Spółki CD PROJEKT S.A.

I. Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno - finansowych ujawnionych w sprawozdaniu finansowym

■ Sprawozdanie z sytuacji finansowej

w tys. zł	Nota	31.12.2013	31.12.2012
AKTYWA TRWAŁE	-	110 188	99 938
Rzeczowe aktywa trwałe	12	9 204	8 829
Wartości niematerialne	13	75 648	65 101
Inwestycje w jednostkach podporządkowanych	15	24 828	25 620
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	6	250	166
Pozostałe aktywa trwałe	16	258	222
AKTYWA OBROTOWE	-	75 840	56 594
Zapasy	20,21	44 514	26 361
Należności handlowe	22	3 556	13 386
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego	-	900	-
Pozostałe należności	23	5 681	3 537
Pozostałe aktywa finansowe	19	804	855
Rozliczenia międzyokresowe	24	383	280
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	25	20 002	12 175
AKTYWA RAZEM	-	186 028	156 532

w tys. zł	Nota	31.12.2013	31.12.2012
KAPITAŁ WŁASNY	-	154 325	135 208
Kapitał zakładowy	26	94 950	94 950
Kapitał zapasowy i kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	27	110 936	110 936
Pozostałe kapitały	29	989	551
Niepodzielony wynik finansowy	30	(71 228)	(95 099)
Wynik finansowy bieżącego okresu	-	18 678	23 870
ZOBOWIĄZANIA DŁGOTERMINOWE	-	5 026	5 486
Pozostałe zobowiązania finansowe	32,38	100	139
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	6	3 899	5 119
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	39	1 004	204
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	40	23	18
Pozostałe rezerwy	41	-	6
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	-	26 677	15 838
Kredyty i pożyczki	31	1	1 301
Pozostałe zobowiązania finansowe	32,38	128	157
Zobowiązania handlowe	34	10 257	12 434
Pozostałe zobowiązania	35,36	15 991	1 614
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	39	106	111
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	40	88	81
Pozostałe rezerwy	41	106	140
PASYWA RAZEM	-	186 028	156 532

Główną pozycją Rzeczowych aktywów trwałych w łącznej wartości 9 204 tys. zł są budynki budowle wykazane w kwocie netto 7 051 tys. zł w tym należąca do Spółki nieruchomości biurowo-magazynowa znajdująca się w Nowym Sączu przy ulicy Nawojowskiej 118.

Największą pozycję ujętą w Wartościach niematerialnych na dzień 31 grudnia 2013 roku stanowi Wartość firmy będąca nadwyżką kosztu połączenia jednostek gospodarczych (zwanego także ceną nabycia lub ceną przejęcia) nad udziałem Spółki w wartości godziwej netto zidentyfikowanego na dzień przejęcia aktywów, zobowiązań i zobowiązań warunkowych jednostki przejmowanej. Wykazana w sprawozdaniu Wartość firmy wynosi 39 147 tys. zł. Kolejną istotną kategorią ujawnioną w ramach wartości niematerialnych jest wartość znaków towarowych w tym wartości znaku towarowego The Witcher w kwocie 15 104 tys. zł oraz wartość marki korporacyjnej CD PROJEKT w kwocie 18 363 tys. zł. Wykazany na przestrzeni 2013 roku wzrost wartości niematerialnych wynika ze zrealizowanej w grudniu 2013 roku transakcji odkupienia od podmiotu zależnego cdp.pl Sp. z o.o. drugiej połowy współudziału w prawie do marki korporacyjnej CD PROJEKT za cenę wynoszącą 9 181,5 tys. zł. Ponadto na pozycje Wartości niematerialne składają się między innymi posiadane licencje oraz oprogramowanie komputerowe.

Na wynoszącą 24 828 tys. zł wartość Inwestycji w jednostkach podporządkowanych składa się wartość bilansowa podmiotów zależnych to jest: cdp.pl Sp. z o.o., GOG Ltd, GOG Poland Sp. z o.o. oraz Brand Projekt Sp. z o.o. Zmniejszenie wykazywanej wartości w 2013 roku w stosunku do wartości na koniec 2012 roku wynika ze zrealizowanej sprzedaży 5% udziałów w kapitale cdp.pl Sp. z o.o. na rzecz osób zarządzających spółką.

Łączna wartość zapasów na koniec 2013 roku wyniosła 44 514 tys. zł to jest o 18 153 tys. zł więcej niż na koniec roku ubiegłego. Największymi składnikami zapasów na koniec roku 2013 były półprodukty i produkcja w toku powstająca w procesie produkcji gier, wykazana w wartości 40 267 tys. zł. Wzrost wartości produkcji w toku w stosunku do roku ubiegłego o 23 315 tys. zł wynika ze realizowanej na przestrzeni roku 2013 intensywnej produkcji gier - w tym największe projekty to Wiedźmin 3 Dziki Gon oraz Cyberpunk 2077. Warty zaznaczenia jest jednocześnie istotny spadek wartości produktów gotowych na przestrzeni 2013 roku z wartości 9 311 tys. zł na początku roku do wartości 4 193 tys. zł na koniec 2013 roku. Na omawianą wartość produktów gotowych składają się głównie nakłady poniesione na wytworzenie gry Wiedźmin 2 rozliczane w koszty na przestrzeni roku 2013 proporcjonalnie do realizowanej sprzedaży.

Należności handlowe wyniosły 3 556 tys. zł. na koniec roku 2013. Wartość ta była niższa o 9 830 tys. zł to jest o 73% w stosunku do wartości na koniec roku ubiegłego. Wysoka wartość należności Spółki na koniec 2012 roku wynikała głównie z otrzymanych raportów licencyjnych za okres czwartego kwartału 2012 roku zawierającego rozliczenie rezerw zawiązanych przez zagranicznych dystrybutorów Spółki w kwartale premiery gry Wiedźmin 2 Zabójcy Królów Edycja Rozszerzona. Redukcja salda należności wynika z otrzymanych zapłat co pozytywnie przełożyło się na przepływy Spółki w omawianym okresie.

Wartość pozostałych należności na koniec 2013 roku wyniosła 5 681 tys. zł i była wyższa o 2 145 tys. zł w stosunku do wartości wykazanej na koniec roku ubiegłego. Pozycja ta składa się głównie z należności z tytułu podatków (z wyjątkiem podatku dochodowego od osób prawnych) w kwocie 2 694 tys. zł oraz należności w ramach cash poola 2 432 tys. zł.

Pozycja pozostałe aktywa finansowe odpowiada wartości jednostek uczestnictwa PKO TFI nabytych w celu ulokowania krótkoterminowych nadwyżek gotówkowych. Zmniejszenie wartości tych aktywów wynika ze sprzedaży części jednostek na przestrzeni 2013 roku.

Na dzień bilansowy stan środków pieniężnych Spółki wyniósł 20 002 tys. zł i był większy o 64% od stanu na dzień 31 grudnia w 2012 r. Wzrostowi posiadanych przez Spółkę środków pieniężnych towarzyszyła jednocześnie redukcja zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek o 1 300 tys. zł.

Na przestrzeni roku 2013 łączna wartość Aktywów trwałych uległa zwiększeniu o 10 249 tys. zł, to jest o 10%. W tym samym okresie przyrost Aktywów obrotowych wyniósł 19 248 tys. zł, to jest o 34%. Przyrost aktywów obrotowych wynika w największym stopniu ze wzrostu zapasów oraz stanu środków pieniężnych Spółki.

Na koniec roku 2013 Aktywa trwałe stanowiły 59% a Aktywa obrotowe 41% Aktywów ogółem.

W pasywach CD PROJEKT S.A. kapitały własne stanowiły 83%, natomiast zobowiązania krótko i długookresowe 17%. Na koniec roku 2012 wskaźniki te wynosiły odpowiednio 86% i 14%.

Wzrost Kapitałów własnych Spółki wynika głównie z wykazanego w 2013 roku bieżącego wyniku finansowego w kwocie 18 678 tys. zł.

Wykazane w Zobowiązaniach długoterminowych rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego uległy zmniejszeniu o 24% do wartości 3 899 tys. zł na koniec roku 2013. Na zmniejszenie tej pozycji największy wpływ miało wykazane na koniec roku 2013 w stosunku do końca roku poprzedzającego zmniejszenie wartości niezafakturowanych przychodów i zwrotów ze sprzedaży oraz

zwiększenie dodatniej różnicy przejściowej w związku zakupem marki korporacyjnej CD PROJEKT (która była przedmiotem nabycia przez CD PROJEKT S.A. od podmiotu zależnego cdp.pl). Szczegółowa kalkulacja dodatknych różnic przejściowych będących podstawą do tworzenia rezerwy z tytułu podatku odroczonego zaprezentowana została w Sprawozdaniu finansowym CD PROJEKT S.A.

Na przestrzeni roku 2013 Spółka dokonała całkowitej spłaty zobowiązań z tytułu umów kredytów zaciągniętych w BRE Bank S.A. (obecnie mBank S.A.), których łączne saldo wraz ze zobowiązaniami z tytułu kart kredytowych na koniec ubiegłego okresu wynosiło 1 301 tys. zł. Wykazana na koniec roku 2013 wartość 1 tys. zobowiązań kredytowych odpowiada zadłużeniu z tytułu kart kredytowych wykorzystywanych w bieżącej działalności Spółki.

Wzrost wartości Rozliczeń międzyokresowych przychodów z 204 tys. zł na koniec 2012 roku do wartości 1 004 zł na koniec 2013 roku wynika głównie z otrzymanych dotacji.

Zobowiązania handlowe Spółki na dzień 31 grudnia 2013 roku wyniosły 10 257 tys. zł. Największą pozycję Zobowiązań handlowych stanowi zobowiązanie Spółki w kwocie 9 182 tys. zł w stosunku do podmiotu zależnego cdp.pl z tytułu zakupu prawa do marki korporacyjnej CD PROJEKT.

Na przestrzeni 2013 roku istotnemu zwiększeniu uległa wartość pozostałych zobowiązań Spółki osiągając na koniec okresu wartość 15 991 tys. zł. Wzrost wynika głównie z faktu rozpoczęcia W 2013 roku przez Spółkę procesu podpisywania z międzynarodowymi partnerami umów licencyjnych i dystrybucyjnych dotyczących sprzedaży gry Wiedźmin 3 Dziki Gon na poszczególnych terytoriach. Duże zainteresowanie najbliższą dużą premierą Spółki umożliwiła zawieranie umów na warunkach korzystniejszych niż miało to miejsce w przypadku wcześniejszych produkcji Spółki. Zawierane umowy licencyjne i dystrybucyjne zwykle zobowiązują partnerów Spółki do zagwarantowania tak zwanych wartości minimalnych gwarancji, to jest minimalnego poziomu opłat licencyjnych deklarowanych na rzecz Spółki w związku z pozyskaniem praw do dystrybucji gry Wiedźmin 3 Dziki Gon. Zwyczajowo część uzgodnionych przez strony kwot minimalnej gwarancji płatna jest przed premierą gry, w tym częściowo również przy podpisaniu omawianych umów, co miało miejsce w roku 2013. Otrzymane przez Spółkę częściowe zaliczki z tytułu przyszłych tantiem licencyjnych prezentowane są w sprawozdaniu w pozycji Pozostałych zobowiązań. Wzrost do najwyższego historycznego poziomu wynika z dużego zainteresowania kontrahentów grą Wiedźmin 3 Dziki Gon. W roku 2014 Spółka kontynuuje proces podpisywania umów licencyjnych i dystrybucyjnych z partnerami z kolejnych terytoriów.

■ Rachunek zysków i strat

w tys. zł	Nota	01.01.2013 - 31.12.2013	01.01.2012 - 31.12.2012
Przychody ze sprzedaży	1,2	27 071	51 388
<i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>	-	23 208	44 246
<i>Przychody ze sprzedaży usług</i>	-	3 489	4 072
<i>Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów</i>	-	374	3 070
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	3	6 991	16 070
<i>Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług</i>	-	6 784	13 673
<i>Wartość sprzedanych towarów i materiałów</i>	-	207	2 397
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	-	20 080	35 318
<i>Pozostałe przychody operacyjne</i>	4	1 609	2 032
<i>Koszty sprzedaży</i>	3	7 775	4 491
<i>Koszty ogólnego zarządu</i>	3	8 398	9 317
<i>Pozostałe koszty operacyjne</i>	4	768	2 057
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	-	4 748	21 485
<i>Przychody finansowe</i>	5	15 860	5 984
<i>Koszty finansowe</i>	5	705	923
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	-	19 903	26 546
<i>Podatek dochodowy</i>	6	1 225	2 676
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	-	18 678	23 870
Zysk (strata) z działalności zaniechanej	7	-	-

Zysk (strata) netto	-	18 678	23 870
Zysk (strata) netto na jedną akcję (w zł)			
Podstawowy za okres obrotowy	8	0,20	0,25
Rozwodniony za okres obrotowy	8	0,20	0,25
Zysk (strata) netto na jedną akcję z działalności kontynuowanej (w zł)			
Podstawowy za okres obrotowy	8	0,20	0,25
Rozwodniony za okres obrotowy	8	0,20	0,25

■ Sprawozdanie z całkowitych dochodów

w tys. zł	Nota	01.01.2013 - 31.12.2013	01.01.2012 - 31.12.2012
Zysk (strata) netto	10	18 678	23 870
Inne całkowite dochody, które zostaną przekwalifikowane na zyski lub straty po spełnieniu określonych warunków	-	-	-
Różnice kursowe z wyceny jednostek działających za granicą	-	-	-
Różnice z zaokrągleń do pełnych tysięcy złotych	-	1	-
Inne całkowite dochody, które nie zostaną przekwalifikowane na zyski lub straty	-	-	-
Suma dochodów całkowitych	-	18 679	23 870

W stosunku do roku 2012, w którym Spółka zrealizowała premierę gry Wiedźmin 2 Edycja Rozszerzona, w roku 2013 odnotowano zmniejszenie Przychodów ze sprzedaży z wartości 51 388 tys. zł w roku 2012 do 27 071 tys. zł w roku 2013. W ocenie Zarządu, pomimo braku premiery, zrealizowane przychody wynikające głównie ze sprzedaży produktów wprowadzonych na rynek w poprzednich okresach, to jest gier Wiedźmin i Wiedźmin 2 Zabójcy Królów, były w roku 2013 na wysokim poziomie potwierdzającym globalną siłę marki Wiedźmin i długookresowy charakter sprzedaży produkowanych przez Spółkę gier.

Łącznie 86% przychodów w roku 2013 zostało zrealizowanych w ramach sprzedaży eksportowej, podczas gdy 14% odpowiada sprzedaży na terenie Polski.

Istotną pozycję kosztową stanowi Koszt sprzedanych produktów, towarów i materiałów, który w 2013 roku wyniósł 6 991 tys. zł. Na skutek obniżenie średniego kosztu własnego sprzedaży w analizowanym okresie w stosunku do roku ubiegłego zwiększeniu uległa marżowość sprzedaży prowadzonej przez Spółkę. Stosunek Zysku brutto na sprzedaży do przychodów ze sprzedaży wyniósł 74% w roku 2013 co jest wynikiem o 5 punktów procentowych wyższym niż w roku 2012, w którym wskaźnik ten wynosił 69%.

W 2013 roku największą pozycję kosztową stanowią Koszty ogólnego zarządu w wysokości 8 398 tys. zł. Wartość ta była niższa o 10% od wartości Kosztów ogólnego zarządu w roku ubiegłym. Największą pozycję Kosztów ogólnego zarządu stanowią koszty wynagrodzeń oraz usług obcych.

Na Koszty sprzedaży składają się głównie koszty promocji i prezentacji produktów Spółki, w tym między innymi realizowane podczas targów branżowych, a także części kosztów wynagrodzeń i innych usług obcych zaklasyfikowanych jako koszty sprzedaży. W związku z rozpoczętą w roku 2013 kampanią promocyjną gry Wiedźmin 3 Dzikie Gon wartości Kosztów sprzedaży wyniosła 7 775 tys. zł to jest o 3 284 tys. zł więcej niż w roku ubiegłym.

Pozostałe przychody operacyjne wyniosły w 2013 roku 1 609 tys. zł. Największą pozycją Pozostałych przychodów operacyjnych były dochody z refakturowania w kwocie 447 tys. zł, rozwiązane odpisy aktualizujące na należności w kwocie 304 tys. zł, a także uzyskane kary, grzywny i odszkodowania w kwocie 300 tys. zł.

Pozostałe koszty operacyjne wyniosły 768 tys. zł. Wartość ta zawiera między innymi koszty dotyczące refakturowania oraz odpisy przedawnionych należności.

W 2013 roku różnica pomiędzy Pozostałymi przychodami operacyjnymi a Pozostałymi kosztami operacyjnymi wyniosła 841 tys. zł na rzecz pozytywnej nadwyżki przychodów nad kosztami. W roku ubiegłym różnica ta była ujemna (nadwyżka kosztów nad przychodami) i wyniosła 24 tys. zł.

W roku 2013 Spółka wykazała wysoką wartość Przychodów finansowych w łącznej wysokości 15 860 tys. zł. Na wartość tą w największym stopniu składały się dywidendy uzyskane od podmiotów zależnych, to jest cdp.pl Sp. z o.o. oraz GOG Ltd. Łączna wartość uzyskanych dywidend w roku 2013 wyniosła 13 466 tys. zł i była o 9 298 tys. zł wyższa niż w roku ubiegłym. Ponadto uzyskano nadwyżkę dodatnich różnic kursowych w wysokości 1 559 tys. zł.

Opłaty bankowe oraz wykazana strata netto ze zbycia inwestycji były największymi pozycjami Kosztów finansowych, wykazanych w łącznej kwocie 705 tys. zł. Zmniejszenie łącznej wartości kosztów finansowych w stosunku do roku ubiegłego wynika głównie z obniżenia kosztów odsetek w związku z ograniczeniem salda kredytów i pożyczek w roku 2013 w stosunku do roku poprzedniego.

CD PROJEKT S.A. uzyskała w 2013 roku wynik netto w wysokości 18 678 tys. zł i był to wynik niższy od wyniku za rok 2012 wynoszącego 23 870 tys. zł.

■ Sprawozdanie z przepływów pieniężnych

w tys. zł	01.01.2013 - 31.12.2013	01.01.2012 - 31.12.2012
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk (strata) netto	18 678	23 870
Korekty razem:	(4 744)	(16 240)
<i>Amortyzacja</i>	2 355	1 623
<i>Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)</i>	(13 747)	(4 161)
<i>Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej</i>	210	(504)
<i>Zmiana stanu rezerw</i>	(28)	118
<i>Zmiana stanu zapasów</i>	(18 154)	(3 562)
<i>Zmiana stanu należności</i>	9 419	(7 908)
<i>Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów</i>	13 570	(2 455)
<i>Zmiana stanu pozostałych aktywów</i>	(104)	11
<i>Zmiana stanu pozostałych pasywów</i>	793	47
<i>Inne korekty</i>	942	551
Gotówka z działalności operacyjnej	13 934	7 630
Podatek dochodowy od zysku (straty) przed opodatkowaniem	1 225	2 676
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony	(2 766)	1 508
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	12 393	11 814
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	13 958	8 411
<i>Zbycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych</i>	22	112
<i>Zbycie aktywów finansowych</i>	118	3 500
<i>Inne wpływy inwestycyjne (dywidenda i odsetki)</i>	13 818	4 799
Wydatki	13 176	3 275
<i>Nabycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych</i>	12 634	2 877
<i>Wydatki na aktywa finansowe</i>	5	-
<i>Inne wydatki inwestycyjne</i>	537	398
B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	782	5 136
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA		
Wpływy	-	2 406
<i>Kredyty i pożyczki</i>	-	1 250
<i>Inne wpływy finansowe (w tym cash pool)</i>	-	1 156
Wydatki	5 349	9 204
<i>Splaty kredytów i pożyczek</i>	1 300	8 747
<i>Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego</i>	159	124
<i>Odsetki</i>	72	333
<i>Inne wydatki finansowe (w tym cash pool)</i>	3 818	-
C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(5 349)	(6 798)
D. Przepływy pieniężne netto razem	7 827	10 152
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	7 827	10 152
F. Środki pieniężne na początek okresu	12 175	2 023
G. Środki pieniężne na koniec okresu	20 002	12 175

W ramach działalności operacyjnej Spółka wykazała 12 393 tys. zł dodatnich przepływów gotówkowych. Łączna wartość korekt oraz podatku dochodowego odejmowanych w kalkulacji przepływów gotówkowych z działalności operacyjnej od wyniku po opodatkowaniu wyniosła 6 285 tys. zł. Poszczególne pozycje korekt zostały szczegółowo podane w Nocie 58 znajdującej się w Sprawozdaniu finansowym CD PROJEKT S.A. za rok 2013.

Największą korektą w ramach powyższej kalkulacji przepływów pieniężnych z tytułu działalności operacyjnej jest ujemna korekta z tytułu zwiększenia stanu zapasów w wysokości 18 154 tys. zł. Wzrost stanu zapasów wynika głównie ze wzrostu wartości produkcji w toku realizowanej przez Spółkę w roku 2013, w tym prowadzonych równolegle prac nad dwoma dużymi projektami: Wiedźmin 3 Dziki Gon oraz Cyberpunk 2077.

Kolejna istotna korekta wynosząca 13 570 tys. zł odnosi się do zwiększenia salda zobowiązań z wyjątkiem kredytów i pożyczek. Na przestrzeni 2013 roku bilansowa wartość salda Zobowiązań handlowych Spółki uległa redukcji o 2 176 tys. zł. Jednocześnie w ujęciu bilansowym wartość Pozostałych zobowiązań wzrosła o kwotę 14 377 tys. zł do wartości 15 991 tys. zł na koniec roku 2013. Wzrost ten wynika głównie z uzyskanych przez Spółkę zaliczek na poczet tantiem licencyjnych wynikających z zawartych w 2013 roku umów licencyjnych i dystrybucyjnych na grę Wiedźmin 3 Dziki Gon. Zmiana ta opisana została szczegółowo powyżej w komentarzu do Sprawozdania z sytuacji finansowej.

Jednocześnie na skutek uzyskania zapłat wynikających z wysokiego salda należności handlowych wykazanego na koniec 2012 roku istotnie zmniejszyło się saldo należności Spółki, co znalazło odzwierciedlenie w dodatniej korekcie z tytułu Zmiany stanu należności o wartość 9 419 tys. zł.

Wykazana w kwocie 13 747 tys. zł korekta z tytułu Odsetek i udziału w zyskach wynika głównie z dywidend otrzymanych od podmiotów zależnych: cdp.pl Sp. z o.o. oraz GOG Ltd. w łącznej kwocie 13 466 tys. zł.

Podsumowując, należy podkreślić, iż Spółka ponosząc na przestrzeni 2013 roku istotne i zarazem największe historycznie nakłady na produkcję nowych gier wygenerowała 13 934 tys. zł gotówki z działalności operacyjnej, to jest o 83% więcej niż w roku ubiegłym, gdy wartość ta wyniosła 7 630 tys. zł.

Wpływy z działalności inwestycyjnej wykazane w roku 2013 w wysokości 13 958 tys. zł wynikają w największym stopniu z uzyskania dywidendy od podmiotów zależnych GOG Ltd. oraz cdp.pl w łącznej wysokości 13 466 tys. zł.

Po stronie wydatków z działalności inwestycyjnej największa korekta wynika z dokonanego zakupu od podmiotu zależnego cdp.pl 50% praw do marki korporacyjnej CD PROJEKT za cenę netto 9 182 tys. zł.

Łączne dodatnie przepływy z działalności inwestycyjnej wyniosły 782 tys. zł.

Na przepływy z działalności finansowej największy wpływ miały wydatki na spłatę kredytów i pożyczek w łącznej wartości 1 300 tys. zł oraz Inne wydatki finansowe w kwocie 3 818 tys. zł, zawierające głównie pożyczki udzielone w ramach cash pool.

Ujemne saldo przepływów z działalności finansowej wyniosło 5 349 tys. zł. i było o 21% mniejsze niż w roku ubiegłym.

Mimo ponoszenia przez Spółkę istotnych nakładów na produkcję nowych gier oraz redukcji zadłużenia kredytowego całkowite dodatnie przepływy pieniężne netto w roku 2013 wyniosły 7 827 tys. zł. Na koniec roku 2013 Spółka posiadała do dyspozycji środki pieniężne w wysokości 20 002 tys. zł oraz pozostałe aktywa finansowe (jednostki w funduszu inwestycyjnym) wycenione na 804 tys. zł.

■ Informacja o kredytach i pożyczkach w roku obrotowym 2013

W trakcie roku 2013 Spółka zmniejszyła zobowiązania z tytułu umów pożyczek i kredytów. Zmiany zadłużenia CD PROJEKT bezpośrednio z tytułu umów kredytów i pożyczek z podmiotami spoza Grupy Kapitałowej emitenta na przestrzeni 2013 roku prezentuje poniższa tabela:

Nazwa banku/pożyczkodawcy i rodzaj kredytu/pożyczki	Kwota kredytu/pożyczki na 31.12.2013 wg umowy	Kwota pozostała do spłaty na 31.12.2013	Kwota pozostała do spłaty na 31.12.2012
mBank S.A. - kredyt obrotowy	19 000	-	1 250
mBank S.A. - kredyt w rachunku bieżącym	2 000	-	-
mBank S.A. - kredyt odnawialny	11 000	-	-
RAZEM *	32 000	-	1 250

* Całkowita wartość wykazanych powyżej kredytów i pożyczek różni się od sumy zobowiązań krótko i długoterminowych z tytułu kredytów i pożyczek prezentowanych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej Spółki na koniec roku 2013 o 1 tys. zł, a na koniec roku 2012 o 51 tys. zł. Na różnicę składają się zobowiązania z tytułu odsetek od cash poolingu oraz zobowiązania z tytułu kart kredytowych.

Na podkreślenie zasługuje fakt, iż Spółka ponosząc intensywne nakłady na produkcję gier na przestrzeni 2013 roku całkowicie spłaciła bieżące zadłużenie kredytowe, jednocześnie zwiększając o 64% stan dostępnych środków pieniężnych z 12 175 tys. zł do wartości 20 002 tys. zł to jest o kwotę 7 827 tys. zł. Zabezpieczenie pozycji gotówkowej wraz z zapewnieniem dostępności długoterminowych linii kredytowych jest kluczowe dla zapewnienia płynności planowanych przez Spółkę procesów produkcji gier.

W raporcie bieżącym nr 14/2013 z dnia 23 maja 2013 roku Zarząd Spółki poinformował o podpisaniu w dniu 23 maja 2013 roku aneksu do umowy kredytowej o kredyt obrotowy z BRE Bank S.A. (obecnie działającej pod firmą mBank S.A.) z siedzibą w Warszawie, o zawarciu której Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 9/2012 z dnia 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 raporcie bieżącym nr 15/2013 z dnia 23 maja 2013 roku Zarząd CD PROJEKT S.A. poinformował o zawarciu w dniu 23 maja 2013 roku przez Spółkę umowy kredytowej o kredyt odnawialny z BRE Bank S.A. (obecnie działającej pod firmą mBank 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 ciążenia, 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.

W raporcie bieżącym nr 19/2013 z dnia 29 sierpnia 2013 roku Zarząd CD PROJEKT S.A. poinformował o zawarciu w dniu 28 sierpnia 2013 roku przez Spółkę oraz spółkę od niej zależną, tj. cdp.pl Sp. z o.o., aneksu do umowy kredytowej o kredyt w rachunku bieżącym zawartej z BRE Bank Spółką Akcyjną (obecnie działającej pod firmą mBank S.A.) z siedzibą w Warszawie.

Na mocy podpisanego aneksu Strony postanowiły przedłużyć na kolejny okres jednego roku dostępność salda debetowego w łącznej kwocie nie przekraczającej 10 mln zł, w ramach posiadanych w BRE Bank S.A. rachunków Emitenta oraz spółki cdp.pl Sp. z o.o., stanowiącego jednocześnie kwotę udzielonego spółkom kredytu. W myśl postanowień zawartego aneksu, spłata wykorzystanych przez spółki środków w ramach salda debetowego nastąpić powinna nie później niż do dnia 29 sierpnia 2014 roku. Jednocześnie, wraz z wydłużeniem okresu obowiązywania umowy, w miejsce dotychczasowego zabezpieczenia kredytu polegającego na cesji na rzecz BRE Bank S.A. wierzytelności z tytułu należności handlowych przysługujących cdp.pl Sp. z o.o. od wybranych kontrahentów handlowych, ustanowiony został zastaw rejestrowy na zapasach magazynowych cdp.pl Sp. z o.o., do najwyższej kwoty zabezpieczenia wynoszącej 15 mln zł. Odpowiedniemu wydłużeniu uległy również terminy obowiązywania pozostałych ustanowionych na potrzeby umowy zabezpieczeń. W zakresie innych istotnych postanowień, warunki umowy nie uległy zmianie.

W raporcie bieżącym nr 21/2013 z dnia 30 września 2013 roku Zarząd Spółki w nawiązaniu do informacji przekazanych w raporcie bieżącym nr 108/2010 z dnia 20 grudnia 2010 roku oraz raporcie bieżącym nr 71/2011 z dnia 1 grudnia 2011 roku, poinformował o rozwiązaniu z dniem 30 września 2013 roku umowy cash pooling z dnia 9 lipca 2008 roku zawartej pomiędzy spółkami wchodzącymi w skład Grupy Kapitałowej CD PROJEKT a RBS Bank Polska S.A.

Przyczyną rozwiązania umowy jest zmiana podmiotu świadczącego usługę konsolidacji rachunków bankowych spółek z Grupy Kapitałowej.

W raporcie bieżącym nr 22/2013 z dnia 4 października 2013 roku Zarząd Spółki w nawiązaniu do informacji przekazanej w raporcie bieżącym nr 19/2013 z dnia 29 sierpnia 2013 roku, poinformował o zawarciu w dniu 3 października 2013 roku przez Emitenta oraz spółkę od niego zależną, tj. cdp.pl Sp. z o.o., aneksu do umowy kredytowej o kredyt w rachunku bieżącym zawartej z BRE Bank Spółką Akcyjną (obecnie działającej pod firmą mBank S.A.) z siedzibą w Warszawie.

Na mocy podpisanego aneksu Strony postanowiły usunąć z Umowy zabezpieczenie kredytu obejmujące zastaw rejestrowy na zapasach magazynowych cdp.pl Sp. z o.o. do najwyższej kwoty zabezpieczenia wynoszącej 15 mln zł i w jego miejsce ponownie ustanowić zabezpieczenie w postaci cesji na rzecz BRE Bank S.A. wierzytelności z tytułu należności handlowych przysługujących cdp.pl Sp. z o.o. od wybranych kontrahentów handlowych.

W raporcie bieżącym nr 25/2013 z dnia 19 grudnia 2013 roku Zarząd Spółki w nawiązaniu do informacji przekazanej w raporcie bieżącym nr 56/2011 z dnia 24 sierpnia 2011 roku, poinformował o zawarciu przez Emitenta oraz spółkę od niego zależną, tj. cdp.pl sp. z o.o., aneksu do umowy kredytowej o kredyt w rachunku bieżącym zawartej z BRE Bank S.A. z siedzibą w Warszawie (obecnie działającej pod firmą mBank S.A.).

Na mocy podpisanego aneksu Strony postanowiły przedłużyć na okres dwóch lat (tj. do dnia 30 grudnia 2015 roku) dostępność salda debetowego w ramach posiadanych w mBank S.A. rachunków Emitenta oraz spółki cdp.pl sp. z o.o. Zgodnie z treścią aneksu, spłata udostępnionego spółkom limitu kredytowego w łącznej kwocie nie przekraczającej 10 milionów złotych nastąpić powinna nie później niż do dnia 31 grudnia 2015 roku. Odpowiedniemu wydłużeniu uległy również terminy obowiązywania zabezpieczeń ustanowionych na potrzeby umowy.

Jednocześnie w ramach uzgodnionych warunków kredytowych znacznemu obniżeniu uległy koszty związane z obsługą przyznanej spółkom linii kredytowej, w tym marża odsetkowa banku oraz prowizja od zaangażowania.

W raporcie bieżącym nr 26/2013 z dnia 19 grudnia 2013 roku Zarząd Spółki poinformował o podpisaniu aneksu do umowy kredytowej o kredyt obrotowy z BRE Bank S.A. (obecnie działającej pod firmą mBank S.A.) z siedzibą w Warszawie, o zawarciu której Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 9/2012 z dnia 18 kwietnia 2012 roku. Na mocy podpisanego aneksu wydłużony został do dnia 29 maja 2015 roku termin, w którym Spółka uprawniona jest do wykorzystania środków w ramach przyznanej kwoty kredytu, przy czym całkowita spłata wykorzystanych środków kredytowych nastąpić powinna nie później niż do dnia 31 grudnia 2015 roku. Odpowiedniemu wydłużeniu uległy również terminy obowiązywania zabezpieczeń ustanowionych na potrzeby umowy.

Jednocześnie w ramach uzgodnionych warunków kredytowych znacznemu obniżeniu uległy koszty związane z obsługą przyznanego Spółce kredytu, w tym marża odsetkowa banku oraz prowizja od zaangażowania.

■ Informacja o pożyczkach udzielonych w roku obrotowym 2013

W roku 2013 CD PROJEKT S.A. nie udzielała pożyczek. W ramach Grupy Kapitałowej funkcjonuje umowa cash pooling, której celem jest konsolidacja rachunków bankowych spółek z Grupy Kapitałowej Emitenta w celu poprawy efektywności wykorzystania dostępnych środków finansowych.

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

Informacje o poręczeniach i gwarancjach oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych znajdują się w Sprawozdaniu finansowym CD PROJEKT S.A. za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2013 roku.

■ Informacja o aktualnej sytuacji gospodarczej i finansowej Spółki, a także ocena zarządzania zasobami finansowymi

Obecna sytuacja gospodarcza i finansowa Spółki jest stabilna. Zarząd nie widzi zagrożeń płynności czy ograniczonej wypłacalności Spółki.

Na przestrzeni roku 2013 kapitały własne Spółki uległy zwiększeniu o 19 117 tys. zł, co stanowi wzrost o 14% w stosunku do stanu na koniec 2012 roku. Jednocześnie łączna wartość zobowiązań długo i krótkoterminowych zwiększyła się o 10 379 tys. zł, przy równoczesnej zmianie środków pieniężnych o 7 827 tys. zł i zrealizowanych wraz z postępem prac na przestrzeni roku 2013 znacznych nakładach na produkcję nowych gier.

Łączny, dostępny dla Spółki na koniec roku 2013, limit kredytowy w ramach zawartych umów kredytowych wynosił 32 mln zł. Na dzień 31 grudnia 2013 roku Spółka nie posiadała zadłużenia z tytułu umów kredytów i pożyczek. Szczegółowe informacje o zadłużeniu kredytowym, jego zmianach i zawartych umowach kredytowych opisane są w innej części niniejszego sprawozdania.

Na koniec roku 2013 łączny stan środków pieniężnych oraz pozostałych aktywów finansowych (jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO TFI) wynosił 20 806 tys. zł, co stanowiło wzrost o 60% w stosunku do stanu na koniec roku 2012.

W ramach zarządzania środkami finansowymi bieżące nadwyżki udostępniane są innym podmiotom w Grupie Kapitałowej za pośrednictwem usługi cash pooling. Środki niewykorzystywane w systemie cash pooling standardowo umieszczane są na lokatach

typu overnight lub lokatach o dłuższym terminie zapadalności. Część nadwyżek gotówki inwestowana jest również w jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO TFI.

■ **Opis i ocena czynników oraz nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności Spółki w roku obrotowym 2013**

W raporcie bieżącym nr 27/2013 z dnia 30 grudnia 2013 roku Zarząd poinformował, iż zgodnie z postanowieniami zawartej w dniu 31 grudnia 2012 roku umowy pomiędzy Spółką a spółką od niej zależną - cdp.pl Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, Spółka nabyła całość praw do znaku towarowego CD PROJEKT. W wyniku złożonego zbywcy oświadczenia, w zamian za określoną w umowie kwotę drugiej transzy płatności, Spółka dominująca stała się z dniem 30 grudnia 2013 roku jedynym właścicielem praw do przedmiotowego znaku.

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

Spółka nie publikowała prognoz na rok 2013.

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

W okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2013 roku spółka CD PROJEKT nie emitowała papierów wartościowych.

3

Opis perspektyw rozwoju CD PROJEKT S.A.

I. Charakterystyka polityki w zakresie kierunków rozwoju CD PROJEKT

Polityka w zakresie rozwoju Spółki i jej Grupy Kapitałowej realizowana jest w ramach przyjętej strategii z dnia 17 listopada 2011 roku, uaktualnionej w dniu 21 marca 2013 roku.

■ Misja Grupy CD PROJEKT

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

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

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

■ Cele Grupy CD PROJEKT

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

II. Omówienie perspektyw rozwoju Spółki

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 roku. Druga część gry Wiedźmin na komputery PC miała światową premierę w dniu 17 maja 2011 roku, a w dniu 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 był fundamentem wyniku Spółki zarówno w roku 2011, jak i w roku 2012. Obie części gry dostępne są w ciągłej sprzedaży i stale generują dla Spółki przychody. Zdecydowana większość przychodów roku 2013 bazuje na tantiemach otrzymywanych z tytułu sprzedaży tych produktów. Spółka oczekuje, iż wraz z zbliżaniem się premiery Wiedźmina 3 i wzrostem natężenia kampanii promocyjnej powinno również wzrosnąć zainteresowanie graczy wydanymi już grami Wiedźmin i Wiedźmin 2.

Przy tworzeniu drugiej części Wiedźmina opracowany został autorski, ultranowoczesny silnik do produkcji rozbudowanych gier komputerowych - REDengine. Ukończona w lutym 2013 roku trzecia iteracja REDengine pozwoli na pionierskie na skalę globu budowanie w grze nieliniowych historii rozgrywających się w otwartym świecie. Nowy system animacji zaimplementowany w silniku pozwoli na oddanie realistycznych emocji i filmową jakość scen oraz interakcji postaci. REDengine3 będzie obsługiwał co najmniej trzy platformy sprzętowe, w tym PC, konsolę Sony PlayStation 4 oraz Xbox One. W przyszłości stworzony przez Spółkę silnik może być przedmiotem licencjonowania a tym samym nowym źródłem przychodów niezależnym od cyklu wydawniczego produkcji własnych Spółki.

Dwa największe projekty, nad którymi pracuje CD PROJEKT przy wykorzystaniu stworzonej technologii to oczekiwane przez graczy na całym świecie gry Wiedźmin 3 Dziki Gon oraz oparte o nową franczyzę Cyberpunk 2077. Premiera Gry Wiedźmin 3 Dziki Gon wyznaczona została na luty 2015 roku. Ponadto studio CD Projekt RED ma w planach wydanie dwóch mniejszych, wysokiej jakości produktów opartych o posiadane marki.

Niezależnie od opisanych powyżej projektów Spółka rozpoczęła w 2013 roku współpracę z Dark Horse Comics, jednym z największych i najbardziej renomowanych wydawców komiksów na świecie. Wspólnie z amerykańskim partnerem studio CD Projekt RED wyda serię komiksów poświęconą Wiedźminowi Geraltowi. Pierwszy komiks trafi do amerykańskich sklepów już 19 marca 2014 roku.

W roku 2013 studio CD Projekt RED rozwijało również projekt The Witcher Adventure Game. Globalnym wydawcą gry planszowej jest firma Fantasy Flight Games, światowy lider rynku produkcji oraz dystrybucji gier planszowych. Oprócz klasycznej wersji planszowej The Witcher Adventure Game zostanie również równocześnie udostępniony w wersji na iPady i tablety z systemem Android. Stanowi to kolejny krok Spółki w kierunku produktów przeznaczonych na urządzenia mobilne.

W marcu 2014 roku Spółka ogłosiła, że od ponad roku prowadzi, wraz z partnerem zewnętrznym, prace nad nieogłoszoną dotychczas multiplatformową, onlinową grą mobilną (do rozgrywki sieciowej). Gra, funkcjonująca w nowym dla Spółki modelu biznesowym, została zaplanowana jako projekt rozwojowy, mający potencjał przyciągania coraz większej liczby graczy i oferowania im, wraz z upływem czasu kolejnych możliwości. Realizacja projektu z partnerem zewnętrznym umożliwiła studio prowadzenie prac równolegle do developmentu gier Wiedźmina 3 oraz Cyberpunk 2077. Premiera gry przewidziana jest na rok 2014.

■ Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Spółki

Działalność CD PROJEKT S.A. 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 Spółki zostały opisane w sekcji ryzyk.

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

Specyficznym, branżowym czynnikiem, który może wpłynąć na działalność Spółki jest wprowadzenie zmian technologicznych lub rynkowych, które mogą mieć wpływ zarówno na działalność polegającą na produkcji, jak i klasycznej dystrybucji gier.

CD PROJEKT należał do ograniczonej grupy developerów posiadających na wiele miesięcy przed premierą dostęp do technologii zawartej we wprowadzonych na rynek pod koniec 2013 roku konsolach nowej generacji. Gra Wiedźmin 3 Dziki Gon została potwierdzona jako gra produkowana na wszystkie zaawansowane platformy sprzętowe, w tym konsolę nowej generacji PlayStation 4 oraz Xbox One. Pierwsze wyniki sprzedaży wspomnianych powyżej konsol nowej generacji są lepsze niż miało to miejsce w analogicznym okresie od premiery poprzedniej generacji konsol co stanowi dobry prognostyk dla sprzedaży przyszłych tytułów Spółki.

Pozytywne przyjęcie przez graczy oraz międzynarodowe media zapowiedzi nowych gier studio CD Projekt RED - Wiedźmin 3 Dziki Gon oraz Cyberpunk 2077 może mieć potencjalny wpływ na przyszłe wyniki sprzedaży. Prowadzona kampania promocyjna oraz bardzo dobre przyjęcie zapowiedzianych gier, w tym w szczególności gry Wiedźmin 3 Dziki Gon, jest istotne również z perspektywy animacji sprzedaży tytułów już wydanych. Spółka aktywnie uczestniczy w kontaktach z mediami, prowadząc intensywną kampanię informacyjną i marketingową swoich produktów.

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

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

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

III. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych

Na dzień 31 grudnia 2013 roku Spółka dysponowała środkami pieniężnymi i ich ekwiwalentami w wysokości 20 002 tys. zł. Ponadto CD PROJEKT S.A. ulokowała bieżące nadwyżki finansowe w jednostkach uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO TFI o wartości 804 tys. zł na koniec roku 2013.

Planowane źródła finansowania przyszłej działalności Spółki to środki własne oraz kredyty bankowe. Na dzień 31 grudnia 2013 roku Spółka miała dostęp do finansowania w wysokości 32 000 tys. zł w ramach przyznanych i niewykorzystanych linii kredytowych.

Realizowana produkcja gier może być również częściowo finansowana z przedpłat od głównych wydawców lub dystrybutorów, do których dostęp Spółka uzyskuje na podstawie zawieranych umów licencyjnych i dystrybucyjnych na grę Wiedźmin 3 Dziki Gon.

4

Informacja o zarządzaniu i nadzorowaniu przedsiębiorstwa Spółki

I. Skład Zarządu i Rady Nadzorczej

■ Zarząd

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

■ Zmiany w składzie Zarządu

W raporcie bieżącym nr 12/2013 z dnia 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:

- Panu Adamowi Kicińskiemu - funkcji Prezesa Zarządu,
- Panu Marcinowi Iwińskiemu - funkcji Wiceprezesa Zarządu ds. międzynarodowych,
- Panu Piotrowi Nielubowiczowi - funkcji Wiceprezesa Zarządu ds. finansowych,
- Panu Adamowi Badowskiemu - funkcji Członka Zarządu,
- Panu Michałowi Nowakowskiemu - funkcji 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 Szwarz
Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	Cezary Iwański
Członek Rady Nadzorczej	Grzegorz Kujawski
Członek Rady Nadzorczej	Maciej Majewski
Członek Rady Nadzorczej	Piotr Pągowski

■ Zmiany w składzie Rady Nadzorczej

Zgodnie z informacją przekazaną w raporcie bieżącym nr 10/2013 z dnia 7 maja 2013 roku w związku z wygaśnięciem kadencji Rady Nadzorczej Spółki, Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy udzielając jej członkom absolutorium z wykonanych obowiązków, powołało wszystkich jej członków na nową dwuletnią kadencję, tj. do dnia zatwierdzenia przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki sprawozdania finansowego za rok 2014.

W prezentowanym okresie nie nastąpiły żadne zmiany w składzie osobowym Rady Nadzorczej. Zmianie uległy jedynie funkcje pełnione w jej ramach przez Piotra Pągowskiego z Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej na Członka Rady Nadzorczej i Cezarego Iwańskiego z Członka Rady Nadzorczej na Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej.

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

Wartość wynagrodzeń członków Zarządu i Rady Nadzorczej wypłaconych przez CD PROJEKT S.A. w roku 2013:

Imię i nazwisko	Funkcja	01.01.2013 - 31.12.2013	01.01.2012 - 31.12.2012
Wynagrodzenia Członków Zarządu:			
<i>Adam Kiciński</i>	<i>Prezes Zarządu</i>	404	1 252
<i>Marcin Iwiński</i>	<i>Wiceprezes Zarządu</i>	286	824
<i>Piotr Nielubowicz</i>	<i>Wiceprezes Zarządu</i>	312	902
<i>Adam Badowski</i>	<i>Członek Zarządu</i>	1 042	288
<i>Michał Nowakowski</i>	<i>Członek Zarządu</i>	500	459
Wynagrodzenia Członków Rady Nadzorczej:			
<i>Katarzyna Szwarz</i>	<i>Przewodnicząca RN</i>	72	72
<i>Cezary Iwański</i>	<i>V-ce Przewodniczący RN</i>	18	2
<i>Grzegorz Kujawski</i>	<i>Członek RN</i>	-	-
<i>Maciej Majewski</i>	<i>Członek RN</i>	18	18
<i>Piotr Pągowski</i>	<i>Członek RN</i>	18	18
<i>Adam Świetlicki vel Węgorek*</i>	<i>Członek RN</i>	-	16

*Adam Świetlicki vel Węgorek przestał z dniem 23 listopada 2012 roku pełnić funkcję Członka Rady Nadzorczej

Wartość wynagrodzeń Członków Zarządu i Członków Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A. wypłaconych przez podmioty zależne od CD PROJEKT S.A. w 2013 roku:

Imię i nazwisko	01.01.2013 - 31.12.2013	01.01.2012 - 31.12.2012
<i>Adam Kiciński</i>	17	48
<i>Marcin Iwiński</i>	21	20
<i>Piotr Nielubowicz</i>	20	24

Program motywacyjny oparty o akcje Spółki został zatwierdzany przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy w dniu 16 grudnia 2011 roku. Osobami uprawnionymi do udziału w programie są kluczowi pracownicy i współpracownicy Spółki i spółek z jej Grupy Kapitałowej oraz inne osoby mające wpływ na wyniki i rozwój Spółki i spółek z jej Grupy Kapitałowej na warunkach określonych w Uchwałach podjętych w dniu 16 grudnia 2011 roku przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CD PROJEKT S.A., Regulaminie Programu Motywacyjnego oraz uchwałach Rady Nadzorczej i Zarządu Spółki. Wartość i ilość uprawnień wynikających z uczestnictwa Członków Zarządu w programie motywacyjnym prezentuje poniższa tabela:

Wartość potencjalnych korzyści wynikających z przyznanych uprawnień w ramach programu motywacyjnego:

Imię i nazwisko	Funkcja	Ilość przyznanych uprawnień	01.01.2013 - 31.12.2013	01.01.2012 - 31.12.2012
<i>Adam Kiciński</i>	<i>Prezes Zarządu</i>	200 tys. uprawnień	93	76
<i>Piotr Nielubowicz</i>	<i>Wiceprezes Zarządu</i>	150 tys. uprawnień	69	57
<i>Adam Badowski</i>	<i>Członek Zarządu</i>	150 tys. uprawnień	69	57
<i>Michał Nowakowski</i>	<i>Członek Zarządu</i>	100 tys. uprawnień	46	38

Wykazane wartości uprawnień programu motywacyjnego przyznanych Członkom Zarządu zostały przyjęte na podstawie wartości godziwej poszczególnych uprawnień wynikającej z wyceny sporządzonej przez aktuarium. Wartości te dotyczą 2013 roku i zostały ujęte w kosztach Spółki (analogicznie dotyczy to wartości z roku 2012).

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania nie zostały spełnione żadne kryteria realizacji wieloletniego programu motywacyjnego uprawniające do uzyskania warrantów do akcji Spółki.

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

Na dzień 31 grudnia 2013 roku oraz na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania osoby zarządzające lub nadzorujące Spółkę powołane są na podstawie uchwały i nie istnieją umowy przewidujące rekompensaty w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska.

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

W roku 2013 nie wystąpiły żadne istotne transakcje pomiędzy osobami zarządzającymi i nadzorującymi Emitenta. Za istotne nie uważa się obciążeń z tytułu pakietu medycznego, zwrotu kosztów lub drobnych zakupów produktów Spółki dokonywanych przez Członków Zarządu lub Członków Rady Nadzorczej.

V. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących

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

<i>Osoba</i>	<i>Funkcja</i>	<i>Liczba akcji na dzień publikacji</i>	<i>Wartość nominalna</i>
Adam Kiciński	Prezes Zarządu	3 122 481	3 122 481
Marcin Iwiński	Wiceprezes Zarządu	12 607 501	12 607 501
Piotr Nielubowicz	Wiceprezes Zarządu	5 985 197	5 985 197
Michał Nowakowski	Członek Zarządu	1 149	1 149
Katarzyna Szwarc	Przewodnicząca Rady Nadzorczej	10	10

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

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

VI. Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki

W roku 2013 nie nastąpiły istotne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki.

5

Informacje uzupełniające

I. Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby 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 Akcjonariuszy 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%
Amplico PTE S.A. ⁽⁴⁾	5 003 719	5,27%	5 003 719	5,27%
Pozostały akcjonariat	42 008 487	44,24%	42 008 487	44,24%

(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.

(4) Stan zgodny z raportem bieżącym nr 20/2013 z dnia 11 września 2013 roku.

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

Zmiany w strukturze akcjonariatu zostały opisane w treści Sprawozdania finansowego CD PROJEKT S.A. za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2013 roku.

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

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

III. Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych

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

IV. Informacje o nabyciu akcji własnych

Spółka nie posiadała i nie posiada akcji własnych.

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



Spółka zaprzestała prezentacji Optibox Sp. z o.o. w upadłości likwidacyjnej 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 roku.

VI. Spółki objęte skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym

Skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 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.	95%	95%	pełna
GOG Poland sp. z o.o.	100%	100%	pełna
GOG Ltd.	100%	100%	pełna
Brand Projekt sp. z o.o.	100%	100%	pełna

VII. Transakcje z podmiotami powiązanymi

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

- sprzedaż licencji pomiędzy CD PROJEKT S.A. a cdp.pl Sp. z o.o. oraz GOG Ltd. w ramach działalności realizowanej przez poszczególne podmioty,
- konsolidacja rachunków bankowych w ramach Grupy Kapitałowej na podstawie umowy cash pooling,
- świadczenie usług typu: księgowe, prowadzenia kadr i płac, prawne, finansowe, administracyjne i zarządcze realizowane głównie przez CD PROJEKT S.A. na rzecz podmiotów zależnych,
- podnajem powierzchni biurowej,
- inne nieistotne wynikające z bieżącej działalności operacyjnej, np. refakturowanie wspólnie poniesionych kosztów.

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

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

W ramach standardowej działalności Spółka nie realizuje bezpośrednich, istotnych projektów inwestycyjnych w klasycznym rozumieniu. Niemniej jednak jej działalność wymaga posiadania istotnych aktywów lub nakładów na realizowane projekty zgodnie z poniższym opisem.

Istotne aktywa wykazane w Sprawozdaniu z sytuacji finansowej CD PROJEKT S.A. na dzień 31 grudnia 2013 roku znajdują się w pozycji Wartości niematerialne o łącznej wartości 75 648 tys. zł, której główne składniki to marka korporacyjna CD PROJEKT w wysokości 18 363 tys. zł oraz znak towarowy The Witcher w wysokości 15 104 tys. zł. Ponadto Spółka wykazuje w sprawozdaniu z sytuacji finansowej Wartość firmy stanowiącą nadwyżkę kosztu połączenia jednostek gospodarczych nad udziałem Spółki w wartości godziwej netto zidentyfikowanego na dzień przejęcia aktywów, zobowiązań i zobowiązań warunkowych jednostki przejmowanej w wysokości 39 147 tys. zł. W roku 2012 Spółka nabyła od podmiotu zależnego cdp.pl Sp. z o.o. pierwszą połowę współudziału w prawie do marki korporacyjnej CD PROJEKT, a w roku 2013 drugą, stając się tym samym jedynym właścicielem praw do omawianej marki. Łączna wartość zrealizowanej w dwóch transzach transakcji wyniosła 18 363 tys. zł.

Na dzień 31 grudnia 2013 roku Spółka posiadała rzeczowe aktywa trwałe w wartości 9 204 tys. zł. Największą pozycję aktywów trwałych stanowią budynki i budowle w wartości księgowej 7 051 tys. zł, w tym głównie posiadane przez CD PROJEKT S.A. budynki i budowle znajdujące się w Nowym Sączu przy ul. Nawojowskiej 118.

Ponadto Spółka posiadała inwestycje w jednostkach podporządkowanych wykazane w sprawozdaniu na koniec roku 2013 w łącznej wartości 24 828 tys. zł. Na wartość tą składają się głównie udziały w podmiotach GOG Ltd. oraz cdp.pl Sp. z o.o.

W 2013 roku bieżące nadwyżki gotówkowe były krótkoterminowo inwestowane głównie w lokaty bankowe typu overnight oraz lokaty o dłuższym terminie zapadalności. Łączna wartość środków pieniężnych na dzień 31 grudnia 2013 roku wyniosła 20 002 tys. zł. Począwszy od dnia 25 lutego 2011 roku część bieżących nadwyżek gotówkowych jest inwestowana w jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO Skarbowy - FIO i PKO Płynnościowy. Na dzień 31 grudnia 2013 roku Spółka posiadała jednostki TFI o wartości 804 tys. zł wykazane w Pozostałych aktywach finansowych.

Główne nakłady na projekty długoterminowe realizowane przez Spółkę ponoszone były w roku obrotowym 2013 oraz do daty publikacji niniejszego sprawozdania w związku z realizowaną produkcją gier komputerowych. Poniesione nakłady wykazywane na zapasach składają się między innymi z półproduktów i produkcji w toku powstającej w procesie produkcji gier oraz produktów gotowych. Na dzień 31 grudnia 2013 zapasy Spółki wynosiły 44 514 tys. zł. W tym 4 193 tys. zł odpowiada produktom gotowym (głównie pozostające do rozliczenia wraz ze sprzedażą nakłady poniesione na grę Wiedźmin 2) oraz 40 267 tys. zł półproduktów i produkcji w toku, na którą składają się w największym stopniu poniesione nakłady na produkcję gier Wiedźmin 3 Dzikie Gon oraz Cyberpunk 2077.

Spółka finansuje bieżącą działalność oraz projekty inwestycyjne ze środków własnych, a także z kredytów i pożyczek. Na przestrzeni roku 2013 Spółka spłaciła wszystkie zobowiązania z tytułu umów kredytów i pożyczek, redukując do zera zadłużenie kredytowe.

IX. Zarządzanie ryzykiem w działalności Spółki

■ Czynniki ryzyka i zagrożenia specyficzne dla działalności Spółki

Ryzyko związane z odbiorcami

Odbiorcami CD PROJEKT S.A. są dystrybutorzy i wydawcy, którzy kupują licencje na wydawanie i dystrybucję produktów Spółki. Skuteczne pozyskiwanie odbiorców na oferowane tytuły uzależnione jest od wielu czynników (wpływa na to 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.

Ostatecznymi konsumentami produktów Spółki są klienci detaliczni, osoby fizyczne. Zapotrzebowanie na produkty i serwisy oferowane przez Spółkę może podlegać zmieniającym się modom, trendom rynkowym lub nagłym zmianom percepcji określonych grup klientów. Za pośrednictwem Internetu, w tym między innymi forów dyskusyjnych czy mediów społecznościowych, odbiorcy produktów Spółki mają możliwość błyskawicznej, masowej komunikacji i szerokiego wzajemnego oddziaływania na opinie

i przekonania. Ewentualne nieprzewidziane zmiany sytuacji i percepcji grup klientów lub kreatorów opinii publicznej kształtują się poza kontrolą CD PROJEKT S.A. Spółka przywiązuje szczególną uwagę do prowadzonej aktywnej komunikacji z użytkownikami końcowymi. Zgodnie z misją Spółka stawia na uważną, otwartą i szczerą komunikację, dzięki której buduje się zaufanie i trwałe relacje z klientami.

Ryzyko utraty znaczących dostawców

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 i wydawanie gier wymaga oszacowania przed datą premiery rynkowej produktu przyszłej sprzedaży gier. W praktyce występują znaczące różnice pomiędzy poszczególnymi produktami w zakresie ilości sprzedanych sztuk i zdolności do generowania przez nie przychodów. Spółka w oparciu o wieloletnie doświadczenie szacuje 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.

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 Spółki. Działalność CD PROJEKT oraz jej perspektywy rozwoju są w dużej mierze zależne od wiedzy, doświadczenia i kwalifikacji osób będących członkami Zarządu, kluczowymi menadżerami oraz kluczowymi pracownikami lub współpracownikami. Spółka stara się oferować pracownikom rynkowe warunki wynagrodzenia wraz z systemami premiowo-motywacyjnymi, przy jednoczesnym stworzeniu dobrych warunków pracy. Ponadto od roku 2012 funkcjonuje długookresowy program motywacyjny oparty na akcjach Spółki, w którym uprawnionymi są osoby kluczowe dla Spółki i jej Grupy Kapitałowej, mające największy wpływ na wyniki i rozwój Spółki i jej Grupy Kapitałowej.

Ryzyko utraty płynności i ryzyko kredytowe

Realizacja planów rocznych, w tym planów dotyczących bieżącej płynności, weryfikowana jest w cyklach miesięcznych z rozbiciem na okresy tygodniowe. W ramach działalności operacyjnej, w celu ograniczenia ryzyka niewypłacalności nabywców, prowadzony jest ciągły monitoring spływu należności. W ramach działalności Spółki występują przypadki koncentracji największych odbiorców, do których sprzedaż przekracza 10% łącznych przychodów ze sprzedaży.

Spółka 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 Spółka ma zapewniony dostęp do finansowania zewnętrznego, w postaci 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 Spółki 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 Spółkę umowy kredytowe, a także umowy leasingu oparte są o zmienną stopę procentową. Wzrost kosztu kapitału może mieć negatywny wpływ na wyniki osiągane przez Spółkę.

Spółka na bieżąco monitoruje koszt dostępnego finansowania analizując jego wpływ na wynik finansowy. 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. Wzrost stóp procentowych może mieć negatywny wpływ na poziom kosztów finansowych Spółki.

Ponadto Spółka 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 Spółkę z inwestycji w jednostki funduszy inwestycyjnych, depozytów bankowych oraz pożyczek w ramach funkcjonującej w Grupie umowy cash pooling.

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 Spółkę 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 Spółki zjawiskiem niepożądanym powodującym zmniejszenie przychodów z tytułu sprzedaży licencji.

Ryzyko osłabienia kursu PLN w stosunku do EUR i USD

Na podstawie zawartych umów licencyjnych i dystrybucyjnych Spółka otrzymuje zaliczki na poczet przyszłych tantiem na produkowane gry. Wartość otrzymanych w walutach obcych zaliczek prezentowana jest w pozycji Pozostałych zobowiązań. Osłabienie kursu PLN w relacji do walut obcych może powodować powstanie negatywnych różnic kursowych z tytułu wykazywanych zobowiązań.

Ryzyko związane z wpływem na Spółkę Znaczących Akcjonariuszy

Na datę sprawozdania CD PROJEKT S.A. posiada znaczących akcjonariuszy zgodnie z informacjami zawartymi w niniejszym sprawozdaniu. Dodatkowo, Znaczący Akcjonariusze (Marcin Iwiński, Michał Kiciński, 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, znaczący 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. Znaczący 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 znaczących akcjonariuszy Rada Nadzorcza zdolna jest powoływać Prezesa Zarządu oraz pozostałych członków zarządu. W związku z powyższymi uprawnieniami korporacyjnymi, znaczący akcjonariusze działając razem mają zdolność do sprawowania kontroli nad

działalnością Spółki. Inwestorzy Spółki nie powinni zakładać, że znaczący akcjonariusze będą zawsze działali w interesie pozostałych akcjonariuszy Spółki.

■ Czynniki ryzyka związane z otoczeniem rynkowym, w którym Spółka prowadzi działalność

Ryzyko związane ze zmianami ogólnej sytuacji makroekonomicznej

Kondycja gospodarki światowej, w tym skutki światowych kryzysów czy ogólnie skutki pogorszenia sytuacji gospodarczej na świecie, jak i w Polsce, wpływają na działalność, sytuację finansową i wyniki Spółki.

Negatywna sytuacja makroekonomiczna może powodować zachowawcze postawy konsumentów, co w konsekwencji może mieć wpływ na wyniki sprzedaży produktów w oficjalnych kanałach 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. Spółka stara się monitorować wpływ sytuacji globalnej na rynki, na których operuje 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 Spółki - spowodować wzrost kosztów działalności Spółki 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 Spółki. 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).

Spółka w ramach prowadzonej działalności podlega regulacjom prawnym obowiązującym w krajach, w których oferują swoje produkty oraz częściowo również regulacjom prawnym obowiązującym w krajach, z których kupują lub licencjonują 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 Spółkę zapisów umów zawartych według obcej jurysdykcji. W celu zminimalizowania tego ryzyka przy zawieraniu najistotniejszych umów międzynarodowych Spółka korzysta z zagranicznych doradców prawnych specjalizujących się w danej tematyce.

Spółka nie ma wpływu na zmiany regulacji prawnych zarówno w Polsce jak i poza jej granicami.

Ryzyko związane z działaniami konkurentów

Na wyniki osiągane przez Spółkę może mieć wpływ strategia obrona przez firmy konkurencyjne, ich pozycja finansowa oraz zdolność do pozyskiwania kapitału na korzystnych warunkach. Spółka może napotkać rywalizację ze strony firm konkurencyjnych w szczególności na etapie kampanii marketingowych oraz wprowadzania produktów do kanałów dystrybucyjnych.

Spółka stara się minimalizować wspomniane ryzyko poprzez aktywną politykę wydawniczą oraz utrzymanie dobrych relacji z partnerami.

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 globalnych wydawców/dystrybutorów. Procesy konsolidacji mogą doprowadzić do ograniczenia ilości wydawców/dystrybutorów sprzedających produkty Spółki.

Ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów CD PROJEKT

Niekorzystnie na przychody Spółki wpływa działalność osób nielegalnie rozpowszechniających produkty Spółki bezpośrednio lub za pośrednictwem internetu bez jej zgody, łamiąc w ten sposób prawa autorskie. Spółka nie ma bezpośredniego wpływu na poziom nielegalnego rozpowszechniania produktów. W ramach dostępnych możliwości Spółka stara się oferować klientowi ostatecznemu swoje produkty w atrakcyjnych edycjach wydawniczych, zachęcając klientów korzystną relacją ceny do jakości.

W segmencie elektronicznej rozrywki, w którym działa Spółka, ma miejsce dynamiczny 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 konsumentom, a także na platformy systemowe, na których gra się w gry komputerowe.

Premiera najnowszej, ósmej generacji konsol miała miejsce na koniec 2013 roku, po około 8 latach od debiutu rynkowego konsol poprzedniej generacji. CD PROJEKT S.A. zapowiedział, że produkowane obecnie gry Wiedźmin 3 Dziki Gon oraz Cyberpunk 2077 przewidziane są zarówno na komputery PC, jak i konsole nowej generacji. Przynależność do grupy deweloperów produkujących gry na najnowsze konsole może być zarówno dużą szansą, jak i może wiązać się z potencjalnym ryzykiem wynikającym z nowej technologii oraz czasu niezbędnego do zbudowania pełnego potencjału komercyjnego nowej generacji konsol. Pierwsze wyniki sprzedaży konsol obecnej generacji są wyższe niż uzyskane w analogicznym okresie od premiery konsol poprzedniej generacji.

Spółka stara się monitorować zmiany technologii mogące mieć wpływ na prowadzoną działalność i na bieżąco adaptować strategię do pojawiających się zmian technologicznych.

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

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

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

1. Sprawa z powództwa CD PROJEKT S.A. (wcześniej Optimus S.A.) 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.

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 oraz opinię uzupełniającą, doręczoną pełnomocnikowi Spółki w dniu 21 października 2013 roku. Pełnomocnik złożył pisma procesowe z zastrzeżeniami do opinii biegłego. W sprawie przesłuchano wszystkich świadków, których przesłuchanie było wyznaczone.

Na dzień 10 marca 2014 roku została wyznaczona kolejna rozprawa. Rozprawa ta nie odbyła się, kolejny termin został wyznaczony z urzędu na dzień 11 czerwca 2014 roku.

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

2. Sprawa z powództwa CD PROJEKT S.A. (wcześniej Optimus S.A.) 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 (opisaną poniżej).

3. Sprawa w przedmiocie stwierdzenia nadpłaty podatku od czynności cywilnoprawnych w związku z aportem

W dniu 12 kwietnia 2011 roku Spółka Optimus S.A. złożyła do Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Warszawie skargę w zakresie, błędnej zdaniem Spółki, interpretacji indywidualnej przepisów prawa podatkowego wydanej przez Dyrektora Izby Skarbowej w Warszawie w imieniu Ministra Finansów, w przedmiocie zwrotu na rzecz Spółki niesłusznie pobranego, w opinii Spółki, podatku od czynności cywilnoprawnych w związku z wkładami niepieniężnymi wniesionymi aportem do spółki CD PROJEKT Kiciński i Wspólnicy Sp. k., której następcą prawnym jest CD PROJEKT S.A. W wydanym w dniu 15 marca 2012 roku wyroku Sąd przychylił się do stanowiska Spółki, stwierdzając, iż podatek od czynności cywilnoprawnych pobrany w momencie zawiązywania Spółki CD Projekt Kiciński i Wspólnicy Sp. k. w wysokości 1 118 tys. zł pobrany został niesłusznie.

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 Nacelnym Sądem Administracyjnym.

Jednocześnie 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. W dniu 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 w dniu 13 maja 2013 roku przychylił się do stanowiska Spółki, uchylając decyzję Dyrektora Izby Skarbowej w Warszawie, który po otrzymaniu uzasadnienia wyroku nie skorzystał z przysługującego mu prawa złożenia skargi kasacyjnej do Naczelnego Sądu Administracyjnego. W dniu 31 stycznia 2014 roku na mocy Decyzji Dyrektora Izby Skarbowej wydanej w dniu 24 stycznia 2014 roku, Spółka otrzymała nadpłatę podatku od czynności cywilnoprawnych wraz z odsetkami - łącznie 1 361,3 tys. zł.

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

W dniu 22 maja 2012 roku Spółka CD Projekt RED S.A. 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 w dniu 24 kwietnia 2013 roku złożyła w Nacelnym 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 przesała 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 publikacji sprawozdania odbyło się szereg rozpraw, przesłuchani zostali oskarżeni i większość świadków, a także częściowo biegły. Kolejny termin rozprawy wyznaczony został na dzień 31 marca 2014 roku.

W toczącym się postępowaniu Spółka zgłosiła wniosek o zobowiązanie oskarżonych do naprawienia szkody w łącznej kwocie 4 397 tys. zł. Ocena, czy szkoda taka została wyrządzona będzie przedmiotem kolejnej opinii biegłego, który zostanie wyznaczony prawdopodobnie po dniu 31 marca br.

XI. Informacja o badaniu sprawozdań finansowych

Wyboru rekomendowanej przez Zarząd Spółki firmy PKF Audyt Sp. z o.o. (obecnie PKF Consult Sp. z o.o.) na audytora dokonującego przeglądu półrocznego oraz badającego roczne sprawozdania finansowe Spółki i za 2013 rok dokonała Rada Nadzorcza Spółki w dniu 17 maja 2013 roku. Umowa została podpisana w dniu 16 lipca 2013 roku.

Szczegółowa informacja o wynagrodzeniu podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych Spółki za rok obrotowy 2013 zamieszczona została w Sprawozdaniu finansowym CD PROJEKT S.A. za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2013 roku w nocy nr 57 Informacje o transakcjach z podmiotami dokonującymi badania sprawozdań finansowych.

Podpisy do Sprawozdania Zarządu z działalności CD PROJEKT S.A.

Warszawa, dnia 18 marca 2014 roku

Adam Kiciński
Prezes Zarządu

Marcin Iwiński
Członek Zarządu

Piotr Nielubowicz
Członek Zarządu

Adam Badowski
Członek Zarządu

Michał Nowakowski
Członek Zarządu

