



**Komentarz zarządu do skróconego
śródrocznego skonsolidowanego
sprawozdania finansowego
Grupy CD PROJEKT za okres
od 1 lipca do 30 września 2014 roku**

Szanowni Państwo,

Jesteśmy dzisiaj u progu najważniejszego wydarzenia w ponad 20-letniej historii CD PROJEKT-u. Już za niewiele ponad trzy miesiące zadebiutuje Wiedźmin 3, nasza pierwsza gra wydana jednocześnie na wszystkie najważniejsze platformy sprzętowe, z największymi światowymi dystrybutorami i ze wsparciem szerokiej kampanii marketingowej w światowej prasie, radio i telewizji. Miniony kwartał był ważnym okresem niezbędnych przygotowań. W opublikowanym za ten okres sprawozdaniu finansowym, bliskość premiery objawia się zwiększeniem nakładów, m.in. na marketing i development, z których zwrot spodziewany jest już w nadchodzącym roku. Jednocześnie te trzy miesiące 2014 roku spędziliśmy bardzo intensywnie pracując nad maksymalnym dopracowaniem premiery Wiedźmina zarówno od strony artystycznej i technicznej, jak i biznesowej czy marketingowej. Podpisaliśmy kolejne umowy na fizyczną dystrybucję naszego tytułu, zapewniając mu bezpośrednią sprzedaż w sumie w 109 krajach. Uczestniczyliśmy w najważniejszych wydarzeniach branżowych prowadząc setki prezentacji i spotkań, dopinając największą w naszej historii kampanię promocyjną. W tym samym czasie kontynuujemy, bez udziału zewnętrznego finansowania, produkcję Wiedźmina 3, Cyberpunka 2077 i mniejszych projektów, w tym dwóch gier mobilnych.

Wiele ciężkiej pracy za nami i coraz więcej przesłanek pozwala nam wierzyć, że nasz tytuł odniesie ogromny światowy sukces jakiego jeszcze nigdy nie osiągnęliśmy. Jestem przekonany, że przyszły rok będzie pod znakiem Wiedźmina.

Najważniejsze wydarzenia w Grupie CD PROJEKT od pierwszego lipca 2014 roku:

- W okresie od 1 lipca do 14 listopada 2014 roku przedstawiciele CD PROJEKT RED uczestniczyli w największych światowych imprezach poświęconych elektronicznej rozrywce m.in. San Diego Comic Con (USA), gamescom (Niemcy), EGX (Wielka Brytania), Games 14 (Arabia Saudyjska), Pax Prime (USA), Igromir (Rosja), Brasil Game Show (Brazylia). W sumie w czasie pokazów prezentacje Wiedźmina obejrzało już kilkadziesiąt tysięcy osób. Wydarzeniom tym towarzyszyły szeroko zakrojone kampanie mediowe.
- Wiedźmin 3: Dziki Gon uzyskał na całym świecie ponad 160 nagród w tym w ostatnim czasie dwukrotnie uhonorowany został tytułem najbardziej oczekiwanej gry nadchodzącego roku.
- W tym samym okresie ruszyła zamknięta beta mobilnej gry The Witcher Battle Arena, oraz cyfrowej wersji gry planszowej The Witcher Adventure Game - pierwszych w historii CD PROJEKT komercyjnych produkcji na urządzenia mobilne.
- Już po zakończeniu okresu sprawozdawczego spółka ogłosiła specjalny program, na mocy którego wszyscy nabywcy gry Wiedźmin 3: Dziki Gon otrzymają 16 darmowych dodatków DLC, rozszerzających rozgrywkę o nowe przygody, funkcjonalności i przedmioty do wykorzystania podczas gry. Dodatki te będą udostępniane graczom co tydzień począwszy od 25 lutego 2015 roku i mają na celu podtrzymywanie relacji z konsumentami po premierze oraz uatrakcyjnienie gry (tak dla dotychczasowych, jak i nowych konsumentów) w długim okresie czasu.
- W segmencie Globalnej cyfrowej dystrybucji gier, w okresie od 1 lipca do 14 listopada 2014 roku, do oferty zostały wprowadzone 102 tytuły, zwiększając tym samym ilość dostępnych gier do ponad 850 pozycji. Oznacza to, że w dniu publikacji klienci GOG.com mogą wybierać spośród oferty prawie 290 partnerów biznesowych.
- W dniu 25 lipca oferta GOG.com została rozszerzona o katalog 50 gier na komputery z systemem Linux. Obecnie serwis oferuje ponad 100 gier na ten system operacyjny.
- Pod koniec sierpnia GOG.com przeszedł dużą aktualizację strony. Poza odświeżoną szatą graficzną i dostosowaniem strony do przeglądania na urządzeniach mobilnych wprowadzono możliwość płacenia w czterech nowych walutach - euro, funtach brytyjskich, dolarach australijskich i rosyjskich rublach oraz udostępniono nowe formy płatności (m.in. Sofort, Yandex, Webmoney). Zmiany te mają na celu ułatwienie korzystania z serwisu i rozszerzenie grupy użytkowników o osoby, które nie dokonywały zakupów ze względu na konieczność płacenia w dolarach.
- Pod koniec sierpnia do oferty GOG.com wprowadzono filmy, które zgodnie z filozofią GOG.com, nie posiadają zabezpieczeń DRM. Na dzień publikacji sprawozdania w ofercie GOG.com były 42 filmy od 12 wydawców.

- W ramach publicznych testów GOG udostępnił graczom fragmenty stworzonej przez siebie unikalnej technologii GOG Galaxy umożliwiającej między innymi rozgrywkę w trybie multiplayer.
- W dniu 7 listopada uruchomiona została francuskojęzyczna wersja serwisu GOG.com będącą jego pierwszą lokalną wersją językową. Jednocześnie ofertę platformy GOG.com rozszerzono do 270 gier w języku francuskim. Spółka GOG Ltd. planuje sukcesywnie wprowadzanie kolejnych wersji językowych swojego serwisu.

■ Skonsolidowany rachunek zysków i strat Grupy CD PROJEKT

w tys. zł	2014 Q1	2014 Q2	2014 Q3	2013 Q3
Przychody ze sprzedaży	30 804	43 784	36 025	40 222
<i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>	<i>4 801</i>	<i>7 565</i>	<i>2 775</i>	<i>7 346</i>
<i>Przychody ze sprzedaży usług</i>	<i>13 426</i>	<i>20 891</i>	<i>12 242</i>	<i>12 569</i>
<i>Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów</i>	<i>12 577</i>	<i>15 328</i>	<i>21 008</i>	<i>20 307</i>
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	23 075	30 408	28 555	26 059
<i>Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług</i>	<i>11 241</i>	<i>17 178</i>	<i>10 410</i>	<i>10 297</i>
<i>Wartość sprzedanych towarów i materiałów</i>	<i>11 834</i>	<i>13 230</i>	<i>18 145</i>	<i>15 762</i>
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	7 729	13 376	7 470	14 163
<i>Pozostałe przychody operacyjne</i>	<i>1 867</i>	<i>1 990</i>	<i>622</i>	<i>336</i>
<i>Koszty sprzedaży</i>	<i>5 204</i>	<i>7 909</i>	<i>7 322</i>	<i>5 581</i>
<i>Koszty ogólnego zarządu</i>	<i>3 101</i>	<i>3 882</i>	<i>3 346</i>	<i>3 915</i>
<i>Pozostałe koszty operacyjne</i>	<i>682</i>	<i>188</i>	<i>896</i>	<i>57</i>
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	609	3 387	-3 472	4 946
<i>Przychody finansowe</i>	<i>1 281</i>	<i>1 115</i>	<i>1 304</i>	<i>481</i>
<i>Koszty finansowe</i>	<i>59</i>	<i>19</i>	<i>1 526</i>	<i>183</i>
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	1 831	4 483	-3 694	5 244
<i>Podatek dochodowy</i>	<i>445</i>	<i>1 249</i>	<i>-231</i>	<i>817</i>
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	1 386	3 234	-3 463	4 427
<i>Zysk (strata) przypisana udziałom niekontrolującym</i>	<i>-112</i>	<i>191</i>	<i>-545</i>	<i>-</i>
Zysk (strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu	1 498	3 043	-2 918	4 427

W trzecim kwartale 2014 roku Grupa CD PROJEKT wykazała łączne Przychody ze sprzedaży o 10% niższe niż w analogicznym okresie roku ubiegłego głównie za sprawą zmniejszenia Przychodów ze sprzedaży segmentu Dystrybucji i działalności wydawniczej w Polsce. Jednocześnie ze względu na zmianę struktury sprzedaży oraz udział sprzedaży komponentów fizycznych do przyszłych egzemplarzy pudełkowych gry Wiedźmin 3: Dziki Gon zmniejszeniu uległa marża na sprzedaży.

Z perspektywy Grupy najistotniejsze procesy realizowane w trzecim kwartale bieżącego roku to:

- produkcja gier w tym w szczególności prace nad grą Wiedźmin 3: Dziki Gon,
- kampania promocyjna gry Wiedźmin 3: Dziki Gon,
- prace nad zmianami serwisu GOG.com objawiające się sukcesywnie wprowadzaniem nowymi funkcjonalnościami serwisu i rozszerzaniem jego oferty.

Realizacja wymienionych powyżej projektów w sposób bezpośredni (np. nakłady na marketing i promocje gry Wiedźmin 3, prace rozwojowe nad ofertą platformy GOG.com) lub pośredni (produkcja gier oraz rozwój technologiczny platformy GOG.com) przekłada się na poziom kosztów bieżącego okresu. Zwrot z tytułu poniesionych nakładów oczekiwany jest w kolejnych okresach - w szczególności w kwartale premiery gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, która zaplanowana jest na 24 lutego 2015 roku.

Poza kosztami związanymi z realizacją wspomnianych powyżej projektów, na wyniki Grupy w trzecim kwartale bieżącego roku istotny wpływ miały statystyczne różnice kursowe segmentu Produkcji gier w wysokości 1,3 mln zł, wynikające głównie z wyceny w PLN wartości zaliczek na poczet przyszłych tantiem z tytułu sprzedaży gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, uzyskanych w walutach obcych.

Uzyskane zaliczki prezentowane są w pozycji Pozostałych zobowiązań. Na każdy dzień bilansowy Spółka dokonuje naliczenia statystycznych różnic kursowych związanych z posiadaniem tego typu potencjalnych zobowiązań walutowych. Wynikające z sytuacji politycznej osłabienie złotówki, w stosunku do EUR i USD w trzecim kwartale bieżącego roku, spowodowało pojawienie się istotnych ujemnych statystycznych różnic kursowych. W momencie przekwalifikowania otrzymanych zaliczek na osiągnięte przychody w kwartale premiery gry Wiedźmin 3: Dziki Gon nastąpi ostateczne rozliczenie zrealizowanych różnic kursowych.

Ze względu na odmienne profile działalności poszczególnych segmentów Grupy szczegółowy komentarz do wyników uzyskanych w trzecim kwartale bieżącego roku zaprezentowano poniżej w podziale na segmenty.

Zaprezentowane w powyższej tabeli rachunki wyników za pierwszy, drugi oraz trzeci kwartał bieżącego roku po zsumowaniu dają wynik nieznacznie różniący się od rachunku wyników Grupy Kapitałowej za 3 kwartały 2014 roku. Różnica wynika z przeliczenia kwartalnych rachunków wyników podmiotów zagranicznych raportujących w USD innymi kursami kwartalnymi niż wykorzystane do przeliczenia łącznego rachunku wyników za trzy kwartały bieżącego roku.

■ Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej Grupy CD PROJEKT

w tys. zł	31.12.2013	31.03.2014	30.06.2014	30.09.2014	30.09.2013
AKTYWA TRWAŁE	95 047	95 586	91 910	94 490	95 412
<i>Rzeczowe aktywa trwałe</i>	11 187	10 971	6 134	6 393	11 201
<i>Wartości niematerialne</i>	36 403	37 297	38 459	40 470	35 345
<i>Wartość firmy</i>	46 417	46 417	46 417	46 417	46 417
<i>Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego</i>	755	578	561	844	2 203
<i>Pozostałe aktywa trwałe</i>	285	323	339	366	246
AKTYWA OBROTOWE	122 588	144 324	170 989	171 422	116 716
<i>Zapasy</i>	51 966	58 170	67 197	80 699	47 102
<i>Należności handlowe</i>	17 064	25 047	27 875	20 607	22 503
<i>Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego</i>	901	1 851	2 098	218	1
<i>Pozostałe należności</i>	3 856	8 109	7 948	8 395	4 741
<i>Pozostałe aktywa finansowe</i>	805	908	834	2 730	843
<i>Rozliczenia międzyokresowe</i>	8 312	8 390	13 861	13 723	11 369
<i>Środki pieniężne i ich ekwiwalenty</i>	39 684	41 849	51 176	45 050	30 157
AKTYWA RAZEM	217 635	239 910	262 899	265 912	212 128

W ramach aktywów Grupy największa zmiana nastąpiła w pozycji Zapasów, których stan wyniósł 80,7 mln zł na koniec trzeciego kwartału bieżącego roku, w stosunku do 47,1 mln zł na koniec analogicznego okresu roku ubiegłego. Zmiana ta wynika w największym stopniu z realizowanej w segmencie Produkcji gier produkcji gry Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz Cyberpunk 2077. Szczegółowa informacja na ten temat zawarta jest poniżej, w komentarzu do bilansu segmentu Produkcji gier.

Drugim składnikiem aktywów, który uległ istotnej zmianie na przestrzeni ostatnich 4 kwartałów był stan środków pieniężnych. Mimo realizowanej na dużą skalę produkcji gier, Grupa zwiększyła ilość dostępnej gotówki z 30,2 mln na koniec trzeciego kwartału 2013 roku do poziomu 45,1 mln na koniec trzeciego kwartału bieżącego roku. Zmiana ta wynika głównie z uzyskanych w ramach segmentu Produkcji gier zaliczek od międzynarodowych dystrybutorów gry Wiedźmin 3: Dziki Gon na poczet przyszłych tantiem ze sprzedaży tytułu oraz dodatnich przepływów generowanych w ramach działalności segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier. Wzrost gotówki w ramach Grupy nastąpił przy braku zadłużenia z tytułu umów kredytów i pożyczek.

w tys. zł	31.12.2013	31.03.2014	30.06.2014	30.09.2014	30.09.2013
KAPITAŁ WŁASNY	167 368	169 006	172 559	170 128	164 431
<i>Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej</i>	166 500	168 250	165 860	163 974	164 431
<i>Kapitał zakładowy</i>	94 950	94 950	94 950	94 950	94 950
<i>Kapitał zapasowy i kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej</i>	112 438	119 730	119 730	119 730	112 438
<i>Pozostałe kapitały</i>	989	1 139	1 396	1 624	1 076
<i>Różnice kursowe z przeliczenia</i>	-790	-688	-624	180	-598
<i>Niepodzielony wynik finansowy</i>	-55 987	-48 379	-54 133	-54 133	-55 573
<i>Wynik finansowy bieżącego okresu</i>	14 900	1 498	4 541	1 623	12 138
<i>Kapitał akcjonariuszy niekontrolujących</i>	868	756	6 699	6 154	
ZOBOWIĄZANIA DŁGOTERMINOWE	5 276	4 868	6 188	5 789	5 696
<i>Kredyty i pożyczki</i>	-	-	-	-	250
<i>Pozostałe zobowiązania finansowe</i>	177	203	350	457	151
<i>Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego</i>	3 686	3 351	4 415	3 928	4 703
<i>Rozliczenia międzyokresowe przychodów</i>	1 376	1 277	1 386	1 367	566
<i>Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne</i>	37	37	37	37	26
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	44 991	66 036	84 152	89 995	42 001
<i>Kredyty i pożyczki</i>	21	24	25	27	16
<i>Pozostałe zobowiązania finansowe</i>	260	220	327	466	259
<i>Zobowiązania handlowe</i>	24 738	24 248	35 943	36 843	28 489
<i>Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego</i>	1 270	433	829	20	536
<i>Pozostałe zobowiązania</i>	18 218	40 746	43 938	48 367	10 840
<i>Rozliczenia międzyokresowe przychodów</i>	211	202	2 858	4 107	618
<i>Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne</i>	145	97	185	123	1 034
<i>Pozostałe rezerwy</i>	128	66	47	42	209
PASYWA RAZEM	217 635	239 910	262 899	265 912	212 128

Pojawienie się pozycji Kapitał akcjonariuszy niekontrolujących w skonsolidowanym sprawozdaniu z sytuacji finansowej Grupy, wynika z dokonanej redukcji udziałów w podmiocie cdp.pl Sp. z o.o. należących do CD PROJEKT S.A. Na koniec września 2014 roku Grupa posiadała 50,2% udziałów w cdp.pl. Pozostałe udziały należały do osób zarządzających spółką cdp.pl.

Po stronie pasywów największy wzrost z 42,0 mln zł z końca 3 kwartału 2013 do 90,0 mln zł na koniec trzeciego kwartału bieżącego roku nastąpił w sekcji Zobowiązań krótkoterminowych w tym, w szczególności, w pozycji Pozostałych zobowiązań które wzrosły z 10,8 mln zł do 48,4 mln zł i na które składają się głównie zaliczki od międzynarodowych dystrybutorów tytułu Wiedźmin 3: Dziki Gon na poczet przyszłych tantiem ze sprzedaży gry, szczegółowo opisane poniżej w ramach komentarza do wyników segmentu Produkcji gier.

■ Komentarz do wyników osiągniętych w poszczególnych segmentach działalności Grupy CD PROJEKT

Produkcja gier

w tys. zł	2014 Q1	2014 Q2	2014 Q3	2013 Q3
Przychody ze sprzedaży	5 005	7 906	9 974	7 557
<i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>	4 946	7 882	3 011	7 526
<i>Przychody ze sprzedaży usług</i>	-	-	-	-
<i>Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów</i>	59	24	6 963	31
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	1 675	2 825	8 041	2 108
<i>Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług</i>	1 643	2 806	1 522	2 100
<i>Wartość sprzedanych towarów i materiałów</i>	32	19	6 519	8
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	3 330	5 081	1 933	5 449
<i>Pozostałe przychody operacyjne</i>	621	702	518	159
<i>Koszty sprzedaży</i>	1 419	3 315	3 536	1 585
<i>Koszty ogólnego zarządu</i>	1 553	1 970	1 661	2 432
<i>Pozostałe koszty operacyjne</i>	556	169	453	-
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	423	329	-3 199	1 591
<i>Przychody finansowe</i>	622	217	422	674
<i>Koszty finansowe</i>	7	-361	885	84
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	1 038	907	-3 662	2 181
<i>Podatek dochodowy</i>	264	743	-885	638
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	774	164	-2 777	1 543

W trzecim kwartale oraz narastająco za pierwsze trzy kwartały bieżącego roku łączne Przychody ze sprzedaży segmentu Produkcji gier były wyższe niż w analogicznych okresach roku ubiegłego. Jednocześnie sprzedaż licencji na wydane dotychczas tytuły Spółki to jest gry: Wiedźmin i Wiedźmin 2, wykazywana na pozycji Przychody ze sprzedaży produktów, mimo naturalnego „zestarzenia” się tych produktów o kolejny rok, utrzymała się na poziomie porównywalnym do wykazanej w roku poprzednim. Przychody wygenerowane przez gry Wiedźmin i Wiedźmin 2 za pierwsze 3 kwartały 2014 roku wyniosły 15,8 mln zł względem 18,2 mln zł za analogiczny okres roku ubiegłego. Tak dobry wynik był możliwy dzięki wysokiej jakości wcześniejszych produkcji Spółki oraz rosnącemu zainteresowaniu graczy nadchodzącą premierą trzeciej odsłony Wiedźmina. Warto wskazać, iż za pierwsze półrocze bieżącego roku przychody ze sprzedaży gier Wiedźmin i Wiedźmin 2 były wyższe niż w analogicznym okresie roku ubiegłego. Dopiero po uruchomieniu sprzedaży przedpremierowej gry Wiedźmin 3: Dziki Gon w czerwcu bieżącego roku sprzedaż wcześniejszych produkcji uzyskała wartość niższą w trzecim kwartale roku obecnego w stosunku do trzeciego kwartału roku ubiegłego. Omawiana sytuacja jest naturalną konsekwencją koncentrowania się Spółki w całej prowadzonej komunikacji marketingowej od czerwca bieżącego roku na promocji zamówień przedpremierowych na grę Wiedźmin 3: Dziki Gon. Jednocześnie przedpremierowa sprzedaż gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, realizowana przez partnerów spółki (w tym między innymi podmioty powiązane GOG Ltd. oraz cdproj.pl Sp. z o.o.), nie jest wykazywana w przychodach bieżącego okresu i będzie ujawniona dopiero w kwartale premiery gry.

Ponadto, w trzecim kwartale bieżącego roku Spółka wykazała 7,0 mln przychodów ze sprzedaży towarów i materiałów, którym towarzyszyło 6,5 mln zł kosztu własnego sprzedaży. Jest to efekt przejęcia przez Spółkę kontroli nad produkcją kluczowych fizycznych komponentów wchodzących w skład przyszłych pudełek z grą Wiedźmin 3: Dziki Gon. Celem tego działania jest maksymalizacja jakości finalnego produktu, kontrola spójności pakietów dystrybuowanych przez wielu partnerów na całym świecie oraz kontrola kosztów fizycznej produkcji, który ostatecznie wpływa na wysokość uzyskiwanych przez Spółkę opłat licencyjnych. Koszty fizycznej produkcji finansowane są przedpłatami od dystrybutorów. Efektem powyższych założeń jest niska marżowość sprzedaży komponentów - faktyczne przychody z tytułu gry Wiedźmin 3: Dziki Gon Spółka uzyska na podstawie raportów licencyjnych dotyczących sprzedaży produktu na poszczególnych terytoriach. Realizowana obecnie sprzedaż fizycznych elementów przyszłych pudełek z grą Wiedźmin 3 jest techniczną częścią przygotowań do nadchodzącej premiery wynikającą z przejęcia na siebie przez Spółkę roli globalnego wydawcy gry Wiedźmin 3: Dziki Gon.

Wykazana za okres trzeciego kwartału wartość kosztów wytworzenia sprzedanych produktów i usług segmentu Produkcji gier w wysokości 1,5 mln zł składa się z 0,7 mln zł bezpośrednich kosztów sprzedanych produktów oraz 0,8 mln zł różnic kursowych.

Intensywna kampania promocyjna Wiedźmina 3, której koszty prezentowane są w kosztach bieżącego okresu, przełożyła się na ponad dwukrotnie wyższy niż w analogicznym okresie roku ubiegłego poziom kosztów sprzedaży. W samym trzecim kwartale bieżącego roku koszty udziału w targach i konferencjach, na których prezentowany był Wiedźmin 3 wyniosły 1,4 mln zł. Łącznie poniesione przez Spółkę w trzecim kwartale koszty podróży służbowych, reprezentacji i reklamy oraz udziału w targach i konferencjach wyniosły 1,9 mln zł i były 2,5 razy wyższe niż w analogicznym okresie roku ubiegłego. Dzięki aktywności marketingowej Spółki, na dzień publikacji niniejszego sprawozdania, Wiedźmin 3: Dzikie Gon nie mając jeszcze premiery uzyskał już ponad 160 nagród na całym świecie, istotnie więcej niż uzyskały poprzednie części gry Wiedźmin łącznie; przed, jak i po premierze. W ramach nagród zdobytych w ostatnim czasie szczególnie warto wspomnieć uzyskaną 24 października 2014 roku prestiżową brytyjską nagrodę Golden Joystick w kategorii najbardziej oczekiwanej gry nadchodzącego roku. W dniu 3 listopada Wiedźmin 3 został również wybrany najbardziej oczekiwaną grą 2015 roku przez redaktorów Game Informer - największego pisma o grach komputerowych na świecie.

W związku ze złożoną sytuacją polityczną i wynikającym z niej osłabieniem złotówki w stosunku do USD oraz EUR Spółka na skutek wyceny wartości uzyskanych zaliczek na poczet przyszłych przychodów ze sprzedaży gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon prezentowanych w bilansie w Pozostałych zobowiązaniach oraz w toku prowadzonej działalności wykazała istotne ujemne różnice kursowe. Wyniki trzeciego kwartału bieżącego roku segmentu Produkcji gier obciążone zostały 2,1 mln zł ujemnych różnic kursowych w tym 1,2 mln zł różnic statystycznych. Środki walutowe uzyskane od zagranicznych dystrybutorów Wiedźmina 3 tytułem zaliczek na przyszłe tantiemy Spółka na bieżąco przewalutowuje na złotówki likwidując tym samym faktyczne, bieżące ryzyko walutowe. Takie ryzyko pojawiłoby się w momencie konieczności zwrotu zaliczek i odkupienia walut obcych np. w hipotetycznej sytuacji nie wydania gry. W momencie przekwalifikowania otrzymanych zaliczek na osiągnięte przychody w kwartale premiery gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon nastąpi ostateczne rozliczenie zrealizowanych różnic kursowych.

Koncentrując się na aktywnościach będących podstawą uzyskania oczekiwanych przychodów w kolejnych okresach (w tym głównie promocja i produkcja gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon) oraz w związku z wykazaniem istotnych negatywnych różnic kursowych (w większości statystycznych) Spółka w segmencie Produkcji gier wykazała stratę netto w wysokości 2,8 mln zł za 3 kwartał bieżącego roku oraz 1,8 mln zł za okres od 1 stycznia do 30 września 2014 roku.

w tys. zł	31.12.2013	31.03.2014	30.06.2014	30.09.2014	30.09.2013
AKTYWA TRWAŁE	6 161	6 369	6 615	25 162	5 212
<i>Rzeczowe aktywa trwałe</i>	3 114	3 068	3 177	3 161	2 936
<i>Wartości niematerialne</i>	3 017	3 208	3 347	3 811	2 066
<i>Wartość firmy</i>	-	-	-	-	-
<i>Inwestycje w jednostkach podporządkowanych</i>	-	-	-	17 867	-
<i>Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego</i>	13	38	24	253	194
<i>Pozostałe aktywa trwałe</i>	17	55	67	70	16
AKTYWA OBROTOWE	57 312	77 795	84 903	111 221	49 927
<i>Zapasy</i>	44 514	52 241	61 108	74 076	38 644
<i>Należności handlowe</i>	3 487	9 452	8 532	6 626	1 727
<i>Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego</i>	900	1 029	2 030	28	-
<i>Pozostałe należności</i>	3 035	6 264	8 723	7 595	3 617
<i>Pozostałe aktywa finansowe</i>	-	100	5	-	-
<i>Rozliczenia międzyokresowe</i>	346	411	222	508	250
<i>Środki pieniężne i ich ekwiwalenty</i>	5 030	8 298	4 283	22 388	5 689
AKTYWA RAZEM	63 473	84 164	91 518	136 383	55 139

Wykazana na koniec trzeciego kwartału 2014 roku wartość inwestycji w jednostkach podporządkowanych wynika z objęcia kapitału w założonych w 3 kwartale bieżącego roku spółkach:

- CD PROJEKT Brands S.A. - powołanej w celu zwiększenia efektywności zarządzania markami w ramach Grupy CD PROJEKT;
- CD PROJEKT Inc. - powołanej w celu koordynacji komunikacji realizowanej przez podmioty Grupy na terenie Ameryki Północnej oraz ułatwienia nawiązywania i utrzymywania bezpośrednich relacji biznesowych z partnerami Grupy mającymi biura na terenie Kalifornii.

Wykazana wartość inwestycji w jednostkach podporządkowanych ulega wyłączeniu na poziomie konsolidacji.

Na przestrzeni ostatnich 4 kwartałów wartościowo największy wzrost aktywów wykazany został w pozycji zapasów, których łączna wartość wyniosła 74,1 mln zł na koniec września bieżącego roku. Na wartość tą składają się:

w tys. zł	31.12.2013	31.03.2014	30.06.2014	30.09.2014	30.09.2013
<i>Pozostałe materiały</i>	-	-	-	1 636	-
<i>Półprodukty i produkcja w toku</i>	40 267	49 031	59 395	71 393	33 244
<i>Produkty gotowe</i>	4 193	3 157	1 658	980	5 320
<i>Towary</i>	53	53	55	67	80
Zapasy razem	44 513	52 241	61 108	74 076	38 644

Wykazane na koniec trzeciego kwartału bieżącego roku Pozostałe materiały o wartości 1,6 mln zł odpowiadają wspomnianym powyżej wyprodukowanym fizycznym elementom wersji pudełkowej gry Wiedźmin 3, które na koniec okresu bieżącego pozostawały na zapasach Spółki.

Wzrost wartości Półproduktów i produkcji w toku z poziomu 33,2 mln zł na koniec września 2013 do poziomu 71,4 mln zł na koniec września 2014 wynika z realizowanej na bieżąco produkcji gier, w tym w szczególności bezpośrednich nakładów ponoszonych na wytworzenie gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon oraz Cyberpunk 2077.

Ulegająca sukcesywnemu zmniejszeniu od daty premiery gry Wiedźmin 2: Zabójcy Królów w Wersji Rozszerzonej w roku 2012 wartość Produktów gotowych, odpowiada poniesionym nakładom na wytworzenie tej gry aktywowanym na bieżąco w koszty proporcjonalnie do realizowanej sprzedaży.

Zaprezentowany w bilansie w trzecim kwartale bieżącego roku wzrost Środków pieniężnych segmentu Produkcji gier wynika głównie z ujęcia w ramach tego segmentu nowo powołanej spółki CD PROJEKT Brands S.A. należącej w 100% do CD PROJEKT S.A. i wykazania należących do niej środków pieniężnych w wysokości 17,6 mln zł pochodzących z wkładów na kapitał własny.

w tys. zł	31.12.2013	31.03.2014	30.06.2014	30.09.2014	30.09.2013
KAPITAŁ WŁASNY	44 883	45 656	45 820	60 908	43 513
<i>Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej</i>	44 883	45 656	45 820	60 908	43 513
<i>Kapitał zakładowy</i>	7 050	7 050	7 050	7 412	7 050
<i>Kapitał zapasowy i kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej</i>	-	-	-	17 500	-
<i>Pozostałe kapitały</i>	-	-	-	-	-
<i>Różnice kursowe z przeliczenia</i>	-	-	-	3	-
<i>Niepodzielony wynik finansowy</i>	32 737	37 832	37 832	37 832	32 737
<i>Wynik finansowy bieżącego okresu</i>	5 096	774	938	-1 839	3 726
<i>Kapitał akcjonariuszy niekontrolujących</i>	-	-	-	-	-
ZOBOWIĄZANIA DŁGOTERMINOWE	1 280	778	1 672	980	672
<i>Kredyty i pożyczki</i>	-	-	-	-	250
<i>Pozostałe zobowiązania finansowe</i>	65	69	61	55	5
<i>Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego</i>	708	213	1 124	442	312
<i>Rozliczenia międzyokresowe przychodów</i>	501	490	481	477	101
<i>Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne</i>	6	6	6	6	4
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	17 310	37 730	44 026	74 495	10 954
<i>Kredyty i pożyczki</i>	-	-	2	7	-
<i>Pozostałe zobowiązania finansowe</i>	69	50	41	51	39
<i>Zobowiązania handlowe</i>	963	2 152	2 978	8 467	1 068
<i>Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego</i>	-	-	-	5	280
<i>Pozostałe zobowiązania</i>	16 180	35 422	40 920	65 878	8 084
<i>Rozliczenia międzyokresowe przychodów</i>	71	64	54	39	491
<i>Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne</i>	20	20	20	20	970
<i>Pozostałe rezerwy</i>	7	22	11	28	22
PASYWA RAZEM	63 473	84 164	91 518	136 383	55 139

Wzrost Kapitałów własnych w trzecim kwartale bieżącego roku wynika głównie z zaprezentowania w ramach segmentu Produkcji gier nowo utworzonych spółek CD PROJEKT Brands S.A. (o łącznej wartości kapitału początkowego wynoszącej 17,7 mln zł) oraz CD PROJEKT Inc.

Po stronie pasywów na przestrzeni ostatnich kwartałów największa zmiana miała miejsce w sekcji Zobowiązań krótkoterminowych, w tym, w szczególności Pozostałych zobowiązań, w których Spółka wykazuje wartość uzyskanych od dystrybutorów zaliczek na poczet przyszłych tantiem ze sprzedaży gry Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz tantiem wynikających ze zrealizowanych przez klientów zamówień przedpremierowych na grę w cyfrowej dystrybucji. Wysoki popyt wśród dystrybutorów w poszczególnych terytoriach na prawa do dystrybucji najnowszej produkcji CD PROJEKT RED umożliwia Spółce uzyskiwanie częściowych przedpłat na poczet przyszłych tantiem ze sprzedaży lub, tak zwanych, minimalnych gwarancji. Dzięki temu istotna część nakładów na produkcje gier oraz kosztów realizowanej kampanii promocyjnej Wiedźmina 3 finansowana jest ze środków pochodzących od dystrybutorów, umożliwiając tym samym ograniczenie zaangażowania kapitałów własnych oraz udziału i kosztów zewnętrznego finansowania dłużnego, a tym samym ryzyka zainwestowanych środków. Ponadto, na wzrost Pozostałych zobowiązań segmentu Produkcji gier w trzecim kwartale bieżącego roku wpływ miała pożyczka środków pieniężnych z segmentu Inne (działalność holdingowa realizowana w ramach tej samej spółki) w celu objęcia i opłacenia kapitału spółki CD PROJEKT Brands S.A. Wartość tej pożyczki, zaprezentowanej w rozbiciu na segmenty, ulega wyłączeniu na poziomie Spółki i Grupy CD PROJEKT.

Wzrost zobowiązań handlowych wynika z realizowanej produkcji pierwszych elementów przyszłych fizycznych egzemplarzy gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, w tym w szczególności elementów edycji kolekcjonerskiej częściowo sprzedanych dystrybutorom w trakcie trzeciego kwartału bieżącego roku oraz wykazanych w zapasach w pozycji Pozostałe materiały (opisane powyżej).

Globalna cyfrowa dystrybucja gier

w tys. zł	2014 Q1	2014 Q2	2014 Q3	2013 Q3
Przychody ze sprzedaży	14 172	21 218	14 313	13 302
<i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>	-	-	-	-
<i>Przychody ze sprzedaży usług</i>	14 172	21 218	14 313	13 302
<i>Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów</i>	-	-	-	-
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	9 124	14 113	9 148	8 243
<i>Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług</i>	9 124	14 113	9 148	8 243
<i>Wartość sprzedanych towarów i materiałów</i>	-	-	-	-
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	5 048	7 105	5 165	5 059
<i>Pozostałe przychody operacyjne</i>	12	14	16	14
<i>Koszty sprzedaży</i>	2 668	3 594	3 144	2 413
<i>Koszty ogólnego zarządu</i>	331	473	638	453
<i>Pozostałe koszty operacyjne</i>	7	10	9	7
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	2 054	3 042	1 390	2 200
<i>Przychody finansowe</i>	108	10	-82	41
<i>Koszty finansowe</i>	3	12	145	608
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	2 159	3 040	1 163	1 633
<i>Podatek dochodowy</i>	279	397	178	200
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	1 880	2 643	985	1 433

W trzecim kwartale bieżącego roku w ramach segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier Grupa zrealizowała nieznacznie wyższe przychody niż w analogicznym okresie roku ubiegłego. W bieżącym roku w trzecim kwartale miał miejsce inny niż w roku ubiegłym rozkład przychodów pomiędzy miesiącami. W miesiącu lipcu 2014 w stosunku do lipca roku 2013 GOG Ltd. wykazał spadek przychodów wynikający z faktu, iż tegoroczna letnia promocja zakończyła się w czerwcu, podczas gdy w roku ubiegłym trwała do dnia 5 lipca, zwiększając tym samym przychody tego miesiąca i trzeciego kwartału roku ubiegłego. Jednocześnie zarówno w miesiącu sierpniu, jak i wrześniu bieżącego roku zrealizowane przez GOG Ltd. przychody ze sprzedaży były o około 1/3 wyższe niż w tych samych miesiącach roku ubiegłego. Łączna wartość wykazanej w segmencie marży na sprzedaży w trzecim kwartale bieżącego roku była nieznacznie wyższa niż w analogicznym okresie roku ubiegłego.

Jednocześnie od miesiąca czerwca bieżącego roku do klientów GOG.com kierowana jest oferta sprzedaży przedpremierowej szczególnie istotnego dla GOG.com produktu, jakim jest gra Wiedźmin 3: Dziki Gon. Wartość zrealizowanej sprzedaży przedpremierowej nie jest prezentowana w przychodach bieżącego okresu. Przychody z tego tytułu zostaną ujawnione w rachunku wyników segmentu dopiero w momencie premiery rynkowej trzeciej części Wiedźmina.

W stosunku do roku ubiegłego, w trzecim kwartale bieżącego roku nastąpił wzrost Kosztów sprzedaży oraz Kosztów ogólnego zarządu. Wzrost ten wynika z realizowanych w trzecim kwartale w ramach omawianego segmentu nowych prorozwojowych projektów, z których najważniejsze, ujawnione już projekty to:

- rozwój technologii GOG Galaxy, której założeniem jest umożliwienie rozszerzenia w przyszłości oferty serwisu GOG.com o pełnocenowe gry premierowe oraz gry sieciowe dotychczas nieobecne w katalogu GOG.com,
- rozszerzenie oferty o gry na komputery z systemem operacyjnym Linux zrealizowane w dniu 25 lipca 2014 roku wraz z dodaniem pierwszych 50 produktów (obecnie dostępnych jest ponad 130 tytułów),
- dodanie do oferty platformy w dniu 27 sierpnia 2014 roku filmów sprzedawanych bez uciążliwych zabezpieczeń z możliwością oglądania w tzw. streamingu wraz z rozwojem niezbędnej do tego technologii,
- wprowadzenie w dniu 27 sierpnia 2014 roku nowych, lokalnych metod płatności oraz możliwości realizowania zakupów nie tylko w dolarach amerykańskich, ale również w euro, funtach brytyjskich, dolarach australijskich i rublach,
- uruchomienie serwisu w nowej odsłonie z poprawioną obsługą urządzeń mobilnych,
- uruchomienie w dniu 7 listopada 2014 roku pierwszej lokalnej wersji językowej serwisu, to jest wersji francuskojęzycznej wraz z powiększeniem katalogu francuskojęzycznych produktów,

Realizacja wymienionych powyżej oraz kolejnych projektów prowadzonych przez GOGa w trzecim kwartale bieżącego roku wpłynęła na wzrost kosztów bieżącego okresu. Zarząd Spółki oczekuje, iż ponoszone nakłady przełożą się na dynamikę przychodów GOG.com w kolejnych okresach.

Niezależnie od realizowanych projektów rozwojowych segment Globalnej cyfrowej dystrybucji gier wykazał w okresie pierwszych trzech kwartałów bieżącego roku 5,5 mln zł zysku netto, zaś w samym trzecim kwartale roku 985 tys. zł zysku netto.

w tys. zł	31.12.2013	31.03.2014	30.06.2014	30.09.2014	30.09.2013
AKTYWA TRWAŁE	1 237	1 707	2 169	2 846	1 047
<i>Rzeczowe aktywa trwałe</i>	924	897	900	916	904
<i>Wartości niematerialne</i>	300	809	1 246	1 929	142
<i>Wartość firmy</i>	-	-	-	-	-
<i>Inwestycje w jednostkach podporządkowanych</i>	-	-	-	-	-
<i>Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego</i>	13	1	23	1	1
<i>Pozostałe aktywa trwałe</i>	-	-	-	-	-
AKTYWA OBROTOWE	23 876	23 466	36 348	23 394	19 592
<i>Zapasy</i>	-	-	-	-	-
<i>Należności handlowe</i>	4 547	2 454	7 731	3 169	1 952
<i>Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego</i>	-	-	-	117	1
<i>Pozostałe należności</i>	174	610	2 431	3 245	180
<i>Pozostałe aktywa finansowe</i>	-	-	-	-	-
<i>Rozliczenia międzyokresowe</i>	2 668	2 379	1 410	1 281	3 036
<i>Środki pieniężne i ich ekwiwalenty</i>	16 487	18 023	24 776	15 582	14 423
AKTYWA RAZEM	25 113	25 173	38 517	26 240	20 639

Wzrost wartości niematerialnych wynika z prowadzonych w ramach segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier prac nad nowymi technologiami i rozwiązaniami, które w przyszłości będą wykorzystywane jako część platformy GOG.com oraz funkcjonalności udostępnianych klientom. Na wartość wykazaną na koniec września 2014 roku w wysokości 1,9 mln zł największy wpływ miały poniesione nakłady na nowatorską technologię GOG Galaxy, dzięki której planowane jest w przyszłości rozszerzenie oferty GOG.com o pełnocenowe produkty premierowe oraz gry zawierające tryb rozgrywki sieciowej, dotychczas niedostępne w katalogu produktów oferowanych przez GOGa. W tej samej pozycji ujęto również nakłady poniesione na stworzenie i rozwój technologii wykorzystywanej do uruchomienia w trzecim kwartale bieżącego roku dystrybucji i streamingu filmów na platformie GOG.com.

Wzrost wartości pozostałych należności na koniec drugiego i trzeciego kwartału bieżącego roku związany jest z opłatami licencyjnymi z tytułu przedprzedaży nie ujmowanej w przychodach bieżącego okresu.

Wzrost środków pieniężnych w okresie pomiędzy końcem trzeciego kwartału 2013 roku a końcem czerwca 2014 roku wynika z osiągniętych w ramach segmentu dodatknych przepływów gotówkowych z prowadzonej działalności. Spadek gotówki w trzecim kwartale bieżącego roku spowodowany został wypłatą dywidendy z GOG Ltd. do CD PROJEKT S.A. w wysokości 2,7 mln USD.

w tys. zł	31.12.2013	31.03.2014	30.06.2014	30.09.2014	30.09.2013
KAPITAŁ WŁASNY	14 243	16 223	18 931	12 427	12 702
<i>Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej</i>	14 243	16 223	18 931	12 427	12 702
<i>Kapitał zakładowy</i>	86	86	86	86	86
<i>Kapitał zapasowy i kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej</i>	1 152	1 188	1 188	1 189	1 152
<i>Pozostałe kapitały</i>	-	-	-	-	-
<i>Różnice kursowe z przeliczenia</i>	-329	-227	-163	675	-137
<i>Niepodzielony wynik finansowy</i>	3 819	13 296	13 297	4 969	3 819
<i>Wynik finansowy bieżącego okresu</i>	9 515	1 880	4 523	5 508	7 782
<i>Kapitał akcjonariuszy niekontrolujących</i>	-	-	-	-	-
ZOBOWIĄZANIA DŁGOTERMINOWE	24	21	18	17	44
<i>Kredyty i pożyczki</i>	-	-	-	-	-
<i>Pozostałe zobowiązania finansowe</i>	-	-	-	-	-
<i>Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego</i>	-	-	-	-	19
<i>Rozliczenia międzyokresowe przychodów</i>	19	16	13	12	23
<i>Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne</i>	5	5	5	5	2
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	10 846	8 929	19 568	13 796	7 893
<i>Kredyty i pożyczki</i>	1	-	-	-	-
<i>Pozostałe zobowiązania finansowe</i>	-	-	-	-	-
<i>Zobowiązania handlowe</i>	8 512	6 699	12 140	7 520	5 998
<i>Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego</i>	196	433	829	15	255
<i>Pozostałe zobowiązania</i>	2 063	1 769	3 800	2 271	1 542
<i>Rozliczenia międzyokresowe przychodów</i>	17	28	2 716	3 990	17
<i>Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne</i>	57	-	79	-	-
<i>Pozostałe rezerwy</i>	-	-	4	-	81
PASYWA RAZEM	25 113	25 173	38 517	26 240	20 639

Wzrost Kapitałów własnych w okresie pomiędzy końcem trzeciego kwartału 2013 roku a końcem czerwca 2014 roku wynika z zysków osiągniętych w ramach segmentu. Zmniejszenie Kapitałów własnych wykazane w trzecim kwartale bieżącego roku wynika z wypłaty przez GOG Ltd. dywidendy do CD PROJEKT S.A. w wysokości 2,7 mln USD.

Wartość zobowiązań handlowych wynika głównie z bieżących zobowiązań spółki GOG Ltd. w stosunku do licencjodawców z tytułu opłat licencyjnych od sprzedanych gier. Wysokość zobowiązań wykazanych na koniec poszczególnych kwartałów jest zmienny i zależy od wysokości sprzedaży w danym kwartale i rozkładu opłat licencyjnych.

W rozliczeniach międzyokresowych przychodów prezentowane są wpływy ze sprzedaży przedpremierowej zrealizowanej na platformie GOG.com, które nie są wykazane jako przychody bieżącego okresu do czasu faktycznej premiery rynkowej produktu.

Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce

W ostatnich miesiącach CD PROJEKT S.A. zmniejszył swoje zaangażowanie kapitałowe w podmiocie zależnym cdp.pl Sp. z o.o. Na chwilę publikacji niniejszego sprawozdania CD PROJEKT S.A. posiada 50,2% udziałów w tym podmiocie. Poniższe tabele odpowiadają całości wyników spółki cdp.pl w analizowanym okresie.

w tys. zł	2014 Q1	2014 Q2	2014 Q3	2013 Q3
Przychody ze sprzedaży	13 471	17 277	14 637	21 027
<i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>	-	-	-	-
<i>Przychody ze sprzedaży usług</i>	935	1 947	592	751
<i>Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów</i>	12 536	15 330	14 045	20 276
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	12 519	14 046	12 066	16 018
<i>Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług</i>	699	808	441	276
<i>Wartość sprzedanych towarów i materiałów</i>	11 820	13 238	11 625	15 742
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	952	3 231	2 571	5 009
<i>Pozostałe przychody operacyjne</i>	60	66	58	67
<i>Koszty sprzedaży</i>	2 607	2 869	2 380	2 981
<i>Koszty ogólnego zarządu</i>	986	953	956	975
<i>Pozostałe koszty operacyjne</i>	100	75	468	49
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	-2 681	-600	-1 175	1 071
<i>Przychody finansowe</i>	216	447	286	336
<i>Koszty finansowe</i>	74	12	10	153
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	-2 539	-165	-899	1 254
<i>Podatek dochodowy</i>	-282	-6	197	-
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	-2 257	-159	-1 096	1 254

Podmiot zależny cdp.pl Sp. z o.o., którego wyniki prezentowane są w segmencie Dystrybucji i działalności wydawniczej w Polsce w trzecim kwartale bieżącego roku wygenerował o 30% niższe przychody ze sprzedaży niż miało to miejsce w analogicznym okresie roku ubiegłego, w którym to, ze względu na mocny katalog premierowy wbrew standardowej cykliczności, spółka uzyskała najwyższe przychody w skali roku. Istotne, z punktu widzenia wysokości przychodów trzeciego kwartału 2013 roku, były wrześniowe premiery gier Pro Evolution Soccer 2014 oraz konsolowej wersji kultowej gry Diablo III. W roku 2014 polska premiera gry Pro Evolution Soccer 2015 odbyła się 13 listopada, tj. po zakończeniu trzeciego kwartału. Tego samego dnia miała też miejsce premiera dodatku Warlords of Draenor do World of Warcraft - jednej z najpopularniejszych na rynku gier MMO autorstwa Blizzard Entertainment. Jednocześnie, w związku ze zmianą struktury sprzedaży, zmniejszeniu w stosunku do roku ubiegłego uległ współczynnik marżowości. Tym samym w trzecim kwartale bieżącego roku spółka uzyskała o 49% niższą wartość marży na sprzedaży w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego. Przy nieznacznie niższym niż w roku ubiegłym łącznym poziomie kosztów sprzedaży, ogólnego zarządu i pozostałych kosztów operacyjnych spółka cdp.pl wygenerowała ujemny wynik na działalności operacyjnej w wysokości 1,2 mln zł oraz stratę netto w wysokości 1,1 mln zł.

w tys. zł	31.12.2013	31.03.2014	30.06.2014	30.09.2014	30.09.2013
AKTYWA TRWAŁE	2 451	2 401	2 869	3 348	3 801
<i>Rzeczowe aktywa trwałe</i>	1 059	1 033	979	925	1 198
<i>Wartości niematerialne</i>	872	1 060	1 642	2 119	825
<i>Wartość firmy</i>	-	-	-	-	-
<i>Inwestycje w jednostkach podporządkowanych</i>	-	-	-	-	-
<i>Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego</i>	493	281	221	253	1 751
<i>Pozostałe aktywa trwałe</i>	27	27	27	51	27
AKTYWA OBROTOWE	35 454	33 585	34 824	33 285	37 942
<i>Zapasy</i>	7 452	5 929	6 089	6 623	8 393
<i>Należności handlowe</i>	19 117	13 956	12 876	11 820	19 451
<i>Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego</i>	-	821	68	73	-
<i>Pozostałe należności</i>	432	344	195	483	1 169
<i>Pozostałe aktywa finansowe</i>	-	-	12	-	25
<i>Rozliczenia międzyokresowe</i>	5 261	5 509	12 138	11 878	8 019
<i>Środki pieniężne i ich ekwiwalenty</i>	3 192	7 026	3 446	2 408	885
AKTYWA RAZEM	37 905	35 986	37 693	36 633	41 743

Zmiana polityki handlowej oraz wzrost udziału detalicznej sprzedaży cyfrowej w strukturze sprzedaży cdp.pl Sp. z o.o. umożliwił zmniejszenie salda należności handlowych, a także wartości zapasów na przestrzeni ostatniego roku. Jednocześnie za sprawą wykazania w pozycji rozliczeń międzyokresowych wartości, tak zwanej, minimalnej gwarancji z tytułu przyszłej sprzedaży gry Wiedźmin 3, na podstawie umowy zawartej z Agora S.A. nastąpił wzrost wartości rozliczeń międzyokresowych z 5,3 mln zł na koniec 2013 roku do wartości 11,9 mln zł na koniec września 2014 roku.

w tys. zł	31.12.2013	31.03.2014	30.06.2014	30.09.2014	30.09.2013
KAPITAŁ WŁASNY	17 369	15 113	13 454	12 357	10 287
<i>Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej</i>	17 369	15 113	13 454	12 357	10 287
<i>Kapitał zakładowy</i>	10 076	10 076	10 076	10 076	10 076
<i>Kapitał zapasowy i kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej</i>	38	7 294	5 794	5 793	38
<i>Pozostałe kapitały</i>	-	-	-	-	-
<i>Różnice kursowe z przeliczenia</i>	-	-	-	-	-
<i>Niepodzielony wynik finansowy</i>	-	-	-	-	-
<i>Wynik finansowy bieżącego okresu</i>	7 255	-2 257	-2 416	-3 512	173
<i>Kapitał akcjonariuszy niekontrolujących</i>	-	-	-	-	-
ZOBOWIĄZANIA DŁGOTERMINOWE	480	501	540	509	515
<i>Kredyty i pożyczki</i>	-	-	-	-	-
<i>Pozostałe zobowiązania finansowe</i>	77	117	99	81	102
<i>Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego</i>	41	30	32	32	7
<i>Rozliczenia międzyokresowe przychodów</i>	353	345	400	387	400
<i>Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne</i>	9	9	9	9	6
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	20 056	20 372	23 699	23 767	30 941
<i>Kredyty i pożyczki</i>	19	20	21	18	7
<i>Pozostałe zobowiązania finansowe</i>	132	117	100	87	147
<i>Zobowiązania handlowe</i>	16 124	16 089	21 880	21 966	21 988
<i>Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego</i>	1 074	-	-	-	-
<i>Pozostałe zobowiązania</i>	2 597	4 066	1 638	1 625	8 720
<i>Rozliczenia międzyokresowe przychodów</i>	87	76	59	57	74
<i>Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne</i>	1	1	1	1	-
<i>Pozostałe rezerwy</i>	22	3	-	13	5
PASYWA RAZEM	37 905	35 986	37 693	36 633	41 743

Na przestrzeni ostatnich 4 kwartałów, dzięki uzyskaniu środków z drugiej transzy sprzedaży marki CD PROJEKT spółka cdp.pl ograniczyła poziom zobowiązań krótkoterminowych, w tym w szczególności poziom pozostałych zobowiązań wynikających głównie z pożyczek uzyskanych w ramach funkcjonującego w Grupie mechanizmu cash pooling.

Inne

w tys. zł	2014 Q1	2014 Q2	2014 Q3	2013 Q3
Przychody ze sprzedaży	1 720	1 597	1 394	1 634
<i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>	-	-	-	-
<i>Przychody ze sprzedaży usług</i>	1 720	1 597	1 394	1 634
<i>Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów</i>	-	-	-	-
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	207	217	196	151
<i>Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług</i>	207	217	196	151
<i>Wartość sprzedanych towarów i materiałów</i>	-	-	-	-
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	1 513	1 380	1 198	1 483
<i>Pozostałe przychody operacyjne</i>	1 195	1 379	84	140
<i>Koszty sprzedaży</i>	452	486	329	319
<i>Koszty ogólnego zarządu</i>	1 368	1 600	1 442	1 197
<i>Pozostałe koszty operacyjne</i>	40	105	22	46
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	848	568	-511	61
<i>Przychody finansowe</i>	365	79	8 660	138
<i>Koszty finansowe</i>	5	12 830	208	22
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	1 208	-12 183	7 941	177
<i>Podatek dochodowy</i>	186	140	273	-22
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	1 022	-12 323	7 668	199

Największy wpływ na jednostkowe wyniki segmentu Inne w bieżącym roku, miały podlegające wyłączeniu w procesie konsolidacji:

- transakcja sprzedaży cdp.pl Sp. z o.o. części posiadanych udziałów cdp.pl Sp. z o.o. celem umorzenia, wykazana jednostkowo w kosztach finansowych (2014 Q2)
- dywidenda od podmiotu zależnego GOG Ltd., uzyskana w trzecim kwartale bieżącego roku i wykazana w przychodach finansowych (2014 Q3).

Po wyłączeniu powyższych transakcji wewnątrzgrupowych w ramach segmentu Inne, Grupa w trzecim kwartale wykazała stratę netto w wysokości 0,6 mln zł oraz za okres od 1 stycznia do 30 września 2014 roku zysk netto w wysokości 0,9 mln zł.

w tys. zł	31.12.2013	31.03.2014	30.06.2014	30.09.2014	30.09.2013
AKTYWA TRWAŁE	111 767	111 678	92 492	93 229	103 536
<i>Rzeczowe aktywa trwałe</i>	6 090	5 973	1 078	1 391	6 263
<i>Wartości niematerialne</i>	57 949	57 955	57 959	58 345	48 765
<i>Wartość firmy</i>	-	-	-	-	-
<i>Inwestycje w jednostkach podporządkowanych</i>	47 251	47 251	32 917	32 917	48 048
<i>Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego</i>	236	258	293	331	257
<i>Pozostałe aktywa trwałe</i>	241	241	245	245	203
AKTYWA OBROTOWE	18 805	11 278	20 234	26 763	17 573
<i>Zapasy</i>	-	-	-	-	65
<i>Należności handlowe</i>	69	58	44	138	78
<i>Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego</i>	1	1	-	-	-
<i>Pozostałe należności</i>	2 918	1 818	611	19 167	7 388
<i>Pozostałe aktywa finansowe</i>	805	808	817	2 730	818
<i>Rozliczenia międzyokresowe</i>	37	91	91	56	64
<i>Środki pieniężne i ich ekwiwalenty</i>	14 975	8 502	18 671	4 672	9 160
AKTYWA RAZEM	130 572	122 956	112 726	119 992	121 109

Mający miejsce w drugim kwartale bieżącego roku spadek Aktywów trwałych wynika głównie ze sprzedaży należącej do Spółki nieruchomości biurowo-magazynowej w Nowym Sączu.

Wykazany na koniec września bieżącego roku w stosunku do stanu na koniec września ubiegłego roku wzrost wartości niematerialnych w ramach omawianego segmentu wynika w największym stopniu z nabycia od podmiotu zależnego cdp.pl praw do marki CD PROJEKT w grudniu 2013 roku. Transakcja ta uległa wyłączeniu w ramach konsolidacji wyników Grupy Kapitałowej.

Mający miejsce w czwartym kwartale 2013 roku oraz w drugim kwartale 2014 roku spadek wartości Inwestycji w jednostkach podporządkowanych wynika ze sprzedaży części posiadanych przez CD PROJEKT S.A. udziałów w spółce cdp.pl Sp. z o.o. Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania CD PROJEKT S.A. jest właścicielem 50,2% udziałów w cdp.pl Sp. z o.o.

Wykazany w trzecim kwartale bieżącego roku spadek Środków pieniężnych, przy jednoczesnym wzroście wartości Pozostałych należności wynika głównie z udostępnienia środków pieniężnych należących do segmentu Inne segmentowi Produkcji Gier (w ramach spółki CD PROJEKT S.A.) celem objęcia kapitału nowo zarejestrowanego podmiotu CD PROJEKT Brands S.A.

Wzrost wartości Pozostałych aktywów finansowych w trzecim kwartale bieżącego roku wynika z ulokowania części bieżących nadwyżek gotówkowych w jednostkach funduszu PKO TFI.

w tys. zł	31.12.2013	31.03.2014	30.06.2014	30.09.2014	30.09.2013
KAPITAŁ WŁASNY	120 060	121 232	109 166	117 062	120 476
<i>Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej</i>	<i>120 060</i>	<i>121 232</i>	<i>109 166</i>	<i>117 062</i>	<i>120 476</i>
<i>Kapitał zakładowy</i>	<i>94 955</i>	<i>94 955</i>	<i>94 955</i>	<i>94 955</i>	<i>94 955</i>
<i>Kapitał zapasowy i kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej</i>	<i>110 936</i>	<i>110 936</i>	<i>110 936</i>	<i>110 936</i>	<i>110 936</i>
<i>Pozostałe kapitały</i>	<i>989</i>	<i>1 139</i>	<i>1 396</i>	<i>1 624</i>	<i>1 076</i>
<i>Różnice kursowe z przeliczenia</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>-</i>
<i>Niepodzielony wynik finansowy</i>	<i>-100 402</i>	<i>-86 820</i>	<i>-86 820</i>	<i>-86 820</i>	<i>-100 402</i>
<i>Wynik finansowy bieżącego okresu</i>	<i>13 582</i>	<i>1 022</i>	<i>-11 301</i>	<i>-3 633</i>	<i>13 911</i>
<i>Kapitał akcjonariuszy niekontrolujących</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>-</i>
ZOBOWIĄZANIA DŁGOTERMINOWE	874	954	1 369	1 676	102
<i>Kredyty i pożyczki</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>-</i>
<i>Pozostałe zobowiązania finansowe</i>	<i>35</i>	<i>17</i>	<i>190</i>	<i>321</i>	<i>44</i>
<i>Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego</i>	<i>319</i>	<i>494</i>	<i>670</i>	<i>847</i>	<i>2</i>
<i>Rozliczenia międzyokresowe przychodów</i>	<i>503</i>	<i>426</i>	<i>492</i>	<i>491</i>	<i>42</i>
<i>Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne</i>	<i>17</i>	<i>17</i>	<i>17</i>	<i>17</i>	<i>14</i>
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	9 638	770	2 191	1 254	531
<i>Kredyty i pożyczki</i>	<i>1</i>	<i>4</i>	<i>2</i>	<i>2</i>	<i>9</i>
<i>Pozostałe zobowiązania finansowe</i>	<i>59</i>	<i>53</i>	<i>186</i>	<i>328</i>	<i>73</i>
<i>Zobowiązania handlowe</i>	<i>9 295</i>	<i>146</i>	<i>265</i>	<i>112</i>	<i>140</i>
<i>Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>1</i>
<i>Pozostałe zobowiązania</i>	<i>81</i>	<i>416</i>	<i>1 592</i>	<i>688</i>	<i>107</i>
<i>Rozliczenia międzyokresowe przychodów</i>	<i>36</i>	<i>34</i>	<i>29</i>	<i>21</i>	<i>36</i>
<i>Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne</i>	<i>67</i>	<i>76</i>	<i>85</i>	<i>102</i>	<i>64</i>
<i>Pozostałe rezerwy</i>	<i>99</i>	<i>41</i>	<i>32</i>	<i>1</i>	<i>101</i>
PASYWA RAZEM	130 572	122 956	112 726	119 992	121 109

Na bieżące jednostkowe wyniki segmentu Inne w analizowanym okresie największy wpływ miała wskazana powyżej dywidenda otrzymana od podmiotu zależnego oraz obciążenia wyniku wynikające z redukcji zaangażowania spółki CD PROJEKT S.A. w podmiocie zależnym cdp.pl Sp. z o.o. Oba typy transakcji podlegały eliminacji na poziomie skonsolidowanych sprawozdań Grupy CD PROJEKT. W pozostałych pozycjach Pasywów segmentu Inne nie wystąpiły istotne zmiany.

■ Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych Grupy CD PROJEKT

w tys. zł	2013 Q3	2013 Q4	2014 Q1	2014 Q2	2014 Q3
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA					
Zysk (Strata) netto	4 427	2 713	1 386	3 234	-3 463
Korekty razem:	1 154	7 406	2 963	-347	133
Amortyzacja	804	801	826	832	921
Odsetki i udziały w zyskach	-215	-213	-166	-141	-198
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-75	57	-269	-1 810	-1 140
Zmiana stanu rezerw	105	-959	-110	69	-67
Zmiana stanu zapasów	-5 936	-4 866	-6 204	-9 027	-13 502
Zmiana stanu należności	-3 337	5 624	-13 221	-2 683	6 793
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	7 483	3 626	22 038	14 887	5 329
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów	2 459	3 430	-185	-2 793	1 369
Inne korekty	-134	-94	254	319	628
Gotówka z działalności operacyjnej	5 581	10 119	4 349	2 887	-3 330
Podatek dochodowy od zysku (straty) przed opodatkowaniem	817	1 613	445	1 249	-231
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony	-1 704	-682	-1 443	-21	819
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	4 694	11 050	3 351	4 115	-2 742
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA					
Wpływy	291	577	405	7 285	1 363
Zbycie wartości niemiat. oraz rzeczowych aktywów trwałych	39	4	91	6 573	49
Zbycie aktywów finansowych	31	65	29	-29	28
Inne wpływy inwestycyjne	221	508	285	741	1 286
Wydatki	1 221	1 760	1 475	2 002	4 586
Nabycie wartości niemiat. oraz rzeczowych aktywów trwałych	1 121	1 416	1 475	969	1 703
Wydatki na aktywa finansowe	-	-	-	2	1 900
Inne wydatki inwestycyjne	100	344	-	1 031	983
B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-930	-1 183	-1 070	5 283	-3 223
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA					
Wpływy	5	21	4	86	5
Kredyty i pożyczki	5	-8	4	1	5
Inne wpływy finansowe	-	29	-	85	-
Wydatki	123	361	120	157	166
Splaty kredytów i pożyczek	46	214	1	-	4
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	72	104	107	156	161
Odsetki	5	44	12	1	1
Inne wydatki finansowe	-	-1	-	-	-
C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-118	-340	-116	-71	-161
D. Przepływy pieniężne netto razem	3 646	9 527	2 165	9 327	-6 126
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	3 646	9 527	2 165	9 327	-6 126
F. Środki pieniężne na początek okresu	26 511	30 157	39 684	41 849	51 176
G. Środki pieniężne na koniec okresu	30 157	39 684	41 849	51 176	45 050

Skonsolidowane przepływy z działalności operacyjnej w okresie trzeciego kwartału w ujemnej wysokości 2,7 mln zł wynikają w największym stopniu z realizowanej na dużą skalę produkcji (zmiana stanu zapasów) i promocji (koszty i wyniki bieżącego okresu) gry Wiedźmin 3: Dziki Gon prowadzonej w ramach segmentu Produkcji gier. Niezależnie od ponoszonych nakładów związanych z

przyszłą premierą gry Wiedźmin 3 za okres pierwszych trzech kwartałów bieżącego roku Grupa wykazała 4,7 mln zł dodatnich przepływów gotówkowych, co zdaniem zarządu należy uznać za wynik szczególnie dobry, będący pochodną wysokiego oczekiwania i popytu na najbliższą dużą premierę produkcji CD PROJEKT RED, zarówno wśród dystrybutorów na całym świecie, jak i klientów detalicznych realizujących od czerwca bieżącego roku zakupy przedpremierowe Wiedźmina 3 na komputery PC w ramach cyfrowej dystrybucji (zmiana stanu zobowiązań).

W zakresie działalności inwestycyjnej w trzecim kwartale Grupa wykazała ujemne przepływy finansowe w wysokości 3,2 mln między innymi za sprawą bieżących inwestycji w środki trwałe i wartości niematerialne i prawne, a także w związku ze zwiększeniem o 1,9 mln zł inwestycji bieżących nadwyżek gotówkowych w jednostki funduszu PKO TFI wykazane w pozycji Wydatki na aktywa finansowe. Jednocześnie w trakcie pierwszych trzech kwartałów bieżącego roku Grupa wykazała dodatnie przepływy z działalności inwestycyjnej w wysokości 993 tys. zł, na które składała się między innymi sprzedaż nieruchomości biurowo magazynowej w Nowym Sączu, zrealizowana w drugim kwartale bieżącego roku.

Zarówno w trzecim kwartale, jak i w okresie pierwszych trzech kwartałów bieżącego roku Grupa nie posiadając zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek nie wykazała istotnych przepływów w ramach działalności finansowej.

Łącznie stan środków pieniężnych Grupy na przestrzeni trzeciego kwartału bieżącego roku uległ zmniejszeniu o 6,1 mln zł przy jednoczesnym zwiększeniu inwestycji w jednostki funduszy PKO TFI o 1,9 mln zł. Na przestrzeni trzech kwartałów bieżącego roku Grupa zwiększyła stan posiadanych środków pieniężnych o 5,4 mln zł oraz wartość inwestycji w jednostkach funduszu PKO TFI o 1,9 mln zł.

Zaprezentowane w powyższej tabeli skonsolidowane sprawozdania z przepływów pieniężnych za poszczególne kwartały po zsumowaniu mogą w wybranych pozycjach dawać wynik nieznacznie różniący się od opublikowanych przez Spółkę sprawozdań za okresy dłuższe niż okres jednego kwartału. Różnica wynikać może z dokonanych zaokrągleń do pełnych tysięcy złotych lub z przeliczenia kwartalnych sprawozdań podmiotów zagranicznych raportujących w walutach obcych innymi kursami niż wykorzystane do przeliczenia sprawozdań za okresy dłuższe.