CD PROJEKT®

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI

# GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

ZA OKRES OD 1 STYCZNIA DO 30 CZERWCA 2019 ROKU

# Spis Treści


**6 Krótka charakterystyka Grupy Kapitałowej CD PROJEKT**

7 Profil działalności

10 Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

**14 Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT**

15 Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

17 Opis segmentów biznesowych, produktów i usług, rynków zbytu, dostawców i odbiorców

33 Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

35 Czynniki które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału

35 Umowy znaczące

36 Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej

**37 Wyniki finansowe Grupy CD PROJEKT**

38 Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowychujawnionych w skonsolidowanym i jednostkowym sprawozdaniu finansowym

**57 Ład korporacyjny**

58 Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych

58 Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu

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

63 Skład Zarządu CD PROJEKT S.A.

64 Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT S.A.

65 Skład Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

65 Zmiany w składzie Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

66 Zasady ładu korporacyjnego

66 Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem

# 16.04.2020

PREMIERA GRY *CYBERPUNK 2077*

## Keanu Reeves

jako jedna z głównych postaci w grze *Cyberpunk 2077*

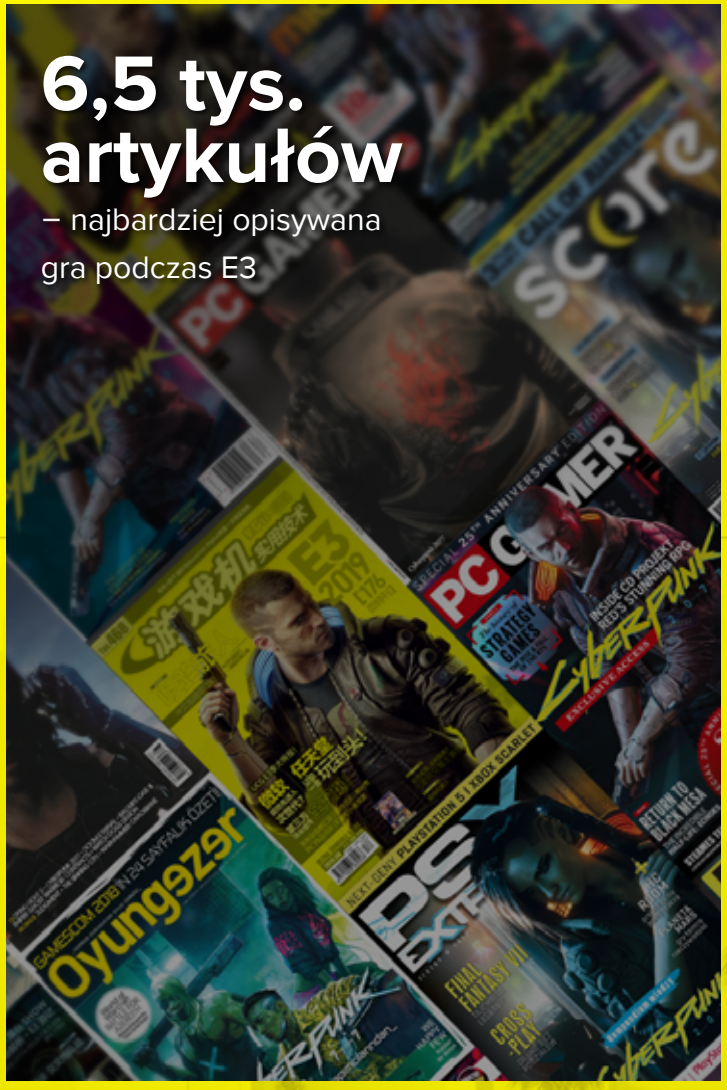
**7 000 osób**
obejrzało pokaz *Cyberpunka* na E3

**12 000 osób**
obejrzało pokaz *Cyberpunka* na gamescom

***Cyberpunk 2077***
otrzymał już w sumie
**ponad 200 nagród**

## Ponad 30 mln*

wyświetleń (we wszystkich kanałach) zaprezentowanego na E3 2019 trailera gry *Cyberpunk 2077*




## 6,5 tys. artykułów

– najbardziej opisywana gra podczas E3

## Mocny start kampanii preorderowej

gry *Cyberpunk 2077* – 09.06.2019

Gra *Cyberpunk 2077* zapowiedziana na

## Google Stadia

* Dane na 29 sierpnia 2019 r.

Zapowiedziana została wersja gry
**GWINT na iPhone**

Premiera gry *Wiedźmin 3*
w wersji na
**Nintendo Switch 15.10.2019**

Kapitalizacja giełdowa CD PROJEKT S.A. wyniosła
**22,1 mld zł***

Ukazały się dwa dodatki do GWINTA
***Krwawa Klątwa***
oraz
***Novigrad***

W pierwszym półroczu 2019 r.
przychody ze sprzedaży wyniosły
**214,4 mln zł**
a zysk netto
**51,7 mln zł**

Udostępniona wersja beta aplikacji
**GOG GALAXY 2.0**
zbiera bardzo pozytywne recenzje
mediów i użytkowników

Trylogia Wiedźmińska
sprzedały się już w
**40 mln**
egzemplarzy

Klasyki firmy Blizzard
w ofercie GOG.com

Uruchomiliśmy
**CD PROJEKT RED STORE**
działający na terenie
Unii Europejskiej

* Dane na 31 lipca 2019 r.

# Krótka charakterystyka Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

# Profil działalności

CD PROJEKT S.A. (CD PROJEKT, Spółka), z siedzibą w Warszawie, prowadzi działalność w globalnej, dynamicznie rozwijającej się branży elektronicznej rozrywki. Działalność realizowana na polskim rynku od dwudziestu pięciu lat pod marką CD PROJEKT pierwotnie koncentrowała się na dystrybucji zagranicznych gier wideo w Polsce (działalność ta jako CDP.pl została w 2014 r. wydzielona poza Grupę). Momentem przełomowym w historii Grupy było powołanie w 2002 r. studia deweloperskiego CD PROJEKT RED i rozpoczęcie prac nad stworzeniem pierwszej dużej gry RPG[1] – *Wiedźmin*.

**Mapa 1** Grupa CD PROJEKT na świecie

- Siedziba główna (studio CD PROJEKT RED i GOG.com)
- Studia deweloperskie CD PROJEKT RED
- Biura lokalne
- Menadżerowie ds. społeczności

1 Role-Playing Game – gra fabularna oparta na narracji

Obecnie Grupa CD PROJEKT prowadzi działalność operacyjną w dwóch kluczowych segmentach biznesowych – CD PROJEKT RED i GOG.com.

## CD PROJEKT RED

Produkcja i wydawanie gier wideo oraz produktów towarzyszących wykorzystujących posiadane przez Spółkę marki.

## GOG.com

Cyfrowa dystrybucja gier komputerowych za pomocą własnej platformy GOG.com i aplikacji GOG Galaxy.

*Siedziba CD PROJEKT S.A. w Warszawie*

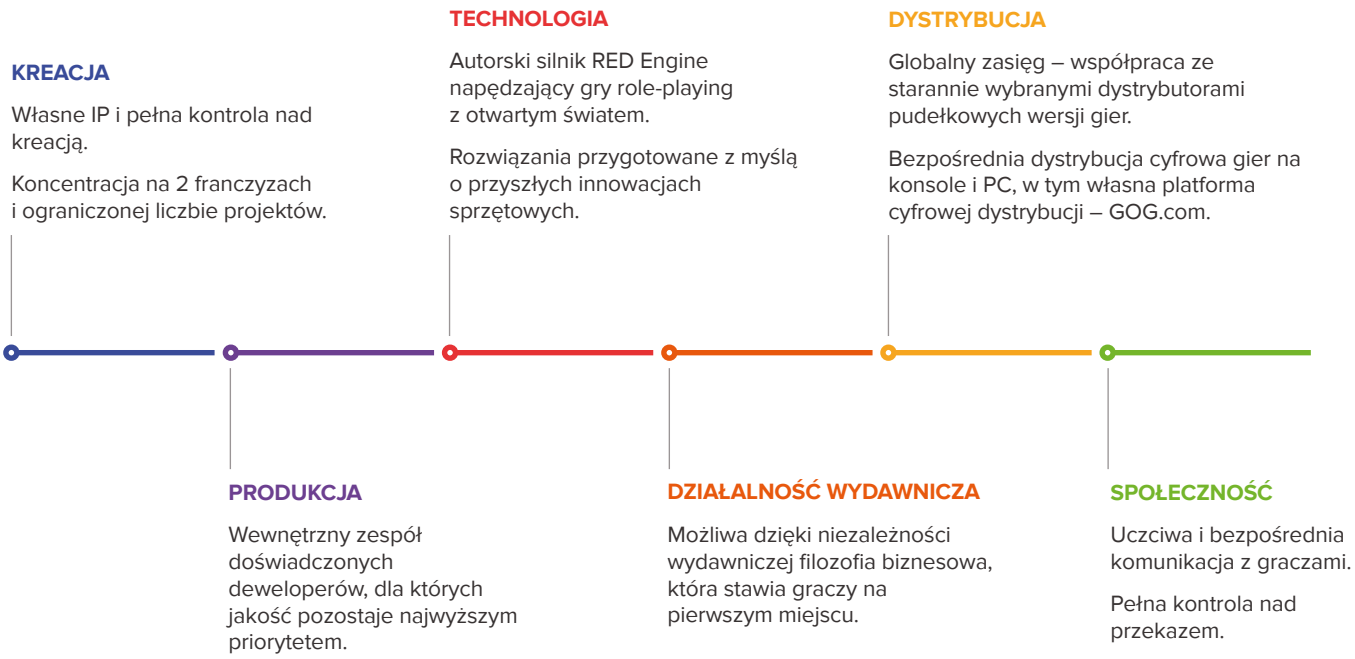
W okresie sprawozdawczym 96% przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT pochodziło z działalności eksportowej. W pierwszym półroczu 2019 r. 66% sprzedaży realizowanej było do odbiorców w Ameryce Północnej, a 24% do odbiorców z Europy.

*Siedziba GOG sp. z o.o. w Warszawie*

## Filozofia biznesowa

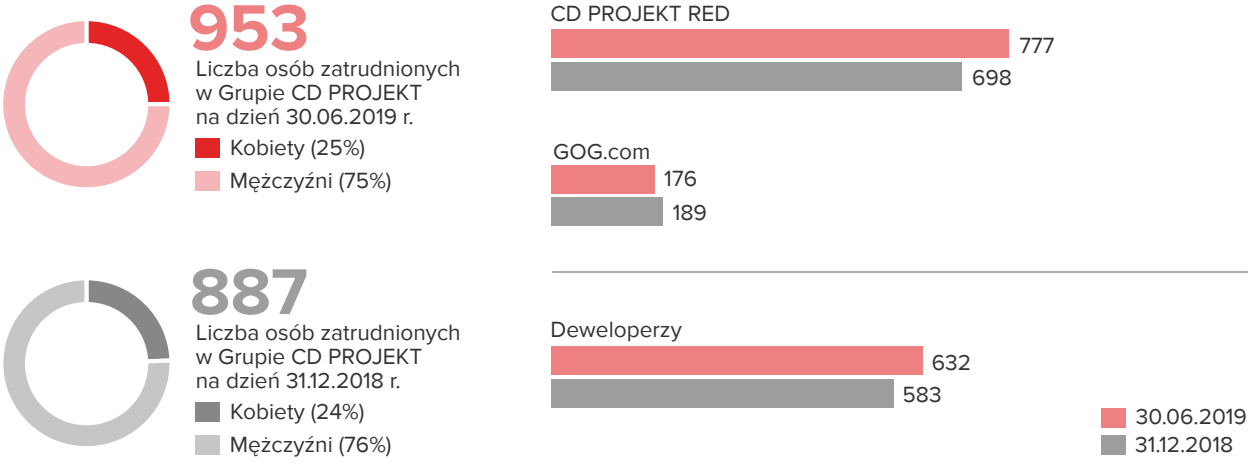
Filozofia działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT opiera się na dwóch filarach – koncentracji na najwyższej jakości produkowanych gier i serwisów oraz na zachowaniu niezbędnej do tego niezależności, w tym niezależności kreatywnej i finansowej. Zdaniem Zarządu czynniki te są dla Grupy kluczem do osiągnięcia sukcesu w konkurencyjnej globalnej branży elektronicznej rozrywki. CD PROJEKT RED spośród innych producentów i wydawców gier wyróżnia model biznesowy prowadzonej działalności. Zakłada on sprawowanie kontroli nad każdym istotnym etapem tworzenia i sprzedaży gier – wizją twórczą, procesami produkcji, rozwiązaniami technologicznymi, procesem wydawniczym, promocją, dystrybucją oraz bezpośrednimi relacjami z graczami. Integralnym elementem modelu biznesowego jest rozwijanie własnej platformy cyfrowej dystrybucji oraz rozgrywki online, która jest częścią przyjaznego ekosystemu stworzonego z myślą o graczach.

**Schemat 1** Model biznesowy produkcji gier w CD PROJEKT RED



## Zatrudnienie

**Schemat 2** Zatrudnienie w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT na koniec 2018 r. i pierwszej połowy 2019 r.




Na koniec pierwszego półrocza 2019 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT zatrudniała 953 osoby. 82% z nich stanowiło zespół segmentu CD PROJEKT RED, 18% GOG.com. Dynamiczny wzrost zatrudnienia Grupy na przestrzeni ostatniego roku związany jest przede wszystkim ze zwiększaniem skali działalności i realizowanych projektów.

# Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT działa na globalnym rynku gier wideo, który jest jedną z najdynamiczniejszych gałęzi światowej gospodarki. Skumulowany roczny wskaźnik wzrostu (CAGR) za okres od 2018 r. do 2022 r. szacowany jest na poziomie 9%, a wartość rynku w 2019 r. prognozowana jest na poziomie 152,1 mld USD[2]. Według raportu PWC „Global Entertainment & Media Outlook 2018-2022"[3] odbiorcy przeznaczają coraz więcej czasu oraz pieniędzy na branżę rozrywki i mediów, a gry komputerowe są drugą najchętniej wybieraną formą spędzania czasu.

Na perspektywy rozwoju Grupy wpływa nie tylko systematyczna popularyzacja tego rodzaju rozrywki jako dostępnej i atrakcyjnej dla masowego użytkownika, ale także stały rozwój technologii umożliwiający tworzenie coraz lepszych i coraz bardziej realistycznych produktów, rosnąca dostępność i przystępność cenowa urządzeń do grania oraz nowe metody dotarcia do potencjalnych graczy i dystrybucji gier.

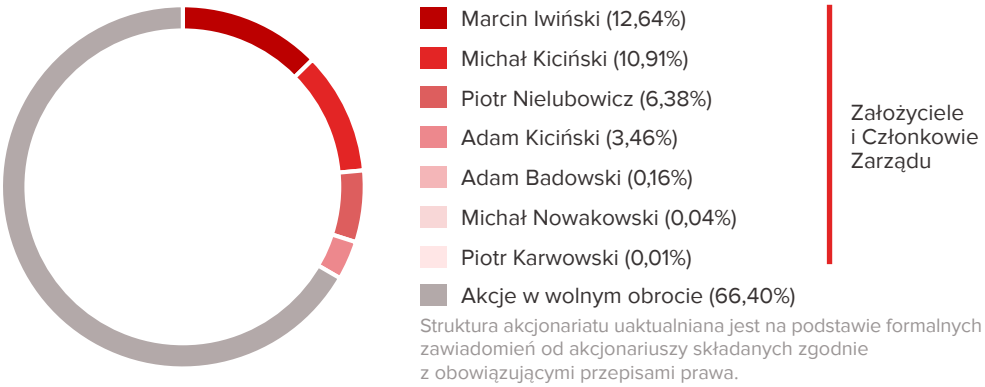
2 Key numbers, Newzoo, data odsłony: 26 sierpnia 2019 r., newzoo.com/key-numbers/
3 Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2018–2022, PWC, data odsłony: 26 sierpnia 2019 r., pwc.com/gx/en/entertainment-media/outlook/perspectives-from-the-global-entertainment-and-media-outlook-2018-2022.pdf

## CD PROJEKT S.A. na rynku kapitałowym

Działalność prowadzona pod marką CD PROJEKT jest obecna na warszawskim parkiecie od 2010 r., kiedy to, w wyniku zawartej w 2009 r. umowy inwestycyjnej pomiędzy CDP Investment sp. z o.o.[4], a Optimus S.A. oraz zaangażowanymi w transakcje udziałowcami i akcjonariuszami spółek, Optimus nabył 100% udziałów w spółce CDP Investment, a dotychczasowi udziałowcy CDP Investment objęli akcje w Optimus S.A. Formalne połączenie obu spółek nastąpiło w grudniu 2010 r.

Na Głównym Rynku Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie, w trybie notowań ciągłych, notowanych jest 96 120 000 akcji Spółki. Największymi akcjonariuszami CD PROJEKT S.A. pozostają jej współzałożyciele – Marcin Iwiński i Michał Kiciński. Akcjonariuszami Spółki będącymi jednocześnie Członkami Zarządu i posiadającymi znaczne pakiety akcji są również Adam Kiciński – Prezes Zarządu oraz Piotr Nielubowicz – Wiceprezes Zarządu ds. finansowych.

**Wykres 1** Akcjonariat Spółki z uwzględnieniem członków zarządu na dzień przekazania niniejszego sprawozdania do publikacji




Struktura akcjonariatu uaktualniana jest na podstawie formalnych zawiadomień od akcjonariuszy składanych zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.

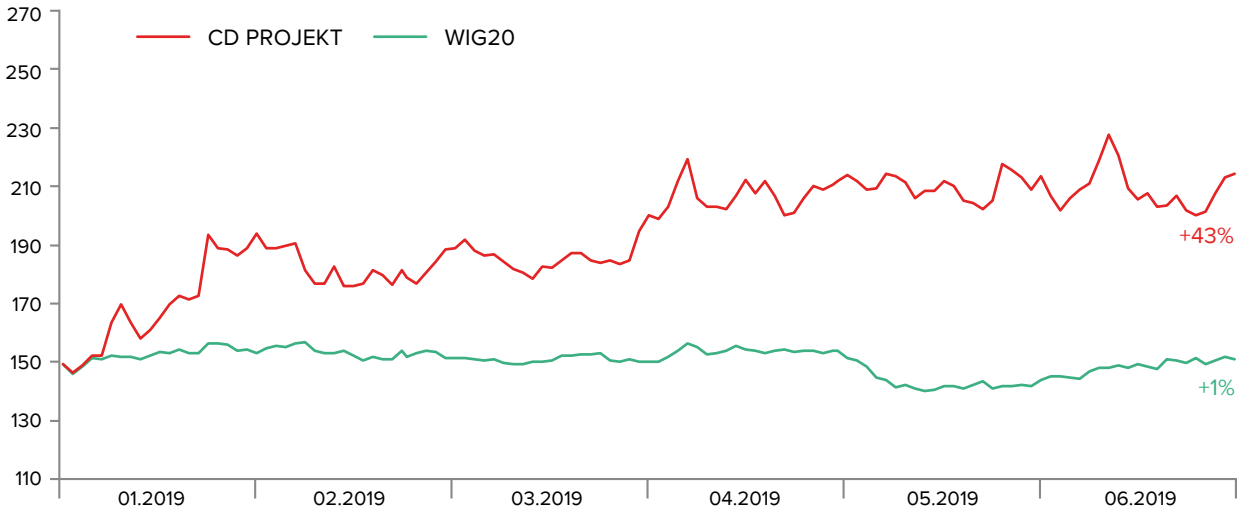
Zawiadomieniem z dnia 25 czerwca 2019 r. Nationale-Nederlanden Powszechne Towarzystwo Emerytalne S.A. poinformowało o zmniejszeniu ilości kontrolowanych przez siebie akcji, poniżej ustawowego progu 5% ogółu akcji[5].

W wolnym obrocie (tzw. free float) pozostaje 66,40% akcji CD PROJEKT S.A.

W marcu 2019 r. Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie rozpoczęła publikację indeksu sektorowego WIG.GAMES. Udział akcji Spółki w portfelu indeksu wynosi 41,78% (na dzień 29.07.2019 r.).

4 Nazwa ówczesnej spółki holdingowej historycznej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
5 RB 15/2019

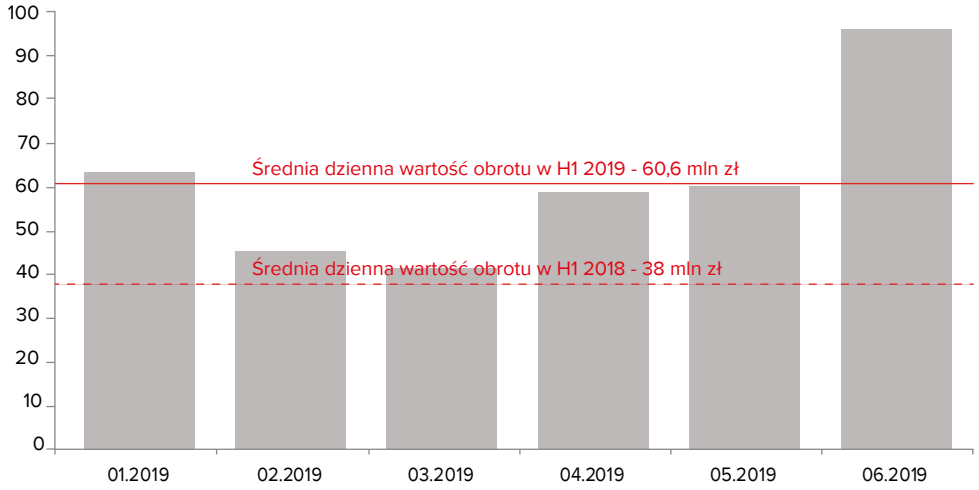
**Wykres 2** Notowania akcji CD PROJEKT S.A. i indeksu WIG20 na GPW w okresie od 1 stycznia 2019 r. do 30 czerwca 2019 r.




Od 1 stycznia 2019 r. do 30 czerwca 2019 r. kurs zamknięcia akcji Spółki zmieniał się w przedziale od 148 zł (3 stycznia 2019 r.) do 228,50 zł (10 czerwca 2019 r.). W trakcie półrocza notowania kursu akcji CD PROJEKT wzrosły o 43%, osiągając 28 czerwca 2019 r. wartość 215,30 zł. W analogicznym okresie indeks WIG20 zyskał 1%, a indeks szerokiego rynku WIG 3%.

Na koniec czerwca 2019 r. kapitalizacja giełdowa CD PROJEKT S.A. wyniosła 20,7 mld zł, natomiast na koniec lipca 2019 r. sięgnęła 22,1 mld zł.

**Wykres 3** Średnia dzienna wartość obrotów akcjami CD PROJEKT S.A. w ujęciu miesięcznym w okresie od 1 stycznia 2019 r. do 30 czerwca 2019 r. w mln zł




W 2019 r. istotnie zwiększyła się płynność akcji CD PROJEKT S.A. mierzona wartością obrotu. Łączna wartość obrotu akcjami Spółki w pierwszej połowie 2019 r. wyniosła 7,4 mld zł i była o 68% wyższa niż w analogicznym okresie 2018 r. Średnia dzienna wartość obrotu wyniosła w omawianym okresie 60,6 mln zł, podczas gdy rok wcześniej znajdowała się na poziomie 38 mln zł. Istotnie zwiększyła się również średnia dzienna liczba transakcji na sesję z 2686 do 4014 transakcji.

**Tabela 1** Kluczowe dane dotyczące akcji CD PROJEKT S.A.

| | H1 2019 | H1 2018 | Zmiana |
|---|---|---|---|
| Zysk netto na akcję (w zł) | 0,54 | 0,55 | - 1,43% |
| Liczba akcji w obrocie giełdowym (w tys. szt.) na koniec okresu | 96 120 | 96 120 | - |
| Najwyższy kurs akcji na zamknięciu w roku obrotowym (w zł) | 228,50 | 172,00 | 32,85% |
| Najniższy kurs akcji na zamknięciu w roku obrotowym (w zł) | 148,00 | 98,00 | 51,02% |
| Cena akcji na początek okresu (w zł) | 151,00 | 100,00 | 51,00% |
| Cena akcji na koniec okresu (w zł) | 215,30 | 161,80 | 33,07% |
| Średnia cena akcji w okresie (w zł) | 194,81 | 124,64 | 56,30% |
| Wskaźnik P/E na koniec okresu | 398,70 | 294,18 | 35,53% |
| Kapitalizacja na koniec okresu (w tys. zł) | 20 694 636 | 15 552 216 | 33,07% |
| Średnia dzienna liczba transakcji na sesję | 4014 | 2 686 | 49,44% |
| Średnia dzienna wartość obrotów (w tys. zł) | 60 568 | 38 031 | 59,26% |
| Średni dzienny wolumen obrotu (w szt.) | 307 524 | 278 337 | 10,49% |

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania komentarze analityczne i rekomendacje dla akcji Spółki wydaje 17 biur i domów maklerskich zarówno krajowych, jak i zagranicznych. Lista domów maklerskich i analityków wydających rekomendacje dla CD PROJEKT S.A. znajduje się na stronie internetowej CD PROJEKT pod adresem: cdprojekt.com/pl/inwestorzy/analitycy/

# Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

# Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

W dniu 14 stycznia 2019 r. powołano nową spółkę Grupy Kapitałowej CD PROJEKT działającą pod firmą CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o.

Na koniec czerwca 2019 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT składała się z jednostki dominującej CD PROJEKT S.A. i 5 spółek zależnych – GOG sp. z o.o., CD PROJEKT Inc., CD PROJEKT Co., Ltd., Spokko sp. z o.o. oraz CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o.

**Schemat 3** Grupa Kapitałowa CD PROJEKT na koniec pierwszej połowy 2019 r.

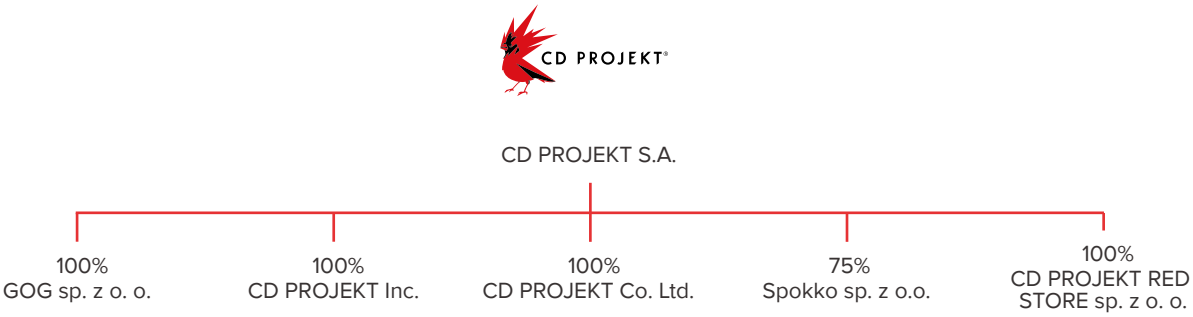


**Tabela 2** Opis podstawowej działalności spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 30 czerwca 2019 r.

| Spółka | Przedmiot działalności |
|---|---|
| CD PROJEKT S.A. | Głównym przedmiotem działalności Spółki realizowanym za pomocą studia CD PROJEKT RED jest tworzenie gier wideo, ich samodzielne wydawanie oraz sprzedaż licencji na ich dystrybucję, a także produkcja, sprzedaż lub licencjonowanie produktów towarzyszących, wykorzystujących posiadane przez Spółkę marki. CD PROJEKT S.A. pełni także funkcję spółki holdingowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, koordynującej działalność prowadzoną poprzez spółki zależne w ramach Grupy Kapitałowej. |
| GOG sp. z o.o. | Spółka świadczy usługi sprzedaży gier komputerowych za pośrednictwem internetu klientom z całego świata, umożliwiając dokonanie zakupu gry, zapłatę za grę oraz jej pobranie na własny komputer; spółka jest właścicielem globalnej platformy cyfrowej dystrybucji i strony internetowej GOG.com. Ponadto w ramach utworzonego konsorcjum z CD PROJEKT S.A. spółka uczestniczy w pracach i obsłudze gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*, odpowiadając za szeroko rozumianą funkcjonalność sieciową gry oraz za sprzedaż w ramach gry realizowaną na komputerach PC. |
| CD PROJEKT Inc. | Spółka koordynuje działania wydawnicze i promocyjne produktów sprzedawanych przez CD PROJEKT S.A. oraz platformy GOG.com na terenie Ameryki Północnej za pomocą biura w Los Angeles. |
| CD PROJEKT Co., Ltd. | Głównym celem działalności spółki jest zapewnienie obecności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na terenie Chin, w tym utworzenie lokalnego zespołu koordynującego działania wydawnicze i promocyjne, związane m.in. z animacją gry *GWINT* na terenie Chin. |
| Spokko sp. z o.o. | Studio deweloperskie specjalizujące się w realizacji projektów na urządzenia mobilne. |
| CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. | Celem działalności podmiotu jest sprzedaż online na terenie Unii Europejskiej produktów związanych z grami wideo wyprodukowanymi przez CD PROJEKT RED. |

Powyższe spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT istniejące na dzień 30 czerwca 2019 r., z wyłączeniem CD PROJEKT Co., Ltd., Spokko sp. z o.o. i CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. objęte były pełną konsolidacją. Szczegółowe informacje na ten temat znajdują się w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za pierwszą połowę 2019 r.

# Opis segmentów biznesowych, produktów i usług, rynków zbytu, dostawców i odbiorców

W pierwszej połowie 2019 r. działalność Grupy Kapitałowej prowadzona była w dwóch segmentach biznesowych:

- CD PROJEKT RED,
- GOG.com.

## Segment CD PROJEKT RED

### Przedmiot i model prowadzonej działalności

Produkcja gier komputerowych realizowana jest przez studio CD PROJEKT RED funkcjonujące w strukturach CD PROJEKT S.A. (krajowa spółka holdingowa Grupy Kapitałowej CD PROJEKT), CD PROJEKT Inc. (USA) oraz CD PROJEKT Co., Ltd. (Chiny). Działalność ta opiera się na posiadanych przez Spółkę markach: *Wiedźmin* i *Cyberpunk*.

Polega ona na tworzeniu i wydawaniu gier wideo, sprzedaży licencji na ich dystrybucję, koordynacji promocji sprzedaży, a także na produkcji, sprzedaży lub licencjonowaniu produktów towarzyszących wykorzystujących posiadane marki.

Ponadto w ramach prowadzonej działalności wydawniczej Spółka odpowiada za kształt kampanii promujących własne produkty oraz samodzielnie realizuje bezpośrednią komunikację z graczami za pośrednictwem kanałów elektronicznych i mediów społecznościowych (patrz podrozdział Komunikacja) oraz poprzez regularny udział w targach branżowych.

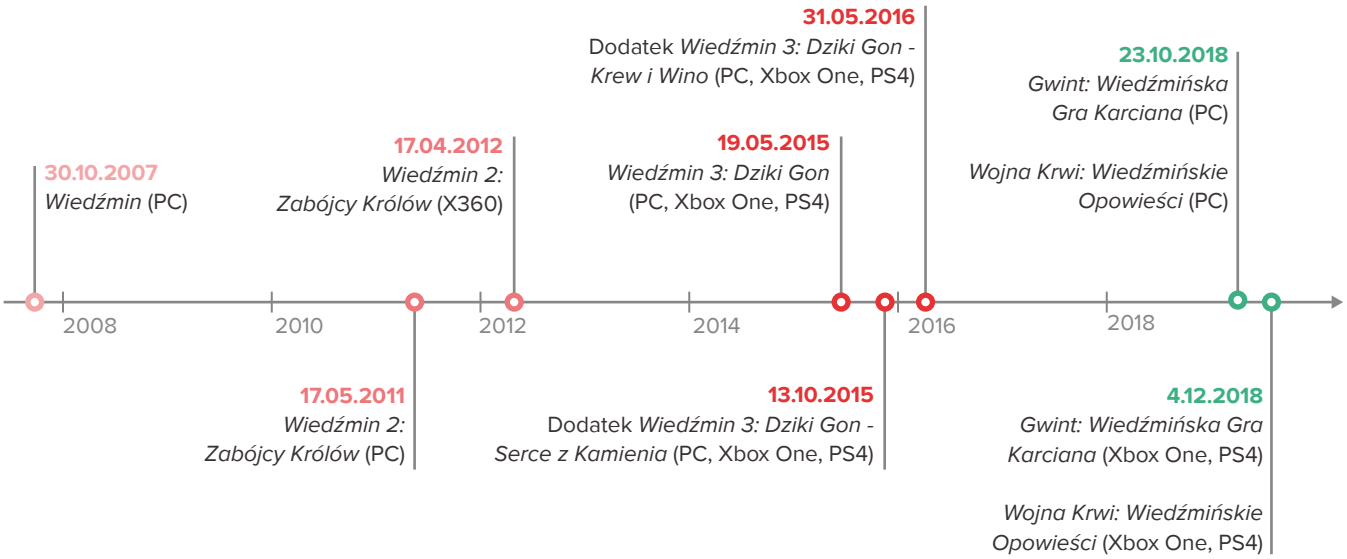
## Podstawowe produkty

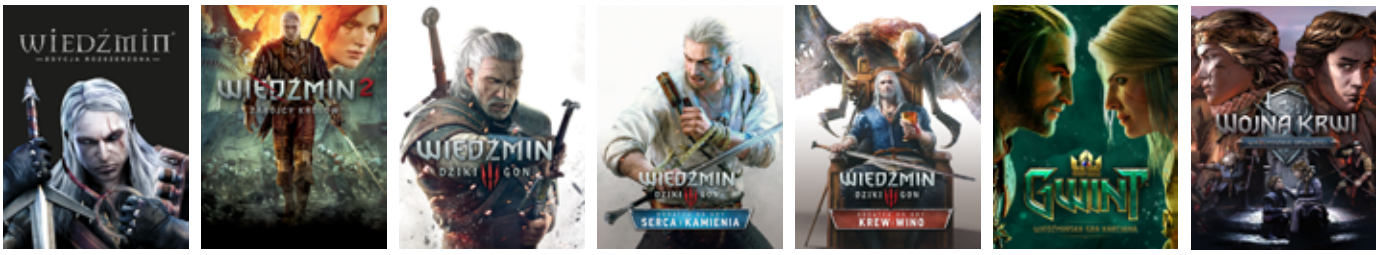
Produkcja gier wideo rozpoczęła się w 2002 r., kiedy wystartowały prace nad debiutancką grą z gatunku RPG – *Wiedźmin*. Pierwsza gra oparta na prozie Andrzeja Sapkowskiego została wydana w październiku 2007 r., uzyskała ponad 100 nagród i okazała się sukcesem na światową skalę.

Obecnie w portfolio głównych produktów studia znajdują się gry wideo: *Wiedźmin*, *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*, *Wiedźmin 3: Dziki Gon* oraz dwa dodatki – *Serca z Kamienia* i *Krew i Wino*.

W 2018 r. premierę miała, rozwijana w konsorcjum z GOG sp. z o.o., gra sieciowa *GWINT*: Wiedźmińska Gra karciana oraz bazująca na jej mechanice *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*.

**Schemat 4** Premiery studia CD PROJEKT RED w latach 2007-2019




Gry o przygodach profesjonalnego łowcy potworów Geralta z Rivii zdobyły łącznie ponad 1000 nagród.

Jeszcze na rok 2019 Spółka zapowiedziała wydanie gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* na konsolę Nintendo Switch oraz gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* na telefony z systemem iOS.

Ponadto CD PROJEKT RED kontynuuje prace nad największą w historii studia grą RPG – *Cyberpunk 2077*. W rozgrywającym się w tętniącym życiem i technologią otwartym świecie gracze wcielają się w V — cyberpunka stawiającego pierwsze kroki w najniebezpieczniejszym mieście przyszłości. Akcja *Cyberpunk 2077* umiejscowiona jest w uniwersum systemu fabularnego *Cyberpunk 2020* stworzonego przez Mike'a Pondsmitha.

## Kluczowe źródła przychodów

Sprzedaż gier CD PROJEKT RED realizowana jest przez Spółkę w następujących podstawowych modelach biznesowych:

- sprzedaż praw do dystrybucji gry na określonym terytorium (w wersji pudełkowej lub cyfrowej) rozliczana post factum na podstawie sporządzanych przez partnerów Spółki miesięcznych lub kwartalnych raportów sprzedaży / raportów licencyjnych,
- sprzedaż fizycznych pudełkowych produktów (gier w pudełkach) do partnerów dystrybucyjnych,
- sprzedaż pakietów kodów uprawniających do pobrania i instalacji gry,
- sprzedaż realizowana poprzez opcjonalne mikropłatności wewnątrz *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej* (m.in. beczki z kartami, pył meteorytowy) za pośrednictwem GOGa i właścicieli platform konsolowych.

CD PROJEKT S.A. współpracuje z szeregiem odbiorców z całego świata (np. BANDAI NAMCO Entertainment Europe, Microsoft, Sony, VALVE Corporation, Warner Bros. Home Entertainment) oraz z Polski (cdp.pl, GOG) na podstawie długookresowych umów licencyjnych i dystrybucyjnych. Standardowo zawierane przez Spółkę umowy na cyfrową dystrybucję przewidują raportowanie w cyklach miesięcznych, zaś umowy na dystrybucję fizyczną przewidują raportowanie w cyklach kwartalnych. W zależności od partnera lub umowy Spółka otrzymuje stosowne raporty licencyjne 30, 45 lub 60 dni od końca okresu podlegającego raportowaniu (tj. miesiąca lub kwartału).

W pierwszej połowie 2019 r. najważniejszymi pod względem wartości wygenerowanego przychodu w ramach segmentu CD PROJEKT RED były projekty:

- *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami – *Serca z Kamienia* i *Krew i Wino*,
- *Wojna Krwi: Wiedźmińskie opowieści*,
- *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*.

Ponadto kontynuowana była sprzedaż pierwszej części *Wiedźmina* i *Wiedźmina 2: Zabójcy Królów*, które wciąż cieszą się zainteresowaniem ze strony graczy i generują stały strumień przychodów.

## Kluczowi odbiorcy i dostawcy

W ramach segmentu CD PROJEKT RED Grupa prowadzi aktywną sprzedaż swoich produkcji na poszczególne platformy sprzętowe zarówno w tradycyjnych kanałach dystrybucji za pośrednictwem czołowych dystrybutorów (np. BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S., BANDAI NAMCO Entertainment Australia PTY LTD, cdp.pl sp. z o.o. czy Warner Bros. Home Entertainment), jak i za pośrednictwem czołowych platform cyfrowej dystrybucji gier wideo na świecie (m.in. Steam, PlayStation Store, Xbox Games Store, Origin, Amazon, Humble Bundle czy App Store oraz własnej platformy GOG.com).

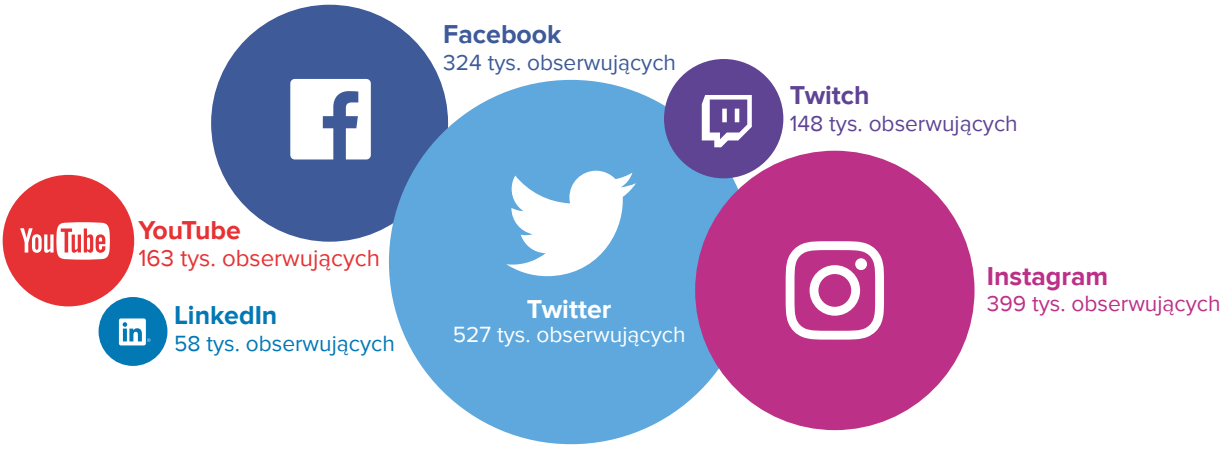
W pierwszej połowie 2019 r. przychody ze sprzedaży na rzecz dwóch odbiorców przekroczyły 10% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy i wyniosły odpowiednio 45 897 tys. zł i 43 406 tys. zł, to jest 21,4% i 20,2% przychodów Grupy. Odbiorcy Ci nie byli podmiotami powiązanymi z CD PROJEKT S.A. ani z jej spółkami zależnymi. Sprzedaż na rzecz pozostałych odbiorców nie przekroczyła progu 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

W procesie produkcji wykorzystywane są zewnętrzne narzędzia i rozwiązania, jednak nie mają one wpływu na wystąpienie istotnej koncentracji po stronie dostawców Grupy Kapitałowej. W pierwszej połowie 2019 r. współpraca z żadnym z dostawców CD PROJEKT RED nie przekroczyła poziomu 10% przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej.

## Komunikacja

Studio CD PROJEKT RED przywiązuje dużą wagę do prowadzenia bezpośredniej i szczerej komunikacji ze społecznością graczy na całym świecie. Komunikacji przyświeca hasło „Gamers first". Najpopularniejszym sposobem kontaktu z graczami są media społecznościowe. CD PROJEKT RED aktywnie prowadzi ponad 90 profili w kilkunastu językach w różnych mediach społecznościowych – zarówno tych o zasięgu globalnym, jak i lokalnych, jak np. chińskie platformy BILIBILI i Weibo, czy koreańska Naver Cafe.

**Schemat 5** Liczba użytkowników i subskrybentów profili Studia CD PROJEKT RED – dane na 1 sierpnia 2019 r.

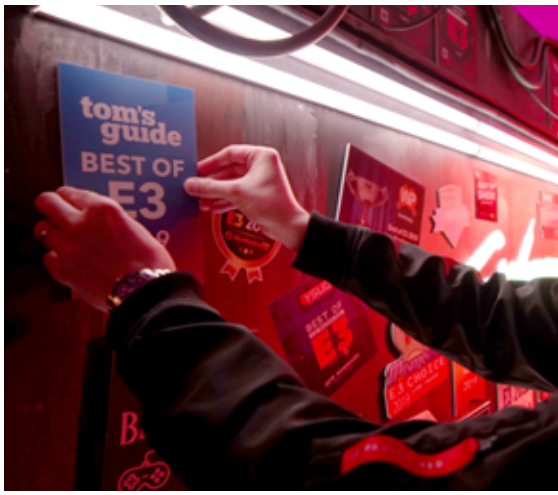


## Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe

**Cyberpunk**

Najważniejszym wydarzeniem pierwszego półrocza 2019 r. była prezentacja gry *Cyberpunk 2077* na najistotniejszych targach branżowych – E3 w Los Angeles. 9 czerwca podczas oficjalnej konferencji Microsoft, została ogłoszona data premiery gry *Cyberpunk 2077* - 16 kwietnia 2020 r.

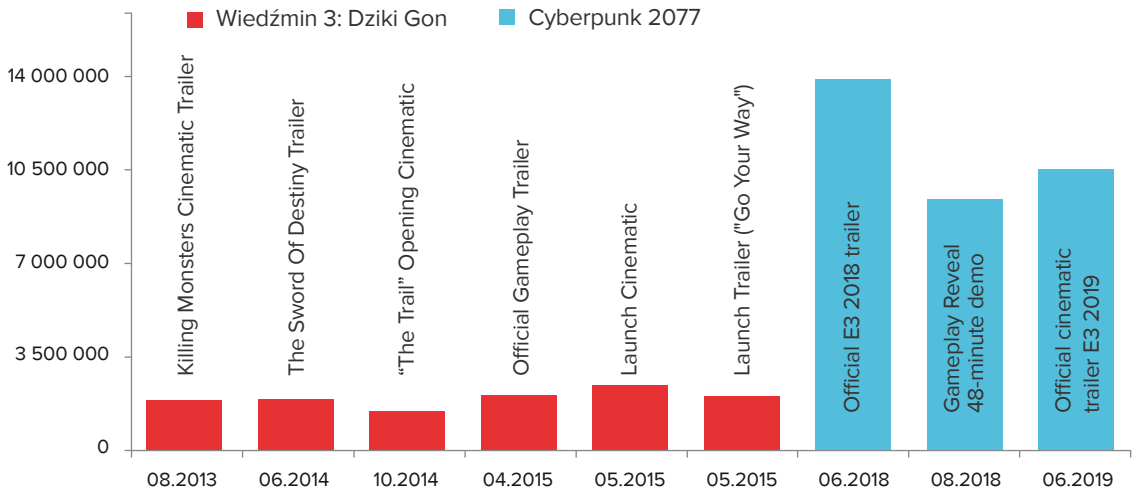
Równocześnie CD PROJEKT RED podał skład pudełka z grą dla wersji podstawowej oraz kolekcjonerskiej i wraz z partnerami dystrybucyjnymi rozpoczęta została akcja zbierania zamówień przedpremierowych na grę.



Podczas konferencji Microsoft został również ujawniony udział w produkcji Keanu Reevesa grającego postać Johnny'ego Silverhanda. W ramach współpracy ze studiem aktor uczestniczył w sesjach motion-capture i użyczył Johnnemu zarówno wizerunku, jak i głosu w anglojęzycznej wersji gry.

W tym samym czasie ujawniony został cinematic trailer do gry *Cyberpunk 2077*, który do tej pory obejrzano ponad 30 milionów razy we wszystkich kanałach, w których jest on dostępny.

**Wykres 4** Oglądalność materiałów promocyjnych CD PROJEKT RED (pierwsze 4 tygodnie od ich debiutu, wyłącznie na kanale YouTube studia)




Podczas tegorocznych targów E3, demo z gry *Cyberpunk 2077* zostało zaprezentowane szerszemu gronu odbiorców na dwóch przestrzeniach — publicznej oraz biznesowej. Na zamkniętych prezentacjach dla mediów i partnerów biznesowych przedstawiciele studia CD PROJEKT RED realizowali blisko godzinne pokazy fragmentu gry *Cyberpunk 2077*, na których pojawiło się ponad 2000 osób. Na stoisku publicznym w ciągu trzech dni przeprowadzono 54 pokazy, na których grę obejrzało ponad 5000 osób.

Wrażenia dziennikarzy po obejrzeniu prezentacji były bardzo pozytywne, a gra zdobyła ponad 85 branżowych nagród, przyznawanych najlepszym tytułom prezentowanym w trakcie tej imprezy. *Cyberpunk 2077* pojawił się po tegorocznych targach E3 na okładkach czasopism z całego świata poświęconych grom, a w sumie na temat gry ukazało się 6,5 tys. artykułów w mediach branżowych i mainstreamowych. Według danych opublikowanych przez portal GamesIndustry.biz *Cyberpunkowi 2077* był najczęściej opisywanym tytułem podczas targów E3.

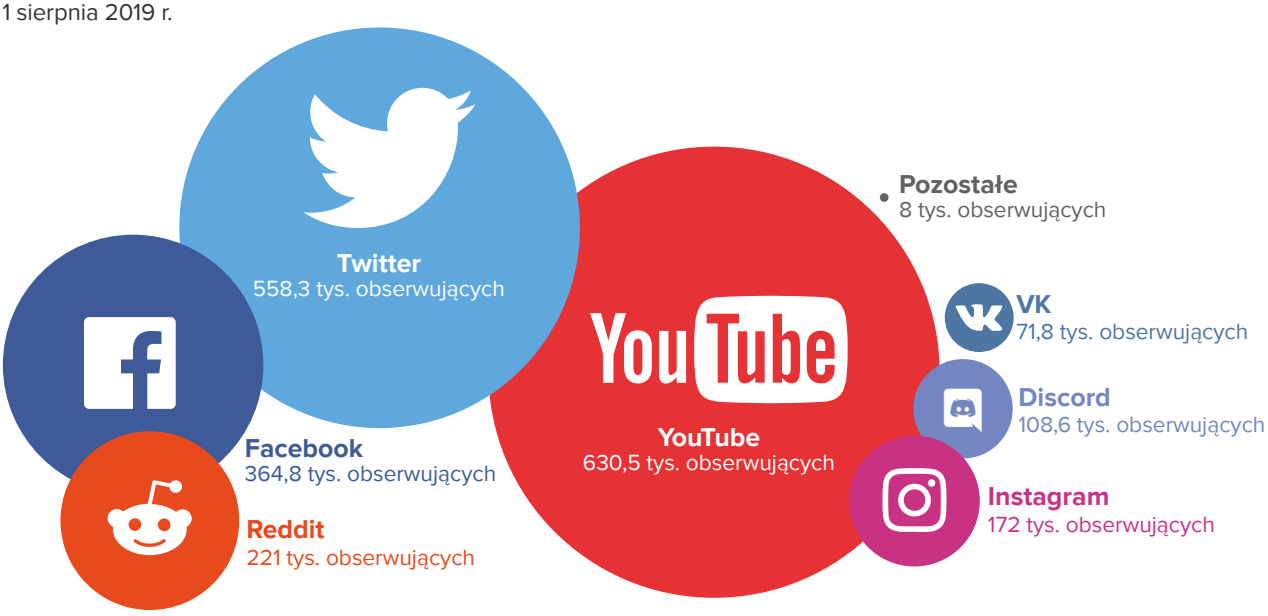
Już po dacie bilansu - w dniach 2-5 sierpnia podczas China Joy - największych targów gamingowych w Chinach - Spółka zaprezentowała zlokalizowany na język chiński fragment rozgrywki *Cyberpunka* oraz cinematic trailer w chińskiej wersji językowej. W pokazach gry wzięli udział przedstawiciele kilkudziesięciu kluczowych redakcji oraz lokalni influencerzy.

W dniach 20-24 sierpnia - Spółka uczestniczyła w targach gamescom w Kolonii - największym tego typu wydarzeniu w branży gier w Europie. W dwóch salach kinowych pokaz demo *Cyberpunka* obejrzało łącznie 12 000 osób, z czego ponad 2000 to przedstawiciele mediów, influencerzy i partnerzy biznesowi z całego świata.

W trakcie targów odbyły się również pierwsze kwalifikacje oficjalnego konkursu cosplayowego gry *Cyberpunk*. Zwyciężczyni - Katarina Petraskova - razem z finalistami kolejnych kwalifikacji zmierzy się w wielkim finale konkursu, w którym stawką są m.in. pula nagród wynosząca 40 000 USD oraz sesja okładkowa w jednym z najważniejszych czasopism rozrywkowych na świecie.

Po dacie bilansu ogłoszona została współpraca z zespołem Refused, który wcieli się muzycznie w zespół z uniwersum *Cyberpunka 2077* - SAMURAI. W ramach współpracy, szwedzka formacja zajmie się przygotowaniem i nagraniem kompozycji inspirowanych tekstami piosenek z gry fabularnej *Cyberpunk 2020*, jak również utworów zupełnie nowych, stworzonych wyłącznie na potrzeby *Cyberpunk 2077*.

**Schemat 6** Liczba użytkowników i subskrybentów profili *Cyberpunk 2077* – dane na 1 sierpnia 2019 r.

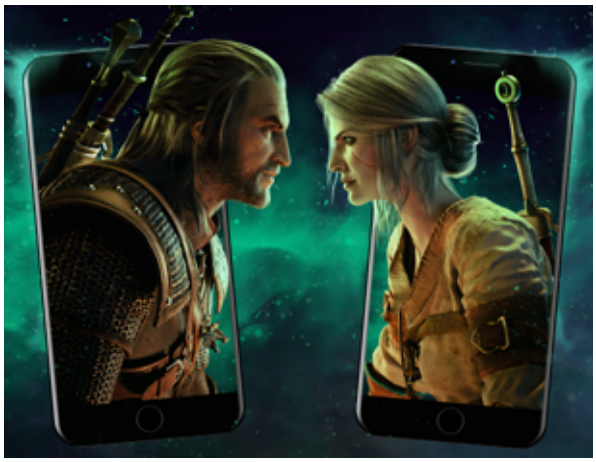


## GWINT

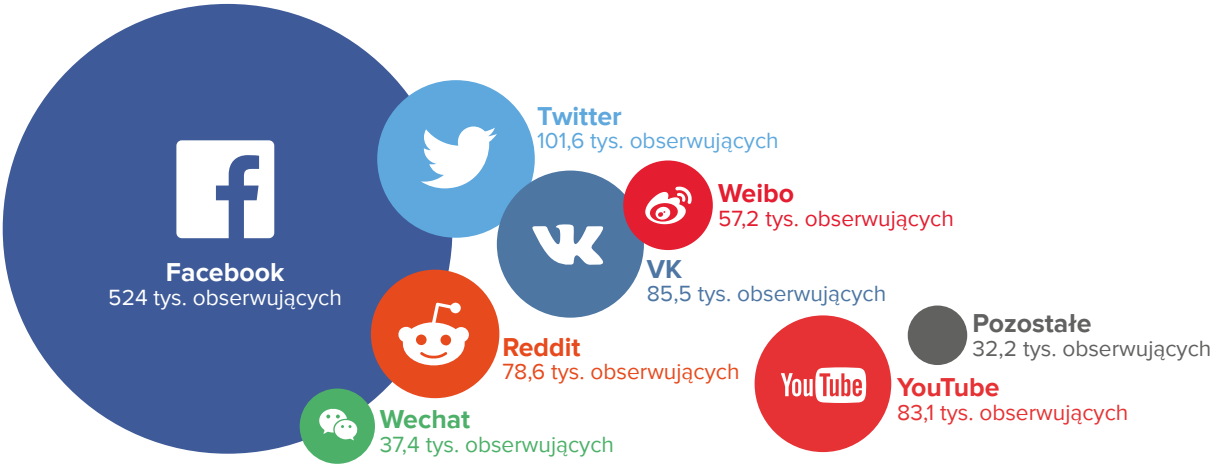
27 marca 2019 r. zapowiedziana została wersja *GWINTA* na smartfony. Premiera gry na telefony iPhone planowana jest na jesień bieżącego roku, a w dalszej kolejności wydana zostanie wersja na smartfony z systemem operacyjnym Android.

W pierwszej połowie 2019 r. odbyły się premiery dwóch dodatków do gry *GWINT*. 28 marca ukazał się dodatek pt. *Krwawa Klątwa*, a trzy miesiące później - 28 czerwca - zainspirowany jedną z najważniejszych lokacji gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* dodatek *Novigrad*.

W pierwszym kwartale w dniach 16-17 marca odbył się kolejny turniej z serii GWENT Open. Zwycięzcą został Ni „wangid1" Lipao z Chin, a łączna pula nagród wyniosła 25 000 USD.



**Schemat 7** Liczba użytkowników i subskrybentów profili *GWINTA* – dane na 1 sierpnia 2019 r.

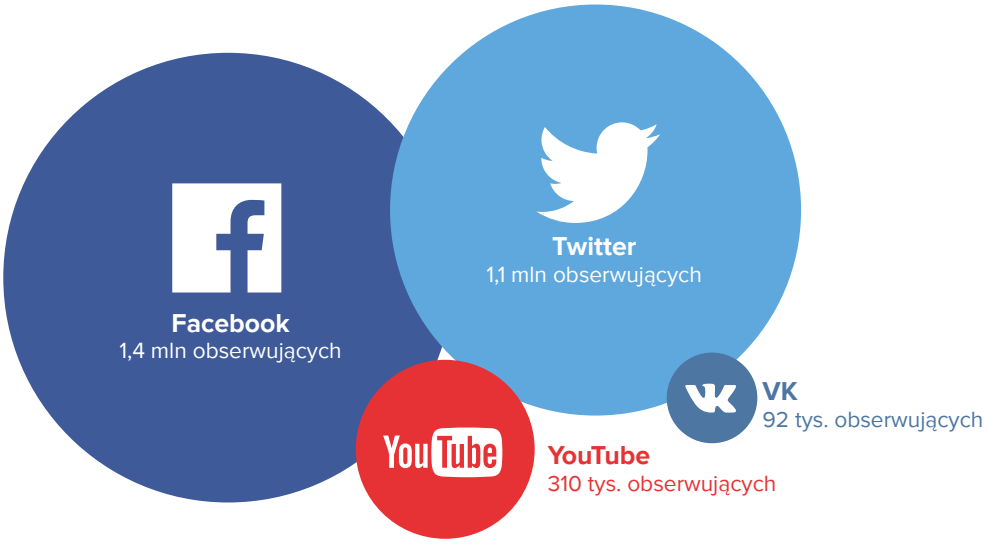


## Wydarzenia związane ze grami z serii wiedźmińskiej

8 lutego 2019 r. na konsolach PlayStation 4 i Xbox One ukazała się dodatkowa zawartość w grze Monster Hunter: World, inspirowana grą *Wiedźmin 3: Dziki Gon*.

11 czerwca 2019 r. w trakcie oficjalnego streamu Nintendo Direct, został ogłoszony *Wiedźmin 3: Dziki Gon* Edycja Kompletna, który jako pierwszy tytuł w historii serii ukaże się na konsolę Nintendo Switch. W skład Edycji Kompletnej wchodzą: gra *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami Serca z Kamienia oraz *Krew i Wino*, a także cała dodatkowa zawartość wydana po premierze gry. Wersja gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* na konsolę Nintendo Switch powstaje we współpracy ze studiem Saber Interactive. Premiera gry zaplanowana jest na 15 października 2019 rok.

**Schemat 8** Liczba użytkowników i subskrybentów profili *Wiedźmina* – dane na 1 sierpnia 2019 r.



## Segment GOG.com

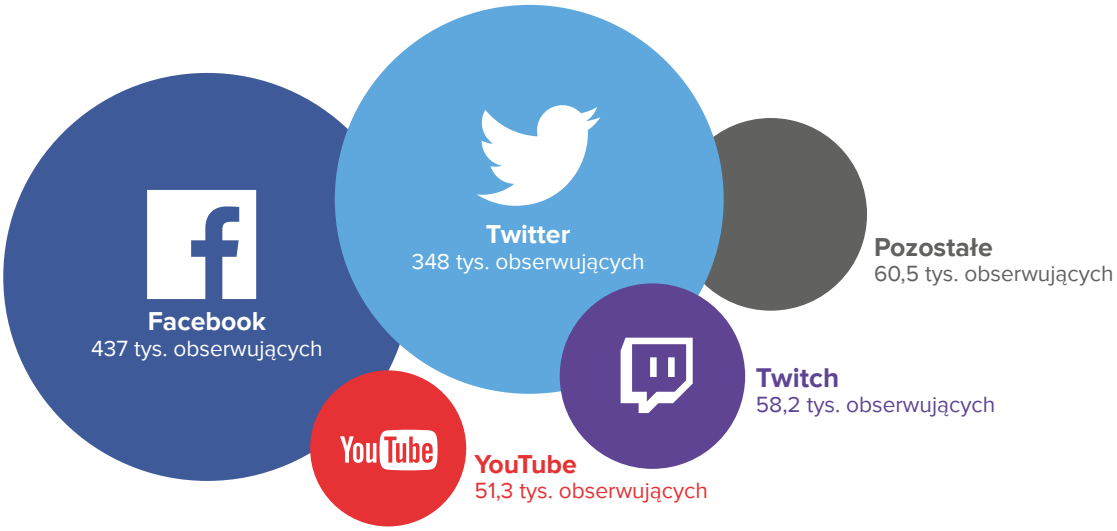
### Przedmiot i model prowadzonej działalności

Platforma GOG.com została uruchomiona we wrześniu 2008 r. Jej pierwotną misją była rewitalizacja najbardziej kultowych gier PC i oferowanie ich klientom z całego świata, ze szczególnym naciskiem na kraje anglojęzyczne, tj. Stany Zjednoczone, Kanadę, Wielką Brytanię i Australię. Obecnie serwis dostępny jest w wersji angielskiej, francuskiej, niemieckiej, rosyjskiej, chińskiej i polskiej, oferując klientom nie tylko w pełni zlokalizowaną stronę czy gry, ale także dedykowaną obsługę klienta, pomoc techniczną, bezpośrednią aktywność marketingową w danym języku i popularne, lokalne metody płatności (w trzynastu walutach). Na platformie GOG.com dostępne są również gry na systemy operacyjne macOS i Linux.

Realizowana w ramach segmentu GOG.com działalność polega na:

- cyfrowym dystrybuowaniu gier za pomocą własnej platformy GOG.com oraz aplikacji GOG Galaxy na podstawie zawieranych przez GOG sp. z o.o. umów z producentami, właścicielami praw lub wydawcami gier. Platforma umożliwia dokonanie zakupu gry, zapłatę za grę oraz jej pobranie na własny komputer,
- rozwijaniu i wspieraniu działania autorskiej aplikacji GOG Galaxy, zaprojektowanej tak, aby zapewnić maksymalnie komfortowe i funkcjonalne doświadczenia związane z zakupem, graniem i aktualizowaniem gier oferowanych w katalogu GOG.com oraz umożliwiającej m.in. granie online pomiędzy platformami. Technologia GOG Galaxy odpowiada również za funkcjonalności sieciowe *GWINTA*, obsługę sprzedażową i obsługę płatności realizowanych w grze w wersji na komputery PC,
- udziale GOG sp. z o.o. w konsorcjum z CD PROJEKT S.A., które stworzyło i operuje grę *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* oraz grę *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*. W ramach konsorcjum GOG sp. z o.o. odpowiada za sprzedaż na komputery PC realizowaną w ramach *GWINTA* oraz za szeroko rozumianą infrastrukturę techniczną i funkcjonalność sieciową gry.

**Schemat 9** Liczba użytkowników i subskrybentów profili GOG.com – dane na 1 sierpnia 2019 r.




Z tytułu odpłatnego udostępniania gier GOG sp. z o.o. otrzymuje zapłatę od użytkowników, której część przekazywana jest na podstawie zawartych umów dostawcom spółki. Standardowo zawierane przez Spółkę umowy na cyfrową dystrybucję przewidują raportowanie zobowiązań z tytułu sprzedaży w miesięcznych lub kwartalnych cyklach rozliczeniowych do 30 dni od zakończenia okresu podlegającego raportowaniu. Dodatkowo, w przypadku starszych produktów,

Spółka może być uprawniona do przystosowywania dystrybuowanych cyfrowo gier komputerowych do aktualnych systemów operacyjnych lub do zapewnienia możliwości gry wieloosobowej, jeżeli gra taką możliwość pierwotnie oferowała.

## Podstawowe produkty

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania w serwisie GOG.com dostępnych jest blisko 2800 tytułów od ponad 600 wydawców i producentów gier, w tym między innymi tak rozpoznawalnych jak: Activision Blizzard, Bethesda, Disney, Electronic Arts, Ubisoft czy Warner Bros. Jedną z kluczowych przewag odróżniających GOG.com od głównych konkurentów (takich jak inne niezależne platformy: Steam, Gamersgate, czy Humble Bundle) jest zbiór wartości, którymi GOG się kieruje. Zgodnie z filozofią platformy, wszystkie gry oferowane są w tzw. modelu DRM-free (bez kłopotliwych zabezpieczeń utrudniających korzystanie z zakupionych gier). Produkty dostępne na platformie GOG.com są możliwie najszerszymi dostępnymi wersjami zawierającymi dodatkowe, darmowe materiały bonusowe, takie jak ścieżki dźwiękowe, mapy, plakaty itd. Ponadto GOG.com zapewnia pełną kompatybilność gier z najnowszymi wersjami systemów operacyjnych MS Windows, macOS i najpopularniejszymi wersjami systemu operacyjnego Linux, na które gra jest dostępna. W razie kłopotów z uruchomieniem jakiejkolwiek gry, GOG.com oferuje wsparcie i pomoc techniczną, a ostatecznie zwrot pieniędzy (w ciągu 30 dni od zakupu), jeżeli gra nie działa na systemie operacyjnym użytkownika. Dzięki powyższym wartościom GOG.com stał się jedną z najpopularniejszych platform cyfrowej dystrybucji gier komputerowych na świecie.

Za pośrednictwem serwisu GOG.com Grupa sprzedaje bezpośrednio klientom detalicznym również własne produkty, tj. gry *Wiedźmin*, *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*, *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, dodatki do niego – *Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino* (także w wersji Edycji Gry Roku), *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* oraz *The Witcher Adventure Game*. Od momentu ogłoszenia daty premiery, GOG.com oferuje również najnowszą grę studia - *Cyberpunk 2077* - w ofercie przedsprzedażowej. Ponadto dzięki technologii GOG Galaxy, sprzedaż do użytkowników gry *GWINT* w wersji PC realizowana jest za pośrednictwem rozwiązań sprzedażowych i płatnościowych platformy GOG.com.

## Kluczowe źródła przychodów

Na poziom przychodów osiąganych w segmencie GOG.com w danym okresie bezpośredni wpływ ma atrakcyjność oferowanego katalogu, premiery nowych gier oraz realizowane akcje promocyjne. GOG stale dba o rozszerzanie grona dostawców gier i pozyskiwanie nowych, atrakcyjnych tytułów do oferty. Ponadto na GOG.com organizowane są cykliczne i okazjonalne akcje handlowe, takie jak letnia, jesienna czy świąteczna promocja, a także inne promocje, wprowadzające nowe mechaniki angażowania graczy.

Istotnymi przychodowo produktami segmentu są również współtworzone przez GOGa w ramach konsorcjum gry *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* oraz *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. Ujawnione w ramach segmentu przychody z tych produktów zawierają:

- przypadającą na GOG sp. z o.o. w ramach rozliczenia konsorcjum część zrealizowanych przez GOGa przychodów ze sprzedaży do ostatecznych odbiorców na komputerach PC (z wyłączeniem rynku chińskiego),
- przypadającą na GOG sp. z o.o. w ramach rozliczenia konsorcjum część tantiem uzyskanych przez Grupę w związku ze sprzedażą realizowaną przez zewnętrznych partnerów (w tym partnera chińskiego).

## Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe

**GOG GALAXY 2.0**

W drugim kwartale 2019 r. GOG przedstawił aplikację GOG GALAXY 2.0 oraz uruchomił zamknięte testy jej wersji beta. Aplikacja ma umożliwić graczom połączenie w jedną bibliotekę wszystkich posiadanych gier oraz komunikację ze znajomymi i śledzenie ich postępów, niezależnie od platform na których, grają. Propozycja będzie rozwiązaniem dla wszystkich graczy na platformach PC i konsolach – wykraczając poza użytkowników GOG.com.

Aplikacja to odpowiedź na obecną sytuację na rynku, którego fragmentacja stale rośnie przez coraz większą ilość nowych podmiotów cyfrowej dystrybucji oraz kolejne tytuły ukazujące się na wyłączność na poszczególnych platformach.

Podczas tegorocznych targów E3 przedstawiciele czołowych mediów światowych (m.in. Gamespot, IGN, Game Informer) mieli okazję wzięcia udziału w pokazach demo aplikacji. Po rozpoczęciu beta testów dostęp do aplikacji otrzymali przedstawiciele kilkuset redakcji oraz influencerzy z całego świata, co przełożyło się na dużą liczbę pozytywnych publikacji i rekomendacji. Zapisy do testów wciąż trwają: gogalaxy.com/pl/.

**Nowe gry w katalogu GOG.com**

W pierwszej połowie 2019 r. oferta klasycznych gier na PC dostępnych na GOG.com powiększyła się m.in. o kultowe produkcje Blizzard Entertainment. Odświeżone klasyki takie jak *Diablo* - wraz z niedostępnym od lat dodatkiem *Hellfire*, *Warcraft: Orcs and Humans* i *Warcraft II Battle.net Edition* stały się najszybciej sprzedającymi się klasycznymi grami w historii GOG.com i jednocześnie najważniejszymi przychodowo zewnętrznymi produktami serwisu w pierwszym półroczu 2019 r.

Wśród licznych premier i nowych tytułów w ofercie wprowadzonych do sprzedaży na GOG.com w pierwszej połowie 2019 r. znalazły się również takie tytuły jak: *Imperator: Rome*, *Mutant Year Zero: Road to Eden*, *Spec Ops: The Line*, *Blood: Fresh Supply*, *Bioshock Infinite: Complete Edition*, czy *Vampyr*.

Pod względem łącznej wartości transakcji największym tytułem pierwszej połowy 2019 r. w ramach segmentu GOG.com był *Cyberpunk 2077*, dla którego w dniu 9 czerwca rozpoczęta została sprzedaż przedpremierowa. W pierwszym okresie sprzedaży co trzecie przedpremierowe zamówienie złożone na świecie na *Cyberpunk 2077* PC w cyfrowej dystrybucji zrealizowane-zostało przez serwis GOG.com.

Zamówienia złożone przez graczy w ramach akcji preorderowej nie będą stanowić przychodu segmentu GOG.com ani Grupy Kapitałowej do dnia premiery gry. Wartość otrzymanych zamówień przedpremierowych do momentu wydania gry kumulowana będzie w pozycji Rozliczeń międzyokresowych przychodów.

**Aktywizacja sprzedaży**

Aktywizacja sprzedaży w cyfrowej dystrybucji gier polega głównie na dodawaniu nowych, interesujących dla użytkowników pozycji do katalogu i prowadzeniu sezonowych akcji promocyjnych.

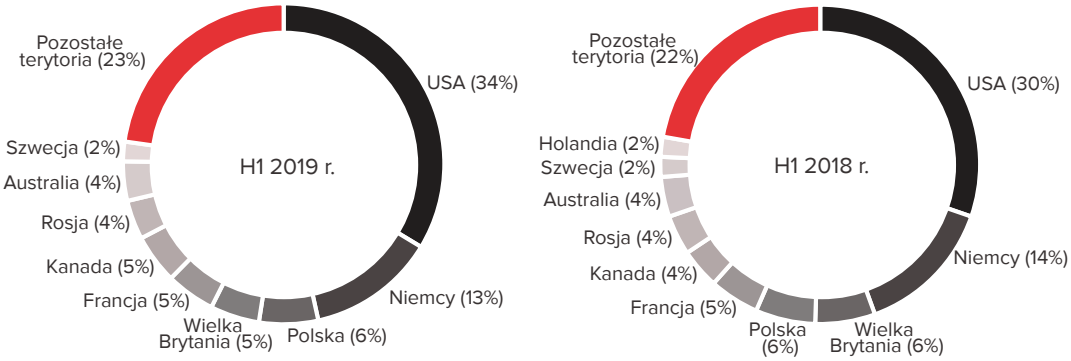
Największym wydarzeniem pod kątem wsparcia sprzedaży w pierwszym półroczu była coroczna wielka letnia wyprzedaż (Summer Sale), którą objętych było w sumie blisko 2500 produktów. Była to największa pod względem uzyskanych przychodów ze sprzedaży akcja promocyjna w historii GOG.com. Motywem tegorocznej edycji był wakacyjny festiwal muzyczny. Z tej okazji przygotowywane były codzienne specjalne pakiety z rekomendowanymi grami oraz sceny z postaciami z gier jako wokalistami, w tym także Geraltem oraz V z gry *Cyberpunk 2077*.

Obok pozostałych akcji tematycznych m.in. Wiosennej Wyprzedaży, Hot Sale, wyprzedaży z okazji Festiwalu Lampionów, czy Indie Week, GOG.com prowadzi cotygodniowe promocje.

## Kluczowi odbiorcy i dostawcy

GOG sp. z o.o. sprzedaje gry za pośrednictwem Internetu bezpośrednio milionom klientów detalicznych na całym świecie. W ramach tej działalności nie zachodzi zjawisko koncentracji odbiorców.

**Wykres 5** Sprzedaż towarów i produktów w GOG.com w pierwszej połowie 2018 r. i 2019 r. – struktura terytorialna




W pierwszej połowie 2019 r. największy udział w sprzedaży GOG.com stanowili gracze pochodzący ze Stanów Zjednoczonych (34%). Na kolejnych miejscach znalazły się: Niemcy (13%), Polska (6%) i Wielka Brytania (5%).

## Kluczowe wydarzenia korporacyjne

W dniu 14 stycznia 2019 r. w ramach Grupy Kapitałowej powołano nową spółkę działającą pod firmą CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o., w której CD PROJEKT S.A. objęła 100% udziałów. Nowoutworzona spółka w dniu 8 maja uruchomiła sklep internetowy, w ofercie którego znajdują się wysokiej jakości produkty i przedmioty kolekcjonerskie inspirowane grami studia. Oferta sklepu będzie stale rozszerzana o nowe przedmioty oraz ich kategorie. W chwili obecnej zakupy w CD PROJEKT RED STORE mogą zrobić mieszkańcy krajów członkowskich Unii Europejskiej. W niedalekiej przyszłości dostępność sklepu rozszerzy się o kolejne kraje, w tym m.in. Stany Zjednoczone i Kanadę.

W dniu 4 kwietnia 2019 roku Oleg Klapovskiy złożył rezygnację z funkcji Członka Zarządu Spółki, ze skutkiem na dzień odbycia najbliższego Walnego Zgromadzenia Spółki, które odbyło się 23 maja 2019 r. Złożona rezygnacja umotywowana została potrzebą pełnego zaangażowania w pracę w ramach zarządu spółki zależnej – GOG sp. z o.o., w tym dalszy rozwój serwisu GOG.com oraz pracę nad nowymi projektami, które wpłyną na dalsze funkcjonowanie zarówno sklepu, jak i platformy.

23 maja 2019 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę o wypłacie dywidendy w wysokości 100 926 000,00 zł tj. w kwocie 1,05 zł na jedną akcję Spółki. Dzień dywidendy miał miejsce 31 maja 2019 r., a dywidenda została wypłacona w dniu 13 czerwca 2019 r.

## Zdarzenia po dacie bilansu

Po zakończeniu okresu sprawozdawczego nie wystąpiły istotne wydarzenia, które wymagałyby ujęcia w niniejszym półrocznym sprawozdaniu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

## Informacje dotyczące sezonowości lub cykliczności działalności

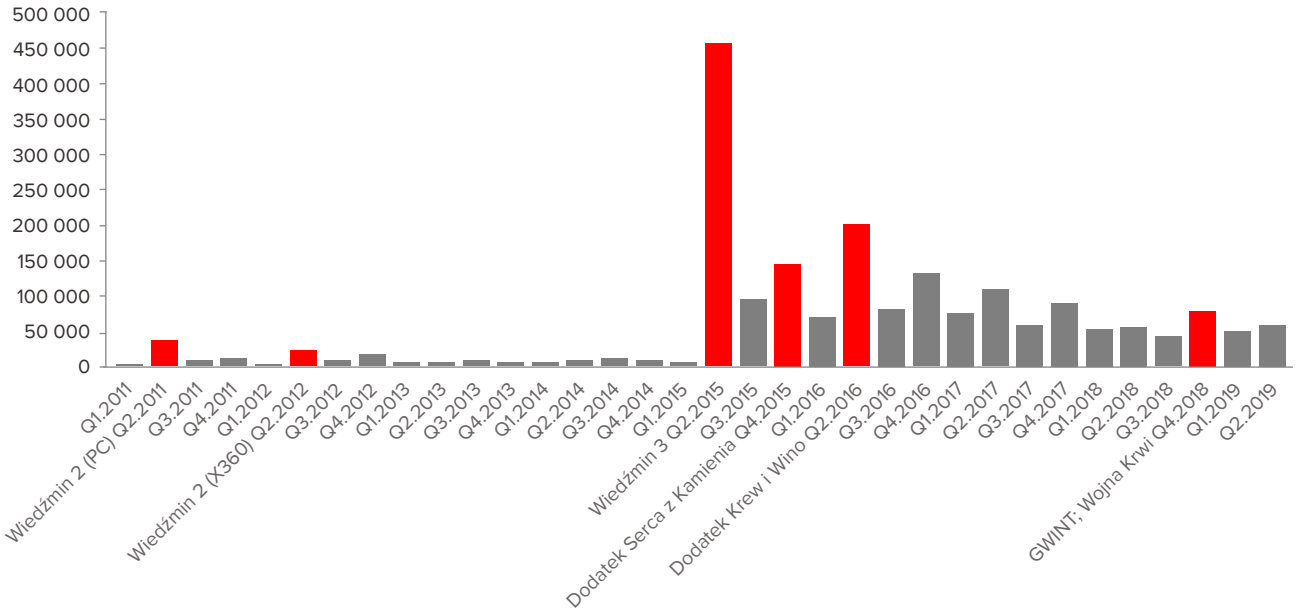
### CD PROJEKT RED

Duży wpływ na przychody i wyniki segmentu mają premiery nowych tytułów. Cykl produkcji gry komputerowej realizowanej przez segment CD PROJEKT RED wynosi zwykle od 2 do 4 lat. Standardowo pierwsze prace produkcyjne nad kolejną grą rozpoczynane są jeszcze przed zakończeniem produkcji i premierą rynkową poprzedniej gry.

CD PROJEKT RED angażuje się również w mniejsze produkcje - np. dodatki do własnych gier lub adaptacje wydanych już produktów na nowe platformy. Projekty takie mogą być realizowane zarówno bezpośrednio przez Spółkę, jak i przez zewnętrznych partnerów, a czas ich realizacji wynosi od kilku do kilkunastu miesięcy.

W odniesieniu do wydanych już gier, na rozkład ich sprzedaży w ciągu roku wpływ ma udział w cyklicznie organizowanych akcjach promocyjnych. Zwykle najbardziej intensywnym okresem jest drugi i czwarty kwartał, zaś niższa sprzedaż generowana jest w pierwszym i wakacyjnym – trzecim kwartale roku.

**Wykres 6** Kwartały premierowe segmentu CD PROJEKT RED – przychody ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów (w tys. zł) w latach 2011-2019



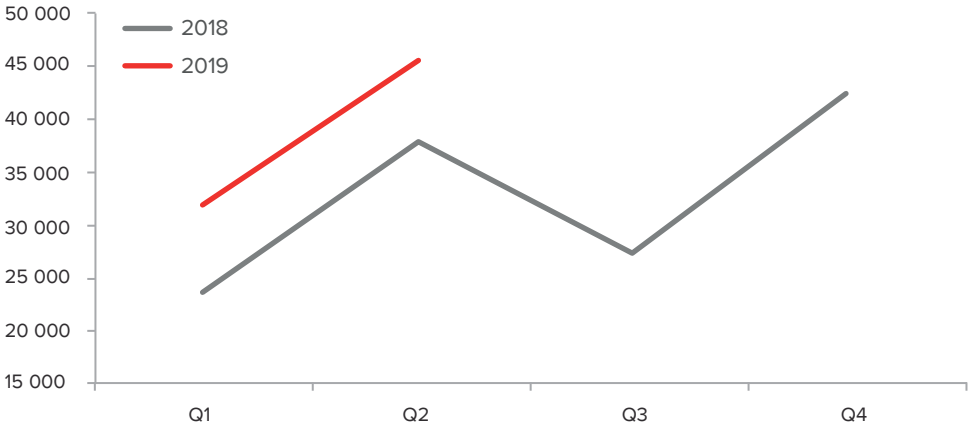
## GOG.com

Branża cyfrowej dystrybucji gier, w której funkcjonuje GOG.com, charakteryzuje się sezonowością przychodów. W skali roku zazwyczaj najwyższe przychody wykazywane są w drugim i czwartym kwartale, a niższe w pierwszym i trzecim kwartale. Sprzedaż w drugim i czwartym kwartale wzmacniana jest okresowo przez standardowo występujące w tych kwartałach akcje promocyjne.

Znaczny wpływ na poziom sprzedaży może mieć również katalog produktów wprowadzonych do oferty serwisu w danym okresie.

Segment GOG.com uzyskuje również przychody z mikrotransakcji w ramach projektu *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. Ich poziom zależeć może między innymi od popularności gry i nowych treści udostępnionych graczom w danym okresie.

**Wykres 7** Rozkład kwartalny sprzedaży towarów i materiałów segmentu GOG.com w latach 2018-2019 (w tys. zł)



# Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Dla dalszego rozwoju Spółki i Grupy krytyczna jest umiejętność stałego rozwoju zespołu najlepszych twórców i specjalistów, a także przyciągania do pracy nad realizowanymi w Grupie projektami kolejnych talentów zarówno z kraju, jak i z zagranicy. Jednocześnie rosnący zespół i skala realizowanych produkcji wymaga umiejętności efektywnego zarządzania zespołami, produkcją i działalnością wydawniczą w ramach biura w Warszawie oraz biur w Krakowie, Wrocławiu, Berlinie, Los Angeles, Szanghaju i Tokio. Sukces każdej produkcji Spółki jest istotny z perspektywy postrzegania studia jako twórcy wyczekiwanych, najwyższej jakości produktów rozrywkowych oraz budowy długoterminowej wartości i rozpoznawalności marek *Wiedźmin*/ *The Witcher*, *Cyberpunk* oraz CD PROJEKT RED – będących podstawą działalności i dalszego rozwoju Spółki i Grupy. Ponadto działalność spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT podlega działaniu zewnętrznych czynników takich jak np. zmiana sytuacji makroekonomicznej, regulacji prawnych czy podatkowych analogicznie jak w przypadku innych podmiotów prowadzących działalność gospodarczą na lokalnym lub międzynarodowym rynku.

Zidentyfikowane przez Zarząd specyficzne dla działalności Grupy istotne zewnętrzne oraz wewnętrzne czynniki mogące negatywnie wpłynąć na jej działalność i rozwój zostały opisane w sekcji ryzyk Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i CD PROJEKT S.A. za 2018 r.

W perspektywie kolejnych kwartałów 2019 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT zamierza kontynuować rozwój swojej działalności równolegle w dwóch podstawowych segmentach – CD PROJEKT RED i GOG.com, a także rozwijać nowe inicjatywy w ramach spółek Spokko i CD PROJEKT RED STORE. Opis planowanych kierunków rozwoju działalności zawarty jest w Strategii Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na lata 2016–2021 ogłoszonej w marcu 2016 r. Pełen tekst strategii jest dostępny na stronie korporacyjnej Spółki pod adresem: cdprojekt.com/pl/grupa-kapitalowa/strategia/.

## CD PROJEKT RED

W ramach segmentu CD PROJEKT RED rozwój prowadzonej działalności jest związany bezpośrednio z kolejnymi realizowanymi projektami, skalą ich produkcji i popularnością wśród graczy. W tym kontekście największy wpływ na obecne wyniki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT ma popularność wydanych już przez Spółkę gier z wiedźmińskiego uniwersum, zaś w kolejnych okresach będzie miał postęp prac produkcyjnych i rynkowe przyjęcie realizowanej przez Spółkę produkcji – *Cyberpunk 2077* i kolejnych projektów. Dotychczasowe entuzjastyczne przyjęcie nowego tytułu studia przez graczy i ekspertów branżowych może świadczyć o dużym potencjale marki, zarówno pod względem wizerunkowym, jak i komercyjnym. Najwyższa jakość produkcji oraz dalsze efektywne prowadzenie kampanii promującej *Cyberpunka 2077*, aktywność PR, budowanie hype'u i silnej społeczności wokół gry, są istotnymi elementami warunkującymi przyszły sukces komercyjny tytułu. Z drugiej strony popularność i rozpoznawalność marki *Cyberpunk 2077* może zachęcić graczy, którzy nie mieli jeszcze okazji sięgnąć po gry z serii *Wiedźmin*, do zakupu wcześniejszych produkcji Spółki.

Na przyszłe wyniki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT wpływ może mieć również popularność i skuteczna animacja gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. Obecnie zespół projektu skupia się na pracach związanych z portem gry *GWINT* na urządzenia mobilne oraz na stałym dostarczaniu graczom nowej zawartości, zestawów kart i atrakcyjnych dodatków oraz regularnych wydarzeń wewnątrz gry, które powinny wzmacniać zainteresowanie tytułem.

*GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* jest pierwszą multiplayerową produkcją własną Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, w ramach której zarówno CD PROJEKT, jak i GOG tworzą nowe rozwiązania technologiczne, budując jednocześnie wiedzę i doświadczenie w operowaniu na żywo produktami sieciowymi. Posiadanie takiej technologii oraz know-how związanego z jej wykorzystaniem jest strategicznie istotne dla Grupy i jej przyszłych możliwości produkcyjnych i wydawniczych.

Czynnikiem kluczowym dla utrzymania w przyszłości dotychczasowej wysokiej dynamiki rozwoju segmentu CD PROJEKT RED jest dalsze rozwijanie wewnętrznej umiejętności produkowania gier najwyższej światowej klasy i jakości, w połączeniu ze zdolnością efektywnej komunikacji z graczami na całym świecie. Od strony zarządzania realizowanymi projektami posiadanie dwóch linii produktowych – *Wiedźmin*/*The Witcher* i *Cyberpunk* oraz niezależnych zespołów deweloperskich będzie umożliwiać prowadzenie równoległej produkcji poszczególnych projektów i wyrównanie planu wydawniczego w kolejnych okresach. Zmiana działalności na model wydawniczy oparty o dwie funkcjonujące równolegle marki i kilka równocześnie realizowanych projektów potencjalnie pozwoli na optymalizację produkcyjną i finansową, zwiększenie częstotliwości premier i łącznej wysokości przychodów oraz dalszą dywersyfikację ryzyk, zaś przed twórcami zatrudnionymi w Spółce otworzy więcej możliwości samorealizacji zawodowej.

## GOG.com

W segmencie GOG.com elementem wspierającym utrzymanie dotychczasowego wysokiego wskaźnika wzrostu sprzedaży jest rosnąca w ostatnich latach skłonność konsumentów do dokonywania zakupów gier bezpośrednio przez internet.

Istotne dla dalszego rozwoju platformy GOG.com jest również pozyskiwanie kolejnych, premierowych produktów. Spółka GOG sp. z o.o. aktywnie prowadzi rozmowy z czołowymi międzynarodowymi producentami i wydawcami gier komputerowych, stale poszerzając grono dostawców oraz oferowanych produktów. Kolejne premiery nowych gier na GOG.com każdorazowo wpływają na wzrost aktywności użytkowników i idący za tym wzrost sprzedaży. Wzrost działalności GOG sp. z o.o. poza stałym powiększaniem katalogu oferowanych produktów, wymaga również zwiększania bazy użytkowników poprzez docieranie do nowych graczy na całym świecie, dotychczas nieposiadających konta na platformie GOG.com. W tym zakresie w ostatnich latach zarówno dzięki intensywnym własnym działaniom PR, jak i synergii wynikającej ze współpracy z CD PROJEKT S.A., osiągany jest ciągły wzrost liczby użytkowników serwisu.

Na wzrost ilości użytkowników serwisów segmentu GOG.com istotny wpływ może mieć również przyjęcie przez społeczność graczy aplikacji GOG Galaxy 2.0. Zgodnie z założeniami projektu najnowsza wersja autorskiej technologii GOGa ma ułatwić graczom dostęp do posiadanych przez nich gier bez względu na platformę, na której gry zostały nabyte, a także ułatwić kontakty pomiędzy znajomymi. Obecnie aplikacja GOG Galaxy 2.0 znajduje się w fazie zamkniętych beta testów.

Na wyniki i rozwój prowadzonej w ramach segmentu GOG.com działalności, w tym zdobywanie unikalnej wiedzy i doświadczenia oraz wykorzystanie w pełni posiadanych rozwiązań technologicznych wpływ będzie miał udział GOG sp. z o.o. w projekcie *GWINT*, w ramach którego GOG odpowiada za sferę sieciową i obsługę sprzedaży *GWINTA*.

Udział w projekcie *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* i wykorzystanie technologii GOG Galaxy do obsługi sieciowej gry free-to-play jest wejściem GOG.com na zupełnie nowy obszar. Zbudowana w ramach tego procesu technologia i uzyskane doświadczenie w ocenie Zarządu mogą być istotnym czynnikiem przyszłego rozwoju i działalności segmentu na nowym obszarze rynku.

# Czynniki które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału

Najbliższy, trzeci kwartał roku jest okresem wakacyjnym o najmniejszym w ciągu roku natężeniu akcji handlowych wpływających na poziom sprzedaży wydanych tytułów. Na trzeci kwartał bieżącego roku plan wydawniczy Grupy nie przewiduje istotnych premier nowych produktów. Jednocześnie wyniki Grupy powinny być pod presją kosztów związanych z rozpoczętą kampanią gry *Cyberpunk 2077* – w tym między innymi związanych z udziałem w targach gamescom czy China Joy. Na kolejny, czwarty kwartał bieżącego roku Grupa zapowiedziała premierę gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* na konsolę Switch oraz premierę *GWINTA* na urządzenia mobilne z systemem iOS. Oba wydarzenia winny pozytywnie przełożyć się na poziom przychodów ze sprzedaży produktów oraz wynik Grupy w omawianym okresie. Najważniejszym wydarzeniem przyszłego roku będzie zapowiedziana na 16 kwietnia 2020 roku premiera gry *Cyberpunk 2077* wraz z towarzyszącymi jej wydarzeniami.

# Umowy znaczące[6]

W prezentowanym okresie Spółka nie zawierała umów przekraczających wartością kryterium istotności.

6 Kryterium uznania umów za znaczące stanowi szacowana wartość zobowiązań z nich wynikających, które przekroczyć mogą 10% sumy skonsolidowanych aktywów Grupy Kapitałowej.

# Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT na bieżąco monitoruje i prowadzi ocenę ryzyk oraz podejmuje działania mające na celu zminimalizowanie ich wpływu na sytuację finansową i majątkową Grupy Kapitałowej. Grupa jest narażona na ryzyka charakterystyczne dla podmiotów prowadzących działalność gospodarczą w Polsce oraz w ramach realizowanego eksportu produktów i działalności spółek zależnych (w tym podmiotów zagranicznych) również w innych krajach.

Realizacja innowacyjnych projektów o wysokiej złożoności wymagających w wielu procesach szeregu iteracji aby osiągnąć oczekiwany efekt wiąże się z wyższym niż standardowo ryzykiem prowadzonej działalności. Wraz z każdym ukończonym projektem Grupa nabiera większego doświadczenia wydawniczego i produkcyjnego, udoskonala praktyki w zakresie zarządzania projektami, monitorowania postępów i eliminacji potencjalnych ryzyk.

Szczegółowy opis ryzyk został zawarty w Sprawozdaniu Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej za 2018 r., które jest dostępne na korporacyjnej stronie internetowej cdprojekt.com.

# Wyniki finansowe Grupy CD PROJEKT

# Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych ujawnionych w skonsolidowanym i jednostkowym sprawozdaniu finansowym

## Śródroczny skonsolidowany rachunek zysków i strat

**Tabela 3** Wybrane dane ze skonsolidowanego rachunku zysków i strat (w tys. zł)

| | Nota | 01.01.2019 – 30.06.2019 | 01.01.2018 – 30.06.2018 |
|---|---|---|---|
| **Przychody ze sprzedaży** | | **214 407** | **168 434** |
| Przychody ze sprzedaży produktów | 17 | 109 775 | 108 772 |
| Przychody ze sprzedaży usług | 17 | 31 755 | 25 |
| Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów | 17 | 72 877 | 59 637 |
| **Koszty sprzedanych produktów, usług towarów i materiałów** | | **66 168** | **43 829** |
| Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług | 18 | 14 926 | 91 |
| Wartość sprzedanych towarów i materiałów | 18 | 51 242 | 43 738 |
| **Zysk/(strata) brutto na sprzedaży** | | **148 239** | **124 605** |
| Koszty sprzedaży | 18 | 53 373 | 46 639 |
| Koszty ogólnego zarządu | 18 | 35 836 | 16 546 |
| Pozostałe przychody operacyjne | 19 | 1 966 | 632 |
| Pozostałe koszty operacyjne | 19 | 1 023 | 984 |
| (Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instrumentów finansowych | | 21 | 233 |
| **Zysk/(strata) na działalności operacyjnej** | | **59 994** | **61 301** |
| Przychody finansowe | 20 | 5 199 | 5 781 |
| Koszty finansowe | 20 | 818 | 492 |
| **Zysk/(strata) przed opodatkowaniem** | | **64 375** | **66 590** |
| Podatek dochodowy | 11 | 12 695 | 14 160 |
| **Zysk/(strata) netto** | | **51 680** | **52 430** |
| Zysk/(strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu | | 51 680 | 52 430 |
| **Zysk/(strata) netto na jedną akcję (w zł)** | | | |
| Podstawowy za okres obrotowy | | 0,54 | 0,55 |
| Rozwodniony za okres obrotowy | | 0,51 | 0,52 |

## Omówienie śródrocznego skonsolidowanego rachunku zysków i strat Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Suma **Przychodów ze sprzedaży** Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2019 r. wyniosła 214 407 tys. zł i była wyższa o 27,3% w stosunku do wartości z okresu porównawczego.

Największy udział w przychodach (51,2%) Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2019 r. miały **Przychody ze sprzedaży produktów**, głównie z tytułu:

- tantiem wynikających z kontynuowanej, bardzo dobrej sprzedaży gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami *Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino*,
- tantiem z dystrybucji na platformach cyfrowych gry *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* oraz sprzedaży wygenerowanej w ramach projektu *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*.

Łączna wartość Przychodów ze sprzedaży produktów Grupy w pierwszej połowie 2019 roku było nieznacznie wyższa od wyniku uzyskanego w analogicznym okresie roku ubiegłego.

**Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów** stanowiły 34% udziału w całości przychodów Grupy, a wynikały w największym stopniu z realizowanej za pośrednictwem platformy GOG.com dystrybucji do ostatecznych klientów gier od zewnętrznych dostawców. Wzrost o 22,2% względem okresu porównawczego jest efektem bardzo udanej corocznej letniej wyprzedaży (Summer Sale) serwisu GOG.com, która była najbardziej udaną promocją w historii platformy, mocnych debiutów nowych tytułów (największe premiery platformy to *Diablo + Hellfire*, *Warcraft I & II*), a także sprzyjającej eksporterom sytuacji na rynku walutowym.

Istotną składową przychodów Grupy w minionym półroczu były również **Przychody ze sprzedaży usług** segmentu CD PROJEKT RED wynikające ze współpracy z partnerami wydawniczymi w ramach kampanii promocyjnej gry *Cyberpunk 2077*, wzajemnej promocji oraz partycypacji partnerów w kosztach tej kampanii.

Bezpośrednio towarzyszące sprzedaży **Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów** wyniosły w ujęciu skonsolidowanym 66 168 tys. zł i były wyższe o 51% w stosunku do wartości wykazanej w okresie porównawczym.

Wzrost kosztu własnego sprzedaży w stosunku do okresu porównawczego wynika przede wszystkim z wykazanej w **Kosztach wytworzenia sprzedanych produktów i usług** amortyzacji nakładów na prace rozwojowe projektów *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* oraz *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*. Koszty te nie występowały w okresie porównawczym, ponieważ do czasu zrealizowanych w październiku 2018 r. premier obu gier, nakłady na wytworzenie obu projektów podlegały kapitalizacji. Ponadto w omawianej pozycji Grupa ujęła koszt własny sprzedaży związany z uzyskanymi Przychodami ze sprzedaży usług.

Zgodnie z przyjętą przez Grupę polityką rachunkowości nakłady na prace rozwojowe związane z grą GWINT rachunkowo rozliczane są liniowo, w okresie 3 lat od ukończenia i premiery pełnej wersji projektu. W odniesieniu do gry *Wojna Krwi* poniesione nakłady ujmowane są w kosztach również w okresie 3 lat począwszy od ukończenia produkcji i premiery gry - w tym przypadku w oparciu o spodziewany rozkład przyszłych przychodów, estymowany na podstawie danych sprzedaży historycznych produktów.

Większa o 17,2% w stosunku do okresu porównawczego **Wartość sprzedanych towarów i materiałów**, która odpowiada głównie kosztowi własnemu sprzedaży towarów od zewnętrznych dostawców platformy GOG.com, wprost wynika ze zwiększonej w minionym półroczu sprzedaży segmentu.

Grupa CD PROJEKT wygenerowała w analizowanym okresie **Zysk brutto na sprzedaży** w wysokości 148 239 tys. zł, to jest o 19% większy niż w pierwszym półroczu 2018 roku. Wypracowana przez Grupę rentowność brutto (udział Zysku brutto na sprzedaży w Przychodach ze sprzedaży) pierwszego półrocza bieżącego roku wynosiła 69,1%.

Na wykazane w pierwszym półroczu 2019 r. **Koszty sprzedaży** składały się przede wszystkim wydatki związane z reklamą i promocją, ponoszone w zakresie poszczególnych segmentów działalności Grupy.

Ich najistotniejszą część stanowiły koszty segmentu CD PROJEKT RED, w tym w szczególności realizacja kampanii marketingowej gry *Cyberpunk 2077* oraz w mniejszym stopniu promocja projektów *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* i *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* wraz z odpowiednimi kosztami utrzymania i wynagrodzeń (zarówno stałych, jak i uzależnionych od wyniku) zespołów wewnętrznych działów wydawniczych Spółki.

Drugą znaczącą grupę kosztów sprzedaży Grupy stanowiły w minionym półroczu koszty funkcjonowania platformy GOG.com, na które składają się:

- wynagrodzenia zespołu odpowiedzialnego za obsługę i rozwój oraz promocję serwisu,
- koszty transakcyjne związane z obsługą sprzedaży realizowanej za pośrednictwem cyfrowej platformy dystrybucji,
- koszty działań marketingowych dotyczących serwisu GOG.com,
- koszty infrastruktury teleinformatycznej.

Kolejną znaczącą pozycją Kosztów sprzedaży w pierwszym półroczu 2019 r. były koszty serwisu, utrzymania, promocji i rozwoju gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* (w tym prac nad zapowiedzianą wersją na urządzenia mobilne) wykazywane w ramach współpracy w konsorcjum zarówno przez segment CD PROJEKT RED, jak i GOG.com. W ramach Kosztów sprzedaży Grupa CD PROJEKT rozpoznaje również koszty innych usług obcych związanych z aktywizacją sprzedaży.

Łączna wartość skonsolidowanych **Kosztów sprzedaży** Grupy w bieżącym okresie wyniosła 53 373 tys. zł i uległa zwiększeniu o 14,4% w stosunku do wartości z okresu porównawczego.

**Koszty ogólnego zarządu** Grupy Kapitałowej CD PROJEKT wyniosły w pierwszym półroczu 2019 r. 35 836 tys. zł i były o 116,6% wyższe od kosztów wykazanych w okresie porównawczym.

Wpływ na istotne zwiększenie tej pozycji kosztów miała przede wszystkim dokonana aktualizacja szacunku odnośnie spodziewanego okresu realizacji kryteriów Programu motywacyjnego w segmencie CD PROJEKT RED. Program motywacyjny rozliczany jest wyłącznie na podstawie wyników rocznych, niemniej jednak biorąc pod uwagę wynik osiągnięty do końca pierwszego półrocza bieżącego roku oraz plan wydawniczy Spółki na drugą połowę roku (dla uprawnień przyznanych w ramach segmentu CD PROJEKT RED) Zarząd Spółki podjął decyzję o zmianie dotychczasowego szacunku odnośnie prawdopodobnego okresu realizacji programu w terminie do 2016-2021 roku. Aktualnie przyjęto, iż dla uprawnień w ramach segmentu CD PROJEKT RED najbardziej prawdopodobna jest realizacja celu wynikowego programu motywacyjnego w latach 2016-2019.

Szybsze rozpoznanie kosztów związanych z funkcjonowaniem programu w odniesieniu do okresów historycznych (program funkcjonuje od 2016 roku) ujęto jednorazowo w kwocie 15 193 tys. zł w drugim kwartale 2019 roku. W kolejnych okresach funkcjonowania programu przyszłe wartości będą ujmowane na bieżąco na podstawie uaktualnionych szacunków dla tych okresów. Koszty Programu motywacyjnego wynikające z wycen aktuarialnych nie mają charakteru gotówkowego, tym samym ich wzrost nie przekłada się na bieżące lub przyszłe wypływy gotówki z tego tytułu.

Koszty programu motywacyjnego dla wszystkich przyznanych uprawnień prezentowane są w Kosztach ogólnego zarządu.

Więcej informacji na temat Programu motywacyjnego i dokonanej zmiany szacunku znajduje się w sekcji poświęconej ładowi korporacyjnemu niniejszego sprawozdania.

Pozostałymi składnikami **Kosztów ogólnego zarządu** Grupy Kapitałowej CD PROJEKT były wynagrodzenia i rezerwy na wynagrodzenia zależne od wyniku działów administracyjnych Grupy oraz sklasyfikowane w tej kategorii koszty innych usług obcych. Ich wzrost w stosunku do pierwszego półrocza 2018 r. jest konsekwencją wzrostu zatrudnienia i skali działalności Grupy na przestrzeni ostatnich 12 miesięcy.

W pierwszym półroczu 2019 r. Grupa wykazała nadwyżkę **Przychodów finansowych** nad **Kosztami finansowymi** w wysokości 4 381 tys. zł, to jest o 17,2% niższą niż w okresie porównawczym. Spadek jest głównie wynikiem niższych wpływów z depozytów bankowych i ujawnienia kosztów odsetek od leasingu powierzchni biurowych w związku z wprowadzeniem ujawnień wymaganych przez MSSF 16.

Skonsolidowany **Zysk netto** Grupy za pierwsze półrocze 2019 r. wyniósł 51 680 tys. zł i był porównywalny z osiągniętym w analogicznym okresie ubiegłego roku (52 430 tys. zł).

Wzrost przychodów Grupy, w tym nietypowych, związanych z umowami dotyczącymi współpracy przy promocji gry *Cyberpunk 2077*, wypracowany został przy jednoczesnym wzroście kosztów, na który składały się, w szczególności:

- wzrost kosztów okresu związanych z projektem GWINT (w tym zarówno kosztów serwisu, obsługi, promocji projektu i prac nad jego dalszym rozwojem, dodatkami i wersją na urządzenia mobilne, jak i rozpoczętej w czwartym kwartale 2018 r. amortyzacji nakładów poniesionych w okresach wcześniejszych) dotyczący obu segmentów Grupy;
- jednorazowe ujęcie w drugim kwartale bieżącego roku kosztu Programu motywacyjnego dla okresów historycznych, wynikające z korekty szacunku dotyczącego okresu realizacji kryteriów programu w segmencie CD PROJEKT RED;
- rosnące koszty coraz bardziej intensywnej kampanii promocyjnej gry *Cyberpunk 2077* w segmencie CD PROJEKT RED.

Rentowność netto Grupy (udział Zysku netto po opodatkowaniu w Przychodach ze sprzedaży) za okres sprawozdawczy wyniosła 24,1%.

## Wybrane dane z rachunku zysków i strat Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w podziale na segmenty za okres od 01.01.2019 do 30.06.2019

**Tabela 4** Podział przychodów ze sprzedaży, poszczególnych kategorii kosztów oraz wyniki w rozbiciu na poszczególne segmenty działalności (w tys. zł)

| | CD PROJEKT RED | GOG.com | Wyłączenia konsolidacyjne | Ogółem |
|---|---|---|---|---|
| **Przychody ze sprzedaży** | **138 725** | **81 108** | **(5 426)** | **214 407** |
| Przychody ze sprzedaży produktów | 104 460 | 3 733 | 1 582 | 109 775 |
| Przychody ze sprzedaży usług | 33 584 | 1 | (1 830) | 31 755 |
| Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów | 681 | 77 374 | (5 178) | 72 877 |
| **Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów** | **12 981** | **57 413** | **(4 226)** | **66 168** |
| Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług | 12 319 | 3 236 | (629) | 14 926 |
| Wartość sprzedanych towarów i materiałów | 662 | 54 177 | (3 597) | 51 242 |
| **Zysk/(strata) brutto na sprzedaży** | **125 744** | **23 695** | **(1 200)** | **148 239** |
| Koszty sprzedaży | 34 867 | 19 611 | (1 105) | 53 373 |
| Koszty ogólnego zarządu | 32 709 | 3 222 | (95) | 35 836 |
| Pozostałe przychody operacyjne | 2 297 | 123 | (454) | 1 966 |
| Pozostałe koszty operacyjne | 1 369 | 108 | (454) | 1 023 |
| (Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instrumentów finansowych | 3 | 18 | - | 21 |
| **Zysk/(strata) na działalności operacyjnej** | **59 099** | **895** | **-** | **59 994** |
| Przychody finansowe | 4 957 | 294 | (52) | 5 199 |
| Koszty finansowe | 427 | 443 | (52) | 818 |
| **Zysk/(strata) przed opodatkowaniem** | **63 629** | **746** | **-** | **64 375** |
| Podatek dochodowy | 12 592 | 103 | - | 12 695 |
| **Zysk/(strata) netto** | **51 037** | **643** | **-** | **51 680** |
| **Zysk/(strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu** | **51 037** | **643** | **-** | **51 680** |

## Omówienie śródrocznego skróconego rachunku zysków i strat w podziale na segmenty działalności

### Segment CD PROJEKT RED

Największy wpływ na przychody i wyniki netto segmentu CD PROJEKT RED w pierwszym półroczu 2019 r. miała dalsza wysoka sprzedaż gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami. Kolejnymi kluczowymi produktami były gry *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* oraz *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. Pomimo upływu kolejnego roku od premiery trzeciej części *Wiedźmina* – głównego źródła przychodów CD PROJEKT RED – produkty Spółki wygenerowały w pierwszych sześciu miesiącach bieżącego roku przychody ze sprzedaży na analogicznym poziomie jak w okresie porównawczym.

Drugim istotnym źródłem przychodów w segmencie CD PROJEKT RED były **Przychody ze sprzedaży usług** w wysokości 33 584 tys. zł, wynikające głównie ze współpracy promocyjnej dotyczącej gry *Cyberpunk 2077* i partycypacji w kosztach kampanii gry przez zewnętrznych partnerów wydawniczych Spółki.

Wzrost **Kosztów sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów** w segmencie CD PROJEKT RED wiąże się z rozpoczęciem amortyzacji nakładów na prace rozwojowe projektów *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* wraz *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*, których premiery miały miejsce w czwartym kwartale 2018 roku, a także z ujęcia kosztu własnego Przychodów ze sprzedaży usług bieżącego okresu.

Segment CD PROJEKT RED wypracował w analizowanym okresie **Zysk brutto na sprzedaży** w wysokości 125 744 tys. zł, to jest o 18,4% wyższy niż w pierwszym półroczu 2018 roku. Rentowność brutto segmentu (udział Zysku brutto na sprzedaży w Przychodach ze sprzedaży) wynosiła 90,6%.

**Koszty sprzedaży** segmentu CD PROJEKT RED wyniosły w pierwszym półroczu 2019 r. 34 867 tys. zł i były wyższe o 13% w stosunku do pierwszego półrocza 2018 r. Na tę wartość, zarówno w bieżącym, jak i ubiegłym roku, składały się głównie koszty promocji produktów CD PROJEKT RED, a przede wszystkim koszty intensywnej kampanii promocyjnej gry *Cyberpunk 2077,* w tym między innymi przygotowanie materiałów na konferencję Xbox, udział w targach E3 w Los Angeles oraz przygotowanie do targów China Joy w Szanghaju i gamescom w Kolonii. Wpływ na wykazany wzrost Kosztów sprzedaży miały również koszty serwisu, wsparcia i dalszego rozwoju oraz tworzenia zapowiedzianej na jesień bieżącego roku wersji mobilnej gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*, na którą nakłady w okresie porównawczym (to jest jeszcze przed premierą gry) były kapitalizowane w ramach Nakładów na prace rozwojowe w Aktywach trwałych.

**Koszty ogólnego zarządu** w pierwszym półroczu 2019 r. wyniosły 32 709 tys. zł i były o 138,6% wyższe od kosztów ujawnionych w okresie porównawczym, co jest efektem opisanej wcześniej zmiany szacunku okresu realizacji kryteriów Programu motywacyjnego w segmencie CD PROJEKT RED.

**Zysk netto** segmentu za pierwsze półrocze 2019 r. wyniósł 51 037 tys. zł i był o 4,8% niższy od wyniku wykazanego w analogicznym okresie ubiegłego roku.

Rentowność segmentu CD PROJEKT RED (udział Zysku netto po opodatkowaniu w Przychodach ze sprzedaży) za okres sprawozdawczy wyniosła 36,8%.

## Segment GOG.com

Łączne **Przychody ze sprzedaży** segmentu GOG.com wyniosły w pierwszym półroczu 2019 r. 81 108 tys. zł i były o 25,6% wyższe, niż w okresie porównawczym. Głównym źródłem przychodów w segmencie jest wykazywana jako **Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów** dystrybucja gier do ostatecznych klientów za pośrednictwem platformy GOG.com i aplikacji GOG Galaxy. Wzrost tej kategorii sprzedaży o 25,5% jest efektem bardzo udanej tegorocznej letniej wyprzedaży (Summer Sale), która była najbardziej udaną promocją w historii platformy, mocnych debiutów nowych tytułów (największe premiery platformy to *Diablo + Hellfire*, *Warcraft I & II*), a także sprzyjającej eksporterom sytuacji na rynku walutowym.

Wraz ze zwiększeniem przychodów z dystrybucji w segmencie GOG.com wzrosła w porównaniu z pierwszym półroczem **Wartość sprzedanych towarów i materiałów**, gdzie wykazywane są należności licencyjne należne dostawcom dystrybuowanych tytułów.

Stosunek Wartości sprzedanych towarów i materiałów do przychodów uzyskanych z ich sprzedaży wyniósł w trakcie pierwszego półrocza bieżącego roku 70,0%, to jest o 2,5 punktu procentowego mniej niż w analogicznym okresie roku ubiegłego. Pozwoliło to uzyskać GOG.com odpowiednio wyższy współczynnik rentowności brutto na sprzedaży w ramach podstawowej działalności segmentu (30,0% w pierwszym półroczu 2019 w stosunku do 27,5% w analogicznym okresie roku ubiegłego).

Na pozycjach **Przychody ze sprzedaży produktów** oraz **Koszty wytworzenia sprzedanych produktów** GOG.com wykazuje przypadający na niego w ramach rozliczenia konsorcjum udział w przychodach z projektów *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* oraz *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*, a także amortyzację nakładów na prace rozwojowe związanych z wytworzeniem tych produktów.

Łącznie **Zysk brutto na sprzedaży** wyniósł w segmencie GOG.com 23 695 tys. zł i był o 19,2% większy niż w pierwszym półroczu 2018 roku. Rentowność brutto na sprzedaży segmentu wynosiła 29,2% wobec 30,8% w okresie porównawczym. Na jej spadek wpływ ma głównie rozpoczęcie ujmowania amortyzacji nakładów na projekt *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* oraz *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*, nie ujmowanej w kosztach w okresie porównawczym.

**Koszty sprzedaży** segmentu GOG.com wyniosły w omawianym pierwszym półroczu 2019 r. 19 611 tys. zł i były 14,3% wyższe niż wykazane w okresie porównawczym. W ramach tej kategorii segment prezentuje przede wszystkim koszty funkcjonowania platformy GOG.com, na które składają się:

- wynagrodzenia zespołu odpowiedzialnego za obsługę, rozwój i promocję serwisu,
- proporcjonalne do poziomu sprzedaży koszty transakcyjne związane z płatnościami,
- koszty działań marketingowych dotyczących serwisu GOG.com,
- proporcjonalne do poziomu sprzedaży koszty infrastruktury teleinformatycznej.

Wzrost kosztów sprzedaży w omawianym okresie wynika głównie ze wzrostu zmiennych kosztów obsługi sprzedaży platformy GOG.com i uzyskanych wyższych przychodów ze sprzedaży.

Kolejną znaczącą pozycją Kosztów sprzedaży w pierwszym półroczu 2019 r. były koszty serwisu, promocji i dalszego rozwoju gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* (w tym intensywnych prac nad zapowiedzianą na jesień bieżącego roku wersją na urządzenia mobilne) realizowanych w ramach współpracy w konsorcjum z segmentem CD PROJEKT RED.

**Koszty ogólnego zarządu** segmentu GOG.com wyniosły 3 222 tys. zł i były o 8,4% wyższe niż w okresie porównawczym.

**Zysk netto** segmentu GOG.com za pierwsze półrocze 2019 r. wyniósł 643 tys. zł wobec straty 1 178 tys. zł wykazanej w pierwszym półroczu 2018 r.

Na powyższy wynik netto segmentu składa się zysk wypracowany w ramach działalności podstawowej GOGa, to jest cyfrowej dystrybucji gier na platformie GOG.com i za pośrednictwem aplikacji GOG Galaxy oraz nadwyżka przypadających na GOGa kosztów związanych z projektem GWINT (w tym zarówno kosztów bezpośrednio poniesionych w pierwszym półroczu 2019 r. na serwis, obsługę i promocję projektu, prace nad dalszym rozwojem, dodatkami i wersją na urządzenia mobilne, jak i rozpoczętej w czwartym kwartale 2018 r. amortyzacji nakładów poniesionych w okresach wcześniejszych) nad uzyskanymi w bieżącym półroczu przychodami w ramach projektu.

## Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

**Tabela 5** Wybrane dane ze skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej (w tys. zł)

| | Nota | 30.06.2019 | 31.12.2018 |
|---|---|---|---|
| **AKTYWA TRWAŁE** | | **454 783** | **388 309** |
| Rzeczowe aktywa trwałe | 2 | 31 976 | 19 241 |
| Aktywa niematerialne | 4 | 51 547 | 50 210 |
| Nakłady na prace rozwojowe | 4 | 291 803 | 242 816 |
| Nieruchomości inwestycyjne | 6 | 9 640 | 9 553 |
| Prawo wieczystego użytkowania gruntu | 7 | 3 478 | 3 478 |
| Wartość firmy | 4,5 | 56 438 | 56 438 |
| Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nieobjętych konsolidacją | 16 | 6 757 | 3 683 |
| Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego | 11 | 2 570 | 2 320 |
| Pozostałe należności długoterminowe | 16 | 574 | 570 |
| **AKTYWA OBROTOWE** | | **681 875** | **738 529** |
| Zapasy | 8 | 731 | 258 |
| Aktywa trwałe przeznaczone do sprzedaży | 3 | - | 49 |
| Należności handlowe | 9,16 | 90 401 | 37 008 |
| Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego | | 3 765 | 1 611 |
| Pozostałe należności | 9 | 36 224 | 19 231 |
| Rozliczenia międzyokresowe | 10 | 21 194 | 21 502 |
| Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych | 16 | 68 274 | 103 878 |
| Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy | 16 | 461 286 | 554 992 |
| **AKTYWA RAZEM** | | **1 136 658** | **1 126 838** |

| | Nota | 30.06.2019 | 31.12.2018* |
|---|---|---|---|
| **KAPITAŁ WŁASNY** | | **975 330** | **1 002 864** |
| **Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej** | | **975 330** | **1 002 864** |
| Kapitał zakładowy | 22 | 96 120 | 96 120 |
| Kapitał zapasowy | | 780 951 | 739 724 |
| Pozostałe kapitały | | 47 872 | 26 145 |
| Różnice kursowe z przeliczenia | | 997 | 1 012 |
| Niepodzielony wynik finansowy | | (2 290) | 30 529 |
| Wynik finansowy bieżącego okresu | | 51 680 | 109 334 |
| **Kapitał akcjonariuszy niekontrolujących** | | **-** | **-** |
| **ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE** | | **6 678** | **6 691** |
| Pozostałe zobowiązania finansowe | 16 | 6 262 | 163 |
| Rozliczenia międzyokresowe przychodów | 15 | 226 | 6 338 |
| Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne | 12 | 190 | 190 |
| **ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE** | | **154 650** | **117 283** |
| Pozostałe zobowiązania finansowe | 16 | 5 451 | 246 |
| Zobowiązania handlowe | 16 | 45 327 | 49 914 |
| Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego | | 19 | - |
| Pozostałe zobowiązania | 14 | 9 222 | 17 785 |
| Rozliczenia międzyokresowe przychodów | 15 | 83 844 | 26 172 |
| Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne | 12 | 2 | 2 |
| Pozostałe rezerwy | 13 | 10 785 | 23 164 |
| **PASYWA RAZEM** | | **1 136 658** | **1 126 838** |

**dane przekształcone*

## Omówienie śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

### Aktywa

Na koniec pierwszego półrocza 2019 r. wartość **Rzeczowych aktywów trwałych** Grupy wyniosła 31 976 tys. zł. Zwiększenie wartości tej pozycji względem 31 grudnia 2018 r. wynika przede wszystkim z wykazania w pozycji Budynki i budowle aktywa z tytułu prawa użytkowania wynajmowanych powierzchni biurowych w związku z wdrożeniem MSSF 16 (z jednoczesnym ujęciem po stronie Pasywów stosownej wartości Pozostałych zobowiązań finansowych z tytułu zawartych umów leasingu powierzchni). Wraz z nakładami adaptacyjnymi na pomieszczenia wykorzystywane przez spółki Grupy do prowadzenia bieżącej działalności pozycja ta wynosi 21 368 tys. zł i stanowi największą część Rzeczowych aktywów trwałych.

Kolejną istotną składową były Maszyny i urządzenia w kwocie 8 522 tys. zł, w ramach których rozpoznawane są między innymi komputery, serwery i inne urządzenia elektroniczne wykorzystywane w działalności Grupy oraz podczas produkcji i dystrybucji gier.

Najistotniejsze pozycje ujęte w ramach **Aktywów niematerialnych**, wynoszących na dzień 30 czerwca 2019 r. 51 547 tys. zł, to wartość marki korporacyjnej CD PROJEKT oraz znaku towarowego *The Witcher* w łącznej kwocie 32 199 tys. zł, a także wartość posiadanych przez Grupę autorskich praw majątkowych w kwocie 11 318 tys. zł. W skład majątku o charakterze niematerialnym wchodziło również wykorzystywane przez spółki Grupy oprogramowanie komputerowe o wartości bilansowej netto 5 847 tys. zł. W omawianym okresie łączna wartość Aktywów niematerialnych Grupy wzrosła o 1 337 tys. zł, co było konsekwencją zrealizowanych przez CD PROJEKT S.A. zakupów licencji oraz oprogramowania komputerowego w związku ze wzrostu zatrudnienia.

Łączna wartość nakładów na produkty i technologie tworzone przez spółki Grupy prezentowana jest w ramach **Aktywów trwałych** w pozycji **Nakłady na prace rozwojowe**. Saldo wskazanych nakładów wynosiło na koniec analizowanego okresu 291 803 tys. zł. Nakłady na prace rozwojowe w toku wyniosły 237 772 tys. zł (największy projekt w trakcie realizacji to *Cyberpunk 2077*), a wartość bilansowa netto (po dokonanych umorzeniach) Nakładów na prace rozwojowe ukończone wyniosła 54 031 tys. zł (największe ukończone projekty podlegające amortyzacji w roku 2019 to *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* i *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*). Historycznie poniesione nakłady na wcześniej wyprodukowane gry CD PROJEKT RED (np. *Wiedźmin*, *Wiedźmin* 2, *Wiedźmin 3* i dodatki *Serca z Kamienia*, *Krew i Wino*) zostały w całości umorzone w koszty wcześniejszych okresów. Wartość bilansowa netto Nakładów na prace rozwojowe Grupy na przestrzeni pierwszego półrocza 2019 uległa zwiększeniu, w stosunku do stanu na koniec roku 2018 o 48 987 tys. zł, co było w największej mierze konsekwencją realizowanych prac deweloperskich, w tym nakładów na grę *Cyberpunk 2077*, której produkcja weszła w ostatnią, najintensywniejszą fazę, a także prac nad mniejszymi projektami, jak np. portem gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* na konsole Nintendo Switch czy pracami nad technologią GOG Galaxy realizowanymi przez programistów GOG.com.

Kolejną istotną pozycją Aktywów trwałych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w omawianym okresie była **Wartość firmy** (56 438 tys. zł) – nadwyżka kosztu połączenia jednostek gospodarczych (zwanego także ceną nabycia lub ceną przejęcia) nad udziałem Spółki w wartości godziwej netto możliwych do zidentyfikowania na dzień przejęcia aktywów, zobowiązań i zobowiązań warunkowych jednostki przejmowanej. Składają się na nią kwoty wynikające z rozliczenia połączenia jednostki dominującej z grupą kapitałową CDP Investment w dniu 30 kwietnia 2010 r. (46 417 tys. zł) oraz rozliczenie nabycia w dniu 18 maja 2018 r. przez CD PROJEKT S.A. od spółki Strange New Things sp. z o.o. sp. k. zlokalizowanego we Wrocławiu studia deweloperskiego (10 021 tys. zł). Wykazana Wartość firmy nie uległa zmianie na przestrzeni pierwszego półrocza 2019 roku.

Na pozycjach **Nieruchomości inwestycyjne** (9 640 tys. zł) oraz **Prawo wieczystego użytkowania gruntu** (3 478 tys. zł) Grupa prezentuje wartość nabytej z końcem 2018 r. bezpośrednio sąsiadującej z obecną siedzibą Spółki nieruchomości zlokalizowanej przy ul. Jagiellońskiej 76 w Warszawie.

Wartość pozycji **Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nie objętych konsolidacją** wzrosła w trakcie omawianego okresu o 3 074 tys. zł do wartości 6 757 tys. zł. Wzrost nastąpił w głównej mierze w wyniku realizacji umowy założycielskiej spółki Spokko Sp. z o.o. i przewidzianych w niej operacji dokapitalizowania spółki w celu zapewnienia finansowania realizowanego przez Spokko projektu deweloperskiego gry na urządzenia mobilne.

W ramach **Aktywów obrotowych** skonsolidowane **Należności handlowe** wynosiły na koniec czerwca 2019 r. 90 401 tys. zł i wzrosły względem końca roku 2019 o 53 393 tys. zł. Za największy udział w omawianej pozycji odpowiadał segment CD PROJEKT RED. Studio CD PROJEKT RED posiadało na koniec analizowanego okresu 95 234 tys. zł Należności handlowych, w tym 66 244 tys. zł Należności handlowych (z włączeniem należności od segmentu GOG.com, podlegających wyłączeniu na poziomie konsolidacji) z tytułu otrzymanych po dniu bilansowym raportów licencyjnych za okres drugiego kwartału 2019 r. Pozycja ta zawiera między innymi należności handlowe wynikające z uruchomienia preorderów gry *Cyberpunk 2077* w wersji na komputery PC zrealizowanych w ramach cyfrowej dystrybucji przed końcem czerwca i zaraportowanych Spółce przez jej partnerów dystrybucyjnych po dacie bilansowej, a przed dniem publikacji niniejszego sprawozdania. Kolejną część stanowiły rozrachunki z odbiorcami wynikające z operacji handlowych dokonanych na koniec raportowanego okresu.

Łączna wartość **Pozostałych należności** Grupy wyniosła na koniec pierwszego półrocza 2019 r. 36 224 tys. zł i uległa zwiększeniu o 16 993 tys. zł w stosunku do stanu na koniec roku 2018. Najistotniejszą część tej pozycji stanowiły zaliczki wypłacone przez CD PROJEKT RED na poczet przyszłych dostaw towarów i usług. Drugą co do istotności pozycją w tej grupie są należności z tytułu podatku u źródła potrąconego przez zagranicznych odbiorców licencji udzielonych przez CD PROJEKT i podlegającego rozliczeniu przez Spółkę w rocznym zeznaniu podatkowym. W skład Pozostałych należności wchodziły również rozliczenia z tytułu podatku VAT, których termin realizacji przypada w kolejnych okresach sprawozdawczych.

Na rozpoznaną na koniec analizowanego okresu skonsolidowaną wartość **Rozliczeń międzyokresowych** czynnych (21 194 tys. zł) największy wpływ miała kwota nieujętych do dnia bilansowego w rachunku wyników tzw. minimalnych gwarancji, to jest zaliczek i przedpłat dokonanych przez GOG.com na rzecz dostawców na poczet tantiem związanych z dystrybucją gier oferowanych na platformie GOG.com. Całkowita wartość Rozliczeń międzyokresowych czynnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie uległa istotnej zmianie względem końca minionego roku.

Łączna wartość **Środków pieniężnych i ekwiwalentów** oraz **Lokat bankowych powyżej 3 miesięcy** wyniosła na koniec czerwca 2019 r. 529 560 tys. zł i uległa zmniejszeniu o 129 310 tys. zł w stosunku do stanu na koniec okresu porównawczego. Głównym czynnikami, które spowodowały zmniejszenie łącznej wysokości środków pieniężnych i lokat w Grupie były: wypłata 13 czerwca 2019 r. akcjonariuszom CD PROJEKT S.A. dywidendy za rok 2018 (100 926 tys. zł), ponoszone w trakcie okresu wydatki z tytułu Nakładów na prace rozwojowe (59 770 tys. zł) oraz wypłaty wynagrodzeń uzależnionych od wyniku roku poprzedniego (wykorzystanie rezerw o wartości 21 379 tys. zł), przy jednoczesnych dodatnich łącznych przepływach z pozostałej działalności Grupy.

Na przestrzeni pierwszego półrocza 2019 r. suma **Aktywów trwałych** Grupy Kapitałowej CD PROJEKT uległa zwiększeniu o 66 474 tys. zł (17,1%), głównie za sprawą ponoszonych w ramach raportowanego okresu Nakładów na prace rozwojowe związanych z projektami

realizowanymi przez CD PROJEKT S.A. oraz GOG sp. z o.o. W porównaniu ze stanem na koniec roku poprzedzającego Grupa odnotowała zmniejszenie **Aktywów obrotowych** o 56 654 tys. zł (7,7%), w największej mierze w wyniku zmniejszenia stanu Środków pieniężnych i Lokat bankowych. Na koniec analizowanego okresu Aktywa trwałe stanowiły 40%, a Aktywa obrotowe 60% łącznej sumy Aktywów Grupy.

## Pasywa

Na koniec czerwca 2019 r. wartość **Kapitałów własnych** Grupy Kapitałowej CD PROJEKT wyniosła 975 330 tys. zł i była niższa o 27 534 tys. zł, niż na koniec grudnia 2018 r. Jest to efekt wypłaty akcjonariuszom CD PROJEKT S.A. dywidendy (100 926 tys. zł) przewyższającej zwiększenia kapitałów w trakcie pierwszego półrocza 2019 roku.

Wartość **Zobowiązań długoterminowych** na koniec pierwszego półrocza 2019 r. wyniosła w Grupie 6 678 tys. zł i nie uległa istotnej zmianie w omawianym okresie.

Wartość **Zobowiązań krótkoterminowych** Grupy wyniosła na koniec czerwca 2019 r. 154 650 tys. zł i uległa w omawianym okresie zwiększeniu o 37 367 tys. zł (31,9%).

Najistotniejszą pozycją w zobowiązaniach krótkoterminowych były na koniec czerwca bieżącego roku **Rozliczenia międzyokresowe przychodów** (83 844 tys. zł), w ramach których po zmianie prezentacji Grupa ujmuje głównie:

- CD PROJEKT RED - tzw. minimalne gwarancje, to jest otrzymane lub należne od wydawców i partnerów dystrybucyjnych zaliczki na poczet tantiem z projektów mających premierę w przyszłych okresach;
- CD PROJEKT RED - otrzymane lub należne wpływy z tytułu tantiem od zrealizowanych przez graczy zamówień przedpremierowych w ramach cyfrowej dystrybucji gier PC, których data premiery przypada na przyszłe okresy;
- GOG.com - wartość złożonych przez klientów zamówień przedpremierowych na gry, których data premiery przypada na przyszłe okresy;
- CD PROJEKT RED i GOG.com – rozliczenia międzyokresowe dotyczące dotacji;
- GOG.com – rozliczenia międzyokresowe z klientami spółki (w tym udzielony Store credit i Wallet).

Na koniec omawianego okresu **Rozliczenia międzyokresowe przychodów** Grupy dotyczyły głównie gry *Cyberpunk 2077* oraz w mniejszym stopniu gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* na platformę przenośną Nintendo Switch, a także rozliczeń z tytułu dotacji. Wartość omawianej pozycji na przestrzeni pierwszego półrocza bieżącego roku wzrosła o 57 672 tys. zł, to jest o 220,4%, głównie za sprawą bardzo udanego startu akcji preorderowej gry *Cyberpunk 2077* na cyfrowych platformach dystrybucji gier PC.

Drugą co do wartości pozycją na koniec omawianego okresu były **Zobowiązania handlowe**, których saldo w Grupie wyniosło 45 327 tys. zł i uległo zmniejszeniu o 9,2% względem końca okresu porównawczego.

Wzrost **Pozostałych zobowiązań finansowych**, zarówno w ramach zobowiązań długoterminowych, jak i krótkoterminowych względem stanu na 31 grudnia 2018 r. wynika głównie z wprowadzenia w Grupie MSSF 16 i wykazania zobowiązań z tytułu umów leasingu powierzchni biurowych (wraz z wykazaniem aktywa z tytułu prawa użytkowania wynajmowanych powierzchni biurowych w ramach Aktywów trwałych).

Wartość **Pozostałych zobowiązań** na koniec czerwca 2019 wynosiła 9 222 tys. zł i uległa zmniejszeniu o 8 563 tys. zł w stosunku do stanu z końca okresu poprzedzającego po zmianie

prezentacji. Wskazane zmniejszenie wynika głównie z nabycia przez CD PROJEKT S.A. sąsiadującej z siedzibą Spółki nieruchomości i w konsekwencji zrealizowania wynikającego z umowy przedwstępnej Zobowiązania z tytułu nabycia nieruchomości. Na sumę Pozostałych zobowiązań Grupy na koniec czerwca 2019 roku składały się głównie bieżące zobowiązania z tytułu podatków (VAT, PIT) i ubezpieczeń społecznych.

W stosunku do stanu z początku roku, w trakcie analizowanego okresu **Pozostałe rezerwy** zostały zredukowane o 12 379 tys. zł (53,4%), przede wszystkim za sprawą rozliczenia wynagrodzeń uzależnionych od wyniku wypracowanego w roku 2018. Na prezentowane na koniec czerwca 2019 r. saldo tej pozycji składały się głównie utworzone rezerwy na wynagrodzenia uzależnione od wyniku okresu bieżącego oraz rezerwy na pozostałe zobowiązania obu segmentów działalności.

W Pasywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na koniec pierwszego półrocza 2019 r. Kapitały własne stanowiły 85,8%, natomiast Zobowiązania krótko i długoterminowe stanowiły 14,2%.

Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej w rozbiciu na poszczególne segmenty działalności Grupy zawarte jest w *Śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2019 roku*.

## Charakterystyka struktury aktywów i pasywów skonsolidowanego bilansu, w tym z punktu widzenia płynności

Bardzo dobre wyniki finansowe minionych lat oraz pierwszego półrocza 2019 r. pozwoliły zgromadzić w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT aktywa o wartości bilansowej 1,137 mld zł. Zgromadzony Kapitał własny Grupy, który mimo dwukrotnej wypłaty dywidendy w ostatnich latach osiąga poziom blisko 1 mld zł, odpowiada 85,8% wartości aktywów Grupy.

Grupa na koniec omawianego okresu posiadała rezerwy gotówkowe utrzymywane głównie w formie depozytów bankowych i nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu umów kredytów i pożyczek.

W strukturze Aktywów Grupy dominowały Aktywa obrotowe (60%), w ramach których najistotniejszą pozycję stanowiły właśnie Środki pieniężne i Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy o łącznej wartości 529 560 tys. zł (46,6% całości aktywów). Zgromadzone Środki pieniężne zarezerwowane są na finansowanie dalszego dynamicznego rozwoju Grupy, w tym finansowanie przyszłej produkcji gier i rozwoju technologii, wsparcie promocyjne planowanych premier, zabezpieczenie pozostałych możliwości inwestycyjnych oraz zapewnienie rezerw na ewentualne nieplanowane sytuacje lub pojawiające się możliwości.

Wśród Aktywów trwałych (stanowiących 40% ogólnej sumy Aktywów) największą pozycją są Nakłady na prace rozwojowe 291 803 tys. zł (25,7% sumy Aktywów) związane głównie z tworzonym projektem *Cyberpunk 2077* oraz niezamortyzowaną wartością wydanych w 2018 r. produkcji GWINT i *Wojna Krwi*.

Poza tym Grupa inwestuje w infrastrukturę niezbędną do prowadzenia i rozwoju działalności. Rzeczowe aktywa trwałe, Aktywa niematerialne, Nieruchomości inwestycyjne wraz z Prawem wieczystego użytkowania gruntu w kwocie 96 641 tys. zł stanowiły w sumie 8,5% całości skonsolidowanych aktywów Grupy.

Kolejnym rodzajem ponoszonych nakładów są minimalne gwarancje wypłacane w ramach segmentu GOG.com dostawcom licencji dystrybuowanych tytułów, stanowiące większość z 21 194 tys. zł Rozliczeń międzyokresowych (1,9% sumy Aktywów Grupy).

Wynikająca ze zrealizowanych połączeń i akwizycji Wartość firmy wraz z Akcjami i udziałami w jednostkach podporządkowanych nieobjętych konsolidacją w łącznej kwocie 63 195 tys. zł stanowiła 5,6% całości Aktywów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Powyższe cztery grupy Aktywów o łącznej wartości bilansowej 472 833 tys. zł stanowiły 41,6% sumy aktywów i uległy na przestrzeni pierwszego półrocza 2019 r. zwiększeniu o 65 912 tys. zł (16,2%), wyznaczając główny kierunek realizowanych przez CD PROJEKT inwestycji, w całości pokrytych zgromadzonym Kapitałem własnym.

## Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

**Tabela 6** Wybrane dane ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych

| | Nota | 01.01.2019 – 30.06.2019 | 01.01.2018 – 30.06.2018* |
|---|---|---|---|
| **DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA** | | | |
| **Zysk/(strata) netto** | | **51 680** | **52 430** |
| **Korekty razem:** | **30** | **(4 352)** | **(22 766)** |
| Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych, aktywów niematerialnych oraz nakładów na prace rozwojowe | | 3 952 | 2 350 |
| Amortyzacja prac rozwojowych ujęta jako koszt własny sprzedaży | | 13 191 | - |
| Odsetki i udziały w zyskach | | (4 867) | (5 771) |
| Zysk/(strata) z działalności inwestycyjnej | | (821) | 299 |
| Zmiana stanu rezerw | | (10 111) | (36 734) |
| Zmiana stanu zapasów | | (473) | 71 |
| Zmiana stanu należności | | (72 051) | 9 200 |
| Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów | | (6 093) | 512 |
| Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów | | 51 868 | 2 756 |
| Inne korekty | | 21 053 | 4 551 |
| **Gotówka z działalności operacyjnej** | | **47 328** | **29 664** |
| Podatek dochodowy od zysku/(straty) przed opodatkowaniem | | 12 695 | 14 160 |
| Podatek dochodowy (zapłacony)/otrzymany | | (15 092) | (19 835) |
| **Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej** | | **44 931** | **23 989** |

**dane przekształcone*

CD PROJEKT®

**DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA**

| | | |
|---|---|---|
| **Wpływy** | **567 839** | **633 772** |
| Zwrot zadatku na nieruchomości inwestycyjne oraz prawo wieczystego użytkowania gruntu | 1 667 | - |
| Zbycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych | 130 | 41 |
| Środki pieniężne przejęte w ramach nabycia przedsiębiorstwa | - | 26 |
| Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy | 560 839 | 627 929 |
| Inne wpływy inwestycyjne | 5 203 | 5 776 |
| **Wydatki** | **544 023** | **592 009** |
| Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych | 5 766 | 10 917 |
| Nakłady na prace rozwojowe | 59 770 | 47 015 |
| Nabycie nieruchomości inwestycyjnych oraz prawa wieczystego użytkowania gruntu | 9 054 | - |
| Wpłaty na podwyższenie kapitału spółki zależnej | 2 300 | - |
| Zadatek na nieruchomości inwestycyjne oraz prawo wieczystego użytkowania gruntu | - | 727 |
| Nabycie przedsiębiorstwa | - | 10 550 |
| Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy | 467 133 | 522 800 |
| **Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej** | **23 816** | **41 763** |

**DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA**

| | | |
|---|---|---|
| **Wpływy** | **18** | **-** |
| Płatności należności z tytułu umów leasingu finansowego | 17 | - |
| Odsetki | 1 | - |
| **Wydatki** | **104 369** | **242** |
| Dywidendy i inne wpłaty na rzecz właścicieli | 100 926 | - |
| Płatność zobowiązań z tytułu umów leasingu | 3 113 | 237 |
| Odsetki | 330 | 5 |
| **Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej** | **(104 351)** | **(242)** |
| **Przepływy pieniężne netto razem** | **(35 604)** | **65 510** |
| **Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych** | **(35 604)** | **65 510** |
| **Środki pieniężne na początek okresu** | **103 878** | **66 987** |
| **Środki pieniężne na koniec okresu** | **68 274** | **132 497** |

## Omówienie śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

W ramach **Działalności operacyjnej** w pierwszym półroczu 2019 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wykazała 44 931 tys. zł dodatnich przepływów gotówkowych netto, o 20 942 tys. zł (87,3%) więcej niż w okresie porównawczym.

Utrzymująca się dobra sprzedaż gier z serii *Wiedźmin* i najlepsza w historii GOG.com letnia wyprzedaż (Summer sale) pozwoliły zbudować w pierwszym półroczu bieżącego roku wynik finansowy w wysokości 51 680 tys. zł będący mocną podstawą przepływów operacyjnych. Uzyskany wynik skorygowano o:

- pozycje niegotówkowe - **Amortyzację i Inne korekty** z tytułu kosztów programu motywacyjnego i dokonanej korekty szacunku odnośnie momentu realizacji jego kryteriów;
- **Odsetki i udziały w zyskach** ujęte w innej części rachunku przepływów;
- **Zmianę stanu rezerw** wynikającą przede wszystkim z rozliczenia w bieżącym okresie wynagrodzeń uzależnionych od wyniku roku ubiegłego;
- **Zmiany stanu należności** (głównie handlowych) i **Zmiany stanu pozostałych aktywów i pasywów** (głównie Rozliczeń międzyokresowych przychodów) wynikających w największym stopniu z rozpoczętej w czerwcu bieżącego roku udanej akcji preorderowej dotyczącej gry *Cyberpunk 2077*, z której większość tantiem nie dotarła do Grupy do dnia bilansowego zwiększając poziom należności handlowych.

W pierwszym półroczu 2019 r. Grupa wygenerowała dodatnie przepływy pieniężne netto z **Działalności inwestycyjnej** w kwocie 23 816 tys. zł, wobec 41 763 tys. zł przepływów w okresie porównawczym.

Inwestycje poniesione na:

- prace rozwojowe (59 770 tys. zł), głównie na będącą w ostatniej, najbardziej intensywnej kosztowo fazie produkcję gry *Cyberpunk 2077*;
- nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych (5 766 tys. zł);
- nabycie nieruchomości inwestycyjnej przy ul. Jagiellońskiej 76 (9 054 tys. zł);
- podwyższenie kapitału w Spokko sp. z o.o. (2 300 tys. zł);

co odpowiadało sumie wypływów inwestycyjnych o wartości 76 890 tys. zł, skompensowanych przede wszystkim zmniejszaniem salda lokat bankowych (93 706 tys. zł) i wpływami odsetek z tych lokat (Inne wpływy inwestycyjne o łącznej wartości 5 203 tys. zł).

W pierwszym półroczu 2019 r. Grupa wygenerowała ujemne **Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej** w wysokości 104 351 tys. zł (względem ujemnych przepływów w wysokości 242 tys. zł w okresie porównawczym). Składały się na nie:

- wypłata przez CD PROJEKT S.A. dywidendy do akcjonariuszy w łącznej kwocie 100 926 tys. zł,
- wzrost wartości pozycji Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu wynikający głównie z wprowadzenia w Grupie MSSF 16 i płatności z tytułu leasingu powierzchni biurowej.

Łącznie w omawianym okresie Grupa wygenerowała ujemne **Przepływy pieniężne netto razem** w wysokości 35 604 tys. zł wobec dodatnich przepływów w wysokości 65 510 tys. zł w okresie porównawczym.

Saldo Środków pieniężnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT (bez uwzględnienia lokat o terminie zapadalności przekraczającym 3 miesiące) zmniejszyło się o 35 604 tys. zł, zaś saldo przekraczających 3 miesiące depozytów bankowych uległo w tym samym czasie redukcji o kwotę 93 706 tys. zł. W związku z powyższym, łączne saldo Środków pieniężnych i lokat Grupy na przestrzeni pierwszego półrocza 2019 r. zmniejszyło się o 129 310 tys. zł.

Grupa CD PROJEKT posiadała na koniec czerwca 2019 r. środki pieniężne i depozyty bankowe w łącznej kwocie 529 560 tys. zł.

## Informacja o kredytach i pożyczkach w pierwszej połowie 2019 r.

W pierwszej połowie 2019 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie posiadała żadnego zewnętrznego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.

## Informacja o pożyczkach udzielonych w pierwszej połowie 2019 r.

W pierwszej połowie 2019 r. żadna ze spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie udzielała pożyczek podmiotom spoza Grupy. CD PROJEKT Inc. oraz GOG sp. z o.o. korzysta z finansowania w formie pożyczki z CD PROJEKT S.A.

## Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w pierwszej połowie 2019 r. oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

Informacje o poręczeniach i gwarancjach oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych znajdują się w Śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2019 r.

## Transakcje z podmiotami powiązanymi

W ramach działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszej połowie 2019 r. występowały głównie następujące rodzaje transakcji pomiędzy podmiotami powiązanymi:

- sprzedaż licencji pomiędzy CD PROJEKT S.A. oraz GOG sp. z o. o. w ramach działalności realizowanej przez poszczególne podmioty;
- 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;
- sprzedaż usług CD PROJEKT Inc. na rzecz CD PROJEKT S.A. oraz GOG sp. z o. o. związanych z koordynacją działań wydawniczych i promocyjnych na terenie Ameryki Północnej;
- sprzedaż usług CD PROJEKT Co., Ltd. na rzecz CD PROJEKT S.A. oraz GOG sp. z o. o. związanych z koordynacją działań wydawniczych i promocyjnych na terenie Chin;
- pożyczki udzielone CD PROJEKT Inc. oraz GOG sp. z o.o. przez CD PROJEKT S.A.;
- współpraca w zakresie działalności związanej ze sklepem internetowym, licencjonowaniem i opracowaniem produktów do oferty sklepu pomiędzy CD PROJEKT S.A. (twórcą gier i posiadaczem praw do IP) oraz CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. i CD PROJEKT Inc. (operatorami sklepów w poszczególnych terytoriach);
- 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. Szczegółowa informacja o warunkach zawierania transakcji pomiędzy podmiotami powiązanymi zawarta jest w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2018.

Ponadto spółki CD PROJEKT S.A. oraz GOG sp. z o.o. współpracują w ramach projektów *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* oraz *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*. Współpraca ta realizowana jest na zasadach konsorcjum, w ramach którego oba zaangażowane podmioty dzielą pomiędzy siebie w uzgodnionej jednakowej proporcji uzyskiwane przychody oraz koszty związane z projektami.

## Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie półrocznym a wcześniej publikowanymi prognozami za dany rok

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie publikowała prognoz finansowych na rok 2019, w związku z czym nie podaje się objaśnienia różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie.

# Ład korporacyjny

# Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych

14 czerwca 2018 r. Rada Nadzorcza CD PROJEKT S.A. dokonała wyboru firmy Grant Thornton Polska sp. z o.o. sp. k. z siedzibą w Poznaniu na audytora dokonującego przeglądu półrocznego oraz badającego roczne sprawozdania finansowe Spółki i jej Grupy Kapitałowej za 2018 i 2019 r. Grant Thornton Polska sp. z o.o. sp. k. jest również audytorem sprawozdania finansowego GOG sp. z o.o.

# Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 96 120 000 zł i dzieli się na 96 120 000 akcji o wartości nominalnej 1 zł każda. Struktura akcjonariatu uaktualniana jest na podstawie formalnych zawiadomień od akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

**Tabela 7** Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu na dzień publikacji tego sprawozdania

| | Liczba akcji | % udział w kapitale zakładowym | Liczba głosów na WZ | % udział głosów na WZ |
|---|---|---|---|---|
| Marcin Iwiński | 12 150 000 | 12,64% | 12 150 000 | 12,64% |
| Michał Kiciński* | 10 486 106 | 10,91% | 10 486 106 | 10,91% |
| Piotr Nielubowicz | 6 135 197 | 6,38% | 6 135 197 | 6,38% |
| Pozostały akcjonariat | 67 348 697 | 70,07% | 67 348 697 | 70,07% |

* Stan zgodny z raportem bieżącym nr 49/2016 z dnia 6 grudnia 2016 r.

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

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

## Program motywacyjny na lata 2016-2021

24 maja 2016 r. Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę nr 20[1], w której szczegółowo określono cele programu motywacyjnego na lata 2016-2021. Maksymalna ilość uprawnień możliwych do przyznania i realizacji w ramach programu wynosi 6 mln. Na datę publikacji niniejszego sprawozdania przyznanych zostało 5 655 000 uprawnień. Uchwała określa dwa rodzaje celów do realizacji – wynikowy i rynkowy.

### Cele wynikowe – 80% uprawnień

W przypadku spełnienia kryterium wynikowego osobom uczestniczącym w programie przysługiwać będzie prawo do realizacji 80% przyznanych uprawnień. Program precyzuje cele wynikowe określone zarówno w wartościach bezwzględnych jako sumę skonsolidowanych wyników netto Grupy za dany okres, jak i w postaci minimalnej wymaganej za dany okres sumy skonsolidowanych wyników netto w przeliczeniu na akcje. W związku z historyczną emisją akcji wynikającą z realizacji poprzedniego programu motywacyjnego na lata 2012-2015 bardziej wymagające jest obecnie kryterium odnoszące się do sumy skonsolidowanych wyników netto w przeliczeniu na akcje.

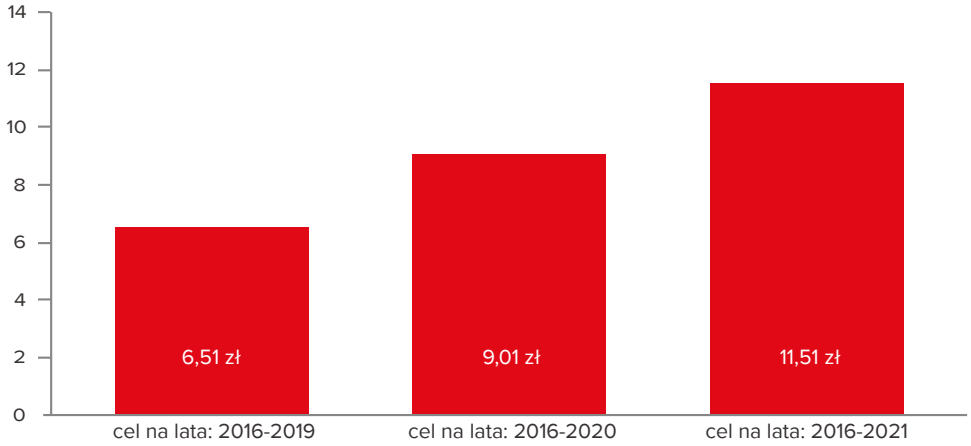
Minimalne wymagane wartości wyniku netto na akcję kształtują się następująco:

- za lata 2016-2019 – suma skonsolidowanych, podstawowych wyników netto na jedną akcję z działalności kontynuowanej na poziomie nie niższym niż 6,51 zł, lub
- za lata 2016-2020 – suma skonsolidowanych, podstawowych wyników netto na jedną akcję z działalności kontynuowanej na poziomie nie niższym niż 9,01 zł, lub
- za lata 2016-2021 – suma skonsolidowanych, podstawowych wyników netto na jedną akcję z działalności kontynuowanej na poziomie nie niższym niż 11,51 zł.

1 Treść uchwały dostępna jest w raporcie bieżącym nr 18/2016

Uprawnienia przyznane osobom uczestniczącym w programie z segmentu GOG.com wymagają spełnienia jednego z powyższych celów wynikowych dla Grupy CD PROJEKT oraz dodatkowych sub-celów specyficznych dla działalności segmentu GOG.com.

**Wykres 8** Cele wynikowe programu motywacyjnego - skonsolidowany, podstawowy zysk netto na akcję z działalności kontynuowanej




## Cele rynkowe – 20% uprawnień

W przypadku pozytywnej weryfikacji spełnienia (w roku osiągnięcia celu wynikowego lub na koniec trwania programu motywacyjnego) kryterium rynkowego określonego jako wzrost kursu akcji Spółki o 100 p.p. ponad wyrażoną w procentach zmianę indeksu WIG w okresie rozliczeniowym, osobom uczestniczącym w programie motywacyjnym przysługiwać będzie prawo realizacji 20% przyznanych uprawnień.

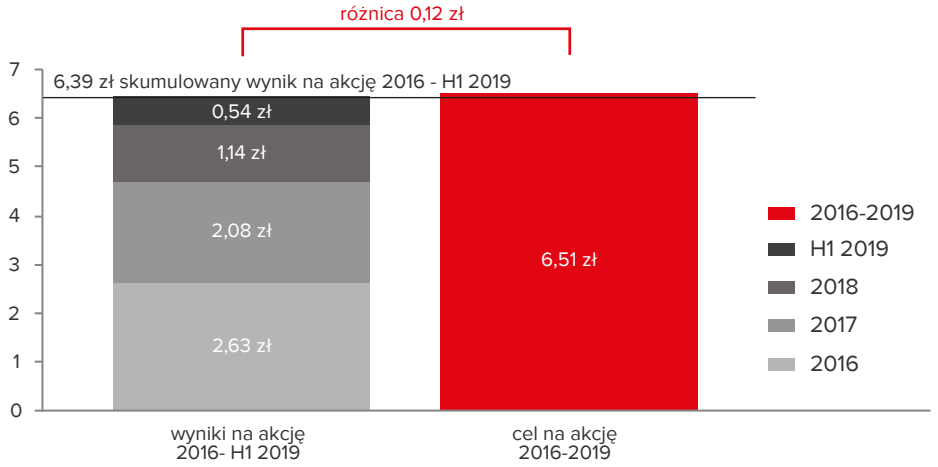
Okres rozliczeniowy programu motywacyjnego to maksymalnie lata 2016-2021 z możliwością wcześniejszego rozliczenia w przypadku szybszego spełnienia odpowiednich kryteriów wynikowych i rynkowych. Realizacja celów wynikowych programu weryfikowana jest w oparciu o skonsolidowane wyniki roczne i wymaga zaliczenia dowolnego z podanych wyżej celów wynikowych. Weryfikacja celów rynkowych przeprowadzana jest po spełnieniu celów wynikowych lub po zakończeniu okresu trwania programu.

## Realizacja celów na koniec roku pierwszego półrocza 2019 r.

**Cele wynikowe**

Suma skonsolidowanych, podstawowych wyników netto na jedną akcję z działalności kontynuowanej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia 2016 r. do 30 czerwca 2019 r. wyniosła 6,39 zł to jest o 12 groszy poniżej celu programu na lata 2016-2019. Dla obecnej liczby akcji Spółki odpowiada to różnicy w wysokości 11 534 tys. zł skonsolidowanego zysku netto Grupy z działalności kontynuowanej. Program motywacyjny rozliczany jest wyłącznie na podstawie wyników rocznych niemniej jednak biorąc pod uwagę wynik osiągnięty do końca pierwszego półrocza bieżącego roku oraz plan wydawniczy Spółki na drugą połowę roku (dla uprawnień przyznanych w ramach segmentu CD PROJEKT RED) Zarząd Spółki podjął decyzję o zmianie dotychczasowego szacunku odnośnie prawdopodobnego okresu realizacji programu w latach 2016-2021 roku. Aktualnie przyjęto, iż dla uprawnień w ramach segmentu CD PROJEKT RED najbardziej prawdopodobna jest realizacja celu wynikowego programu motywacyjnego w latach 2016-2019 roku.

**Wykres 9** Cel wynikowy na lata 2016-2019 programu motywacyjnego - skonsolidowany, podstawowy zysk netto na akcję z działalności kontynuowanej - 80% uprawnień dotychczasowa realizacja




W segmencie GOG.com funkcjonują specyficzne sub-cele związane z działalnością tego segmentu i Zarząd nie zmienił szacunku dotyczącego prawdopodobnego okresu ich realizacji w okresie przypadającym na lata 2016-2021.

**Cele rynkowe**

Wzrost kursu akcji Spółki za okres od 30 grudnia 2015 r. do 28 czerwca 2019 r. wyniósł 886%, podczas gdy indeks WIG urósł w tym samym okresie o 29,5%.

## Informacje o nabyciu akcji własnych

W prezentowanym okresie nie miało miejsce nabycie akcji własnych.

## Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych

Program motywacyjny oparty o akcje Spółki obejmujący działalność Spółki i jej Grupy Kapitałowej w latach 2016–2021 został zatwierdzony przez Walne Zgromadzenie w dniu 24 maja 2016 r. Szczegółowy regulamin programu został pozytywnie zaopiniowany przez Radę Nadzorczą i w konsekwencji wprowadzony w życie przez Zarząd Spółki w dniu 5 lipca 2016 r. Realizacja programu nadzorowana jest bezpośrednio przez Radę Nadzorczą oraz Zarząd Spółki CD PROJEKT S.A.

## Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej

**Tabela 8** Liczba akcji posiadanych przez członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki

| Imię i nazwisko | Stanowisko | stan na 29.08.2019 | stan na 30.06.2019 | stan na 31.12.2018 |
|---|---|---|---|---|
| Adam Kiciński | Prezes Zarządu | 3 322 481 | 3 322 481 | 3 322 481 |
| Marcin Iwiński | Wiceprezes Zarządu | 12 150 000 | 12 150 000 | 12 150 000 |
| Piotr Nielubowicz | Wiceprezes Zarządu | 6 135 197 | 6 135 197 | 6 135 197 |
| Adam Badowski | Członek Zarządu | 150 000 | 150 000 | 150 000 |
| Michał Nowakowski | Członek Zarządu | 37 650 | 37 650 | 37 650 |
| Piotr Karwowski | Członek Zarządu | 8 000 | 8 000 | 8 000 |
| Katarzyna Szwarc | Przewodnicząca Rady Nadzorczej | 10 | 10 | 10 |
| Maciej Nielubowicz | Członek Rady Nadzorczej | 51 | 51 | 51 |

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

# Skład Zarządu CD PROJEKT S.A.

## Adam Kiciński

**Prezes Zarządu**

Koordynuje wyznaczanie strategii Spółki i jej Grupy Kapitałowej oraz wspiera realizację zatwierdzonej strategii. Koordynuje działalność Spółki w zakresie relacji inwestorskich.

## Marcin Iwiński

**Wiceprezes Zarządu ds. międzynarodowych**

Koordynuje politykę i działania Spółki na arenie międzynarodowej. Uczestniczy w nadzorowaniu i zarządzaniu zagranicznymi podmiotami zależnymi Spółki.

## Piotr Nielubowicz

**Wiceprezes Zarządu ds. finansowych**

Koordynuje działania pionów finansowo-księgowych Spółki oraz realizowane przez Spółkę procesy sprawozdawczości finansowej. Współuczestniczy w działalności relacji inwestorskich Spółki.

## Adam Badowski

**Członek Zarządu**

Pełni funkcję szefa studia deweloperskiego CD PROJEKT RED funkcjonującego w ramach Grupy. Koordynuje realizowane przez Spółkę procesy produkcji gier.

## Michał Nowakowski

**Członek Zarządu**

Odpowiada za kształtowanie i realizację polityki sprzedażowej i wydawniczej Spółki.

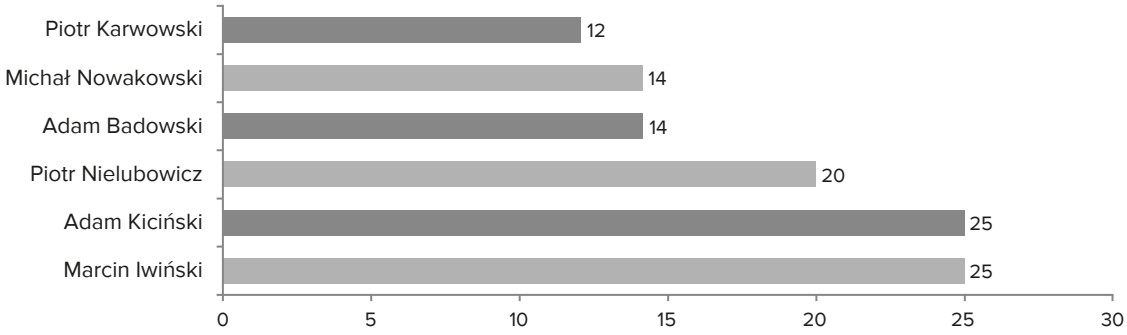
## Piotr Karwowski

**Członek Zarządu**

Współzarządza segmentem GOG.com, odpowiadając m.in. za projektowanie i rozwój platformy GOG.com oraz technologii GOG Galaxy. Nadzoruje usługi sieciowe i działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w Internecie. Od czwartego kwartału 2018 r. odpowiada za działalność i rozwój *GWINTA*.

Członkowie Zarządu reprezentują Spółkę oraz Zarząd Spółki. Członkowie Zarządu współpracują ze sobą, informują się wzajemnie o istotnych sprawach dotyczących działalności Spółki, wspólnie kierują Spółką i ponoszą z tego tytułu solidarną odpowiedzialność. Zarząd Spółki, działając kolektywnie, wyznacza strategię rozwoju Spółki, opracowuje i przygotowuje plany finansowe Spółki, a także zarządza nią w sposób mający na celu realizację przyjętej strategii i planów finansowych. Kolektywne zarządzanie jest wypracowaną przez Zarząd Spółki praktyką, która zwiększa potencjał myślenia strategicznego, wzmacnia pozytywną energię oraz wiarę, że nie ma rzeczy niemożliwych. Pełne zaufanie, współdzielenie najważniejszych poglądów oraz norm etycznych pozwalają na efektywne współdziałanie bez tworzenia nadmiernej biurokracji.

**Wykres 10** Staż pracy obecnych Członków Zarządu Spółki na stanowiskach kierowniczych w spółkach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT (w latach)




# Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT S.A.

W dniu 23 maja 2019 roku, wraz z odbyciem Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki Pan Oleg Klapovskiy zakończył pełnienie funkcji członka Zarządu CD PROJEKT S.A.

# Skład Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

| | |
|---|---|
| Katarzyna Szwarc | *Przewodnicząca Rady Nadzorczej i Komitetu Audytu* |
| Piotr Pągowski | *Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej, członek Komitetu Audytu* |
| Maciej Nielubowicz | *Sekretarz Rady Nadzorczej, członek Komitetu Audytu* |
| Krzysztof Kilian | *Członek Rady Nadzorczej, członek Komitetu Audytu* |
| Michał Bień | *Członek Rady Nadzorczej, członek Komitetu Audytu* |

# Zmiany w składzie Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

W prezentowanym okresie nie nastąpiły zmiany w składzie Rady Nadzorczej.

## Informacja o wszelkich zobowiązaniach wynikających z emerytur i świadczeń o podobnym charakterze dla byłych osób zarządzających, nadzorujących albo byłych członków organów administrujących oraz o zobowiązaniach zaciągniętych w związku z tymi emeryturami, ze wskazaniem kwoty ogółem dla każdej kategorii organu

Na dzień 30 czerwca 2019 r. Spółka nie posiada wyżej wymienionych zobowiązań.

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

Na dzień 30 czerwca 2019 r. oraz na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania osoby wchodzące w skład Zarządu Spółki powołane są na podstawie uchwały Rady Nadzorczej i nie istnieją umowy przewidujące rekompensaty w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska.

## Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej

W pierwszej połowie 2019 r. nie nastąpiły istotne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej.

# Zasady ładu korporacyjnego

CD PROJEKT S.A. podlega zasadom ładu korporacyjnego zawartym w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW 2016", w brzmieniu stanowiącym załącznik do Uchwały Nr 26/1413/2015 Rady Nadzorczej Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 13 października 2015 r. Oświadczenie o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego w CD PROJEKT S.A. w 2018 r. jest dostępne na korporacyjnej stronie internetowej Spółki pod adresem: cdprojekt.com/pl/wp-content/uploads-pl/2019/03/2018_rs_lad_korporacyjny.pdf.

# Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem

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

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

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

Zarząd Spółki Optimus S.A. w dniu 15 lutego 2006 r. 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 ze szkodą wyrządzoną poprzez wydanie przez Inspektora Kontroli Skarbowej z Urzędu Kontroli Skarbowej w Krakowie decyzji określających rzekome zaległości podatkowe poprzednika prawnego Spółki dominującej związane z podatkiem VAT. Przedmiotowe decyzje zostały uchylone wyrokiem NSA w Warszawie z dnia 24 listopada 2003 r. jako niezgodne z prawem.

Na rozprawie w dniu 9 grudnia 2008 r. 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 r. przez Sąd Apelacyjny w Krakowie, I Wydział Cywilny, a sprawa została przekazana Sądowi Okręgowemu do ponownego rozpatrzenia.

W dniu 1 sierpnia 2014 r. Sąd Okręgowy w Krakowie wydał w przedmiotowej sprawie wyrok kończący postępowanie w ramach pierwszej instancji, w którym zasądził na rzecz Spółki powodowej kwotę 1 090,5 tys. zł wraz z odsetkami ustawowymi od dnia 15 listopada 2005 r. do dnia zapłaty, a w pozostałym zakresie powództwo oddalił.

W dniu 9 października 2014 r. Spółka złożyła apelację od wyroku, w ramach której zaskarżyła przedmiotowy wyrok w zakresie, w którym Sąd Okręgowy w Krakowie oddalił powództwo Spółki oraz w zakresie rozstrzygającym o kosztach postępowania. Apelację od wyroku w części zasądzającej powództwo złożył także Skarb Państwa. Wydanym 21 grudnia 2018 roku

rozstrzygnięciem, Sąd Apelacyjny zmienił wyrok sądu pierwszej instancji i oddalił powództwo Spółki w całości.

Spółka w ramach złożonej skargi kasacyjnej zaskarżyła przedmiotowy wyrok w części zmieniającej wyrok Sądu Okręgowego w Krakowie i oddalającej pozew, a także w części oddalającej apelację Spółki oraz w zakresie rozstrzygnięcia o kosztach postępowania.

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

### Sprawa przeciwko Michałowi Lorencowi, Piotrowi Lewandowskiemu i Michałowi Dębskiemu

W dniu 27 października 2016 r. Sąd Okręgowy w Warszawie, w sprawie sygn. akt XVIII K 126/09 na skutek aktu oskarżenia Prokuratora Prokuratury Okręgowej w Warszawie do Sądu Okręgowego wydał wyrok skazujący Michała Lorenca, Piotra Lewandowskiego oraz Michała Dębskiego, przypisując im popełnienie czynów z art. 296 § 1 k.k. i art. 296 § 3 k.k. i innych. Spółka dominująca działała w I instancji w charakterze oskarżyciela posiłkowego (status ten zachowuje do końca postępowania). Zakres orzeczonych na podstawie art. 46 kodeksu karnego odszkodowań wyniósł łącznie 210 tys. zł, przy czym stwierdzona przez sąd szkoda wyniosła wg sentencji wyroku co najmniej 16 mln zł (ten sposób ustalania szkody wynika z zasad orzekania w postępowaniu karnym). Spółka złożyła apelację od przedmiotowego wyroku, wnosząc o jego zmianę, w tym m.in. w części odnoszącej się do wysokości orzeczonych odszkodowań na rzecz Spółki. W dniu 26 października 2017 r. Sąd Apelacyjny uchylił w całości wyrok Sądu I instancji w przedmiotowej sprawie i przekazał sprawę do ponownego rozpoznania w całości. Spółka dominująca występuje w sprawie w charakterze oskarżyciela posiłkowego.

W prezentowanym okresie nie zostały wszczęte nowe istotne postępowania sądowe, arbitrażowe lub administracyjne, których stroną byłaby Spółka dominująca lub jej spółki zależne.

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

CD PROJEKT®
WWW.CDPROJEKT.COM