



CD PROJEKT®

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT
I CD PROJEKT S.A. ZA 2019 ROK

Niniejsze sprawozdanie z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i CD PROJEKT S.A. w najbardziej istotnych aspektach zawiera dane odniesione do jednostkowego sprawozdania finansowego CD PROJEKT S.A. Z uwagi na fakt, iż działalność i jednostkowe sprawozdanie finansowe CD PROJEKT S.A. mają dominujący wpływ na działalność oraz skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, informacje zaprezentowane w pozostałych częściach niniejszego sprawozdania będą odnosiły się do danych skonsolidowanych Grupy, obejmujących swoim zakresem działalność i wyniki CD PROJEKT S.A.

Niniejszy raport powstał zgodnie z uwzględnieniem wybranych zasad zdefiniowanych w Standardzie GRI, a zatem tworząc tę publikację, opieraliśmy się na zebranych informacjach podczas procesów – identyfikacji, priorytetyzacji i walidacji.

GRI 102-14

Szanowni Akcjonariusze,

Z satysfakcją oddaję w Państwa ręce raport roczny, w którym zamieściliśmy przegląd najważniejszych wydarzeń biznesowych oraz wyniki finansowe osiągnięte w roku 2019. Po raz pierwszy w tak dużym stopniu skupiliśmy się także na płaszczyźnie niefinansowej naszej działalności, przedstawiając jej uwarunkowania społeczno-ekonomiczne, sposób zarządzania Spółką oraz jej wpływ na środowisko. Wierzymy, że szersze spojrzenie na nasz biznes będzie stanowić wartość dodaną dla wszystkich interesariuszy Grupy CD PROJEKT.

Ubiegły rok był bez wątpienia jednym z najintensywniejszych okresów w naszej historii. Weszliśmy w kluczową, finalną fazę produkcji *Cyberpunka 2077* oraz zainicjowaliśmy kolejną fazę globalnej kampanii promocyjnej.

Przełomowym momentem była konferencja Microsoftu, która odbyła się 9 czerwca w Los Angeles, bezpośrednio przed targami E3. To właśnie w jej trakcie ogłosiliśmy datę premiery *Cyberpunka* oraz udział Keanu Reevesa, który wcielił się w jedną z głównych postaci w naszej najnowszej produkcji.



Reakcja naszych fanów po raz kolejny pokazała jak duże oczekiwania związane są z *Cyberpunkiem*. Trailer gry, który również wtedy miał swoją premierę, do tej pory został obejrzany ponad 50 mln razy, a liczba nagród, które *Cyberpunk 2077* już zdobył, przekroczyła 200. W drugiej połowie roku uczestniczyliśmy w 23 branżowych eventach na całym świecie, podczas których pokazy *Cyberpunka* zapełniały sale do ostatniego miejsca. Tak potężne zainteresowanie grą stanowi dla nas duże wsparcie na finiszu produkcji, kiedy to kształtujemy jej finalną jakość.

To właśnie chęć tworzenia wspaniałych gier składa się na DNA naszej firmy. Dlatego też w styczniu podjęliśmy decyzję o przesunięciu daty premiery *Cyberpunka* na 17 września 2020 r. Złożoność Night City sprawiła, że potrzebujemy kilku dodatkowych miesięcy, by dopracować wszystkie detale. Jednocześnie chciałbym bardzo podziękować za zrozumienie, zaufanie i wsparcie, które otrzymaliśmy po ogłoszeniu przesunięcia.

Choć rozwój *Cyberpunka* niewątpliwie zdominował ubiegły rok, prężnie działaliśmy także na innych polach. W maju ruszyliśmy z oficjalnym sklepem naszego studia – CD PROJEKT RED Store, a w październiku nasze gry zadebiutowały na nowych dla nas platformach. Na popularną konsolę Nintendo Switch trafił *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, a dwa tygodnie później swoją premierę na urządzeniach z systemem iOS miał *GWINT*. W pierwszym kwartale bieżącego roku kontynuowaliśmy ten kierunek wydając grę *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* na Switcha oraz *GWINTA* na Androida. Każde z powyższych wydań zostało bardzo ciepło przyjęte przez graczy i zebrało pozytywne recenzje.

Kolejny rok z rzędu swoje przychody z cyfrowej dystrybucji gier poprawił GOG. W 2019 r. przedstawił również aplikację GOG GALAXY 2.0, umożliwiającą graczom połączenie w jedną bibliotekę wszystkich posiadanych gier oraz komunikację ze znajomymi i śledzenie ich postępów niezależnie od platform, na których grają. Aplikacja jest obecnie w fazie otwartej bety.

W 2019 r. zainwestowaliśmy również we własny kampus, kupując kompleks nieruchomości przy Jagiellońskiej 74 w Warszawie. Cieszymy się, że wreszcie możemy w pełni aranżować i dostosowywać do naszych potrzeb przestrzeń, w której przez lata budowaliśmy naszą markę. Co istotne, ta inwestycja zabezpiecza nam nie tylko bieżące potrzeby, ale daje możliwość dalszego dynamicznego rozwoju, który wiąże się m.in. z przyciąganiem do CD PROJEKTU nowych talentów. W zeszłym roku zespół Grupy Kapitałowej przekroczył tysiąc osób.

Na ostatniej prostej 2019 roku podpisaliśmy porozumienie z Panem Andrzejem Sapkowskim, autorem Sagi Wiedźmińskiej, które nakreśliło ramy naszej przyszłej współpracy. Nie mogliśmy sobie wyobrazić lepszego zakończenia roku niż poprzez wzmocnienie wzajemnych relacji z twórcą wiedźmińskiego uniwersum.

W tym miejscu chciałbym podziękować wszystkim pracownikom za kolejny rok wyjątkowej pracy, z której wyników możemy być dumni także poza granicami kraju. Akcjonariuszom dziękuję za wiarę w naszą długoterminową strategię. Graczom i partnerom biznesowym dziękuję za motywowanie nas do stawiania sobie poprzeczki coraz wyżej i dążenia do ciągłego doskonalenia.

Od połowy marca pracujemy z domu zachowując pełną ciągłość prac. Nasze cele się nie zmieniły, a główny to wrześnieowa premiera *Cyberpunk 2077*. Czujemy się zmotywowani i posiadamy narzędzia, żeby tego dokonać. Ponadto konsekwentnie realizowana przez lata strategia nie zadłużania się i kumulowania rezerw gotówkowych sprawia, iż wierzymy, że jesteśmy odpowiednio przygotowani na trudniejsze czasy.

Z wyrazami szacunku

Adam Kiciński



Spis Treści

7	Krótką charakterystyka Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
8	Profil działalności
11	Relacje z interesariuszami
14	Wartości, compliance i normy etyczne
17	Grupa CD PROJEKT jako pracodawca i zatrudniający
36	Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
36	CD PROJEKT S.A. na rynku kapitałowym
42	Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
43	Otoczenie rynkowe
46	Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
48	Opis segmentów biznesowych, produktów i usług, rynków zbytu, dostawców i odbiorców
72	Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
74	Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju
76	Umowy znaczące
76	Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej
87	Wyniki finansowe Grupy CD PROJEKT
88	Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych ujawnionych w skonsolidowanym i jednostkowym sprawozdaniu finansowym
120	Ład korporacyjny
121	Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych
121	Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu
122	Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy
125	Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych
126	Informacje o nabyciu akcji własnych
126	Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej
127	Skład Zarządu CD PROJEKT S.A.
128	Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT S.A.
128	Skład Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.
129	Zmiany w składzie Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.
129	Wynagrodzenia brutto Członków Zarządu i Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.
132	Zasady przyznawania premii Członkom Zarządu
132	Wynagrodzenia Członków Rady Nadzorczej
134	Zasady ładu korporacyjnego
134	Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem



Najważniejsze wydarzenia

Podczas E3 ogłosiliśmy, że jedną z głównych postaci *Cyberpunka* zagra **Keanu Reeves**

Cinematic trailer *Cyberpunka*, po raz pierwszy zaprezentowany na targach E3, został obejrany we wszystkich kanałach już **ponad 50 mln razy**¹

Cyberpunk 2077 otrzymał już **ponad 200 nagród**

Wiedźmin 3: Dziki Gon zadebiutował na **Nintendo Switch** 15 października 2019 r.

29 października 2019 r. *GWINT* miał premierę na **urządzeniach z systemem iOS**

Uruchomiliśmy otwarte **beta testy GOG GALAXY 2.0**

Cyberpunk 2077 został zapowiedziany na **Google Stadia**

Uruchomiliśmy CD PROJEKT RED STORE dostarczający gadżety dla graczy **na terenie UE i Północnej Ameryki**

Zakupiliśmy kompleks nieruchomości przy **Jagiellońskiej 74** w Warszawie

W 2019 r. przychody ze sprzedaży wyniosły **521 272 mln zł**, a zysk netto **175 315 mln zł**

Kapitalizacja giełdowa CD PROJEKT S.A. osiągnęła **28 mld zł**²

Liczba członków zespołu Grupy Kapitałowej przekroczyła tysiąc osób i wynosi obecnie **1111**³

¹ Dane na 31 marca 2020 r.

² Dane na 31 marca 2020 r.

³ Dane na 31 marca 2020 r.


GOG GALAXY 2.0
OPEN BETA

A close-up, artistic photograph of a person's face, focusing on the closed eyes and the side of the head. A vibrant red ribbon is wrapped around the head, partially covering the eyes. The lighting is dramatic, with deep shadows and highlights that emphasize the texture of the skin and the fabric of the ribbon. The overall mood is serene and contemplative.

01

KRÓTKA CHARAKTERYSTYKA
GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Profil działalności

GRI 102-6, GRI 102-1, GRI 102-3

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 blisko 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 gry RPG⁴ – *Wiedźmin*.

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

CD PROJEKT RED

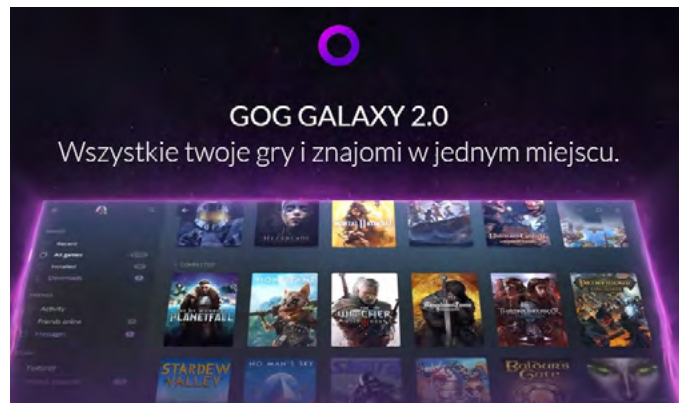
Produkcja i wydawanie gier wideo oraz produktów towarzyszących wykorzystujących posiadane przez Spółkę marki.



4 Role-Playing Game – gra fabularna oparta na narracji

GOG.COM

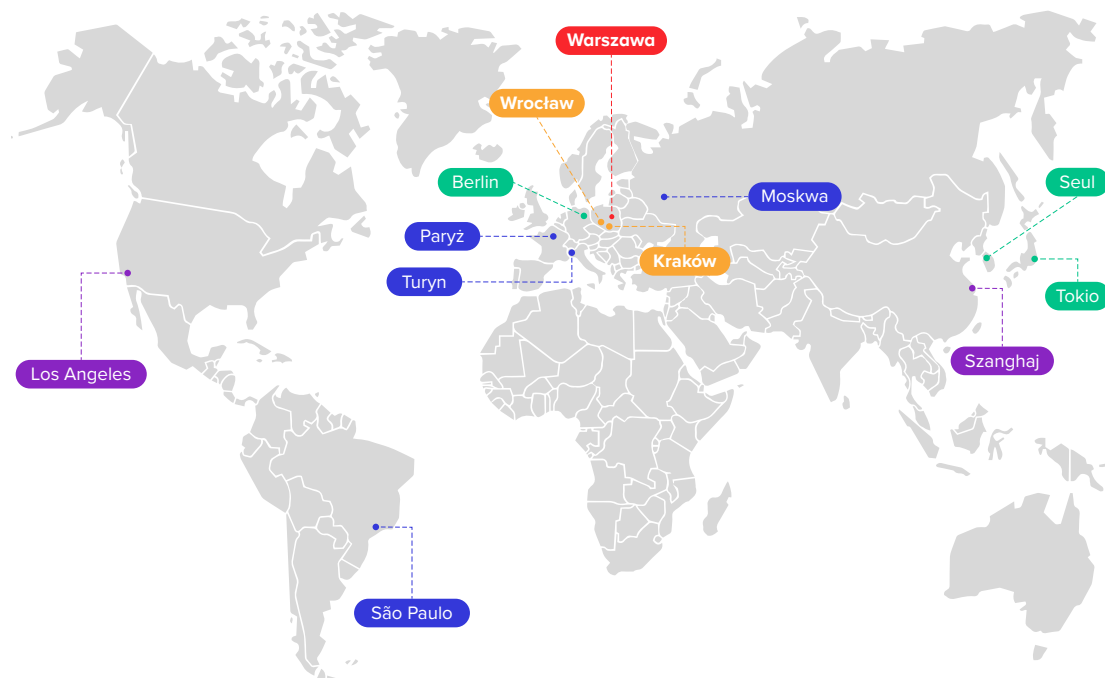
Cyfrowa dystrybucja gier komputerowych za pomocą własnej platformy GOG.com i aplikacji GOG GALAXY.



W omawianym okresie 96,6% przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT pochodziło z działalności eksportowej. W ciągu dwunastu miesięcy 2019 r. 60% sprzedaży realizowanej było do odbiorców w Ameryce Północnej, a 25% do odbiorców z Europy. W omawianym okresie 81% sprzedaży Grupy odpowiadało cyfrowej dystrybucji realizowanej za pośrednictwem GOGa oraz zewnętrznych platform takich jak Steam, PlayStation Store, Xbox Games Store, Origin, Amazon, Humble Bundle, Epic Games Store czy App Store.

Mapa 1 Grupa CD PROJEKT na świecie

GRI 102-4

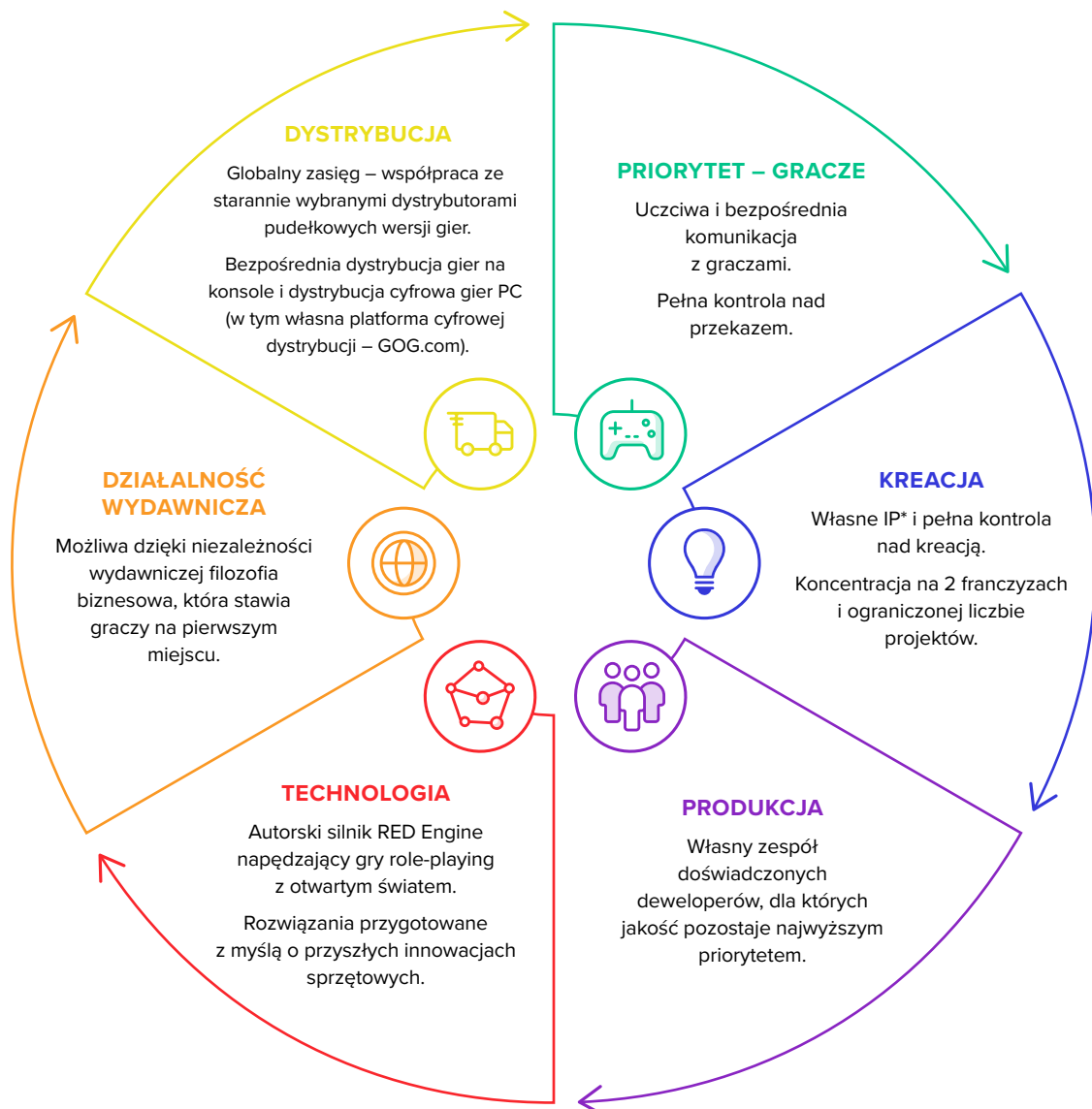


- Siedziba główna (studio CD PROJEKT RED i GOG.com)
- Studia deweloperskie CD PROJEKT RED
- Lokalne spółki Grupy
- Biura lokalne
- Menadżerowie ds. kontaktów z mediami i społecznością

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



* Własne marki *The Witcher* i *Cyberpunk*

Relacje z interesariuszami

GRI 102-40, GRI 102-42, GRI 102-43, GRI 102-44

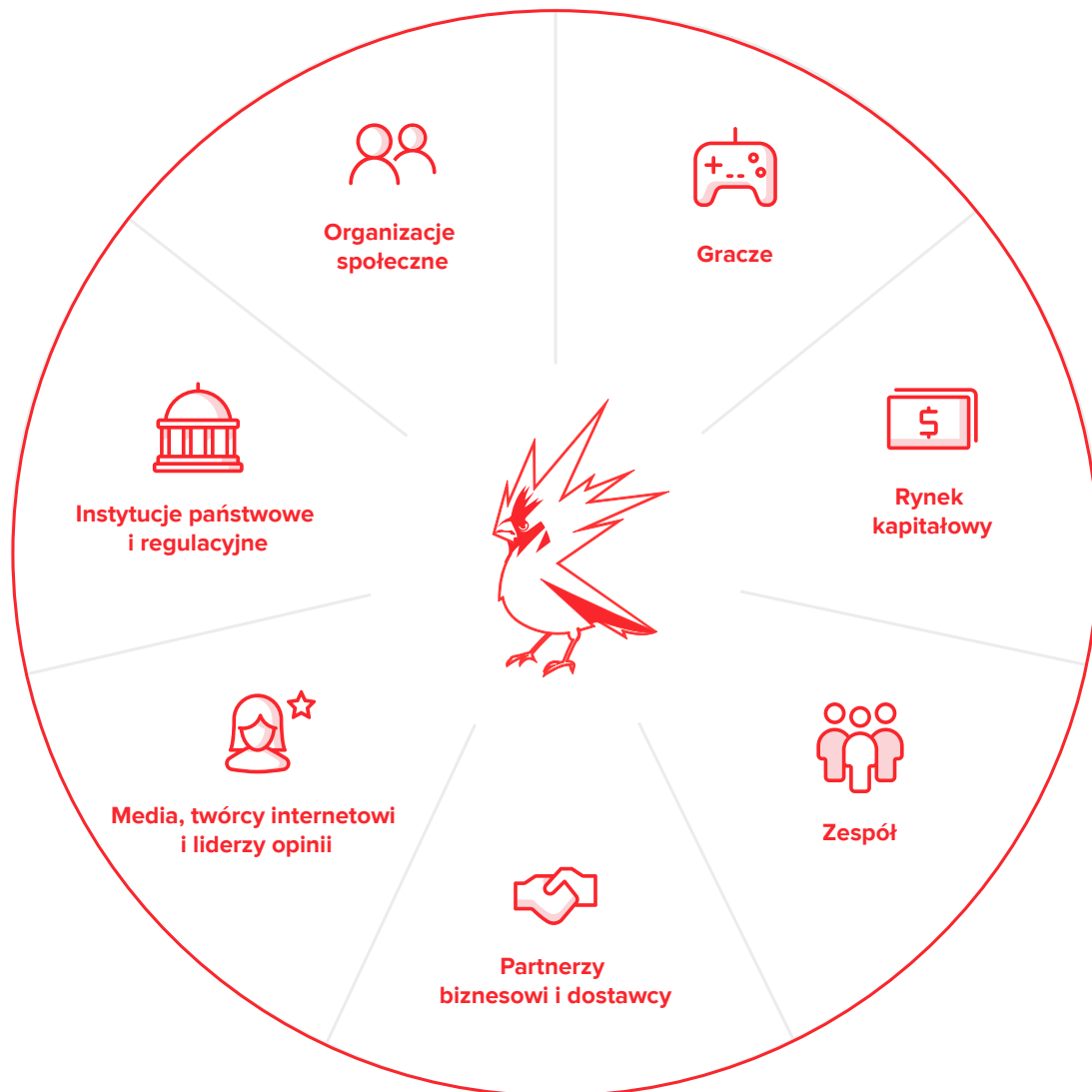


Tabela 1 Charakterystyka interesariuszy Grupy CD PROJEKT

Istota zaangażowania	Sposób zaangażowania/Podejście dotyczące zaangażowania danej grupy interesariuszy	Częstotliwość zaangażowania	Kluczowe kwestie i problemy poruszane przez interesariuszy	
Gracze (więcej)	Relacje z Graczami są jednym z fundamentów naszego sukcesu, dlatego umieszczamy ich w centrum naszych działań.	Proaktywna i reaktywna komunikacja z graczami – zarówno bezpośrednia w trakcie imprez targowych i organizowanych przez Grupę spotkań ze społecznością, jak i za pośrednictwem mediów i portali społecznościowych.	Wysoka – bieżąca komunikacja i uczestnictwo w najważniejszych imprezach branżowych.	<ul style="list-style-type: none"> ■ funkcjonalności oferowanych gier i serwisów ■ planowane działania wydawnicze i marketingowe (np. udział w konferencjach) ■ oceny i opinie na temat naszych produkcji ■ dostępność gier i serwisów Grupy
Rynek kapitałowy (więcej)	Jako spółka notowana na giełdzie, chcemy być pozytywnie postrzegani i tworzyć wartość dla naszych akcjonariuszy, inwestorów instytucjonalnych i indywidualnych oraz analityków.	Stawiamy na transparentność – przekazujemy szczegółowe i przejrzyste informacje o wynikach finansowych oraz kluczowych zdarzeniach operacyjnych i korporacyjnych. Angażujemy się w bezpośredni dialog podczas spotkań, konferencji i telekonferencji, a także poprzez odpowiedzi na bieżące zapytania, w tym na pytania pojawiające się na dedykowanym dla inwestorów forum. Dbamy o przejrzystość informacji dostępnych na stronie internetowej poświęconej relacjom inwestorskim. Prowadzimy profil na Twitterze dedykowany relacjom inwestorskim: @CDPROJEKTRED_IR.	Wysoka – bieżąca komunikacja mailowa i telefoniczna oraz publikacja komunikatów prasowych, raportów bieżących i raportów okresowych. Organizacja i transmisja corocznego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy. Uczestnictwo w kilkunastu międzynarodowych konferencjach i “road showach” rocznie dedykowanych inwestorom.	<ul style="list-style-type: none"> ■ plany produkcyjne i wydawnicze ■ strategia i perspektywy rozwoju ■ sytuacja ekonomiczna ■ otoczenie konkurencyjne ■ szanse i ryzyka działalności
Zespół (więcej)	Odpowiednio wykwalifikowany i zmotywowany zespół odgrywa kluczową rolę w zapewnieniu najwyższej jakości oferowanych produktów oraz budowaniu długoterminowej wartości Grupy.	Stały dialog – prowadzenie rozmów rocznych/półrocznych, stały system feedbackowy, organizacja szkoleń, warsztatów, imprez integracyjnych, oferowanie programów benefitowych i dofinansowania do prywatnej opieki zdrowotnej. Osoby zatrudnione uczestniczą we wspólnie wypracowanym zysku w ramach funkcjonującego w Grupie systemu motywacyjnego.	Wysoka – stały kontakt bezpośredni oraz za pośrednictwem funkcjonującego w Spółce systemu zgłoszeń anonimowych.	<ul style="list-style-type: none"> ■ sugestie/opinie nt. miejsca pracy, funkcjonowania firmy, stabilności i atrakcyjności zatrudnienia ■ możliwości/plany rozwoju ■ wymiana wiedzy i zgłaszanie inicjatyw

Partnerzy biznesowi i dostawcy	Budowanie strategicznych, długoterminowych relacji z partnerami biznesowymi i dostawcami opartych o wzajemne zrozumienie i zaufanie może pomóc w zapewnieniu jakości naszych produkcji.	Indywidualne spotkania biznesowe; umowy oparte na godziwych zasadach współpracy, zgodnych z wewnętrznymi politykami obu stron.	Wysoka – stały, regularny kontakt.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ bieżące kwestie dot. współpracy i jej zasad ▪ prezentacja działań planowanych przez obie strony
Media, twórcy internetowi i liderzy opinii	Medialna obecność jest ważna w kontekście komunikacji z graczami, inwestorami i pozostałymi grupami interesariuszy, a także budowania rozpoznawalności produktów, serwisów i marek CD PROJEKT RED i GOG.com.	Nasze działy PR, marketingu i relacji inwestorskich dbają o stały kontakt z przedstawicielami mediów, twórców internetowych i liderów opinii. Komunikacja przebiega m.in. poprzez: dystrybucję komunikatów prasowych, organizację konferencji prasowych, aktywną komunikację w mediach społecznościowych, a także udział przedstawicieli Spółki w wydarzeniach branżowych, wywiadach i panelach eksperckich.	Wysoka – bieżąca komunikacja.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ informacje nt. produktów, serwisów i planowanych aktywności ▪ informacje nt. wyników finansowych, osiągnięć biznesowych i strategii rozwoju ▪ oceny i opinie na temat naszych produkcji
Instytucje państwowe i regulacyjne	Utrzymanie relacji z instytucjami państwowymi i regulatorami ma istotne znaczenie dla płynności naszej działalności biznesowej.	Prowadzimy konstruktywny dialog z instytucjami i regulatorami oraz konsultujemy istotne dla naszej działalności przepisy i zasady postępowania.	Średnia – zgodna z wymogami ciążącymi na Spółce oraz każdorazowo w zależności od potrzeb obu stron.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ przestrzeganie i dostosowywanie się do obowiązujących norm, wymogów i regulacji ▪ działanie zgodnie z powszechnie przyjętymi praktykami rynkowymi
Organizacje społeczne	Wspieranie wartościowych inicjatyw wzmacnia społeczno-ekonomiczny kontekst naszej działalności.	Bierzemy udział w wybranych inicjatywach charytatywnych czy edukacyjnych (na zasadzie partnerstwa, sponsoringu, udziału lub wsparcia merytorycznego), wspieramy działania związane z ideą wolontariatu pracowniczego.	Niska – w zależności od możliwości Grupy.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ finansowe i merytoryczne wsparcie projektów ▪ udział przedstawicieli Spółki w wydarzeniach ▪ zachęcanie członków zespołu do udziału w akcjach społecznych

U podstaw naszego myślenia i biznesowej działalności leży określona filozofia. Dlatego też w Strategii Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na lata 2016-2021 umieściliśmy następujące zasady, którymi kierujemy się na co dzień:

- Firma opiera się na zasadzie fair play. Traktowanie fair pracowników, graczy czy partnerów biznesowych leży u podstaw podejmowanych działań i decyzji.
- Naszą największą siłą jest zespół. Stale szukamy nowych rozwiązań, które sprawią, że będzie nam się pracowało lepiej.
- Zatrudniamy ludzi z pasją, którym zależy na pracy nad grami i produktami na najwyższym światowym poziomie.
- Jesteśmy zwolennikami pełnej tolerancji światopoglądowej. Zwalczamy wszelkie przejawy rasizmu, homofobii czy ksenofobii. Wierzymy, że tolerancja jest istotnym elementem wspierającym kreatywność i innowacje.
- Budujemy silny, bezpośredni związek ze społecznością graczy. Wierzymy, że skuteczna jest tylko ciągła, otwarta i szczerza komunikacja.

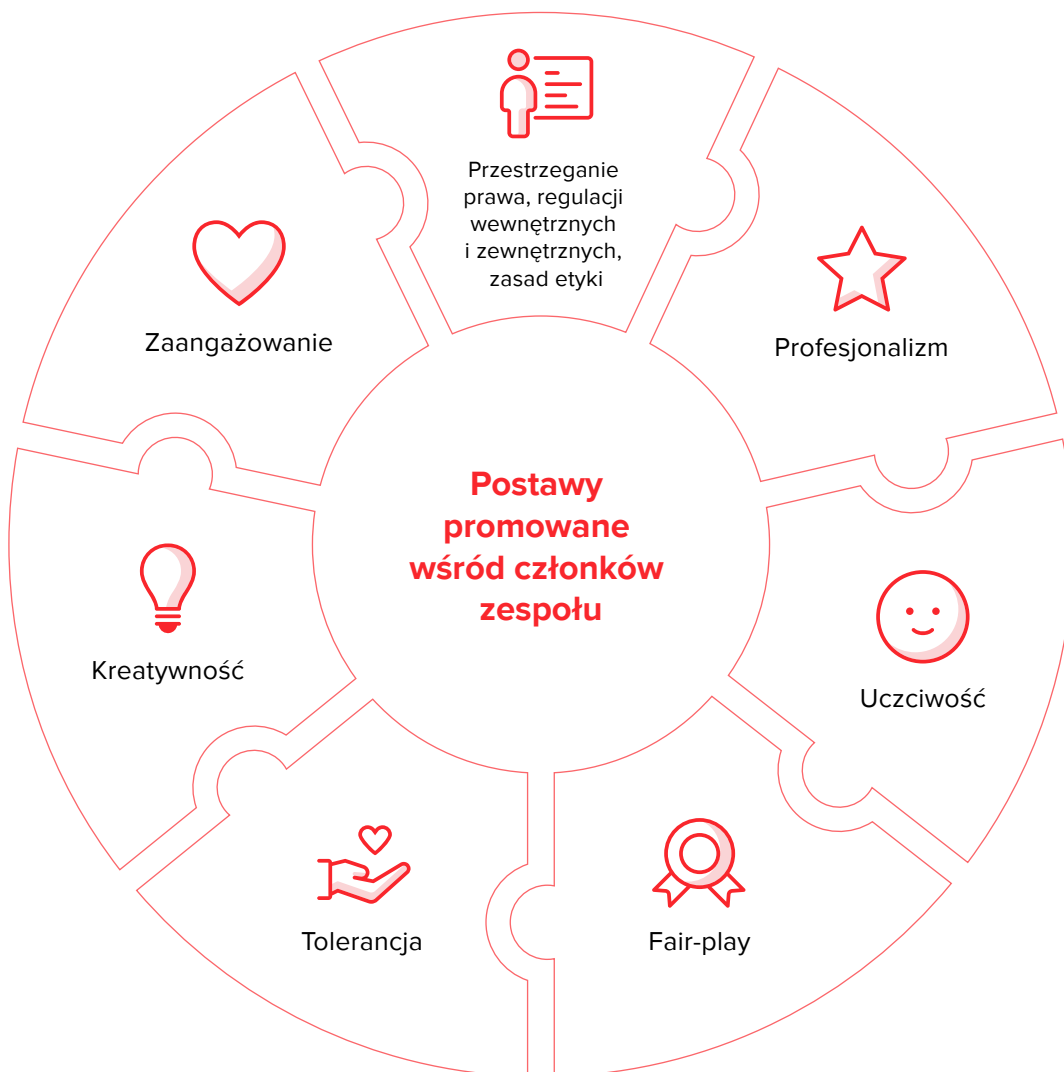
Wartości, compliance i normy etyczne

GRI 102-16, GRI 102-12, GRI 206-1, GRI 417-3, GRI 418-1, GRI 419-1

WARTOŚCI I KULTURA ORGANIZACYJNA

Kultura organizacyjna Grupy opiera się na traktowaniu wszystkich interesariuszy fair. Chcemy, aby nasze relacje z akcjonariuszami, graczami i zespołem były transparentne i etyczne. Wyznajemy zasadę, że każdy powinien mieć równe szanse i być traktowany jednakowo.

W codziennej pracy promujemy wśród członków zespołu następujące postawy:



Powyższe wartości są ważnym elementem kultury naszej organizacji i stanowią integralną część systemu oceny pracowników (patrz rozdział [System ocen i feedbacku](#)).

W 2019 r. przyjęliśmy dokument pt. Polityka różnorodności w CD PROJEKT S.A., który określa sposób postępowania i wartości, którymi kierujemy się na co dzień. Jesteśmy również sygnatariuszem m.in.: Karty różnorodności, która zobowiązuje CD PROJEKT do wprowadzenia zakazu dyskryminacji w miejscu pracy i podejmowania działań na rzecz tworzenia i promocji różnorodności oraz do angażowania członków zespołu i partnerów biznesowych w te działania.



CD PROJEKT dokłada także wszelkich starań, by działać zgodnie z obowiązującymi regulacjami oraz powszechnie przyjętymi praktykami rynkowymi, zarówno w skali globalnej, jak i lokalnej. Wedle wiedzy Spółki w 2019 roku:

- nie stwierdzono żadnych niezgodności z przepisami prawa i regulacjami społecznoekonomicznymi;
- nie wystąpiły przypadki niezgodności dotyczące komunikacji marketingowej;
- nie zostały skierowane żadne skargi na CD PROJEKT do jakiegokolwiek instytucji odpowiedzialnej za ochronę danych osobowych;
- na Spółkę nie zostały nałożone żadne kary z tytułu naruszenia prywatności klienta lub ochrony danych;
- wobec Spółki nie były podejmowane kroki prawne dotyczące naruszeń zasad wolnej konkurencji oraz praktyk monopolistycznych.

CZŁONKOSTWO W STOWARZYSZENIACH

GRI 102-13

Aktywnie uczestniczymy w szeregu inicjatyw. Szczególnie zaangażowani jesteśmy w działalność Stowarzyszenia Polskie Gry, którego celem jest wspieranie rozwoju i podnoszenie konkurencyjności krajowego sektora gier wideo na arenie międzynarodowej. Jesteśmy również członkiem Stowarzyszenia Emitentów Giełdowych – organizacji dbającej m.in. o rozwój polskiego rynku kapitałowego.

PROCEDURY MAJĄCE NA CELU PRZECIWDZIAŁANIE KORUPCJI, KONFLIKTOM INTERESÓW I MECHANIZMY INFORMOWANIA O NARUSZENIU PRAWA I ZASAD ETYKI ZAWODOWEJ

GRI 102-17, GRI 406-1, GRI 205-3

W grudniu 2019 r. w ramach Grupy wdrożona została procedura anonimowego zgłaszania naruszeń prawa, procedur i standardów etycznych. Określa ona zasady zgłaszania informacji o rzeczywistych lub potencjalnych nieprawidłowościach, które stanowią nadużycie lub naruszenie przepisów powszechnie obowiązującego prawa, a także procedur i standardów etycznych przyjętych w CD PROJEKT S.A. Zakresem procedury objęte są w szczególności działania mające zapewnić możliwość zgłaszania bezpośrednio do Zarządu lub Rady Nadzorczej spółki potencjalnych naruszeń w zakresie:

- korupcji,
- fałszerstwa,
- transakcji papierami wartościowymi przez osoby mające dostęp do informacji poufnych (Insider trading),
- przestępstw i wykroczeń księgowych, podatkowych i finansowych,
- praktyk ograniczających konkurencję.

W 2019 r. nie stwierdzono w Grupie przypadków podejrzenia o przekupstwo lub korupcję.

Od 2017 r. w CD PROJEKT S.A. obowiązuje Procedura dotycząca przeciwdziałaniu mobbingowi i dyskryminacji, której wdrożeniu towarzyszył szereg szkoleń dla zespołu. Procedura wprowadza m.in. instytucję „Osób Zaufania”, które powinny być pierwszym punktem kontaktu dla osób zatrudnionych w przypadku zaistnienia sytuacji wskazujących na mobbing lub dyskryminację członka zespołu. Na koniec 2019 r. w CD PROJEKT S.A. 5 osób pełniło rolę Osób Zaufania.

W 2019 r. w Grupie CD PROJEKT nie stwierdzono przypadków mobbingu i dyskryminacji.



Grupa CD PROJEKT jako pracodawca i zatrudniająca

W branży gier wideo występuje duża niezależność osób i podmiotów współpracujących – w szczególności przy wykonywaniu prac nad poszczególnymi elementami o twórczym i artystycznym charakterze np. tworzenie fabuły, projektowanie koncepcyjne, grafika, modele 2D i 3D, animacja, programowanie, udźwiękowanie, projektowanie rozgrywki. Efekty realizowanych prac często stanowią samoistne utwory w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Ze względu na specyfikę branży dużą rolę w procesie tworzenia produktów oraz usług Grupy mają osoby i wykonawcy współpracujący ze spółkami Grupy na podstawie umów innych niż umowy o pracę. Z tego względu, w ramach informacji niefinansowej, Spółka uznała za właściwe opisanie struktury osobowej całości zespołu w tym osób bezpośrednio odpowiedzialnych za finalny rezultat w postaci tworzonych gier wideo i usług oferowanych przez Grupę. Mając powyższe na uwadze, dane zaprezentowane w niniejszym podrozdziale kompleksowo ukazują całokształt zespołu indywidualnych specjalistów, którzy są stałymi współpracownikami Grupy i którzy bezpośrednio i osobiście przyczyniają się do jej funkcjonowania i rozwoju – niezależnie od podstawy zatrudnienia (umowa o pracę, umowa o dzieło, zlecenie, stała współpraca, powołanie lub inne formy zatrudnienia typowe dla krajów, w których funkcjonują zagraniczne podmioty zależne Grupy) oraz planowanego okresu współpracy (czas nieokreślony, czas określony, projekt, okres próbny).



Największą siłą Grupy jest zespół. Zatrudniamy ludzi z pasją, którym zależy na pracy nad produktami i usługami na najwyższym światowym poziomie. Ich talent, zaangażowanie i motywacja tworzą kapitał ludzki Grupy CD PROJEKT. To oni i ich kreatywne idee stanowią o sukcesie firmy.

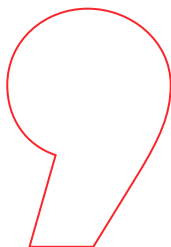
Stale monitorujemy poziom satysfakcji członków zespołu, badamy aktualne potrzeby, w tym również wykorzystując anonimowe badania satysfakcji, jak i tzw. skrzynkę Anonimous, na którą można w sposób anonimowy przekazywać swoje uwagi. Analiza wyników pozwala nam szybko dostosowywać nasze działania do zgłaszanych potrzeb oraz wprowadzać kolejne usprawnienia.



RÓŻNORODNOŚĆ

GRI 405-1

W CD PROJEKT promujemy różnorodność wierząc, że środowisko pracy oparte o jej poszanowanie buduje otwartość i zaufanie umożliwiające wydobywanie z ludzi ich pełnego potencjału i tym samym przyczynia się do głębi, innowacyjności, i atrakcyjności naszej twórczości. Wierzymy, że różnorodność wzmacnia i wzbogaca naszą kulturę organizacyjną. Wyrazem tej filozofii jest funkcjonująca w Spółce „Polityka Różnorodności w CD PROJEKT S.A.". Określa on podstawowe wartości, które obowiązują w Spółce w relacjach z członkami zespołu, kluczowymi menedżerami oraz przedstawicielami Zarządu i Rady Nadzorczej.



Głęboko wierzymy, że ludzie są naszą największą siłą. Filozofia działania firmy opiera się na zasadzie fair play. Uczciwe traktowanie pracowników, współpracowników, partnerów biznesowych i graczy leży u podstaw podejmowanych działań i decyzji.

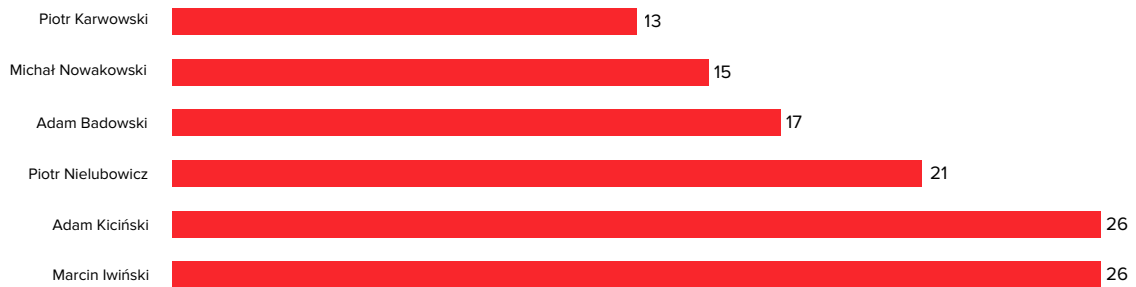
Zwalczamy wszelkie przejawy rasizmu, homofobii czy ksenofobii. Wierzymy, że tolerancja jest istotnym elementem wspierającym kreatywność i innowacje.

Organy zarządcze i nadzorcze

GRI 405-1

Zgodnie z obowiązującą w Spółce Polityką Różnorodności, zarówno w Zarządzie, jak i w Radzie Nadzorczej CD PROJEKT S.A. oraz wśród kluczowych menedżerów Spółki zachowana jest różnorodność wynikająca z ogólnej zasady niedyskryminacji członków zespołu i organów stosowanej przez CD PROJEKT. Spółka prowadzi i prowadzi politykę powoływania do grona władz i kluczowych menedżerów osób kompetentnych, kreatywnych, posiadających odpowiednie doświadczenie zawodowe i wykształcenie. Inne czynniki, w tym płeć, nie stanowią w ocenie Spółki wyznacznika w powyższym zakresie.

Członkowie Zarządu i Rady Nadzorczej posiadają wykształcenie z takich dziedzin jak zarządzanie i marketing, finanse, prawo czy informatyka. Wszystkich członków Zarządu CD PROJEKT S.A. charakteryzuje również wieloletnie doświadczenie w pracy na stanowiskach kierowniczych w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT.

Wykres 1 Staż pracy obecnych Członków Zarządu Spółki w spółkach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT (w latach)


W 2019 r., jak i w 2018 r. Zarząd CD PROJEKT złożony był wyłącznie z mężczyzn, natomiast w Radzie Nadzorczej Spółki w omawianych okresach zasiadała jedna kobieta pełniąca funkcję Przewodniczącej Rady Nadzorczej.

Tabela 2 Skład Zarządu i Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A. w podziale na płeć i wiek

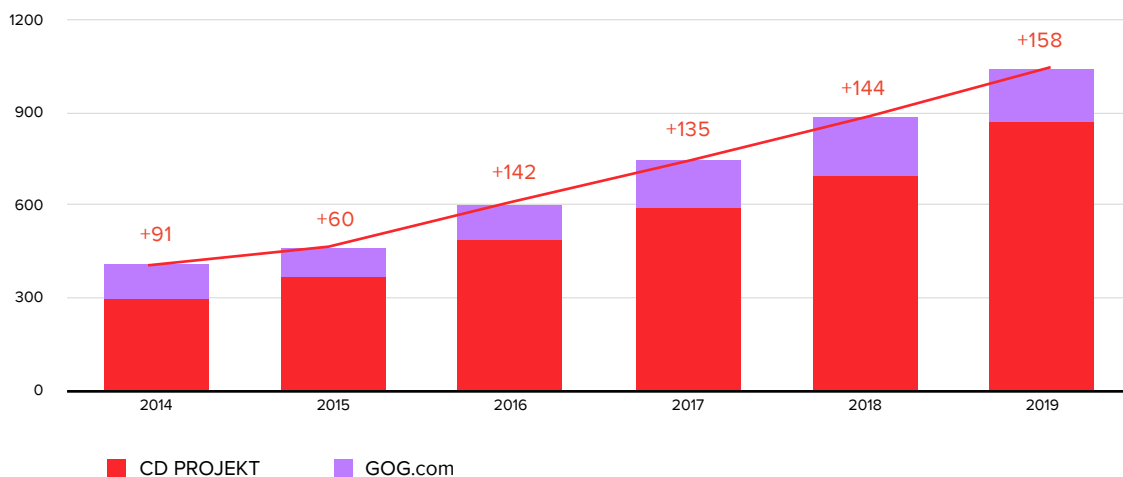
GRI 405-1

CD PROJEKT S.A.	Zarząd	Rada Nadzorcza
Liczba osób	6	5
Kobiety	–	1
<30	–	–
30-50	–	1
50<	–	–
Mężczyźni	6	4
<30	–	–
30-50	6	2
50<	–	2

ZATRUDNIENIE

GRI 102-8, GRI 401-1, GRI 405-1

Wykres 2 Zmiana zatrudnienia w Grupie CD PROJEKT w latach 2014-2019



Na koniec 2019 r. Grupa CD PROJEKT zatrudniała 1044 osoby, tj. o 18% więcej niż rok wcześniej. 84% z nich stanowiło zespół CD PROJEKT RED a 16% GOG.com. Dynamiczny wzrost zatrudnienia Grupy na przestrzeni ostatniego roku związany jest przede wszystkim ze zwiększaniem skali działalności i realizowanych projektów.

Tabela 3 Łączna liczba zatrudnionych w podziale na płeć i wiek

GRI 405-1

	CD PROJEKT RED	GOG.com
Liczba osób	872	172
Kobiety	232	42
<30	102	19
30-50	130	23
50<	–	–
w tym obcokrajowcy	36	6
Mężczyźni	640	130
<30	269	55
30-50	369	76
50<	2	–
w tym obcokrajowcy	163	11

Tabela 4 Łączna liczba nowozatrudnionych oraz zakończonych umów w podziale na wiek i płeć*

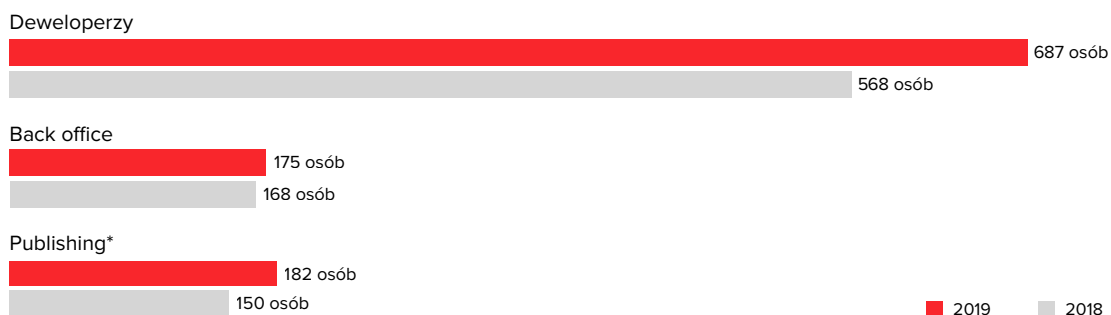
Nowozatrudnieni	CD PROJEKT RED	GOG.com	Zakończone umowy	CD PROJEKT RED	GOG.com
Kobiety	82	11	Kobiety	24	13
<30	45	6	<30	12	6
30-50	37	5	30-50	11	7
50<	–	–	50<	1	–
Mężczyźni	195	38	Mężczyźni	82	55
<30	118	17	<30	37	19
30-50	76	21	30-50	45	36
50<	1	–	50<	–	–

* Rozbieżność pomiędzy wzrostem liczby zatrudnionych liczonym rok do roku (158) a danymi przedstawionymi w niniejszej tabeli wynika z uwzględnienia w niej umów wygasających w dniu 31.12.2019 r.

Na koniec 2019 r. zdecydowana większość zespołu – 885 osób (713 osób z CD PROJEKT RED i 172 osób z GOG.com) – związana była z warszawskim biurem Grupy. To o 165 osób więcej niż na koniec 2018 r. Liczebność krakowskiego zespołu CD PROJEKT wzrosła do 108 osób (z 74 na koniec 2018 r.), natomiast w studio we Wrocławiu liczy obecnie 38 osób (wobec 21 osób na koniec 2018 r.). CD PROJEKT posiada także biura w Los Angeles, Szanghaju, Berlinie, Tokio i Seulu, których zadaniem jest koordynowanie działań marketingowych i sprzedażowych.

Tabela 5 Stan zatrudnienia w studiach deweloperskich CD PROJEKT RED na koniec 2017, 2018 i 2019 r.

	Studio CD PROJEKT RED w Warszawie	Studio CD PROJEKT RED w Krakowie	Studio CD PROJEKT RED we Wrocławiu
2017	534	54	–
2018	591	74	21
2019	713	108	38

Wykres 3 Struktura zatrudnienia w Grupie CD PROJEKT w 2018 r. i 2019 r.

* do działu Publishing wchodzi m.in. zespoły odpowiedzialne za: Marketing i PR, Business Development, Customer Relations, Game Releases, zespół CD PROJEKT RED Store

66% zatrudnionych w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT to deweloperzy zajmujący się (w 2019 r.) produkcją i rozwojem gier CD PROJEKT RED – m.in. *Cyberpunka 2077*, *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej*, *Cyberpunka 2077 Multiplayer*, *Wojny Krwi: Wiedźmińskich Opowieści* oraz deweloperzy segmentu GOG.com odpowiedzialni za rozwój platformy cyfrowej dystrybucji GOG.com, aplikacji GOG GALAXY 2.0 oraz wsparcie i utrzymanie usług sieciowych dla gry GWINT.

To co wyróżnia CD PROJEKT RED na tle innych twórców gier to liczny wewnętrzny dział publishingu. Ten dział liczył na koniec 2019 r. 128 osób i składał się z zespołów odpowiedzialnych m.in. za marketing, PR, business development i produkcję. Działania marketingowe i PR to kluczowy element pracy nad sukcesem komercyjnym każdej gry. Zespół marketingu CD PROJEKT RED wyznacza strategię prowadzonych kampanii promocyjnych i koordynuje całość aktywności marketingowej realizowanej przez zagranicznych partnerów Spółki. Z kolei nasz wewnętrzny zespół business development czuwa nad relacjami z partnerami biznesowymi oraz procesami wydawania i sprzedaży produktów Spółki. Dział produkcji odpowiada za koordynację produkcji wybranych elementów fizycznych naszych gier i gadżetów dla graczy oraz ich logistykę w łańcuchu dostaw pomiędzy fabrykami a dystrybutorami w poszczególnych krajach.

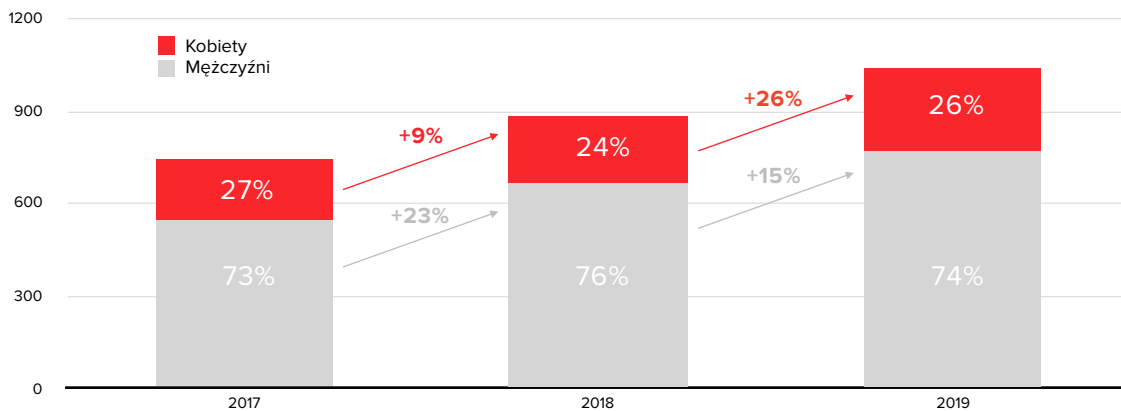


Ponadto spółki Grupy zatrudniają szereg specjalistów – między innymi z zakresu księgowości, finansów, prawa, podatków, administracji i nieruchomości, podróży, HR, rekrutacji, kadr i płac, szkoleń, zarządzania systemami, relacji inwestorskich oraz IT – zapewniających sprawne funkcjonowanie organizacji oraz niezbędne wsparcie dla realizowanych projektów produkcji gier i rozwoju serwisów Grupy.

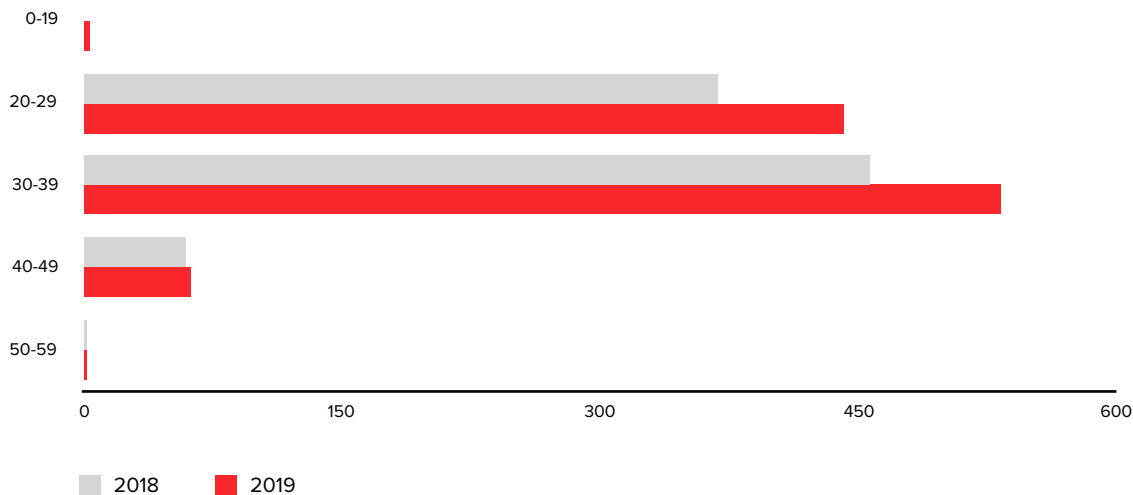
Na koniec 2019 r. 26% wszystkich zatrudnionych stanowią kobiety. To więcej niż na koniec 2018 r. i zdecydowanie więcej niż udział kobiet w branży gier na polskim rynku, który szacowany jest na 15%⁵.



5 Kondycja polskiej branży gier¹⁷, Krakowski Park Technologiczny, s. 73, <https://www.cdprojekt.com/pl/wp-content/uploads-pl/2016/03/kondycja-polskiej-branz-y-gier17.pdf>

Wykres 4 Udział kobiet i mężczyzn w ogóle zatrudnionych na koniec roku w latach 2017-2019


Średnia wieku osób zatrudnionych w Grupie CD PROJEKT odzwierciedla trendy panujące w sektorze produkcji gier w studiach na całym świecie. Ponad połowa, to jest 51% członków zespołu, to osoby w wieku od 30 do 39 lat. Drugą największą grupą wiekową są dwudziestolatkowie (20 do 29 lat), którzy stanowią 42% wszystkich zatrudnionych. W 2019 r. średni wiek zatrudnionych w Grupie wynosił 31 lat.

Wykres 5 Rozkład wieku zatrudnionych w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT w 2018 i 2019 r.


21% zatrudnionych w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT stanowią obcokrajowcy. Na koniec 2019 r. Grupa zatrudniała osoby pochodzące z 44 krajów na całym świecie. Najwięcej z nich, poza Polską, pochodzi z Ukrainy (28 osób), Rosji (22 osoby), Hiszpanii (17 osób), Kanady (17 osób), Stanów Zjednoczonych (16 osób), Wielkiej Brytanii (15 osób), Francji (15 osób), Włoch (14 osób) i Niemiec (14 osób). W celu ułatwienia procesu zmiany kraju zamieszkania w CD PROJEKT działa wewnętrzny dział relokacji, który aktywnie wspiera obcokrajowców w trakcie ich przeprowadzki oraz w pierwszych miesiącach pobytu w Polsce.

Na koniec grudnia 2019 r. w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT zatrudnione były 4 osoby niepełnosprawne.

W przypadku członków zespołu posiadających niestandardowe wymagania związane ze stanem zdrowia czy niepełnosprawnością, Grupa stara się indywidualnie dostosować miejsce i warunki pracy do potrzeb i możliwości danej osoby.

BENEFITY I MOTYWOWANIE ZESPOŁU

GRI 401-2

Obok wynagrodzenia finansowego zatrudnionym w Grupie oferujemy szereg benefitów. Ich zakres uzależniony jest od miejsca zatrudnienia.



Opieka zdrowotna – zapewniamy finansowanie lub współfinansowanie pakietów medycznych w prywatnych placówkach medycznych ENEL-MED, LUXMED lub MEDICOVER, działających na terenie całego kraju. Istnieje również możliwość objęcia tą formą ubezpieczenia członków rodziny lub partnera.

Począwszy od października 2019 r., w naszym warszawskim biurze co tydzień prowadzone są konsultacje lekarskie. Tym samym ułatwiamy zatrudnionym skorzystanie z porady i diagnostyki specjalisty, dzięki czemu nie tracą czasu w kolejkach do przychodni.

Zdrowie i świadomość zdrowotna naszego zespołu jest nam szczególnie bliska. W 2019 r. przeprowadziliśmy dwie kampanie o tematyce zdrowotnej. W ramach Breast Cancer Awareness Week kobiety zatrudnione w Spółce mogły wziąć udział m.in. w badaniu ultrasonograficznym piersi oraz w profesjonalnych warsztatach z brafittingu. Z kolei w ramach akcji Movember skierowanej dla mężczyzn odbyły się warsztaty dotyczące dbania o zdrowie oraz przeprowadzono badania USG jąder.



Aktywność sportowa – oferujemy karty Benefit/Multisport, która umożliwia dostęp do najpopularniejszych obiektów sportowych na terenie całego kraju, takich jak baseny, centra fitness, szkoły tańca i wiele innych.

W warszawskim studiu funkcjonuje również dostępna 24 godziny na dobę, przez 7 dni w tygodniu siłownia, z której można korzystać pod okiem trenera personalnego.



Biblioteka – w wewnętrznej bibliotece CD PROJEKT znajduje się szeroki wybór książek, gier i filmów. W 2019 r. wzbogaciła się ona o ponad 260 pozycji i na koniec roku było ich łącznie ponad 860 (594 książki i 267 gier).





Elastyczne godziny pracy – w CD PROJEKT RED funkcjonują elastyczne godziny pracy. Członkowie zespołów mogą rozpocząć dzień roboczy pomiędzy godziną 8:00 a 10:00.



Psy w biurze – CD PROJEKT od kilku lat jest firmą przyjazną psom. Spełniając kilka podstawowych zasad każdy zatrudniony może przyprowadzić swojego psiego pupila do biura. Zgodnie z najnowszymi badaniami psy w biurze pomagają zredukować stres związany z pracą, podnoszą morale i zwiększają satysfakcję z pracy. Towarzystwo psa tworzy okazję do budowania dobrego kontaktu z innymi, zwiększa kooperację i inne pozytywne zachowania pomiędzy współpracownikami.



Wydarzenia – kilka razy w roku urządzane są spotkania integracyjne oraz liczne prezentacje, warsztaty, kursy i szkolenia, na których można rozwijać swoje umiejętności i pasje. Organizujemy także akcje krwiodawstwa.

Stałym punktem w kalendarzu Grupy jest coroczne spotkanie świąteczne, które jest również okazją do wręczenia nagród dla osób, które są związane zawodowo z CD PROJEKT już 5, 10, 15, 20, a nawet 25 lat. W 2019 r. z tej okazji zostało nagrodzonych 65 osób: 55 osób za 5-letni staż, 6 osób za 10 lat, po jednej osobie za wspólne 15 i 20 lat oraz dwie osoby za lat 25.

Oprócz wydarzeń dla całej firmy, zarówno w CD PROJEKT RED, jak i GOG.com funkcjonują finansowane przez firmę zespołowe lub międzyzespołowe wyjścia integracyjne.



SZKOLENIA I ROZWÓJ

GRI 404-3, GRI 404-2

Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT starają się zapewniać swoim zespołom możliwie najlepsze warunki pracy i rozwoju.

W pierwszym dniu zatrudnienia każdy nowy członek zespołu przechodzi przez tzw. szkolenie onboardingowe. Nowe osoby zapoznawane są z historią, wartościami, kulturą i zasadami obowiązującymi w firmie. Otrzymują informacje na temat sposobu zorganizowania pracy w Grupie, systemów informatycznych, którymi się posługujemy, bezpieczeństwa danych, czy prawnych aspektów inwestowania w akcje CD PROJEKT. Nowi członkowie zespołu są informowani o przysługujących bonusach i ofercie socjalnej CD PROJEKT-u. Po głównej części onboardingu organizowane są kolejne szkolenia dostosowane do konkretnych działów – m.in. szkolenia z ochrony własności intelektualnej i copyrightu, obiegu i ochrony informacji poufnych oraz ograniczeń związanych z pracą w podmiocie publicznie notowanym, regulacji wynikających z dyrektywy RODO, szkolenia z dodatkowych systemów biznesowych służących obiegowi korespondencji czy rozliczaniu wydatków w grupie CD PROJEKT.



Członkowie zespołu Grupy CD PROJEKT mają zapewnioną możliwość rozwoju zawodowego, m.in.: poprzez udział w szkoleniach i konferencjach branżowych oraz lekcjach nauki języka polskiego dla obcokrajowców.



CD PROJEKT RED

W CD PROJEKT RED programami szkoleniowymi objęte są zarówno zespoły deweloperów, jak i back office. Wśród stałych pozycji szkoleniowych znajdują się przede wszystkim zajęcia z rysunku oraz kursy językowe.

W lekcjach języka polskiego w 2019 r. wzięło udział 32 zatrudnionych cudzoziemców, a w sumie odbyło się 624 godzin szkoleniowych. Dla pracowników back office studio organizuje również zajęcia z języka angielskiego. W 2019 r. brały w nich udział 64 osoby – średnio miesięcznie odbywało się 97 lekcji, co daje rocznie 1164 godzin szkoleniowych. Od 2018 r. poza lekcjami polskiego i angielskiego organizowane są także lekcje języka chińskiego, w których w 2019 r. brało udział 9 osób.

W ramach regularnych szkoleń stacjonarnych, prowadzony jest również kurs rysunku z nauczycielami z wewnątrz studia i spoza niego. Są to zajęcia doskonalące przeznaczone dla artystów i animatorów pracujących przy produkcjach CD PROJEKT RED.

Odpowiadając na indywidualne zapotrzebowanie zespołów, organizowane są również liczne szkolenia wewnętrzne i zewnętrzne. W 2019 r. były to m.in. warsztaty Insights Discovery umożliwiające opisanie indywidualnego stylu funkcjonowania i ułatwiające opracowanie odpowiedniej ścieżki rozwoju w firmie, szkolenia dot. RODO i praw autorskich oraz szkolenia z obsługi systemu elektronicznego obiegu dokumentów.

Ponadto organizujemy spotkania z wybitnymi specjalistami w ramach programu *Meet a Star*. W 2019 r. odwiedził nas Jama Jurabaev, wybitny artysta koncepcyjny. Jama poprowadził warsztaty w studiu w Warszawie i w Krakowie, przeznaczone dla teamów Concept Art oraz Ilustratorów z zespołu *GWINTA*.

Od 2017 r. w CD PROJEKT RED działa 12-miesięczny program rozwoju managerskiego (Akademia Managera) prowadzony zarówno dla polsko, jak i anglojęzycznych uczestników. W 2019 r. odbyło się 31 zajęć (ok. 248 godzin szkoleń), w których wzięło udział 67 osób.





W listopadzie 2019 r. wystartował EmpowerRED – nowy program skierowany do wszystkich odpowiedzialnych za zarządzanie zespołami: menedżerów, leadów, koordynatorów, dyrektorów i producentów w CD PROJEKT RED. Projekt ten ma na celu wsparcie rozwoju zawodowego kadry menadżerskiej w środowisku kreatywnym, wykorzystując najnowsze trendy i wiedzę z badań naukowych.

W 2019 r. zrealizowaliśmy w sumie 2416 godzin szkoleń, w których wzięły udział 473 osoby. Średni budżet przeznaczony na zatrudnionego w 2019 r. był zbliżony do zeszłorocznego i wyniósł 2 249 zł.

GOG.com

Zespół GOG.com podobnie jak zespół CD PROJEKT RED korzysta z kursów językowych oraz lekcji rysunku. W 2019 r. ponad 40% zatrudnionych w GOG.com cudzoziemców brało udział w zajęciach z języka polskiego.

Kilka razy w roku dla wszystkich zainteresowanych członków zespołu organizowane są specjalistyczne szkolenia i meetupy. W 2019 r. odbyły się wykłady i spotkania dotyczące tematyki DevOps, RODO i cyberbezpieczeństwa, kontynuowany był także cykl spotkań edukacyjnych PHPers, na których programiści PHP mogą rozwijać swoje umiejętności pisania w tym języku.

SYSTEM OCEN I FEEDBACKU

GRI 404-3

W CD PROJEKT dbamy o rozwój kompetencji każdego członka zespołu i wierzymy w siłę informacji zwrotnej, która może przybrać formę zarówno korygującą, jak również rozwojową.

Zarówno w CD PROJEKT RED, jak i GOG.com funkcjonują systemy regularnego feedbacku oraz powiązane z tym roczne systemy bonusowe.

W CD PROJEKT RED w ramach oceny miesięcznej i kwartalnej członkowie zespołu mogą otrzymywać nagrody specjalne – puchary i rarogi, związane z jakością indywidualnego wkładu i zaangażowania w pracę oraz postawę, które wpływają następnie na wysokość indywidualnej premii rocznej.

Od czasu wdrożenia systemu oceny w styczniu 2018 r. członkowie zespołu otrzymali łącznie 4371 Rarogów.

Każdy zatrudniony może również ocenić współpracę poprzez udzielenie feedbacku osobie spoza swojego zespołu, a także sam może poprosić o informację zwrotną.



SYSTEM BONUSOWY/UDZIAŁU W WYNIKACH

GRI 401-2

Istotnym elementem filozofii Grupy CD PROJEKT jest umożliwienie wszystkim zatrudnionym udziału we wspólnie wypracowanym wyniku. W ostatnich latach część zysku netto przeznaczana była na łączny budżet premiowy dla wszystkich zatrudnionych. Budżet ten dzielony był na poszczególnych członków zespołu według algorytmu uwzględniającego długość zatrudnienia w Grupie, zajmowane stanowisko, a także indywidualne osiągnięcia i wyróżnienia uzyskane w ramach systemu feedbacku.

PROGRAM MOTYWACYJNY OPARTY O UPRAWNIENIA DO OBJĘCIA AKCJI SPÓŁKI

W Grupie funkcjonuje program motywacyjny dla osób o kluczowym znaczeniu dla Spółki i spółek z jej Grupy Kapitałowej przewidujący w przyszłości możliwość objęcia przez osoby uprawnione akcji Spółki po ustalonej w momencie uruchamiania programu, historycznej cenie. Realizacja programu uzależniona jest od osiągnięcia celów wynikowych lub odpowiedniego wzrostu kursu akcji. Cele obecnie trwającego programu, o maksymalnym czasie trwania wynoszącym 6 lat obrotowych (2016-2021), zostały zrealizowane w ciągu czterech lat obrotowych (2016-2019). Więcej informacji na temat programu znajduje się w dalszej części niniejszego sprawozdania.

PRACOWNICZY PROGRAM EMERYTALNY

GRI 401-2

Pracowniczy Program Emerytalny (PPE) stanowi formę dobrowolnego, prywatnego i dodatkowego oszczędzania na emeryturę. Umożliwia odkładanie środków w ramach III filaru systemu emerytalnego. Oszczędzanie w ramach PPE ma charakter długoterminowy – składki na emeryturę odprowadzają pracodawcy, a fakultatywnie – również pracownicy.



W CD PROJEKT S.A. i GOG sp. z o.o. Pracowniczy Program Emerytalny uruchomiono w grudniu 2019 roku. Pracownikom spełniającym kryterium stażowe pracodawca finansuje składkę podstawową w wysokości 3,5% wynagrodzenia, natomiast pracownik ma możliwość zadeklarowania składki dodatkowej w określonej przez siebie kwocie (minimum 50 zł). Na koniec 2019 r. w PPE uczestniczyło 84% uprawnionych pracowników CD PROJEKT S.A. oraz 66% uprawnionych z GOG sp. z o.o.

EMPLOYER BRANDING

W 2019 r. CD PROJEKT aktywnie kontynuował działania związane z budowaniem wizerunku pożądanego pracodawcy i atrakcyjnego środowiska dla rozwoju kariery zawodowej. Działania te kierowane były zarówno na zewnątrz organizacji – do studentów i profesjonalistów, jak i do wewnątrz organizacji – do obecnych zatrudnionych.

Inicjatywy z zakresu employer branding u obejmowały przede wszystkim udział w targach pracy i wydarzeniach branżowych, w których CD PROJEKT (i jego przedstawiciele) uczestniczył jako ekspert, sponsor i mentor,

pomagając w tworzeniu portfolio, udzielając porad i prowadząc warsztaty.

NASZE BIURA

CD PROJEKT przywiązuje dużą uwagę do zapewnienia komfortowych warunków pracy. Biura Grupy zaprojektowane są, aby łącząc nowoczesną technologię z elementami nawiązującymi do naturalnego środowiska wspierać współpracę, koncentrację oraz kreatywność pracowników.

Siedziba główna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT mieści się w Warszawie. Wyposażona jest w pełną infrastrukturę technologiczną umożliwiającą produkcję i wydawanie najwyższej klasy gier wideo, w tym m.in. profesjonalne, pełnowymiarowe studio motion capture, dziewięć studiów dźwięku, studio nagrań wideo, trzy sale szkoleniowe (w tym salę rysunku). Ponadto w biurze znajdują się również atrakcyjnie zagospodarowane strefy wspólne, pełne zaplecze kuchenne, sale konferencyjne, czy strefy socjalne.



W związku z faktem zakupu kompleksu nieruchomości przy Jagiellońskiej 74 w Warszawie w październiku 2019 r., w kolejnych miesiącach budynki, jak i przestrzeń między nimi, będą aranżowane w taki sposób, by warszawski kampus CD PROJEKT był miejscem pełnym dobrej energii, komfortowym i dostosowanym do rosnącego zespołu Grupy.

Grupa CD PROJEKT prowadzi także biura w Krakowie i we Wrocławiu, w których pracują niezależne zespoły deweloperów oraz biura w Los Angeles, Szanghaju, Berlinie, Tokio i Seulu.



Dbając o wystrój biur CD PROJEKT, staramy się podążać za innowacyjnym trendem biofilic design, który ma na celu przywrócenie elementów natury z powrotem do miejsc, w których żyjemy i pracujemy. Aby stworzyć zdrowe i przyjazne środowisko przy aranżacji wnętrza staramy się używać surowców naturalnych. Elementy nawiązujące do naturalnego środowiska mogą być powielane w miejscu pracy na wiele sposobów – wprowadzając życie roślinne, zapewniając dostęp do światła naturalnego tam, gdzie to możliwe, czy wykorzystując przy aranżacji elementy drewniane. Liczne badania dowiodły, że poprzez wprowadzanie elementów natury do miejsca pracy, produktywność personelu, kreatywność i morale wzrosły. Miejsca pracy, w których dominują naturalne surowce, mogą przyczyniać się do spadku poziomu zmęczenia psychicznego wśród pracowników oraz wzrostu poziomu dobrego samopoczucia.



ŚRODOWISKO

Project Green – oczyszczamy powietrze

W lipcu 2018 r. w warszawskiej siedzibie powstała innowacyjna, dedykowana CD PROJEKT infrastruktura, mająca na celu oczyszczanie i poprawę jakości powietrza wewnątrz biura, a także poprawę akustyki i estetyki pomieszczeń. W całej instalacji zostało umieszczonych ponad 2000 roślin, część z nich w aktywnych donicach zapewniających wymuszony obieg powietrza. Dzięki specjalnym czujnikom, prowadzony jest monitoring poziomu dwutlenku węgla, temperatury, zanieczyszczeń i wilgotności. Poprawa jakości powietrza, zmniejszenie poziomu hałasu i wprowadzenie intensywnej roślinności do przestrzeni biurowych miało na celu pozytywnie wpłynąć na poprawę warunków pracy i samopoczucie zatrudnionych przekładające się na wzrost efektywności w pracy – co zostało potwierdzone przeprowadzoną w tym celu ankietą.

W ramach nowej infrastruktury zaprojektowana została również strefa leczenia chorych roślin tzw. szpital dla roślin – to specjalny regał, przy którym zamontowanych jest kilkanaście lamp doświetlających rośliny. Ponadto cyklicznie organizowana jest akcja „Weteran”, dzięki której rośliny z biura mogą trafić do domów pracowników.



Woda

Plastikowe produkty jednorazowego użytku stanowią realne zagrożenie dla środowiska. Grupa CD PROJEKT włączyła się w działania mające na celu redukcję tego typu produktów w codziennym życiu firmy. Od 2018 r. sukcesywnie udostępniamy w biurze kolejne punkty z kompaktowym systemem oczyszczania wody z wbudowanym zbiornikiem na wodę mineralizującą.

W 2019 r. w warszawskiej siedzibie Grupy zamontowane zostały kolejne cztery takie punkty. Udostępnienie tego rozwiązania umożliwiło znaczną redukcję liczby plastikowych butelek z wodą zamawianych do biura (tylko w pierwszym roku jego funkcjonowania o 88%).



Pozostałe

W warszawskiej siedzibie Spółki dla zespołu dostępne są dwie wewnętrzne kantyny – wegetariańsko-wegańska oraz mięsna. Założeniem funkcjonowania obu kuchni jest stosowanie wysokiej jakości produktów tam gdzie to możliwe pochodzących od regionalnych producentów. Ponadto dwa razy w tygodniu przywożone są świeże, ekologiczne owoce. W sezonie zimowym dołączany jest również świeży imbir, cytryny oraz miód. Na koniec 2019 r., w jednej dostawie dostarczanych było ok. 160 kg owoców.





W warszawskim biurze dostępna jest również otwarta w 2017 r. nowoczesna siłownia (o powierzchni 192 mkw.) z trenerem personalnym, dostępna 24 godziny na dobę. W 2019 r. korzystało z niej średnio ok. 80 osób dziennie, czyli o ok. 15-20% więcej niż w 2018 r. Najwięcej osób korzysta z siłowni w godzinach 8-10 lub 16-20 oraz w dni, kiedy jest dostępny nasz trener. Jedna osoba korzysta z siłowni średnio ok. 2-3 razy w tygodniu. W weekendy członkowie zespołu naszego warszawskiego biura mogą przyjść na siłownię wraz z osobą towarzyszącą.

Transport

Warszawska siedziba CD PROJEKT znajduje w dogodnej lokalizacji z łatwym dojazdem środkami komunikacji miejskiej oraz ścieżkami rowerowymi.

Promujemy i zapewniamy udogodnienia dla osób przyjeżdżających do biura alternatywnymi środkami transportu. Na terenie kampusu została wybudowana wiatka rowerowa, a w wyniku wzrostu liczby osób wybierających rower jako preferowany środek komunikacji, regularnie dostawiamy kolejne rowerowe miejsca parkingowe.

Wspieramy również wybór pojazdów elektrycznych. W 2019 r. liczba gniazd dedykowanych do ładowania aut elektrycznych zwiększyła się do 5 sztuk.



Zużycie energii i surowców oraz gospodarka odpadami

CD PROJEKT – Oszczędzamy energię:

Stale pracujemy nad zmniejszeniem zużycia energii na potrzeby biura i ograniczeniem zużycia wody. Wraz z postępującą modernizacją kolejnych powierzchni w zajmowanych przez Spółkę budynkach wprowadzamy w nich nowoczesne rozwiązania pozwalające na ogólne zmniejszenie zużycia energii i wody. Regularnie prowadzimy akcje uświadamiające naszych pracowników w zakresie ochrony środowiska takie jak np. Dzień Ziemi.

Zużycie energii

GRI 302-4

Od 2015 r. w biurze działa zmodernizowana instalacja oświetleniowa wykonana w technologii z wykorzystaniem półprzewodników (LED). Zdecydowana większość opraw posiada specjalistyczne przesłony mikropryzmatyczne i pozbawiona jest efektu migotania, co zapewnia pracującym wysoki komfort pracy. W największych i najważniejszych otwartych częściach biur oprawy posiadają możliwość redukcji strumienia świetlnego, co oprócz wygody przyczynia się również do energooszczędności.

Innym istotnym aspektem zastosowanych opraw jest ich wysoka zdolność odtwarzania barw co w połączeniu z prawidłową ilością światła wpływa na wydajność witalną i wzrost komfortu pracy. Prawidłowo zaprojektowana i dobrana ilość światła wpływa pozytywnie, mobilizująco oraz nawet antydepresyjnie w okresach jesienno-zimowych. Przyczynia się także do zachowania prawidłowego rytmu okołodobowego w okresach niskiej aktywności słońca.

Sukcesywnie wymieniamy przestarzałe centrale wentylacyjne na nowoczesne centrale z rekuperacją i filtrami powietrza.

W ramach remontu jednego z nabytych budynków biurowych oraz modernizacji pokrycia dachu innego budynku technicznego wykonujemy termoizolacje w celu zmniejszenia przyszłego zużycia energii potrzebnej do ogrzewania w sezonie zimowym i chłodzenia w sezonie letnim. Ponadto w elewacjach od strony południowej instalujemy regulowane zewnętrzne systemy żaluzji zmniejszających nagrzewanie pomieszczeń w lecie i tym samym redukujących zapotrzebowanie na energię niezbędną do ich klimatyzacji.

Zużycie wody

W ramach ograniczania zużycia wody wszystkie kuchnie w biurach CD PROJEKT wyposażone są w energooszczędne zmywarki, a w łazienkach zamontowane są bezdotykowe baterie umywalkowe, które nie tylko korzystnie wpływają na ograniczenie zużycia wody, ale też zapewniają większą higienę.

Gospodarka odpadami

GRI 306-2

W naszych biurach segregujemy odpady zgodnie z obowiązującymi regulacjami prawnymi. Od początku 2020 r. aktywnie dzielimy śmieci na papier, szkło, metale i tworzywa sztuczne, bio i zmieszane.

W każdej kuchni są dedykowane, opisane śmietniki, a przy każdej drukarce znajdują się pudełka na papier. Zbieramy i bezpiecznie niszczymy dokumentację utrwaloną zarówno w formie papierowej, jak i magnetycznej.

Odpady biurowe – sprzęt elektroniczny i tonery przekazujemy do utylizacji uprawnionym podmiotom. W 2019 r.

zutyliizowaliśmy 1 626 kg sprzętu elektronicznego, o 397 kg więcej niż w 2018 r.

DAROWIZNY I SPONSORING

Wszystkie wspierane przez nas cele i akcje podejmowane są w ramach oddolnych inicjatyw, aktualnego zapotrzebowania, przy jednoczesnym kierowaniu się ich dopasowaniem do kultury firmowej i na podstawie Polityki darowizn CD PROJEKT S.A.

W 2019 r. zorganizowaliśmy zbiórkę pieniędzy i darów w ramach świątecznej akcji charytatywnej. Naszymi beneficjentami były dwie organizacje – kobiety i dzieci z ośrodka dla cudzoziemców na Targówku oraz Fundacja Azyl pod Psim Aniołem. Akcja trwała 2 tygodnie, w tym czasie można było:

- przynieść ubrania, zabawki i środki pierwszej potrzeby dla kobiet i dzieci;
- przynieść karmę i akcesoria dla psów i kotów ze schroniska;
- wrzucić pieniądze do puszek rozstawionych w studio;
- przekazać pieniądze na schronisko w ramach zbiórki online;
- wziąć udział w 3-dniowej akcji pieczenia ciast.

Za zebrane pieniądze kupiliśmy środki higieniczne do ośrodka oraz karmę i lekarstwa do schroniska. Udało nam się przekazać ponad 20 pudeł darów oraz około 250 kg karmy.

We wrześniu 2019 r. przeprowadziliśmy zbiórkę okularów korekcyjnych i przeciwsłonecznych w ramach akcji Okuliści dla Afryki. Udało nam się zebrać ponad 40 par, które zostały przekazane potrzebującym dzieciom i dorosłym w Afryce.

Po dacie bilansowej, w marcu 2020 r. przekazaliśmy 4 miliony złotych na walkę z koronawirusem – połowę tej kwoty jako CD PROJEKT S.A., zaś drugą połowę prywatnie sfinansowali główni akcjonariusze oraz zarząd CD PROJEKT.



Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

GRI 102-15

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT działa na globalnym rynku gier wideo, który jest jedną z najdynamiczniejszych gałęzi światowej gospodarki. W ocenie Newzoo, jednej z czołowych firm badawczych zajmujących się analizą rynku gier i e-sportu, do 2022 r. światowy rynek gier osiągnie wartość 189,6 mld USD⁶. Z kolei raport PWC „Global Entertainment & Media Outlook 2019-2023”⁷ wskazuje, że skumulowany roczny wskaźnik wzrostu (CAGR) rynku gier wideo i e-sportu w okresie od 2018 r. do 2023 r. ma wynieść 6,5%. Według raportu, odbiorcy przeznaczają coraz więcej czasu oraz pieniędzy na rozrywkę i media, a gry komputerowe są drugą najchętniej wybraną 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 umożliwiające 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.

CD PROJEKT S.A. na rynku kapitałowym

GRI 102-5

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.⁸, 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.

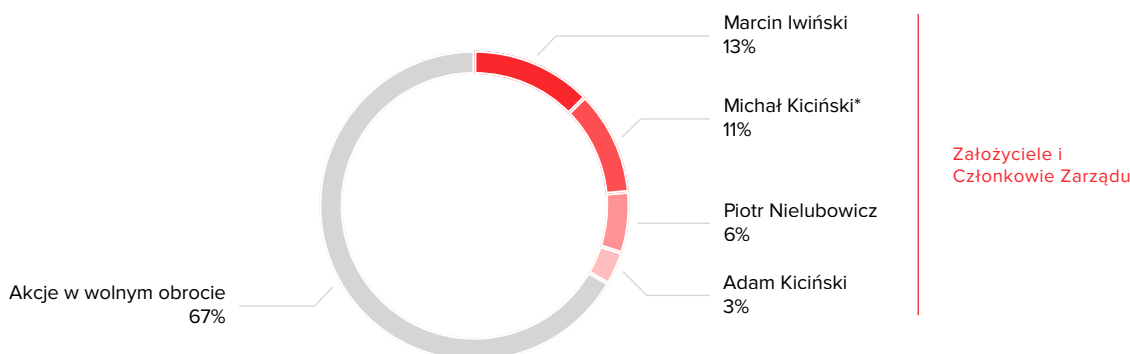
Na Głównym Rynku Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie, w trybie notowań ciągłych, notowanych jest 96 120 000 akcji Spółki. Największymi akcjonariuszami CD PROJEKT S.A. pozostają jej współzałożyciele – Marcin Iwiński i Michał Kiciński. Akcjonariuszami Spółki będącymi jednocześnie Członkami Zarządu i posiadającymi znaczne pakiety akcji są również Adam Kiciński – Prezes Zarządu oraz Piotr Nielubowicz – Wiceprezes Zarządu ds. finansowych. W wolnym obrocie (tzw. free float) pozostaje 66,61% akcji CD PROJEKT S.A.

6 Newzoo Adjusts Global Games Forecast to \$148.8 Billion; Slower Growth in Console Spending Starts Sooner than Expected, Newzoo, 19 listopada 2019 r., data odsłony: 30 stycznia 2020 r., www.newzoo.com/insights/articles/newzoo-adjusts-global-games-forecast-to-148-8-billion-slower-growth-in-console-spending-starts-sooner-than-expected

7 Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2019-2023, PWC, data odsłony: 30 stycznia 2020 r., skrót raportu: www.pwc.com/gx/en/entertainment-media/outlook-2019/entertainment-and-media-outlook-perspectives-2019-2023.pdf

8 Nazwa ówczesnej spółki holdingowej historycznej grupy CD PROJEKT

Wykres 6 Akcjonariat Spółki na dzień przekazania niniejszego sprawozdania do publikacji



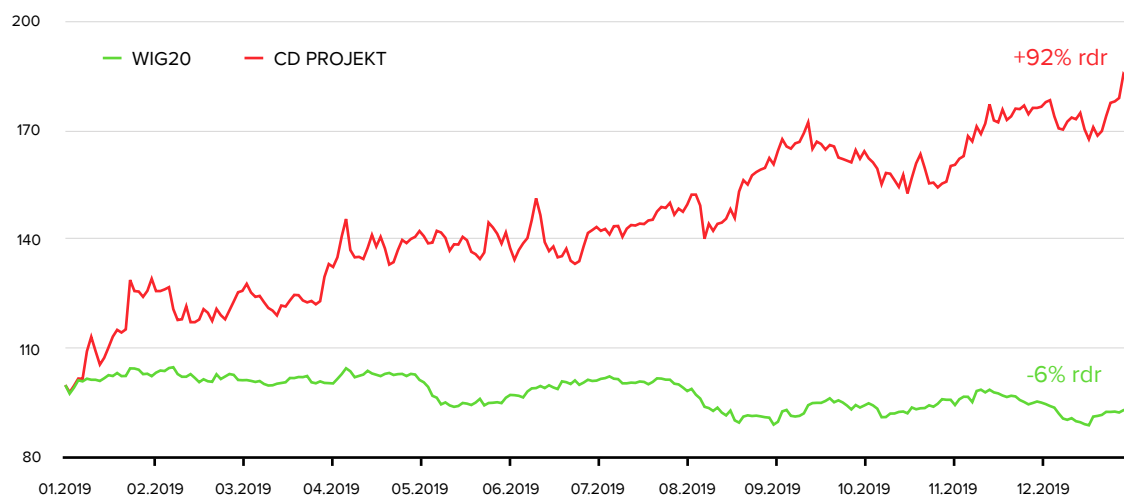
* Zgodnie z oświadczeniem złożonym 6 grudnia 2016 r.

Zawiadomieniem z dnia 25 czerwca 2019 r. Nationale-Nederlanden Powszechne Towarzystwo Emerytalne S.A. z siedzibą w Warszawie poinformowało o zmniejszeniu stanu posiadania akcji Spółki poniżej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki⁹.

Od 18 marca 2019 r. Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie rozpoczęła publikację nowego indeksu WIG.GAMES, który skupia pięciu największych producentów gier notowanych na warszawskiej giełdzie. Ze względu na znacznie wyższą kapitalizację rynkową w porównaniu do pozostałych spółek indeksu, udział CD PROJEKT S.A. w WIG.GAMES został ograniczony – na dzień 1 kwietnia 2020 r. wynosi on 38,9%.

CD PROJEKT wchodzi również w skład WIG-ESG, nowego indeksu dochodowego GPW, który jest publikowany od 3 września 2019 r. W portfelu WIG-ESG znajdują się akcje spółek uznawanych za odpowiedzialne społecznie tj. takie, które przestrzegają zasad biznesu odpowiedzialnego społecznie, w szczególności w zakresie kwestii środowiskowych, społecznych, ekonomicznych i ładu korporacyjnego. Udział CD PROJEKT w portfelu indeksu na dzień 1 kwietnia 2020 r. wynosi 10,0%.

Wykres 7 Notowania akcji CD PROJEKT S.A. i indeksu WIG20 na GPW w okresie od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.

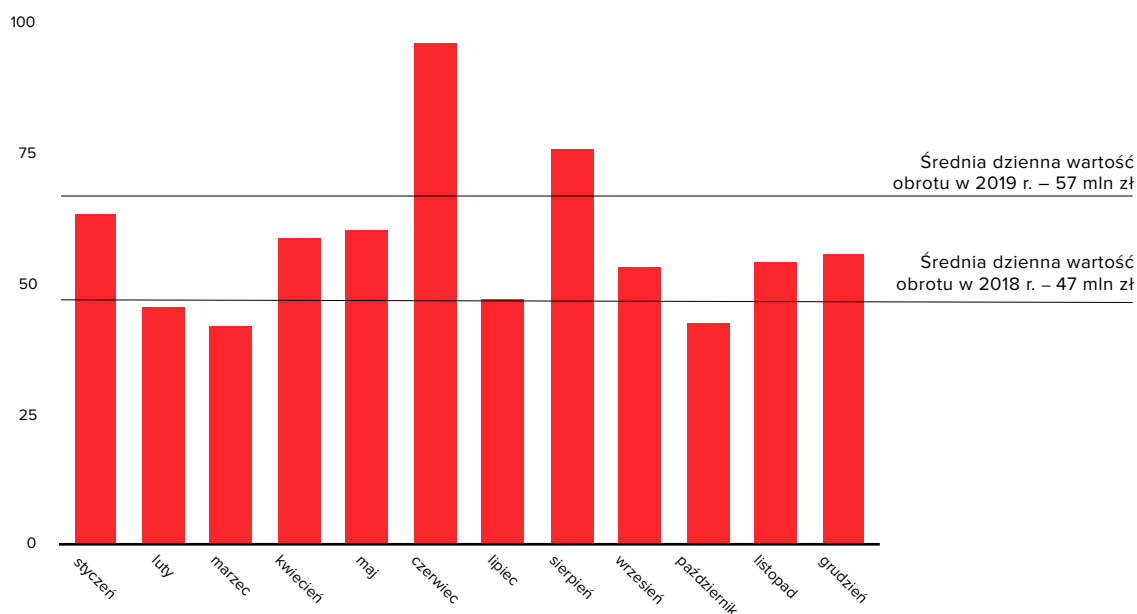


9 [RB 15/2019](#)

Od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r. kurs zamknięcia akcji Spółki zmieniał się w przedziale od 148 zł (3 stycznia 2019 r.) do 280 zł (23 grudnia 2019 r.). W trakcie roku notowania kursu akcji CD PROJEKT wzrosł o 92%, osiągając 30 grudnia 2019 r. wartość 279,50 zł. W analogicznym okresie indeks WIG20 stracił 6%, natomiast indeks szerokiego rynku WIG zyskał 0,2%.

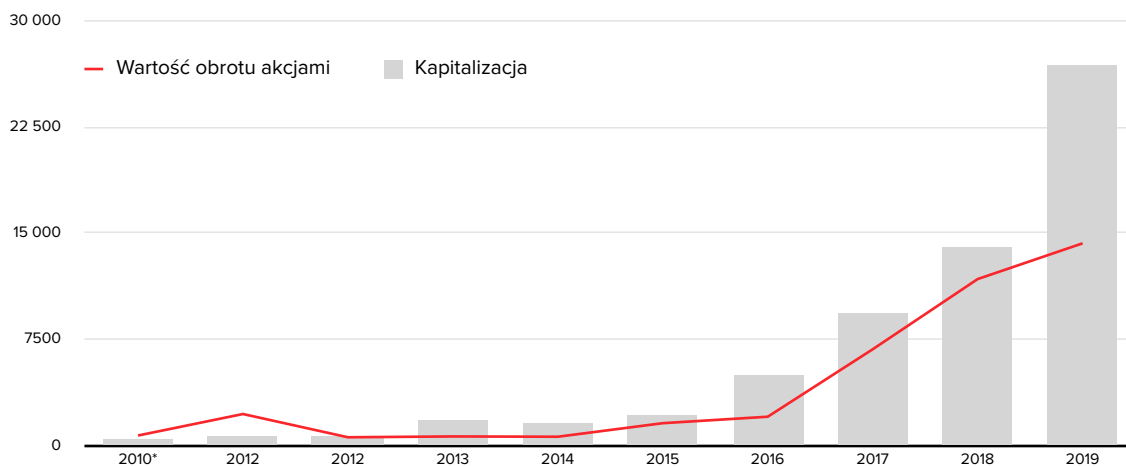
Na koniec 2019 r. kapitalizacja giełdowa CD PROJEKT S.A. wyniosła 26,9 mld zł.

Wykres 8 Średnia dzienna wartość obrotów akcjami CD PROJEKT S.A. w ujęciu miesięcznym w okresie od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r. (w mln zł)



2019 rok był kolejnym, w którym istotnie zwiększyła się płynność akcji CD PROJEKT S.A. mierzona wartością obrotu. Łączna wartość obrotu akcjami Spółki w 2019 r. wyniosła 14,3 mld zł i była o 22% wyższa niż w 2018 r. Średnia dzienna wartość obrotu wyniosła w omawianym okresie 57 mln zł, podczas gdy rok wcześniej znajdowała się na poziomie 47 mln zł. Zwiększyła się również średnia dzienna liczba transakcji na sesję z 3426 do 3602 transakcji.

Wykres 9 Kapitalizacja CD PROJEKT S.A. na koniec roku i suma wartości obrotów akcjami CD PROJEKT S.A. w okresie od 1 maja 2010 r. do 31 grudnia 2019 r. (w mln zł)



* Od 01.05.2010 do 31.12.2019

Tabela 6 Kluczowe dane dotyczące akcji CD PROJEKT S.A.

	2019	2018	Zmiana
Zysk netto na akcję (w zł)	1,82	1,14	59,65%
Liczba akcji w obrocie giełdowym (w tys. szt.) na koniec roku	96 120	96 120	–
Najwyższy kurs akcji na zamknięciu w roku obrotowym (w zł)	280,00	219,80	27,39%
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)	279,50	145,60	91,96%
Średnia cena akcji w okresie (w zł)	219,22	149,64	46,50%
Wskaźnik P/E na koniec okresu	153,57	127,72	20,24%
Kapitalizacja na koniec roku (w tys. zł)	26 865 540	13 995 072	91,96%
Średnia dzienna liczba transakcji na sesję	3 602	3 426	5,14%
Średnia dzienna wartość obrotów (w tys. zł)	57 482	47 284	21,57%
Średni dzienny wolumen obrotu (w szt.)	265 507	304 712	-12,87%

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania komentarze analityczne i rekomendacje dla akcji Spółki wydaje 21 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: www.cdprojekt.com/pl/inwestorzy/analitycy

KOMUNIKACJA Z RYNKIEM KAPITAŁOWYM

CD PROJEKT dokłada starań, aby umożliwić inwestorom równy dostęp do wiarygodnych informacji dotyczących bieżącej działalności biznesowej Spółki za pomocą różnych narzędzi komunikacji skierowanych do inwestorów indywidualnych, analityków domów maklerskich i zarządzających funduszami.

W 2019 r. odbyły się dwie konferencje wynikowe dla przedstawicieli rynku kapitałowego i dziennikarzy mediów finansowych, na których CD PROJEKT S.A. zaprezentował wyniki finansowe Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2018 r. i za pierwsze półrocze 2019 r., dokonania i najważniejsze wydarzenia w działalności Spółki oraz plany biznesowe. Obie konferencje transmitowane były na stronie internetowej Spółki wraz z tłumaczeniem symultanicznym na język angielski. Ponadto publikacji wyników rocznych za 2018 r. oraz za pierwszą połowę 2019 r. towarzyszyły czaty skierowane do inwestorów indywidualnych.

Cieszyły się one bardzo dużym zainteresowaniem – każdorazowo brało w nich udział kilkuset uczestników, a Zarząd CD PROJEKT odpowiedział na kilkadziesiąt pytań dotyczących m.in. wyników Grupy i planów związanych z najnowszymi produkcjami.



Oprócz konferencji stacjonarnych, przy okazji publikacji wyników kwartalnych za I i III kwartał 2019 r., Spółka zorganizowała dwie telekonferencje z analitykami i dziennikarzami. Pierwsza z nich odbyła się w języku polskim, natomiast telekonferencja nt. wyników III kwartału – zważając na coraz większe zainteresowanie Spółką ze strony zagranicznych inwestorów – odbyła się w języku angielskim. W obu przypadkach transkrypcje i tłumaczenia zamieszczone zostały na stronie internetowej Spółki, by inwestorzy mieli swobodny dostęp zarówno do wersji polskojęzycznej, jak i anglojęzycznej. Dodatkowo w momencie publikacji każdego ze sprawozdań okresowych Spółka udostępniła komentarze wideo Piotra Nielubowicza, Wiceprezesa Zarządu ds. finansowych, dotyczące uzyskanego wyniku i głównych osiągnięć Grupy w danym okresie.

Wszystkie materiały związane z publikacją raportów okresowych Spółki znajdują się w zakładce „Centrum wyników” na stronie internetowej Spółki: www.cdprojekt.com/pl/inwestorzy/centrum-wynikow. Materiały wideo są również dostępne na kanale CD PROJEKT RED w serwisie YouTube: www.youtube.com/user/CDPRED/videos.

Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom akcjonariuszy, Spółka od 2018 r. udostępnia transmisję obrad Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy na żywo, w internecie. Materiały wideo z Walnego Zgromadzenia są dostępne na stronie Spółki pod adresem: www.cdprojekt.com/pl/inwestorzy/walne-zgromadzenia

W 2019 r. Spółka zorganizowała liczne spotkania członków Zarządu i Działu Relacji Inwestorskich z przedstawicielami polskich i zagranicznych funduszy inwestycyjnych oraz spotkania z analitykami wydającymi rekomendacje dla akcji CD PROJEKT. Przedstawiciele Spółki byli również obecni na konferencjach inwestorskich organizowanych przez lokalne domy maklerskie oraz wzięli udział w 10 zagranicznych cyklach spotkań z inwestorami m.in. w Londynie, Nowym Jorku, Bostonie, Los Angeles (w trakcie branżowych targów E3), Singapurze, Wiedniu, Kolonii (w trakcie branżowych targów gamescom) i Barcelonie.

Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom inwestorów indywidualnych, w 2019 r. przedstawiciele CD PROJEKT wzięli udział w 23. edycji konferencji Wall Street w Karpaczu, organizowanej przez Stowarzyszenie Inwestorów Indywidualnych. Jeden z paneli w całości był poświęcony Spółce – po udzieleniu obszernego wywiadu Prezes Adam Kiciński odpowiedział na szereg pytań uczestniczących w konferencji inwestorów indywidualnych.

Spółka aktywnie prowadzi Forum IR znajdujące się na korporacyjnej stronie internetowej Spółki, gdzie na bieżąco odpowiada na pytania inwestorów indywidualnych. Wszystkie pytania i odpowiedzi dostępne są pod linkiem www.cdprojekt.com/pl/forums/topic/lista-pytan-do-zarzadu.

Dział Relacji Inwestorskich prowadzi również profil na Twitterze: @CDPROJEKTRED_IR informując o najważniejszych wydarzeniach z życia Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Na koniec marca 2020 r. liczba obserwujących przekraczała 9,8 tys.

W corocznym rankingu Giełdowej Spółki Roku, organizowanym przez redakcję Pulsu Biznesu w marcu 2019 r., CD PROJEKT po raz czwarty z rzędu otrzymał tytuł Giełdowej Spółki Roku (za rok 2018). Dodatkowo Spółka triumfowała w kategorii Perspektywy Rozwoju.

Podczas 23. konferencji Wall Street organizowanej przez Stowarzyszenie Inwestorów Indywidualnych na przełomie maja i czerwca 2019 r., CD PROJEKT otrzymał nagrodę Herosa Rynku Kapitałowego w kategorii Spółka Giełdowa.

Spółka otrzymała także kilka wyróżnień w I kwartale 2020 r. W badaniu relacji inwestorskich przeprowadzonym przez Gazetę Giełdy Parkiet oraz Izbę Domów Maklerskich, inwestorzy indywidualni przyznali CD PROJEKT najwyższą liczbę punktów spośród wszystkich badanych spółek z indeksu WIG30.

Z kolei w marcu CD PROJEKT po raz piąty z rzędu otrzymał tytuł Giełdowej Spółki Roku (za 2019 rok) w rankingu organizowanym przez Puls Biznesu. Dodatkowo Spółka zajęła pierwsze miejsce w kategoriach: Kompetencje Zarządu, Relacje z Inwestorami oraz Innowacyjność Produktów i Usług.

24 marca br. w dorocznym rankingu Byki i Niedźwiedzie organizowanym przez Gazetę Giełdy Parkiet CD PROJEKT triumfował także w kategorii Spółka Roku z indeksu WIG20.



Źródło: Puls biznesu





02

DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ

CD PROJEKT

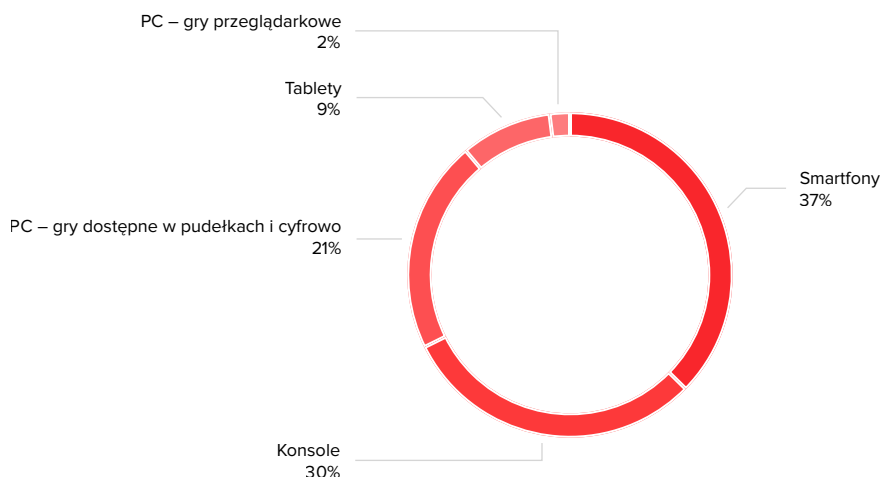
Otoczenie rynkowe

GRI 102-15

RYNEK GIER NA ŚWIECIE

Zgodnie z szacunkami Newzoo¹⁰ – jednej z czołowych firm badawczych zajmujących się analizą rynku gier i e-sportu – wartość globalnego rynku gier w 2019 roku wyniosła 148,8 mld USD. To poziom o 7,2% wyższy niż w 2018 r., kiedy wartość rynku gier wyniosła 138,8 mld USD. Najbardziej dynamiczny wzrost osiągnęły segmenty gier mobilnych oraz gier na konsole. Pierwszy z nich rósł w 2019 r. o 9,7% r/r do 68,2 mld USD, z kolei segment konsolowy zanotował wzrost o 7,3% r/r do 45,3 mld USD. Rynek gier na PC osiągnął wartość 35,3 mld USD, rosnąc względem 2018 r. o 2,8%.

Wykres 10 Światowy rynek gier w 2019 r. w podziale na urządzenia (w %)



Według szacunków analityków Newzoo, pod względem urządzeń, na które gry są dostępne, największy udział w globalnym rynku stanowią obecnie gry na urządzenia mobilne (46%), z czego 80% to produkty na smartfony. Na drugim miejscu znajdują się gry na konsole (30%), a następnie gry na komputery PC (24%). Gry na urządzenia mobilne pozostaną w najbliższych latach największym segmentem rynku gier, rosnąc średniorocznie o 11,2% w ciągu najbliższych trzech lat. Według szacunków, wartość rynku gier mobilnych osiągnie w 2022 r. poziom 93,6 mld USD (obecnie 68,2 mld USD).

Badania ESA (Entertainment Software Association)¹¹ dotyczące Stanów Zjednoczonych – najważniejszego rynku z perspektywy udziału w sprzedaży Grupy – potwierdziły dominację smartfonów również za oceanem, jednak przewaga nad komputerami PC i konsolami nie jest tak wysoka jak np. w Azji. 60% amerykańskich

¹⁰ Newzoo Adjusts Global Games Forecast to \$148.8 Billion; Slower Growth in Console Spending Starts Sooner than Expected, Newzoo, 19 listopada 2019 r., data odsłony: 30 stycznia 2020 r., www.newzoo.com/insights/articles/newzoo-adjusts-global-games-forecast-to-148-8-billion-slower-growth-in-console-spending-starts-sooner-than-expected

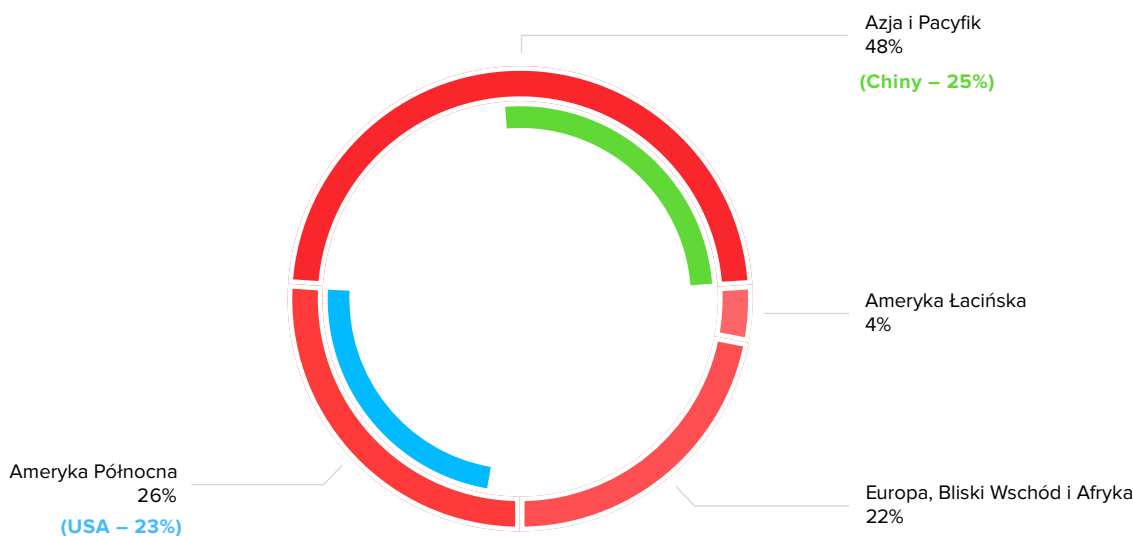
¹¹ Essential fact about the computer and video game industry, Entertainment Software Association, maj 2019, data odsłony: 30 stycznia 2020 r., www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/2019-Essential-Facts-About-the-Computer-and-Video-Game-Industry.pdf

graczy wskazało wśród najczęściej używanych urządzeń do gry właśnie smartfony, 52% wymieniło komputery PC, natomiast 49% wskazało konsole.

Długoterminowe prognozy rozwoju globalnego rynku gier pozostają optymistycznie. W ocenie Newzoo, do 2022 r. światowy rynek gier osiągnie wartość 189,6 mld USD. Z kolei raport PWC „Global Entertainment & Media Outlook 2019-2023”¹² wskazuje, że skumulowany roczny wskaźnik wzrostu (CAGR) rynku gier wideo i e-sportu w okresie od 2018 r. do 2023 r. ma wynieść 6,5%.

Pod względem terytorialnym zdecydowanie największy udział w rynku w 2019 r. miały kraje Azji i Pacyfiku. Rejon ten, którego wartość szacowana jest na 71,5 mld USD (wzrost o 6,6% r/r), odpowiadał w 2019 r. za blisko połowę globalnego rynku gier. Drugim co do wielkości rynkiem pozostaje obszar Ameryki Północnej, który zanotował wzrost o 8,3%, do poziomu 38,4 mld USD. Niewiele mniejszy jest rynek Europy, Bliskiego Wschodu i Afryki, który jest wart 33,3 mld USD, po wzroście w 2019 r. o 7,1% r/r. Warto przy tej okazji podkreślić, że tylko dwa państwa – Chiny i Stany Zjednoczone – odpowiadają za 48% globalnego rynku gier. Wartość tych rynków w 2019 r. została oszacowana na odpowiednio 36,5 mld USD oraz 35,5 mld USD¹³.

Wykres 11 Szacowany udział poszczególnych rejonów świata w globalnym rynku gier w 2019 r. (w %)



GRACZE

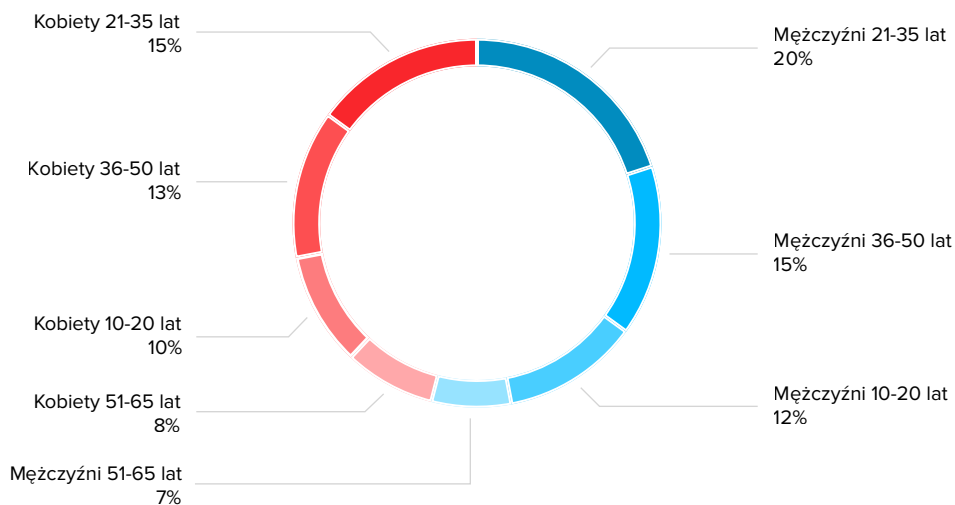
Z badania Newzoo¹⁴, które przeprowadzono w 13 krajach wśród osób w wieku 10-65 lat, wynika, że największą grupę graczy stanowią mężczyźni w wieku 21-35 lat – 20% wszystkich graczy. Kobiety stanowią 46% wszystkich graczy, przy czym największy ich odsetek – podobnie jak u mężczyzn – stanowią kobiety w wieku 21-35 lat (15% wszystkich graczy). Najwięcej graczy sięga po gry mobilne – 52% mężczyzn i 48% kobiet. 48% mężczyzn gra na PC, a 37% gra na konsolach. Dla kobiet te wartości wynoszą odpowiednio 35% i 23%.

¹² Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2019-2023, PWC, data odśloni: 30 stycznia 2020 r., skrót raportu: www.pwc.com/gx/en/entertainment-media/outlook-2019/entertainment-and-media-outlook-perspectives-2019-2023.pdf

¹³ Key numbers, Newzoo, data odśloni: 30 stycznia 2020 r., www.newzoo.com/key-numbers

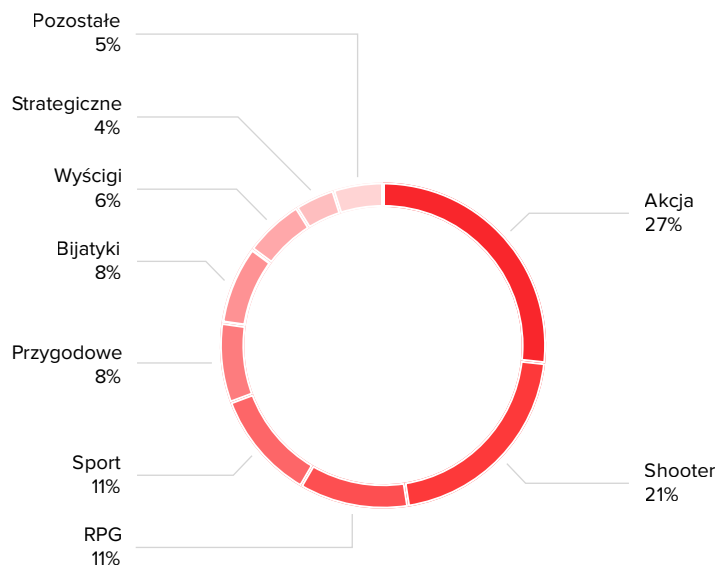
¹⁴ Male and Female Gamers: How Their Similarities and Differences Shape the Games Market, data odśloni: 30 stycznia 2020 r., www.newzoo.com/insights/articles/male-and-female-gamers-how-their-similarities-and-differences-shape-the-games-market

Wykres 12 Gracze w podziale na wiek i płeć (w %)



Jak wynika z badania ESA, w Stanach Zjednoczonych najczęściej kupowane są gry akcji, strzelanki (ang. shooter) oraz gry fabularne (RPG). Gry reprezentujące te gatunki stanowią 59% sprzedaży wszystkich gier. To istotna informacja biorąc pod uwagę fakt, iż rozgrywka *Cyberpunka 2077* wpisuje się we wszystkie trzy najpopularniejsze w USA gatunki gier.

Wykres 13 Sprzedaż gier wideo w Stanach Zjednoczonych w podziale na gatunki (w %)



Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

GRI 102-45

Na koniec 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., CDPROJEKT Co. Ltd., Spokko sp. z o.o. oraz CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. (powołana 14 stycznia 2019 r.)

Schemat 2 Grupa Kapitałowa CD PROJEKT na koniec 2019 r.

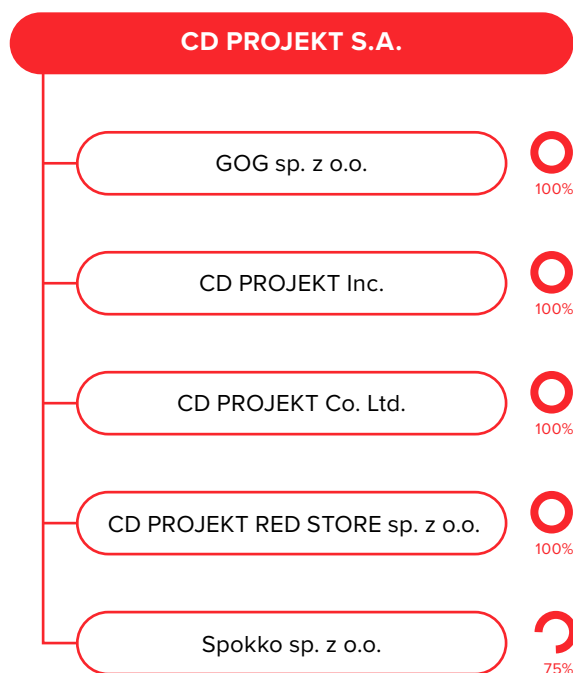


Tabela 7 Opis podstawowej działalności spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 31 grudnia 2019 r.

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, strony internetowej GOG.com oraz aplikacji GOG GALAXY 2.0. Ponadto w ramach utworzonego konsorcjum z CD PROJEKT S.A. spółka uczestniczy w pracach i obsłudze gry <i>GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana</i> , 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. i platformy GOG.com oraz obsługuje sprzedaż produktów związanych z grami wideo wyprodukowanymi przez CD PROJEKT RED na terenie Ameryki Północnej (biuro w Los Angeles).
CD PROJEKT Co. Ltd.	Głównym celem działalności spółki jest zapewnienie obecności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na terenie Chin (biuro w Szanghaju), w tym utworzenie lokalnego zespołu koordynującego działania wydawnicze i promocyjne, związane m.in. z animacją gry <i>GWINT</i> 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 31 grudnia 2019 r., z wyłączeniem CD PROJEKT Co. Ltd. i Spokko sp. z o.o. objęte były pełną konsolidacją. Szczegółowe informacje na ten temat znajdują się w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2019 r.

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

W 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 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 Spółki znajdują się gry wideo: *Wiedźmin*, *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*, *Wiedźmin 3: Dziki Gon* oraz dwa dodatki – *Serca z Kamienia* i *Krew i Wino*.

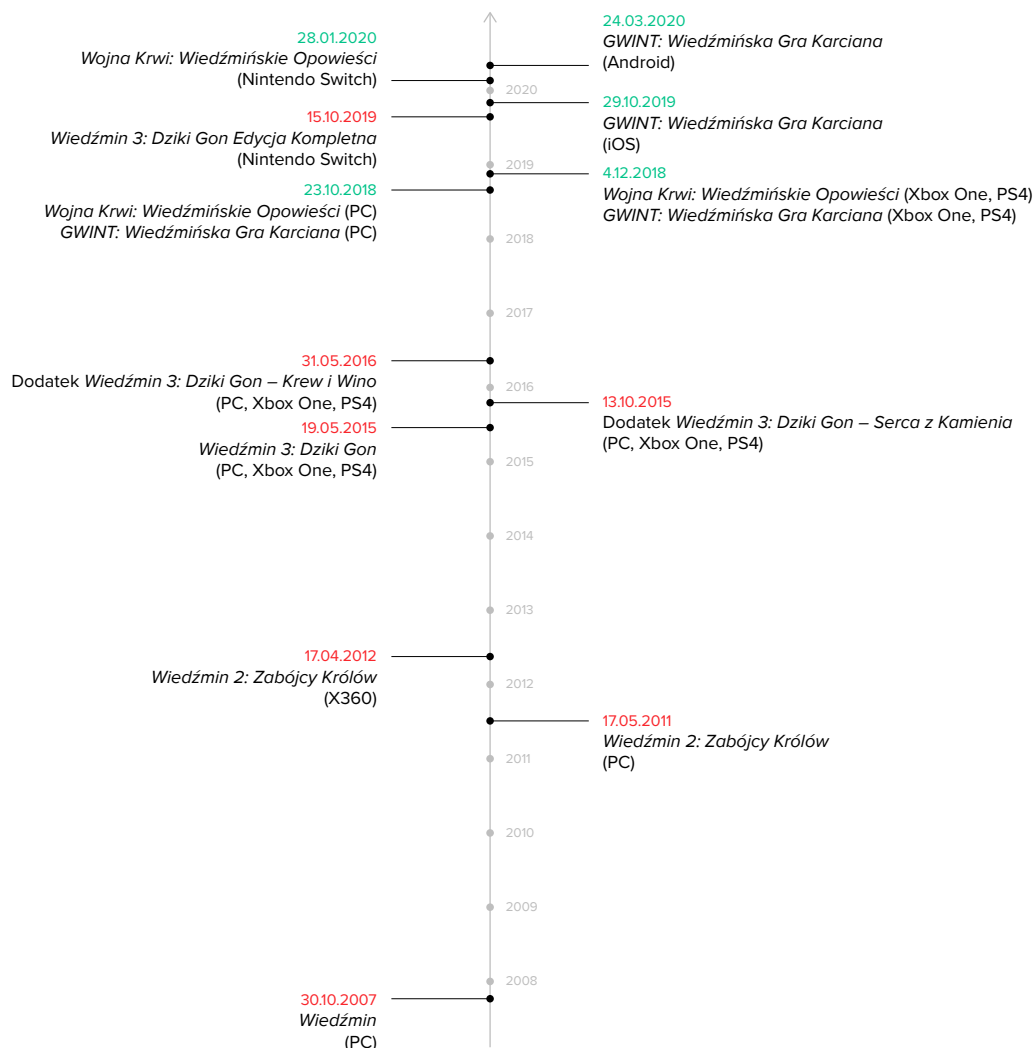
W 2018 r. premierę pełnej wersji miała, rozwijana w konsorcjum z GOG sp. z o.o., gra sieciowa *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* oraz bazująca na jej mechanice *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*.

W październiku 2019 r. Spółka wydała grę *Wiedźmin 3: Dziki Gon* na konsolę Nintendo Switch, a *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* zadebiutowała na urządzeniach z systemem iOS.

Po dacie bilansu, 28 stycznia 2020 r. premierę na konsolę Nintendo Switch miała *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*, zaś 24 marca 2020 r. gra *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* udostępniona została posiadaczom urządzeń z systemem Android.



Schemat 3 Premiery studia CD PROJEKT RED w latach 2007-2020



Do końca 2019 r. gry o przygodach profesjonalnego łowcy potworów Geralta z Rivii zdobyły łącznie ponad 1000 nagród.

CD PROJEKT RED kontynuuje ostatni etap prac nad największą w historii studia grą RPG – *Cyberpunk 2077*. W rozgrywanym się w tętniącym życiem i technologią otwartym świecie gracze wcielają się w V – cyberpunka stawiającego pierwsze kroki w najniebezpieczniejszym mieście przyszłości – Night City. 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, właścicieli platform konsolowych (PlayStation, Xbox) i sklepu App Store (Apple).

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 GOGiem na podstawie długookresowych umów licencyjnych i dystrybucyjnych. Standardowo zawierane przez Spółkę umowy na cyfrową dystrybucję przewidują raportowanie należnych Spółce tantiem 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).

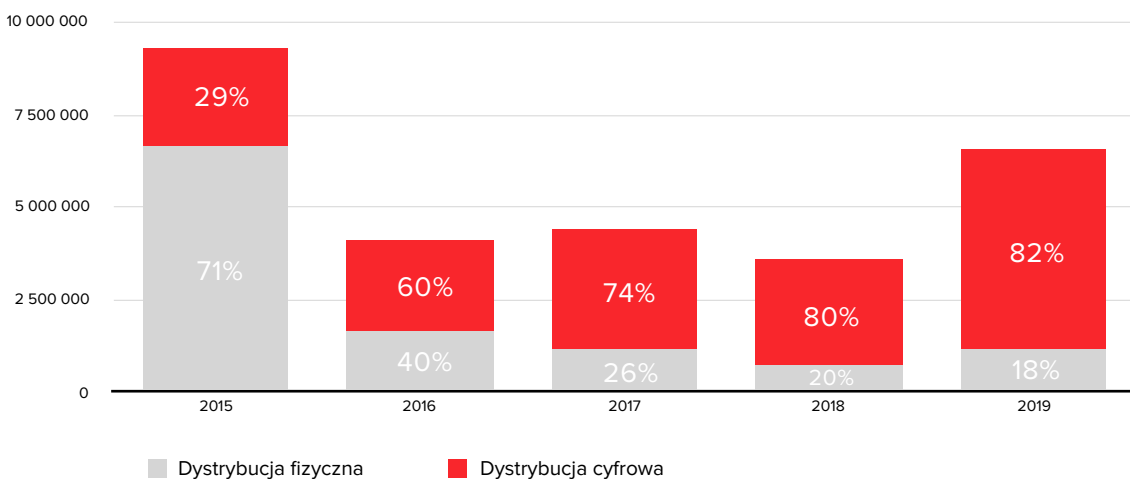
W 2019 r. najważniejszymi pod względem wartości wygenerowanego przychodu w ramach segmentu CD PROJEKT RED były produkty:

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

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.

W 2019 r. 82% sprzedanych egzemplarzy *Wiedźmina 3: Dzikie Gon* pochodziło ze sprzedaży cyfrowej.

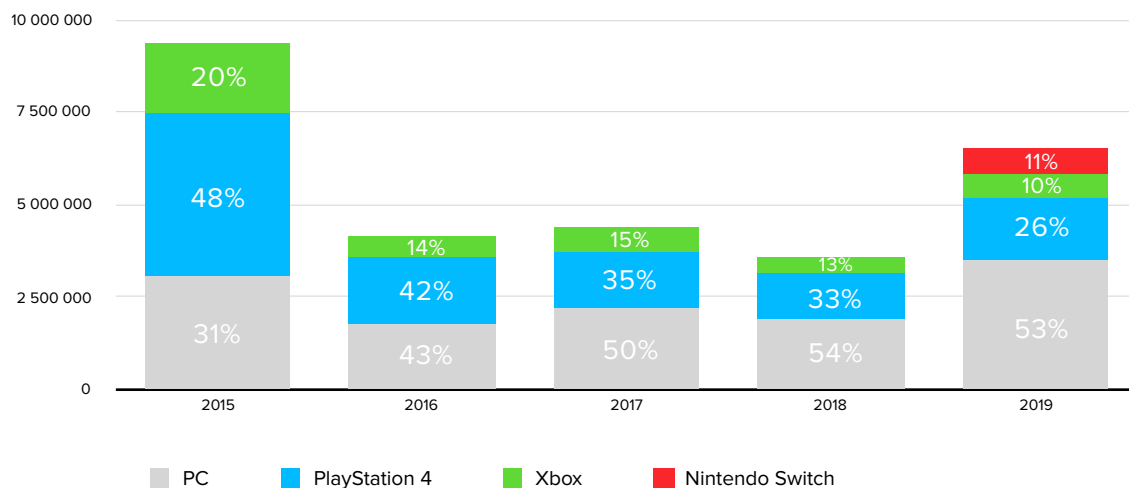
Wykres 14 Sprzedaż *Wiedźmina 3* w podziale na rodzaj dystrybucji (sztuki)



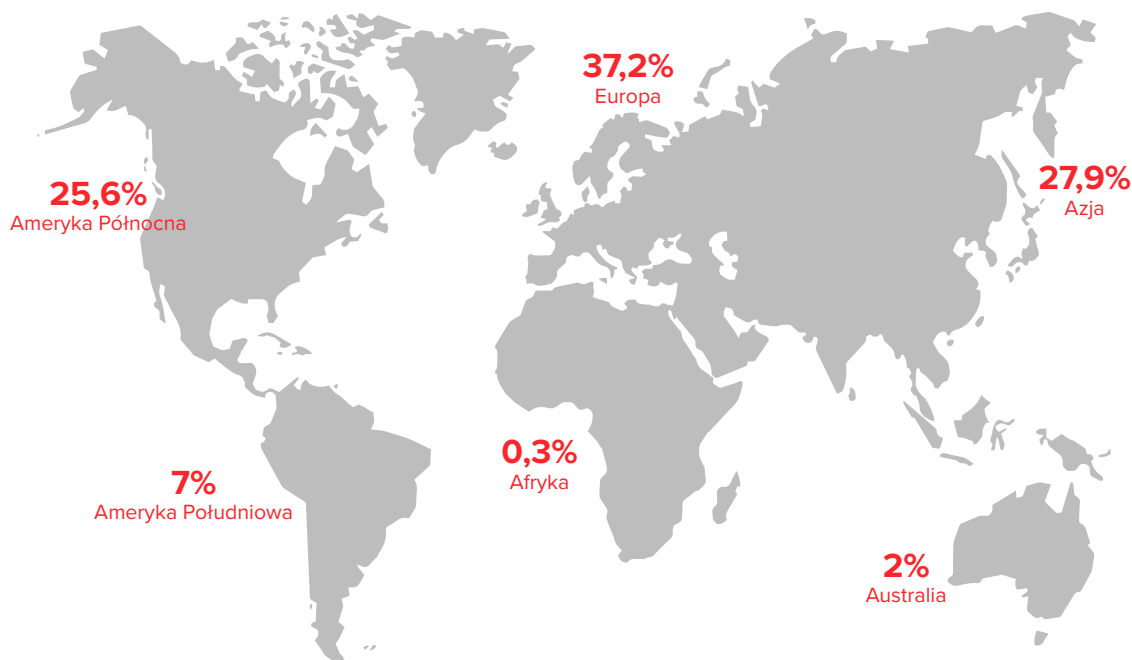
Na rosnący udział dystrybucji cyfrowej w sprzedaży ogółem wpływa z jednej strony globalny trend polegający na coraz większej popularyzacji cyfrowych zakupów wśród konsumentów, zaś z drugiej dłuższy cykl życia gier w edycji cyfrowej względem cyklu życia fizycznych wersji pudełkowych.

W 2019 r. największy udział w sprzedaży *Wiedźmina 3: Dziki Gon* miały wersje gry na komputery PC. 15 października 2019 r. *Wiedźmin 3* zadebiutował na konsoli Nintendo Switch.

Wykres 15 Sprzedaż *Wiedźmina 3* w podziale na platformy sprzętowe (sztuki)



Mapa 2 Pochodzenie nabywców *Wiedźmina 3* w 2019 r.



Oznakowanie produktów

GRI 417-1, GRI 417-2

Oferowane przez CD PROJEKT gry posiadają odpowiednie oznaczenia. Zdecydowana większość z nich jest dobrowolna lub wynikająca z umów z dystrybutorami, dostawcami oprogramowania pośredniczącego oraz właścicielami platform. Obligatoryjne jest oznaczenie wiekowe nadawane przez odpowiednie dla danych regionów agencje ratingowe, m.in. PEGI i ESRB.

Wedle wiedzy Spółki w 2019 roku nie wystąpiły przypadki niezgodności z regulacjami oraz dobrowolnymi kodeksami dotyczącymi oznakowania produktów i usług oraz informacji na ich temat.

Kluczowi partnerzy biznesowi i dostawcy

GRI 102-9

W ramach segmentu CD PROJEKT RED Grupa prowadzi aktywną sprzedaż swoich produkcji na poszczególne platformy sprzętowe zarówno w tradycyjnych kanałach dystrybucji za pośrednictwem wiodących dystrybutorów (np. Bandai Namco Entertainment Europe S.A.S., Warner Bros. Home Entertainment, Epicsoft Asia PTE LTD, Bandai Namco Entertainment Australia PTY LTD, Spike Chunsoft Co., Ltd. Soft Club LLC), jak i za pośrednictwem czołowych platform cyfrowej dystrybucji gier wideo na świecie (m.in. Steam, PlayStation Store, Xbox Games Store, Nintendo, App Store, Humble Bundle, Origin oraz własnej platformy GOG.com).

W 2019 r. przychody ze sprzedaży na rzecz dwóch odbiorców przekroczyły 10% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy i wyniosły odpowiednio 114 237 tys. zł i 83 292 tys. zł, to jest 21,9% i 16,0% 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 2019 r. współpraca z żadnym z dostawców CD PROJEKT RED nie przekroczyła poziomu 10% przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej.

CD PROJEKT posiada wewnętrzną procedurę zakupów, która ma na celu optymalizację w obszarze kosztów i zapewnienie transparentności w procesie podejmowania decyzji zakupowych.

Współpraca zarówno z krajowymi jak i zagranicznymi zarówno z krajowymi jak i zagranicznymi dostawcami i partnerami biznesowymi opiera się na długofalowych relacjach oraz przestrzeganiu zasad i standardów fair play.

Obecnie trwają prace nad wdrożeniem platformy zakupowej, mającej zapewnić elektroniczny obieg informacji i niezbędnych akceptów związanych z procesami zakupowymi CD PROJEKT S.A.. Wdrożenie planowane jest w 2020 r.

Komunikacja

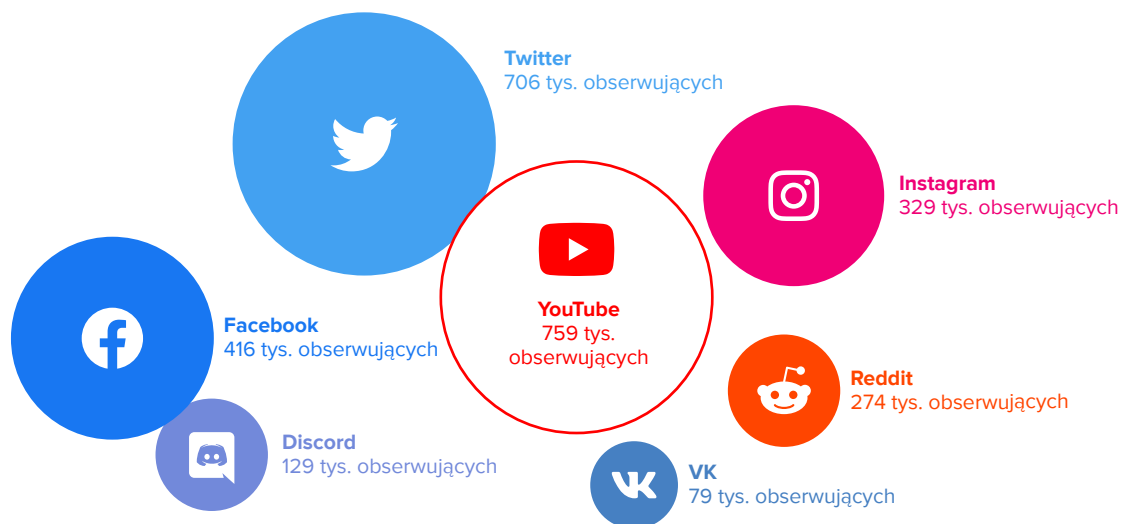
Studio CD PROJEKT RED przywiązuje dużą wagę do prowadzenia bezpośredniej i szczerzej komunikacji ze społecznością graczy na całym świecie. Komunikacji przyświeca hasło „Gamers first”. Najpopularniejszym sposobem kontaktu z graczami są media społecznościowe. CD PROJEKT RED aktywnie prowadzi ponad 90 profili 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 4 Liczba użytkowników i subskrybentów profili Studia CD PROJEKT RED – dane na 4 lutego 2020 r.



Wraz ze zbliżaniem się do premiery *Cyberpunka 2077*, oficjalne profile gry w mediach społecznościowych cieszą się coraz większą popularnością. Liczba obserwujących oficjalny profil *Cyberpunka* na Twitterze podwoiła się w ciągu roku do ponad 700 tys. osób, z kolei liczba subskrybentów oficjalnego kanału w serwisie YouTube wzrosła o ponad 300 tys. i wynosi obecnie ponad 750 tys. osób.

Schemat 5 Liczba użytkowników i subskrybentów profili *Cyberpunk 2077* – dane na 4 lutego 2020 r.



Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe

Cyberpunk 2077

Strategia komunikacji Spółki zakładała w 2019 r. dalsze budowanie kampanii promocyjnej *Cyberpunka 2077*. Przedstawiciele studia byli obecni na najważniejszych wydarzeniach branżowych, zarówno o charakterze globalnym, jak i lokalnym, gdzie prezentowano fanom świat i mechaniki gry *Cyberpunk 2077* oraz ujawniano kolejne detale na temat samej gry.

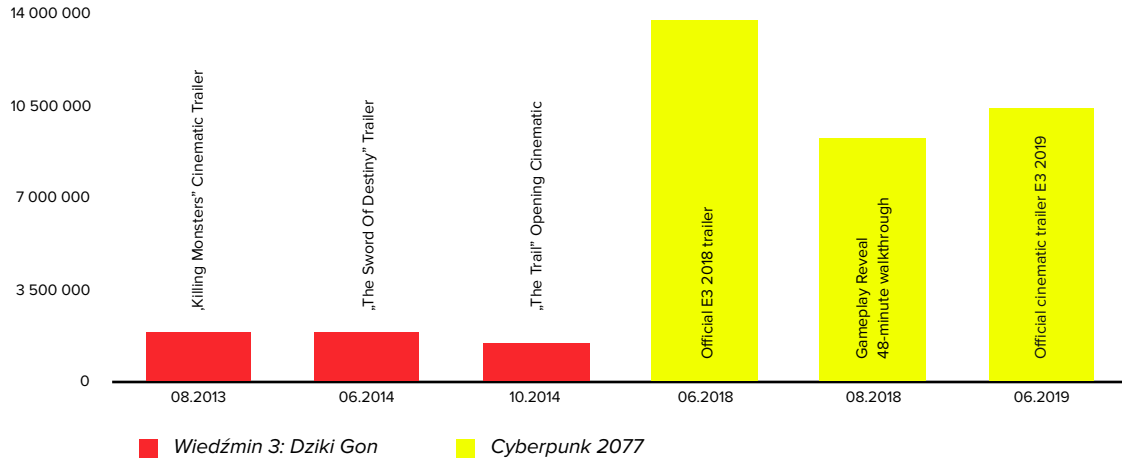
Kluczowym wydarzeniem 2019 r. była prezentacja gry *Cyberpunk 2077* na najistotniejszych targach branżowych – E3 w Los Angeles. 9 czerwca podczas oficjalnej konferencji Microsoft, została ogłoszona data premiery gry *Cyberpunk 2077*, a także ujawniony został udział w produkcji Keanu Reevesa grającego 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.



Podczas konferencji po raz pierwszy pokazano cinematic trailer do gry *Cyberpunk 2077*, który do tej pory obejrzano ponad 50 milionów razy we wszystkich kanałach, w których jest on dostępny. Równocześnie CD PROJEKT RED podał skład pudełka z grą dla wersji podstawowej oraz kolekcjonerskiej i wraz z partnerami dystrybucyjnymi rozpoczęła została akcja zbierania zamówień przedpremierowych na grę.



Wykres 16 Oglądalność najpopularniejszych materiałów wideo gier *Wiedźmin 3* i *Cyberpunk 2077* – (pierwsze 4 tygodnie od debiutu, wyłącznie na kanale YouTube studia CD PROJEKT RED)



Podczas targów E3, demo z gry *Cyberpunk 2077* zostało zaprezentowane szerszemu gronu odbiorców na dwóch przestrzeniach — publicznej oraz biznesowej. Łącznie pokazy obejrzało ponad 7000 osób. Wrażenia dziennikarzy po obejrzeniu prezentacji były bardzo pozytywne. Gra zdobyła ponad 85 branżowych nagród, przyznawanych najlepszym tytułom prezentowanym w trakcie tej imprezy, a według danych opublikowanych przez portal GamesIndustry.biz *Cyberpunk 2077* był najczęściej opisywanym tytułem podczas targów E3.



CD PROJEKT RED prezentował swoją najnowszą produkcję również na największej branżowej imprezie w Europie – targach gamescom w Kolonii. W ciągu czterech dni pokaz demo *Cyberpunka* obejrzało łącznie 12 000 osób, z czego ponad 2000 to przedstawiciele mediów, twórcy internetowi, liderzy opinii oraz partnerzy biznesowi z całego świata.

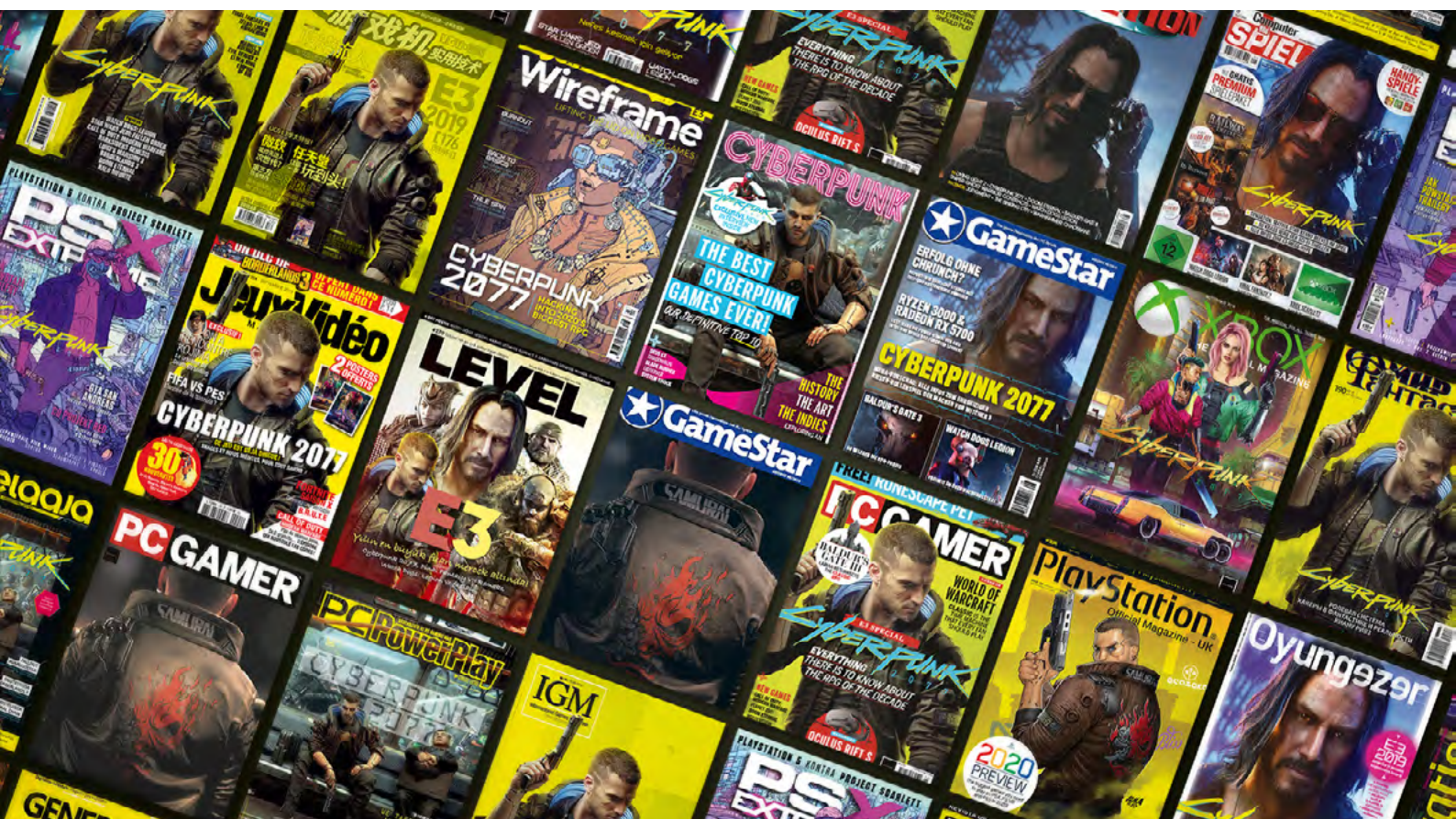


Ponadto *Cyberpunk 2077* został pokazany m.in. na: Tokyo Game Show, Milan Games Week, Paris Games Week, Poznań Game Arena, Igromir (Moskwa), Madrid Games Week, EGX London, PAX Australia, Zurich Game Show, EGX Berlin, China Joy i Lucca Comics & Games (Włochy). Demo gry zobaczyło łącznie ponad 60 tysięcy osób.

19 sierpnia 2019 r. zapowiedziano wydanie gry *Cyberpunk 2077* na Google Stadia – platformę umożliwiającą rozgrywkę na szerokiej gamie urządzeń dzięki strumieniowaniu.

28 września 2019 r. podczas łódzkiego Międzynarodowego Festiwalu Komiksu i Gier, w trakcie panelu dyskusyjnego o polskiej wersji językowej do gry *Cyberpunk 2077*, zostali ujawnieni głosowi odtwórcy głównych postaci gry w wersji polskiej. W postać V w wersji męskiej i damskiej wcieli się Kamil Kula oraz Lidia Sadowa, natomiast w rolę Johnny'ego Silverhanda wcieli się Michał Żebrowski.

13 grudnia 2019 r. na oficjalnym kanale YouTube został opublikowany materiał przedstawiający wybranych wykonawców, których muzykę będzie można usłyszeć w grze *Cyberpunk 2077*. W specjalnym materiale wideo o swoim udziale w tworzeniu ścieżki dźwiękowej opowiedzieli współpracujący ze studiem artyści: Grimes, A\$AP Rocky, Gazelle Twin, Ilan Rubin, Richard Devine, Nina Kraviz, Deadly Hunta, Rat Boy, Tina Guo, a także członkowie formacji Run the Jewels. Wcześniej ogłoszona została współpraca z zespołem Refused, który wcieli się muzycznie w zespół z uniwersum *Cyberpunka 2077* – SAMURAI.



Podczas 37. edycji konkursu Golden Joystick Awards, *Cyberpunk 2077* został uznany – drugi rok z rzędu – za Najbardziej Oczekiwaną Grę. Do tej pory najnowsza produkcja CD PROJEKT RED zdobyła łącznie ponad 200 nagród. W 2019 r. *Cyberpunk 2077* znalazł się na 40 okładkach najważniejszych magazynów branży growej na całym świecie, podczas gdy rok wcześniej trafił na okładki 24 razy.



Już po zakończeniu okresu sprawozdawczego, 16 stycznia 2020 r. Zarząd spółki poinformował o podjęciu decyzji o przesunięciu premiery gry *Cyberpunk 2077* na 17 września 2020 r. Zarząd uzasadnił swoją decyzję potrzebą zapewnienia dodatkowego czasu na prace związane z testowaniem gry, usunięciem usterek i nadaniem jej ostatecznego szlif, by dostarczyć graczom produkt o możliwie najwyższej jakości.

GWINT

27 marca 2019 r. studio zapowiedziało, że *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* zostanie wydany w wersji na urządzenia mobilne. Gra trafiła na urządzenia z systemem iOS 29 października 2019 r. i została bardzo pozytywnie przyjęta, uzyskując średnią ocen od 223 tys. graczy na poziomie 4,8/5 (na dzień 2 kwietnia 2020 r.). W dniu premiery na iOS zapowiedziano wydanie *GWINTA* na Androida. Premiera gry na tym systemie miała miejsce po dacie bilansu, 24 marca 2020 r. Na dzień 2 kwietnia 2020 r. średnia ocena na Google Play od ponad 91 tys. użytkowników wyniosła 4,7/5.

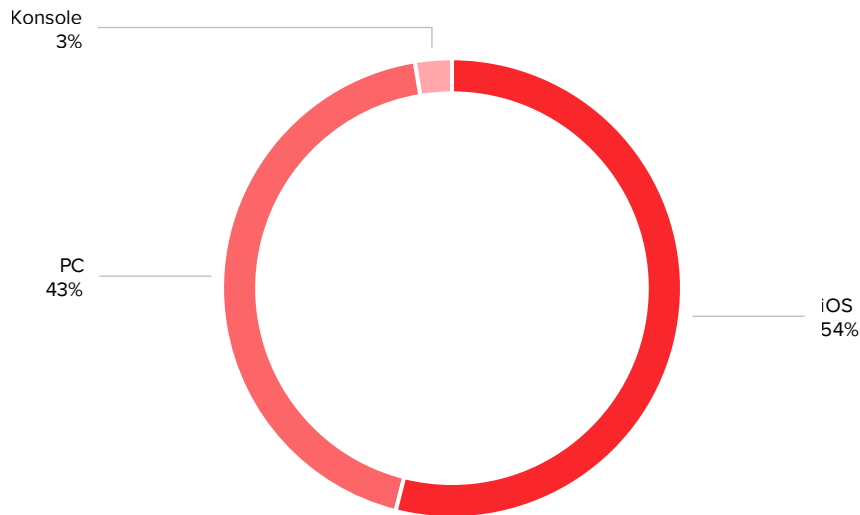
W 2019 roku swoją premierę miały cztery dodatki do gry *GWINT*. 28 marca ukazał się dodatek pt. *Krwawa Klątwa*, a trzy miesiące później – 28 czerwca – zainspirowany jedną z najważniejszych lokacji gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* dodatek *Novigrad*. Następnie 2 października miał premierę dodatek *Żelazna Wola*, a 9 grudnia do graczy trafiło czwarte rozszerzenie *GWINTA* w postaci ponad 70 nowych kart inspirowanych Ofirem – tajemniczą zamorską krainą wiedźmińskiego świata.



Aktywności marketingowe wokół *GWINTA* w 2019 r. koncentrowały się również na turniejach e-sportowych realizowanych przez studio CD PROJEKT RED. W marcu odbył się kolejny turniej z serii *GWENT Open*, a we wrześniu odbył się piąty turniej *GWENT Challenger* z serii *GWENT Masters*. Wygrał go Serghei “magpie131” Sorochin z Mołdawii, inkasując 61 800 USD z turniejowej puli 100 000 USD, oraz zapewniając sobie miejsce w turnieju *GWENT World Masters*.

4 grudnia podczas podsumowującej 2019 rok audycji na żywo na oficjalnym kanale studia na platformie Twitch, zespół *GWINTA* poinformował o wstrzymaniu wspierania gry na konsolach PlayStation 4 oraz Xbox One. Gracze między 9 grudnia 2019 r. a 9 czerwca 2020 r. mają możliwość przeniesienia swoich kont z konsolowych platform na konto GOGa, które jest wykorzystywane przy logowaniu na urządzenia mobilne oraz komputery osobiste.

Wykres 17 *GWINT* – podział przychodów Grupy CD PROJEKT na platformy sprzętowe



* Dane od 29.10.2019 do 31.12.2019

Schemat 6 Liczba użytkowników i subskrybentów profili *GWINTA* – dane na 6 lutego 2020 r.



Wydarzenia związane z 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*. Również w lutym studio CD PROJEKT RED uzyskało w plebiscyście Steam Awards tytuł Best Developer, a gra *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, mimo upływu blisko 4 lat od premiery, otrzymała kolejną nagrodę – w kategorii Best Environment.

11 czerwca 2019 r. w trakcie oficjalnego streamu Nintendo Direct, został ogłoszony *Wiedźmin 3: Dziki Gon Edycja Kompletna*, który jako pierwszy tytuł w historii CD PROJEKT RED trafił na konsolę Nintendo Switch. W skład *Edycji Kompletniej* wchodzi: 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 na konsolę Nintendo Switch powstała we współpracy ze studiem Saber Interactive i miała swoją globalną premierę 15 października 2019 r. Gra trafiła do sprzedaży w dystrybucji fizycznej i cyfrowej.



14 listopada ogłoszono, że i podstawowa wersja gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, wraz z 16 darmowymi DLC dołącza do programu Xbox Game Pass. Od 19 grudnia 2019 r. subskrybenci programu mogą pobrać i zagrać w ponad stu godzinną rozgrywkę bez dodatkowych kosztów.

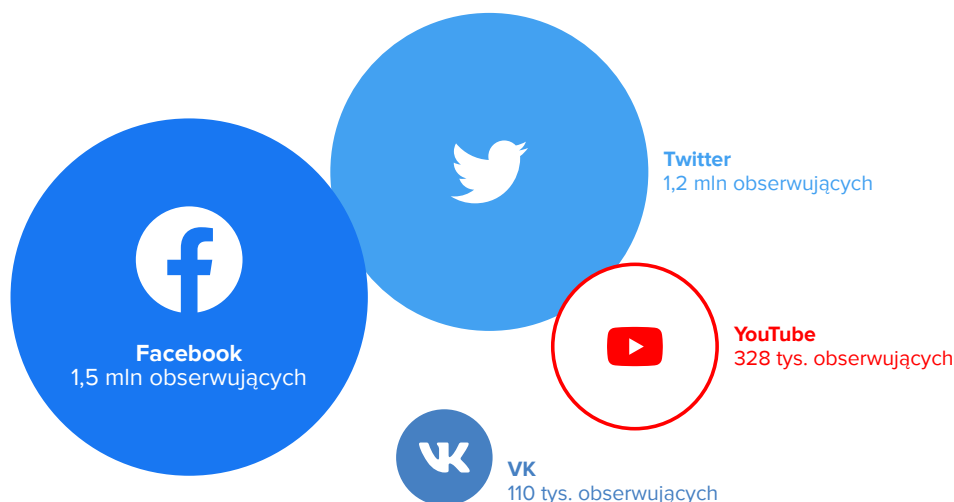
5 grudnia 2019 r. CD PROJEKT RED i Marvelous Inc. ogłosili współpracę, dzięki której do świata gry DEAMON X MACHINA, na konsolę Nintendo Switch, będzie można pobrać za darmo paczkę zawierającą customizację ze świata *Wiedźmina 3: Dziki Gon*. Darmowe DLC wprowadza szereg nowych opcji modyfikacji wyglądu pilota, umożliwiających graczom wierne odtworzenie wizerunku Geralta z Rivii oraz Ciri.

20 grudnia 2019 r. swoją międzynarodową premierę na platformie Netflix miał oparty na książkach Andrzeja Sapkowskiego serial *Wiedźmin*. Pierwszy sezon przygód Geralta z Rivii spotkał się z bardzo dobrym przyjęciem widzów oraz wysoką oglądalnością, co przyczyniło się do wzrostu rozpoznawalności marki *Wiedźmin/The Witcher* na świecie.

Po zakończeniu okresu sprawozdawczego, 28 stycznia 2020 r. na konsoli Nintendo Switch zadebiutowała kolejna gra studia – *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*.

W dniu 20 lutego 2020 r. całkowite przychody ze sprzedaży rodziny produktów “Wiedźmin 3” na platformie Steam w okresie od wprowadzenia przez Steam nowych zasad rozliczania tantiem, to jest od 1 października 2018 r., przekroczyły 50 mln USD. Przełożyło się to na zmianę podziału przychodów pomiędzy Spółką a właścicielem platformy – to jest wzrostu do 80% udziału CD PROJEKT w przyszłych przychodach ze sprzedaży produktów z rodziny “Wiedźmin 3” na platformie Steam.

Schemat 7 Liczba użytkowników i subskrybentów profili *Wiedźmina* – dane na 4 lutego 2020 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.

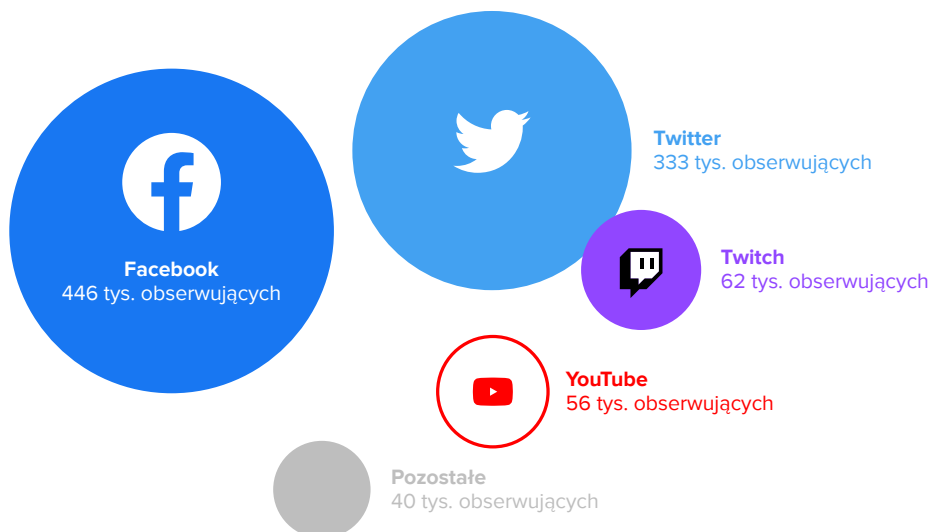
Realizowana w ramach segmentu GOG.com działalność polega na:

- cyfrowym dystrybuowaniu gier za pomocą własnej platformy GOG.com oraz aplikacji GOG GALAXY. 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. grę sieciową w tym również 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 zarówno na PC, jak i urządzeniach z systemami iOS i Android.

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.

Schemat 8 Liczba użytkowników i subskrybentów profili GOG.com – dane na 19 marca 2020 r.



Podstawowe produkty

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania w serwisie GOG.com dostępnych jest blisko 3700 produktów 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 najszerzymi 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 jakiegokolwiek 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 GOGa.

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. GOG GALAXY 2.0 jest odpowiedzią 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.

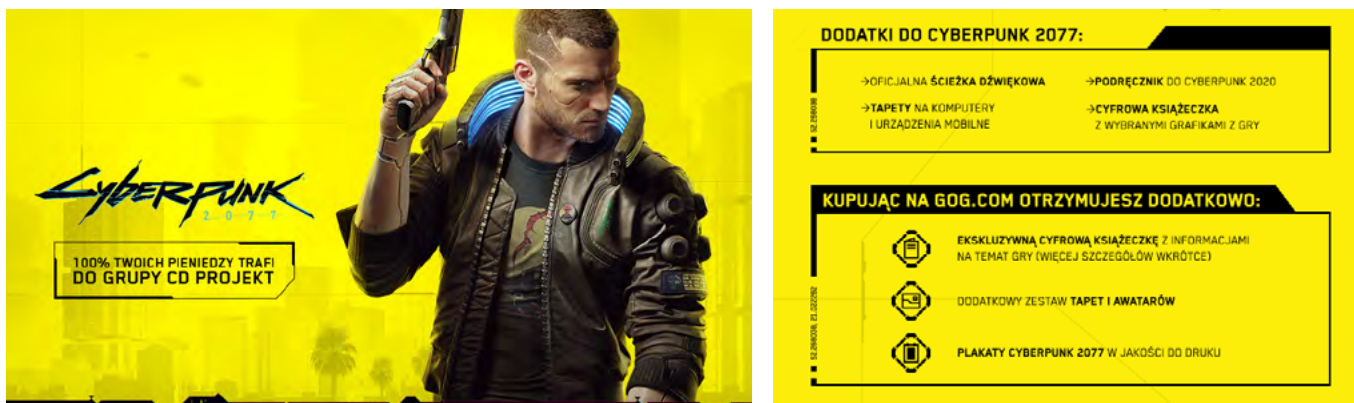
W kolejnych miesiącach kontynuowano zamknięte testy wersji beta, wprowadzano nowe funkcjonalności oraz przeprowadzono istotne aktualizacje aplikacji. W grudniu oficjalnie ogłoszono Otwartą Betę aplikacji GOG GALAXY 2.0 – każdy może pobrać najnowszą wersję aplikacji ze strony www.gogalaxy.com, przetestować i pomóc w jej dalszym rozwoju.

Nowe gry w katalogu GOG.com

W 2019 r. katalog gier dostępnych na GOG.com poszerzył się zarówno o wiele gier premierowych, jak i o klasyki na PC. Wśród licznych premier i nowych tytułów, w ofercie wprowadzonych do sprzedaży na GOG.com w 2019 r. znalazły się takie tytuły jak: *Age of Wonders: Planetfall*, *Darksiders Genesis*, *The Bard's Tale IV: Director's Cut*, *Ashen*, czy *Disco Elysium*.

Jeśli chodzi o klasyki, oferta dostępnych na GOG.com gier na PC 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* okazały się sprzedażowymi hitami. Pod koniec roku GOG.com wydał wyczekiwaną od dawna przez wielu graczy przygodową grę *Blade Runner* z 1997 r., która przez prawie dwie dekady była praktycznie niedostępna dla szerszej publiczności.

Pod względem łącznej wartości transakcji największym tytułem 2019 roku 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.

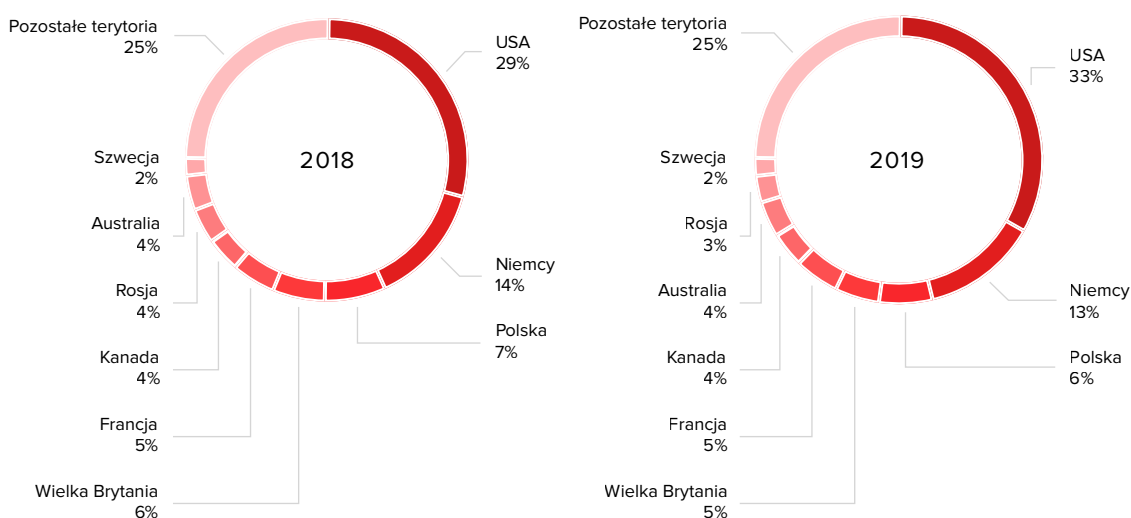
Największym wydarzeniem pod kątem wsparcia sprzedaży w I półroczu była coroczna wielka letnia wyprzedaż (Summer Sale), którą objętych było w sumie blisko 2500 produktów. Była to największa pod względem uzyskanych przychodów ze sprzedaży akcja promocyjna w historii GOG.com. Motywem tegorocznej edycji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

Kluczowymi akcjami promocyjnymi drugiej połowy roku były Black Friday (koniec listopada) oraz Winter Sale (grudzień i początek stycznia 2020 r.). Ubiegłoroczne edycje tych wydarzeń były największymi w historii GOG.com zarówno pod względem liczby oferowanych produktów, zainteresowania graczy, jak i przychodów. Do sukcesu tych akcji wyprzedażowych przyczyniły się m.in. specjalna oferta na pre-ordery *Cyberpunka 2077* oraz kolekcje gier z serii *Wiedźmin*, które cieszyły się ogromną popularnością.

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 18 Sprzedaż towarów i produktów w GOG.com w 2018 r. i 2019 r. – struktura terytorialna



Rozkład terytorialny sprzedaży w 2019 r. jest zbliżony do jej struktury w 2018 r. W 2019 r. największy udział w sprzedaży GOG.com stanowili gracze pochodzący ze Stanów Zjednoczonych (33%). Na kolejnych miejscach znalazły się: Niemcy (13%), Polska (6%) i Wielka Brytania (5%).

Na koniec 2019 r. skala zakupów od żadnego z dostawców segmentu GOG.com nie przekroczyła 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej.

KLUCZOWE WYDARZENIA KORPORACYJNE

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 8 maja uruchomiła sklep internetowy, w ofercie którego znajdują się wysokiej jakości produkty i przedmioty kolekcjonerskie inspirowane grammi studia. Oferta sklepu będzie stale rozszerzana o nowe przedmioty oraz ich kategorie. Początkowo zakupy w CD PROJEKT RED STORE mogli zrobić mieszkańcy krajów członkowskich Unii Europejskiej. Od września za pośrednictwem CD PROJEKT Inc. oferta produktów sklepu internetowego udostępniona została również odbiorcom w Stanach Zjednoczonych i Kanadzie.

4 kwietnia 2019 r. 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.

31 października 2019 r. CD PROJEKT S.A. kupił kompleks nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 74 w Warszawie. W sumie, razem z wcześniej nabytą, sąsiadującą nieruchomością przy ul. Jagiellońskiej 76, Spółka dysponuje ponad 24 tys. mkw powierzchni gruntu i ponad 18 tys. mkw powierzchni użytkowej, w tym w większości powierzchnią biurową. Zakup nieruchomości zabezpieczy Spółce możliwość dalszego rozwoju i umożliwi kreowanie przestrzeni zgodnie z potrzebami prowadzonej działalności.

20 grudnia 2019 r. Spółka zawarła porozumienie wzmacniające i pieczętujące relacje Spółki z Panem Andrzejem Sapkowskim, autorem Sagi Wiedźmińskiej. Podpisane porozumienie nadało Spółce nowe prawa oraz potwierdziło posiadane prawa do eksploatacji uniwersum Wiedźmina w obszarze gier wideo, komiksów, gier tradycyjnych oraz merchandisingu.

ZDARZENIA PO DACIE BILANSU

W dniu 16 stycznia 2020 r. Zarząd Spółki poinformował o podjęciu decyzji o przesunięciu ustalonej daty premiery gry *Cyberpunk 2077* na dzień 17 września 2020 roku. Decyzję uzasadniono potrzebą zapewnienia dodatkowego czasu na prace związane z testowaniem gry, usunięciem usterek i nadaniem jej ostatecznego szlif. Zgodnie z filozofią Spółki jakość produktów jest podstawowym czynnikiem wpływającym na ich sukces ekonomiczny.

24 stycznia 2020 r. Spółka otrzymała kluczową interpretację indywidualną przepisów prawa podatkowego, dotyczącą podatku dochodowego od osób prawnych w zakresie ustalenia, czy gra komputerowa stanowić będzie kwalifikowane prawo własności intelektualnej umożliwiające skorzystanie przez Spółkę z preferencyjnego sposobu opodatkowania dochodów (tzw. preferencja IP BOX). W wydanej interpretacji, Dyrektor Krajowej Informacji Skarbowej w pełni zgodził się z zaprezentowanym we wniosku Spółki stanowiskiem, iż tworzone przez Spółkę gry komputerowe, mogą na potrzeby stosowania preferencji IP BOX zostać uznane za kwalifikowane prawo własności intelektualnej jakim jest, zgodnie z przepisem ustawy o podatku dochodowym od osób prawnych, autorskie prawo do programu komputerowego. W wyniku powyższej interpretacji, kwalifikowane dochody jakie Spółka osiąga z komercjalizacji autorskich praw do produkowanych gier komputerowych będą mogły co do zasady podlegać preferencyjnemu opodatkowaniu 5% stawką podatku dochodowego (z zastrzeżeniem ograniczeń i wyłączeń wynikających z przepisów).

28 stycznia 2020 r. premierę na konsolę Nintendo Switch miała *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*. Z kolei 24 marca 2020 r. gra *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* zadebiutowała na urządzeniach z systemem Android.

WPŁYW PANDEMII COVID-19 NA DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

W ocenie Zarządu Spółki, pandemia wirusa COVID-19 nie będzie miała znaczącego wpływu na wyniki Grupy w pierwszym kwartale 2020 r. i nie zagraża kontynuacji działalności Spółki w okresie 12 miesięcy od końca okresu sprawozdawczego.

Zrealizowane działania

W marcu 2020 r., w związku z narastającym zagrożeniem spowodowanym pandemią koronawirusa (COVID-19), Spółka podjęła prewencyjnie zdecydowane działania mające na celu zapobieżenie możliwości pojawienia się i ewentualnego rozprzestrzenienia infekcji w strukturach Grupy Kapitałowej. Bezzwłocznie wprowadzona

została polityka ograniczająca wyjazdy służbowe poza granice kraju a także przebywanie w siedzibie Spółki osób przyjeżdżających z zagranicy. Odwołane zostały udziały w targach oraz konferencjach zarówno krajowych, jak i zagranicznych, a komunikacja z klientami i kontrahentami została przeniesiona do sieci. W biurach zainstalowano dodatkowe dozowniki płynu dezynfekującego oraz zwiększono poziom wentylacji. Z myślą o osobach obcojęzycznych pracujących w krajowych podmiotach Grupy wprowadzono komunikację informującą o bieżącej sytuacji i zaleceniach władz państwowych w związku z zagrożeniem a później powstaniem epidemii wirusa. Niezwłocznie podjęto decyzje o poczynieniu dodatkowych nakładów na infrastrukturę techniczną oraz oprogramowanie ją wspierające, mające zabezpieczyć potencjalne wymogi w zakresie przepustowości sieci, wydajności sprzętu i standardów bezpieczeństwa, umożliwiające przeniesienie procesów w tryb pracy zdalnej. W efekcie rosnącego zagrożenia epidemiologicznego, mając zapewnione właściwe zaplecze techniczne, Zarząd Spółki podjął decyzję i skutecznie wdrożył począwszy od 16 marca 2020 r. całkowite przejście prowadzonej działalności na tryb tzw. Home Office, umożliwiający kontynuację pracy wszystkim osobom zatrudnionym w Grupie CD PROJEKT zdalnie (za wyjątkiem niezbędnych pojedynczych osób pełniących dyżury na terenie biura). Decyzja ta zapewnia całemu zespołowi najwyższy możliwy poziom bezpieczeństwa i jednocześnie zabezpiecza ciągłość funkcjonowania Studia, jak i całej Grupy Kapitałowej. Ocena pierwszych tygodni pracy w modelu Home Office zdaniem zarządu Spółki wypada korzystnie. Wszystkie istotne wewnętrzne procesy realizowane są prawidłowo a prace deweloperskie kontynuowane zgodnie z harmonogramem.

Zabezpieczenie poufności danych w związku z trybem pracy zdalnej

Dotychczas funkcjonujące w Grupie zabezpieczenia uzupełniono poniżej opisanymi rozwiązaniami:

Dyski wszystkich komputerów przekazanych do pracy zdalnej (zarówno stacjonarnych stacji roboczych jak i komputerów przenośnych) zostały zaszyfrowane. Połączenia z serwerami Spółki obsługiwane są przez VPN funkcjonujący na dedykowanym, zakupionym w tym celu urządzeniu. Zakupiono i wdrożono urządzenie WebApplicationFirewall. Spółka jest w trakcie wdrażania systemu ochrony przed wyciekiem danych klasy DLP (Data Loss Protection).

Wpływ COVID-19 na sprzedaż

Spółka jest po udanym sprzedażowo okresie czwartego kwartału minionego roku w trakcie którego jej oferta produktowa powiększyła się o wersję swojego flagowego produktu – gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* – na konsolę Nintendo Switch. Ponadto gra *GWINT* udostępniona została użytkownikom urządzeń mobilnych z systemem iOS. W pierwszym kwartale 2020 r. gra *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* również trafiła na konsolę Nintendo Switch zaś *GWINT* udostępniony został na urządzenia z systemem Android. Każde zwiększenie oferty produktowej Spółki wpływa korzystnie na poziom uzyskiwanych przychodów ze sprzedaży.

Zdecydowaną większość sprzedaży zarówno Spółka, jak i Grupa realizuje w ramach dystrybucji cyfrowej (patrz tabele poniżej), która zgodnie z informacjami dostępnymi do daty publikacji niniejszego sprawozdania jest odporna na obecną sytuację. Spółka nie dysponuje jeszcze precyzyjnymi informacjami od dystrybutorów gier na stałych nośnikach ale spodziewać się należy, iż nałożone ograniczenia w przemieszczaniu ludzi i działalności sklepów detalicznych wpłyną negatywnie na poziom sprzedaży fizycznych produktów. Jednocześnie przebywanie w domach może doprowadzić do zmian nawyków zakupowych, w tym dalszego wzrostu popularności cyfrowej dystrybucji gier wideo.

Tabela 8 CD PROJEKT S.A. – Przychody ze sprzedaży – podział na kategorie

Wyszczególnienie	01.01.2019- -31.12.2019	%	01.01.2018- -31.12.2018	%
Gry dystrybucja pudełkowa	50 066	14%	22 980	10%
Gry dystrybucja cyfrowa	267 238	74%	196 504	87%
Inne przychody	44 078	12%	5 749	3%
Razem	361 382		225 232	

Tabela 9 Grupa CD PROJEKT – Skonsolidowane przychody ze sprzedaży – podział na kategorie

Wyszczególnienie	01.01.2019- -31.12.2019	%	01.01.2018- -31.12.2018	%
Gry dystrybucja pudełkowa	50 066	10%	22 978	6%
Gry dystrybucja cyfrowa	421 789	81%	335 878	93%
Inne przychody	49 417	9%	4 045	1%
Razem	521 272		362 901	

Wykazany wzrost przychodów z dystrybucji gier pudełkowych w roku 2019 w stosunku do roku poprzedniego wynika głównie z transakcji o charakterze okresowym związanych z nadchodzącymi lub zrealizowanymi premierami – dokonanej sprzedaży do dystrybutorów fizycznych elementów edycji kolekcjonerskiej gry *Cyberpunk 2077* oraz premierowej sprzedaży fizycznych kartridży z grą *Wiedźmin 3* na konsolę Nintendo Switch.

Biorąc pod uwagę wskazane wyżej informacje dotyczące sprzedaży zdaniem Spółki na dzień publikacji niniejszego sprawozdania nie występują przesłanki mogące uzasadniać utratę wartości aktywów zarówno w postaci ukończonych, jak i będących w toku prac rozwojowych.

Główne ryzyka związane z pandemią koronawirusa w ujęciu krótkoterminowym

- W krótkim okresie największe ryzyka i utrudnienia w działalności Grupy mogą być związane ze współpracą z podwykonawcami i dostawcami Grupy, w tym w szczególności z tymi podmiotami, których praca nie może być wykonywana w modelu Home Office. Grupa na bieżąco monitoruje sytuację wdrażając rozwiązania zastępcze i dostosowując się do nowej sytuacji.
- Ryzyko niedostępności członków zespołu w związku z zakażeniem koronawirusem. Dzięki szybkiemu reorganizowaniu pracy na tryb Home Office uniknięto ryzyka powstania i niekontrolowanego rozwoju ogniska choroby wśród członków zespołu. Praca rozproszona nie wyklucza możliwości zakażenia poszczególnych osób, jednak istotnie je zmniejsza eliminując jednocześnie ryzyko wzajemnych zakażeń członków zespołu.
- Pandemia koronawirusa może wpłynąć na zatary płatnicze i problemy z odzyskaniem należności. W ocenie Spółki ryzyko to odnosi się w szczególności do odbiorców zajmujących się sprzedażą fizycznych produktów (vide tabela powyżej). Spółka podjęła działania uszczelniające stosowaną politykę kredytową. W przypadku

odbiorców rozliczających się ze Spółką na zasadzie tantiem raportowanych i rozliczanych po dokonaniu sprzedaży w ramach cykli raportowych (zwykle kwartalnych) ograniczenie ryzyka kredytowego przy jednoczesnym utrzymaniu sprzedaży jest bardzo trudne. Spółka w ostatnich latach świadomie dobierała partnerów dystrybucyjnych, biorąc pod uwagę ich stabilność finansową i terminowość płatności – czego potwierdzeniem są między innymi niskie salda przeterminowanych należności. Do daty publikacji niniejszego sprawozdania nie wystąpiły zwiększone problemy ze ściąganiem należności. Spółka nie identyfikuje zatem powstania przesłanek uzasadniających zmianę dotychczas stosowanego modelu wyceny oczekiwanych strat kredytowych w ramach należności, opartego o matrycę rezerw uwzględniającą zarówno dane historyczne, jak i możliwe do zidentyfikowania przyszłe czynniki.

Powyższa ocena została sporządzona zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania.

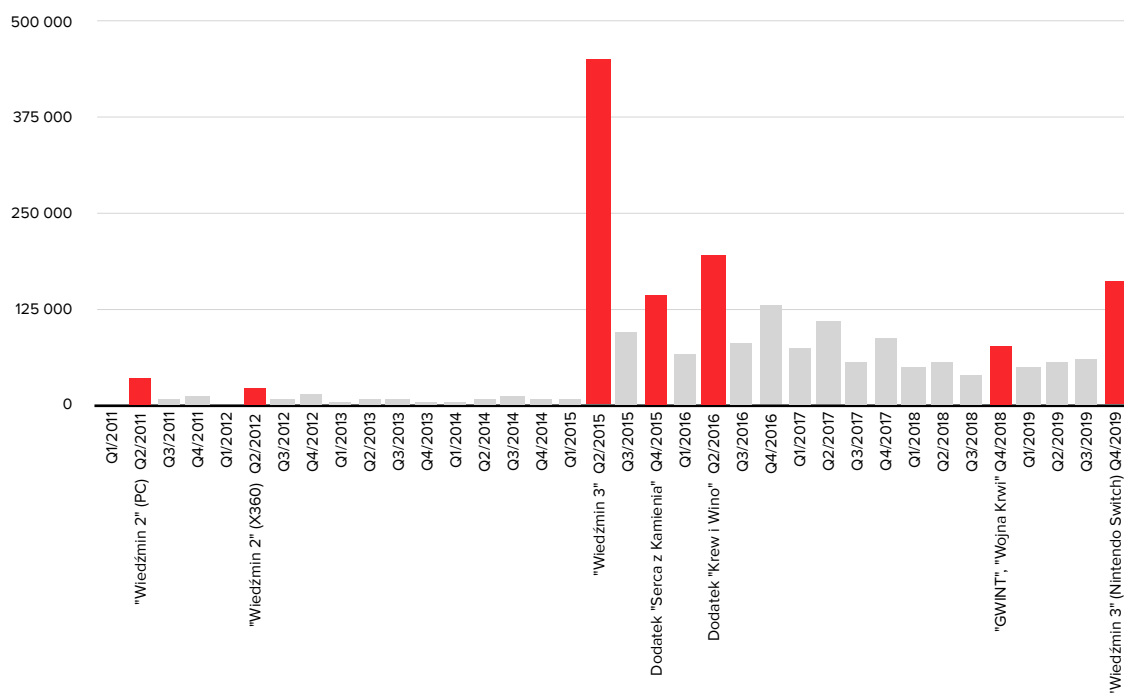
Biorąc pod uwagę sytuację dużej niepewności, w tym między innymi nieznaną czas trwania pandemii oraz fakt, iż dotychczasowe zmiany sytuacji w związku z pandemią koronawirusa następowały bardzo dynamicznie (w tym reakcje rządów poszczególnych krajów), na moment publikacji niniejszego sprawozdania nie ma możliwości wiarygodnego oszacowania wpływu pandemii COVID-19 na wyniki i sytuację Spółki i Grupy w średnim i długim okresie.

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.

Wykres 19 Kwartały premierowe segmentu CD PROJEKT RED – przychody ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów (w tys. zł) w latach 2011-2019



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.

Operowana obecnie gra *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* rozwijana jest w modelu gry jako serwis, w którym wolumen przychodów uzależniony jest od popularności serwisu oraz atrakcyjności nowych treści udostępnianych graczom w grze.

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 zależy między innymi od popularności gry i nowych treści udostępnionych graczom w danym okresie.

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

GRI 102-15

Dla dalszego rozwoju Spółki i Grupy krytyczna jest umiejętność utrzymania i rozwoju zespołu najlepszych twórców i specjalistów, a także przyciągania do pracy nad realizowanymi w Grupie projektami kolejnych ekspertów 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, Seulu 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 niniejszego sprawozdania.

W perspektywie pierwszego i kolejnych kwartałów 2020 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.

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 wiedzmińskiego 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.

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, szczególnie w kontekście prowadzonych prac nad zapowiedzianą

grą *Cyberpunk 2077* w wersji multiplayer.

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 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., osiągnęty 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 otwartych 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*.

Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju

Zarówno w odniesieniu do produkcji gier, cyfrowej dystrybucji oraz prac nad technologią GOG Galaxy – realizacja prac rozwojowych, prowadzenie ciągłych poszukiwań nowych rozwiązań i badanie ich efektywności oraz możliwości wykorzystania są wpisane w specyfikę i bieżącą działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Studio CD PROJEKT RED nieprzerwanie od 2008 r. prowadzi prace nad autorskim silnikiem o nazwie REDengine których celem jest tworzenie technologii do obsługi najbardziej zaawansowanych graficznie i złożonych fabularnie gier RPG na PC i konsole. Prace nad silnikiem obejmują również rozwój narzędzi do tworzenia gier oraz ich funkcjonalności.

Jedną z unikalnych cech stworzonej technologii jest obsługa gier opartych o nieliniową fabułę i rozgrywających się w otwartym świecie (ang. open-world games). To właśnie dzięki tej stworzonej przez Spółkę technologii gra *Wiedźmin 3: Dziki Gon* stała się benchmarkiem możliwości współczesnych platform growych uzyskując setki międzynarodowych nagród w tym między innymi szereg nagród za najlepszą grafikę.

Od mającej miejsce w 2015 roku premiery gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* prace nad czwartą generacją technologii REDengine dotyczą głównie nowych rozwiązań, które po raz pierwszy zostaną zastosowane w kolejnej produkcji – grze *Cyberpunk 2077*.

Prace nad czwartą generacją REDengine obejmują między innymi technologie opracowywane w ramach projektów, na które Spółka otrzymała w 2016 roku dofinansowanie w konkursie GameINN (Program Operacyjny Inteligentny Rozwój) i które z powodzeniem były kontynuowane w 2019 roku:

- City Creation – kompleksowa technologia służąca do kreacji „żywego”, grywalnego w czasie rzeczywistym, miasta o wielkiej skali, która bazuje na zasadach, sztucznej inteligencji i automatyzacji oraz uwzględnia opracowanie innowacyjnych procesów i narzędzi wspierających tworzenie najwyższej jakości gier z otwartym światem.
- Animation Excellence – kompleksowa technologia umożliwiająca znaczny wzrost jakości i produktywności skomplikowanych animacji ciała i twarzy na potrzeby gier RPG z otwartym światem, uwzględniająca również innowacyjne rozwiązania procesowe i unikalny zestaw dedykowanych narzędzi.
- Cinematic Feel – kompleksowa technologia umożliwiająca dostarczanie unikalnej, filmowej jakości w grach RPG z otwartym światem, uwzględniająca również innowacyjne rozwiązania procesowe i unikalny zestaw dedykowanych narzędzi.
- Seamless Multiplayer – kompleksowa technologia umożliwiająca tworzenie unikalnej rozgrywki dla wielu graczy, uwzględniająca wyszukiwanie przeciwników, zarządzanie sesją, replikację obiektów oraz wsparcie różnorodnych trybów rozgrywki razem z unikalnym zestawem dedykowanych narzędzi.

Powyższe projekty, realizowane nieprzerwanie od początku 2017 roku, dotyczą innowacyjnych rozwiązań, które powinny pozytywnie wpłynąć na zwiększenie konkurencyjności przyszłych tytułów AAA Spółki na rynku globalnym. Uzyskane wyniki zostaną wdrożone w przyszłych produkcjach Spółki począwszy od gry *Cyberpunk 2077*, której premiera planowana jest na 17 września 2020 roku.

W 2019 roku Studio CD PROJEKT RED wraz z zewnętrznymi partnerami prowadziło również prace nad dostosowaniem stworzonych wcześniej gier na nowe platformy sprzętowe:

- *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami na platformę Nintendo Switch – we współpracy z firmą Saber Interactive Inc. prowadzono prace nad dostosowaniem silnika REDengine oraz funkcjonalności gry do nowej platformy. Oprócz prac nad warstwami technologii, zrealizowano również prace w warstwie interfejsu i rozgrywki. Wydanie gry na urządzenie mobilne dało nowe możliwości fanom *Wiedźmina*, takie jak korzystanie z dotykowego ekranu konsoli, czy rozgrywkę po podłączeniu jej do telewizora, a funkcjonalność zapisu gry w chmurze pozwala na zapamiętanie postępów gry na Nintendo Switch i płynną kontynuację rozgrywki na PC. Premiera gry na nowej platformie odbyła się 15 października 2019 r., a gra otrzymała ocenę 85/100 punktów na portalu metacritic.com.
- *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* na platformę Nintendo Switch – wraz z partnerem, firmą Crunching Koalas, dostosowano grę do działania na nowej konsoli. Gra miała premierę 28 stycznia 2020 roku i uzyskała 84/100 punktów na portalu metacritic.com.
- *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* – dostosowanie gry na urządzenia mobilne z systemami operacyjnymi iOS oraz Android. Efektem było udostępnienie gry na system operacyjny iOS 29 października 2019 r. oraz na urządzenia z systemem Android 24 marca 2020 r. Były to pierwsze zrealizowane przez Spółkę prace rozwojowe dedykowane urządzeniom mobilnym i systemom iOS oraz Android.

Projekty dostosowujące gry na nowe platformy stanowiły dla Spółki nowe wyzwania i konieczność wprowadzenia szeregu zmian m.in. w zastosowanych technologiach, w tym optymalizacji działania kodu do możliwości kompaktowych urządzeń o odmiennej architekturze, ograniczonej mocy obliczeniowej i mniejszej pamięci, obsługę dotykowego interfejsu i sterowania. Otworzyło to nowe możliwości dla przyszłych produkcji Spółki.

W 2018 roku, CD PROJEKT uzyskał status Centrum Badawczo – Rozwojowego (CBR). W dniu 9 września 2019 Ministerstwo Przedsiębiorczości i Technologii wydało decyzję potwierdzającą badawczo-rozwojowy charakter prac Spółki i tym samym podtrzymującą status CBR nadany CD PROJEKT.

W 2019 roku GOG sp. z o.o. kontynuowała prace rozwojowe nad nową odsłoną klienta GOG GALAXY – aplikacją GOG GALAXY 2.0. Tworzona technologia jest nowatorskim w skali światowej rozwiązaniem umożliwiającym użytkownikom platformy GOG GALAXY 2.0 uzyskać jeden punkt dostępu do wszystkich swoich kont na wielu platformach dystrybucji gier i uzyskać możliwość:

- dostępu do swojej skonsolidowanej, cross-platformowej kolekcji gier wraz z zestawem wygodnych narzędzi do tworzenia własnych widoków bibliotek, w tym filtrowania, sortowania, oznaczania i dodawania własnych elementów graficznych, takich jak tapety i okładki gier;
- zainstalowania i uruchomienia z poziomu jednej aplikacji dowolnej gry PC zakupionej na platformach połączonych z kontem GALAXY 2.0;
- śledzenia w jednym miejscu wszystkich swoich osiągnięć i statystyk rozgrywki;
- zintegrowania w jednym miejscu list znajomych z innych platform i śledzenie ich aktywności online.

Propozycja jest rozwiązaniem dla wszystkich graczy na platformach PC i konsolach – wykraczając poza użytkowników GOG.COM.

Podczas targów E3 w czerwcu 2019 r. demo GOG GALAXY 2.0 zaprezentowane zostało czołowym mediom, takim jak Gamespot, IGN, Game Informer, The Verge. Następnie Spółka przeprowadziła pokazy w Warszawie dla kilkudziesięciu dziennikarzy i influencerów z Polski, a w czerwcu uruchomione zostały zamknięte beta testy. Odbiór aplikacji już na tym etapie był bardzo pozytywny, zarówno od strony mediów jak i użytkowników

z całego świata. Od 9 grudnia 2019 w ramach otwartej bety aplikacji GOG GALAXY 2.0 każdy może pobrać najnowszą jej wersję ze strony www.gogalaxy.com, przetestować i pomóc w jej rozwijaniu poprzez zgłaszanie uwag, sugestii i błędów.

W ramach projektów dofinansowanych przez Program GamelINN, w 2019 r. GOG sp. z o.o. zakończył prace nad innowacyjną cross-platformową technologią sieciową umożliwiającą dystrybucję gier typu multiplayer oraz świadczenie usług serwera rozgrywki użytkownikom końcowym niezależnie od posiadanego przez nich systemu operacyjnego, czy sprzętu.

Najważniejsze korzyści, jakie można przedstawić w kontekście rezultatów projektu to:

- stworzenie uniwersalnego systemu umożliwiającego komunikację lokalnego klienta (gry uruchamianej na komputerze, konsoli, urządzeniu mobilnym użytkownika) z architekturą serwerową i sieciową obsługującą wszystkie platformy, na które gra została stworzona,
- stworzenie infrastruktury sieciowej (chmury) zdolnej zapewnić funkcjonalności gry dla wielu osób naraz przy zachowaniu niezawodności i szybkiej realizacji zapytań,
- zapewnienie synchronizacji między kontami użytkownika na wielu platformach.

Umowy znaczące¹⁵

W okresie objętym sprawozdaniem, CD PROJEKT nie zawierał istotnych umów.

Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej

GRI 102-11, GRI 102-15

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.

¹⁵ Kryterium uznania umów za znaczące stanowi szacowana wartość zobowiązań z nich wynikających, które przekroczyć mogą 10% sumy skonsolidowanych aktywów Grupy Kapitałowej

RYZIKO ZWIĄZANE Z ODBIORCAMI

W segmencie CD PROJEKT RED bezpośrednimi odbiorcami CD PROJEKT S.A. są głównie dystrybutorzy i wydawcy, którzy nabywają fizyczne produkty lub licencje na wydawanie i dystrybucję produktów Spółki. Skuteczne pozyskiwanie odbiorców na oferowane tytuły uzależnione jest od wielu czynników (wpływa na to m.in. atrakcyjność samego produktu, plany wydawnicze potencjalnych odbiorców, upodobania konsumentów w poszczególnych krajach). CD PROJEKT S.A. dokłada starań, aby produkcje studia były każdorazowo na najwyższym możliwym poziomie, co przekłada się na atrakcyjność tych produktów dla ostatecznych konsumentów i jednocześnie ogranicza potencjalne ryzyko wycofania się licencjobiorców i dystrybutorów ze współpracy.

Ostatecznymi konsumentami produktów i użytkownikami serwisów Grupy CD PROJEKT są gracze, osoby fizyczne. Zapotrzebowanie na produkty i serwisy oferowane przez spółki z Grupy może podlegać zmieniającym się modom, trendom rynkowym lub nagłym zmianom percepcji określonych grup klientów. Za pośrednictwem Internetu, w tym między innymi publikowanych materiałów, forów dyskusyjnych czy mediów społecznościowych, odbiorcy produktów i serwisów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT mają możliwość błyskawicznej, masowej komunikacji i szerokiego wzajemnego oddziaływania na opinie i przekonania. Ewentualne nieprzewidziane zmiany sytuacji i percepcji grup klientów lub kreatorów opinii publicznej kształtują się poza kontrolą CD PROJEKT S.A. i jej podmiotów zależnych. W celu minimalizacji tego ryzyka spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT przywiązują szczególną uwagę do prowadzonej aktywnej komunikacji z użytkownikami końcowymi (m.in. poprzez media społecznościowe jak również samodzielnie prowadzone wsparcie techniczne dla klientów). Zgodnie z filozofią Grupy zarówno CD PROJEKT S.A., jak i jej podmioty zależne stawiają na ciągłą, otwartą i szczerą komunikację, dzięki której buduje się zaufanie i trwałe relacje z klientami.

RYZIKO UTRATY ZNACZĄCYCH DOSTAWCÓW

W segmencie CD PROJEKT RED Spółka pozyskuje od podmiotów zewnętrznych elementy składowe w procesie produkcji gier takie jak m.in.: systemy fizyki, systemy audio oraz inne specjalistyczne aplikacje i programy komputerowe używane do produkcji gier. Na rynku dostępnych jest relatywnie wiele rozwiązań, które mogą być wykorzystane w procesie produkcji gier. Spółka monitoruje rynek dostępnych rozwiązań i w razie konieczności mogą zostać podjęte działania mające na celu zmianę nabywanych elementów składowych lub narzędzi używanych w procesie produkcji. Działalność GOG sp. z o.o. opiera się na współpracy z twórcami, producentami oraz wydawcami gier i filmów, od których Spółka nabywa prawa do ich sprzedaży detalicznej przez Internet. Spółka stara się minimalizować potencjalne ryzyko utraty dostawców poprzez utrzymywanie dobrych relacji handlowych, a także dywersyfikację źródeł dostaw i ciągłe działania mające na celu pozyskanie nowych dostawców oferowanych produktów.

RYZIKO ZWIĄZANE Z BŁĘDEM INFRASTRUKTURY TECHNICZNEJ, WYCIEKU LUB UTRATY DANYCH

Działalność Grupy jest uzależniona od prawidłowego funkcjonowania systemów informatycznych, komputerów i serwerów. W wyniku awarii lub błędów infrastruktury technicznej mogą nastąpić przerwy w jej działaniu uniemożliwiające prowadzenie bieżącej działalności Grupy czy funkcjonowanie internetowych serwisów Grupy. Ponadto przechowywanie i przetwarzanie danych narażone jest na ryzyko ich kradzieży lub wycieku. Ewentualna awaria systemów lub dostęp do danych przez osoby nieuprawnione może skutkować utratą lub ujawnieniem

danych, obniżeniem przychodów ze sprzedaży, koniecznością poniesienia nieprzewidzianych kosztów lub kar. Dodatkowo Grupa może zostać narażona na utratę reputacji i w konsekwencji zaufania. Dla zapewnienia ciągłości prawidłowego funkcjonowania infrastruktury technicznej i zminimalizowania związanego z tym ryzyka, Grupa wdrożyła szereg zabezpieczeń i systemów zapewniających stały dostęp prądu elektrycznego głównej serwerowni (system UPS oraz agregat prądowłóczy). Główna serwerownia wyposażona jest w automatyczny system gaśniczy. W odniesieniu do kluczowych danych wykonywane są automatycznie kopie bezpieczeństwa na urządzeniach znajdujących się w innej strefie ogniowej. Szereg kluczowych procesów realizowanych jest z wykorzystaniem rozwiązań redundantnych, tj. takich, które w przypadku uszkodzenia elementu podstawowego powodują przejęcie jego funkcji przez element zapasowy, dzięki czemu mimo awarii system w dalszym ciągu pracuje poprawnie. Grupa dba o zapewnienie prawidłowego utrzymania i modernizacji systemów informatycznych niezbędnych do jej właściwego funkcjonowania. Na bieżąco monitorowane są i wprowadzane nowe aktualizacje oraz rozwiązania technologiczne usprawniające działanie serwerów i systemów, niemniej jednak mimo podejmowanych przez Grupę działań nie ma możliwości całkowitego wyeliminowania ryzyka awarii sprzętowej, wycieku lub utraty danych.

RYZIKO ZWIĄZANE Z PRZETWARZANIEM DANYCH OSOBOWYCH

Warunki przetwarzania danych osobowych regulują generalne przepisy dotyczące ochrony danych osobowych, w tym także Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO), które stosuje się w pełni od 25 maja 2018 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wdrożyła nowe rozwiązania prawne, organizacyjne i techniczne w celu zapewnienia bezpieczeństwa przetwarzanych danych osobowych i pełnej zgodności z nową regulacją. W razie gdyby stosowane obecnie lub wdrażane na przyszłość rozwiązania z zakresu ochrony danych okazały się nieskuteczne, może dojść do ujawnienia, zmiany bądź utraty danych, czy to na skutek awarii systemów, błędu ludzkiego czy nieuprawnionego działania osób trzecich. Naruszenie przepisów o ochronie danych osobowych może wiązać się z nałożeniem kar finansowych przez organ nadzorczy, jak również utratą reputacji i zaufania klientów. Od 25 maja 2018 r., ewentualne konsekwencje naruszenia przepisów stały się poważniejsze, ze względu na znaczne podwyższenie górnej granicy kar pieniężnych oraz rozszerzenie katalogu uprawnień naprawczych, którymi dysponują organy nadzorcze. Zastosowanie takich środków może wpłynąć negatywnie na sytuację finansową spółek Grupy Kapitałowej, jak również ich bieżącą i przyszłą działalność. Spółki z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w zakresie przetwarzania danych osobowych korzystają zarówno ze wsparcia wewnętrznych struktur, jak i usług podmiotów zewnętrznych. Pomimo wprowadzenia sformalizowanych procedur w tym zakresie, nie da się całkowicie wyeliminować potencjalnego ryzyka dla ochrony danych wynikających z bieżącej działalności.

RYZIKO BŁĘDNego OSZACOWANIA NAKŁADÓW I PRZYSZŁEJ SPRZEDAŻY

Produkcja, wydawanie i dystrybucja produktów wymaga oszacowania przed datą premiery rynkowej produktu przyszłej wartości sprzedaży własnych lub licencjonowanych produktów. W praktyce występują znaczące różnice pomiędzy poszczególnymi produktami w zakresie ilości sprzedanych sztuk i zdolności do generowania przez nie przychodów. Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w oparciu o wieloletnie doświadczenie szacują potencjał komercyjny każdego wprowadzanego do oferty tytułu, niemniej jednak nie ma możliwości całkowitego wyeliminowania ryzyka błędnego oszacowania nakładu i przyszłej sprzedaży.

RYZIKO ZWIĄZANE Z ROZSZERZENIEM DZIAŁALNOŚCI O NOWY SEGMENT BIZNESOWY DARMOWYCH GIER Z OPCJONALNYMI MIKROPŁATNOŚCIAMI (FREE TO PLAY – F2P)

Wraz z rozpoczęciem produkcji gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* Grupa CD PROJEKT rozszerzyła swoją działalność o darmowe gry online z opcjonalnymi mikropłatnościami (Free to Play – F2P). *GWINT* to gra karciana, dostępna w trybie rozgrywki wieloosobowej. Model biznesowy i cykl życia gier F2P jest inny niż w przypadku produkowanych dotychczas przez CD PROJEKT RED gier RPG. Spółka jest na etapie zdobywania doświadczenia w produkcji, rozwoju i marketingu „gier typu serwis” opartych o opcjonalne mikropłatności. Gra *GWINT* jest operowana między innymi na nowym dla Grupy rynku chińskim cechującym się w wielu obszarach specyfiką odmienną od rynków, na których dotychczas były dostępne produkty Grupy. Współpraca w tym projekcie z firmą GAEA – doświadczonym chińskim partnerem – powinna zmniejszyć ekspozycję Spółki na ryzyko związane z nowym rynkiem i nowym modelem biznesowym. Ewentualny brak sukcesu rynkowego nowego dla Grupy produktu może się przełożyć na gorsze od oczekiwanych wyniki finansowe – zarówno w odniesieniu do segmentu CD PROJEKT RED, jak i segmentu GOG.com współpracujących nad projektem *GWINT* w ramach utworzonego konsorcjum.

RYZIKO OPÓŹNIEŃ W PRODUKCJI GIER

Opóźniające się premiery gier wideo są zjawiskiem występującym w branży. Produkcja gier wideo jest złożonym, iteracyjnym i kosztownym procesem opartym z jednej strony na pracy twórczej i artystycznej, a z drugiej na ciągłym rozwoju i doskonaleniu warstwy technologicznej. Powoduje to, że istnieje ryzyko błędnego oszacowania harmonogramu prac nad konkretnym tytułem, ryzyko wystąpienia problemów technicznych związanych z warstwą programistyczną (np. niespełnianie przez grę wymogów jakościowych, problemy z poprawnym działaniem gry) lub brak bądź niedostateczny poziom finansowania. W odniesieniu do produktów nabywanych przez GOG sp. z o.o. spółka nie ma wpływu na opóźnienia produkcji po stronie dostawców. W odniesieniu do produkcji własnych realizowanych przez CD PROJEKT S.A. Spółka aktywnie zarządza harmonogramem prac, starając się minimalizować ryzyko potencjalnych opóźnień. Dążąc do dalszego poprawienia efektywności prac deweloperskich, zaimplementowano ustandaryzowany i częściowo zautomatyzowany system zarządzania produkcją, wprowadzając przy tym wysokie standardy szczegółowej i ścisłej kontroli nad zakresem i przebiegiem realizacji prac.

RYZIKO ZWIĄZANE Z CERTYFIKACJĄ

Produkcja gier na platformy „zamknięte” (np. konsole czy urządzenia z systemem iOS), a także wydawanie gier na rynkach dla których przepisy prawa wprowadzają wymóg uzyskania stosownej certyfikacji (np. Chiny) wymaga bezpośredniej współpracy z podmiotem dokonującym certyfikacji polegającej m. in. na konieczności przejścia przez proces weryfikacji gry (względnie jej kolejnej wersji lub dodatkowych materiałów do niej) przed wprowadzeniem danego produktu na rynek. Istnieje ryzyko rozwiązania współpracy z właścicielem platformy, opóźnienia, nieuzyskania lub utraty uzyskanej certyfikacji produktu, co może mieć wpływ na wysokość przychodów ze sprzedaży. CD PROJEKT S.A. przywiązuje dużą wagę do wywiązywania się z umów z właścicielami platform i wymogów technicznych oraz formalnych stawianych grom a jakość wytwarzanych produktów jest jednym z priorytetów realizowanej produkcji.

RYZIKO ZWIĄZANE Z PRAWAMI WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ

Skuteczne nabywanie, licencjonowanie oraz ochrona należących do Grupy lub wykorzystywanych przez nią praw własności intelektualnej, w tym znaków towarowych, jest istotnym elementem prowadzonej działalności.

Spółki Grupy nabywają majątkowe prawa autorskie do utworów, m.in. w procesie produkcji gier wideo, na podstawie umów zawieranych z autorami, pracownikami, współpracownikami oraz zewnętrznymi dostawcami. Pomimo wprowadzenia stosownych postanowień do umów przeniesienia praw autorskich nie można wykluczyć sytuacji, w której prawa zostały przeniesione nieskutecznie, nabyte od osoby nieuprawnionej lub nieumyślnie naruszone. Dodatkowym zagrożeniem w zakresie praw autorskich są obowiązujące w poszczególnych jurysdykcjach zróżnicowane przepisy mające na celu ochronę interesów twórców. Grupa Kapitałowa stara się stale analizować i dopasowywać zawierane umowy do bieżącej sytuacji prawnej w celu minimalizacji opisanych powyżej zagrożeń.

Ze względu na ekspansję produktów i serwisów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na terenie całego świata, charakterystyczna jest tendencja do oferowania produktów i serwisów Grupy pod nazwami w lokalnych językach i alfabetych. Istnieje ryzyko, że część z nazw wybranych będzie podobna lub identyczna z istniejącymi znakami towarowymi, co może skutkować ewentualnymi roszczeniami z tytułu naruszenia znaków towarowych. Istnieje również ryzyko odmowy rejestracji znaków na rzecz Grupy ze względu na podobieństwo lub identyczność ze znakami już zarejestrowanymi. Grupa prowadzi stały monitoring zgłoszeń znaków towarowych przez osoby trzecie, jak również bada rejestracje znaków przed wyborem określonej nazwy jako właściwej dla produktu.

W niektórych państwach dopuszczalna jest ochrona patentowa oprogramowania, koncepcji informatycznych czy elementów gier wideo. Spółki Grupy starają się monitorować sytuację w tym zakresie, niemniej jednak ze względu na niejednorodność przepisów prawa w poszczególnych jurysdykcjach dopuszczających szerokie wykorzystanie ochrony patentowej, nie można całkowicie wykluczyć ryzyka wystąpienia roszczeń patentowych w stosunku do spółek Grupy w związku z ewentualnym nieświadomym naruszeniem praw osób trzecich. Samo podniesienie roszczeń w odniesieniu do praw własności intelektualnej, patentów oraz znaków towarowych, może mieć negatywny wpływ na renomę Grupy oraz na jej dalszy rozwój.

Istotnym ryzykiem są również naruszenia praw przysługujących Spółce przez osoby trzecie. Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie mają bezpośredniego wpływu na poziom nielegalnego rozpowszechniania produktów, niemniej jednak w ramach dostępnych możliwości starają się oferować klientowi ostatecznemu produkty w różnych przedziałach cenowych i atrakcyjnych edycjach wydawniczych, zachęcając klientów korzystną relacją ceny do jakości i oferowanego serwisu – zarówno w ramach działalności realizowanej przez GOG sp. z o. o., a także w odniesieniu do własnych produktów Spółki.

Grupa stale udoskonala rozwiązania prawne stosowane w zawieranych umowach, a także dokonuje rejestracji znaków towarowych na terenie Unii Europejskiej oraz innych państw świata. Podejmowane są również działania mające na celu ograniczenie naruszeń praw własności przemysłowej oraz praw autorskich – między innymi, prowadzony jest monitoring naruszeń na portalach aukcyjnych w Europie, Stanach Zjednoczonych i w Azji.

RYZIKO ZWIĄZANE Z DOSTĘPNOŚCIĄ SPECJALISTÓW

Działalność spółek z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT oraz ich perspektywy rozwoju są w dużej mierze zależne od dostępności, wiedzy, doświadczenia, talentu i motywacji osób zatrudnionych. Ze względu na to, że branża gier wideo w Polsce rozwija się dynamicznie dopiero od kilkunastu lat, polskie uczelnie i szkoły zawodowe nie dostarczają na rynek pracy wystarczającej liczby absolwentów o kompetencjach w dziedzinie produkcji gier wideo. Działalność spółek Grupy oraz ich plany rozwojowe wymagają prowadzenia stałej rekrutacji nowych pracowników zarówno z Polski, jak i zagranicy. Niemożliwość zatrudnienia najwyższej klasy specjalistów lub utrata zatrudnionych już i doświadczonych osób może mieć wpływ na jakość lub terminy realizacji prowadzonych projektów a w konsekwencji na wyniki finansowe Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Spółki Grupy na bieżąco rozwijają i doskonalą wewnętrzne działy HR i rekrutacji zaś osobom zatrudnionym Grupa oferuje dobre warunki pracy, rynkowy poziom wynagrodzeń, systemy premiowe i motywacyjne (w tym system powszechnego udziału w wypracowanym wyniku) udział w szkoleniach i programy ich dofinansowania, oraz liczne benefity pozapłacowe (np. prywatną opiekę medyczną, dwie wewnętrzne kantyny, własną siłownię i dostęp do zewnętrznych klubów i zajęć sportowych). Dla zatrudnionych przyjeżdżających z zagranicy wypracowany został system relokacji oraz szereg aktywności mających na celu ułatwienie ich adaptacji w kraju.

RYZIKO UTRATY PŁYNNOŚCI I RYZIKO KREDYTOWE

W ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT realizacja planów rocznych, w tym planów dotyczących bieżącej płynności, weryfikowana i omawiana jest w cyklach miesięcznych. W celu ograniczenia ryzyka niewypłacalności nabywców, prowadzony jest stały monitoring spływu należności, a windykacja trudnych należności zlecana jest zewnętrznym, wyspecjalizowanym podmiotom. W ramach prowadzonej działalności występują przypadki koncentracji największych odbiorców, do których sprzedaż przekracza 10% łącznych przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Jednocześnie dzięki działalności segmentu GOG.com w roku 2019 blisko jedna trzecia skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy pochodziła bezpośrednio ze sprzedaży detalicznej na rzecz graczy – ostatecznych odbiorców produktów i serwisów Grupy. Grupa aktywnie zarządza pozostałymi dostępnymi składnikami majątku obrotowego, monitorując poziom gotówki oraz zadłużenia finansowego w relacji do kapitałów własnych oraz bieżących i planowanych wyników finansowych a także przyszłych planów inwestycyjnych. Na datę niniejszego sprawozdania Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie posiada zadłużenia z tytułu kredytów ani pożyczek i dysponuje wolnymi zasobami finansowymi w formie gotówki. Posiadane nadwyżki gotówkowe są lokowane w bankach współpracujących z Grupą lub w instrumentach finansowych niskiego ryzyka (z zachowaniem zasady dywersyfikacji otwieranych lokat i inwestycji). Zarządzanie płynnością w ramach Grupy ma w możliwie najwyższym stopniu zabezpieczyć płynność wymaganą do regulowania bieżących zobowiązań oraz bezpieczną realizację prowadzonych projektów produkcji gier i planów wydawniczych.

RYZIKO ZWIĄZANE Z UMOWAMI KREDYTOWYMI ORAZ RYZIKO STOPY PROCENTOWEJ I INFLACJI

W 2019 roku żadna ze spółek Grupy nie posiadała zadłużenia z tytułu kredytów bankowych, zewnętrznych pożyczek czy obligacji. W Grupie funkcjonuje kilka umów leasingowych dotyczących użytkowanych środków transportu o łącznej wartości istotnie niższej od dodatniego salda środków pieniężnych i lokat.

W związku z faktem, iż nadwyżki środków pieniężnych inwestowane są głównie w lokaty bankowe, spadek wysokości stóp procentowych może mieć negatywny wpływ na poziom przychodów finansowych Grupy Kapitałowej. Uzyskiwane przychody finansowe z lokat bankowych lub inwestycji w instrumenty finansowe niskiego ryzyka w odniesieniu do posiadanych przez Grupę rezerw gotówkowych mogą nie zrekompensować strat spowodowanych inflacją.

RYZIKO ZWIĄZANE Z PORĘCZENIAMI

Zawarte przez spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT wybrane umowy mogą łączyć się z istnieniem poręczeń. Istnienie poręczeń może potencjalnie spowodować konieczność pokrycia przez poręczycieli na zasadach odpowiedzialności solidarnej z dłużnikiem zobowiązań zaciągniętych przez inny podmiot będący stroną danej umowy. Szczegółowe informacje w zakresie istniejących poręczeń udzielonych przez podmioty z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT zawarte są w sekcji „Zobowiązania warunkowe z tytułu udzielonych gwarancji i poręczeń” Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2019.

TESTY NA UTRATĘ WARTOŚCI AKTYWÓW

Zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej Spółki Grupy przeprowadzają testy na utratę wartości aktywów. Nie ma pewności, że wyniki testów na utratę wartości aktywów przeprowadzone w przyszłości dadzą pozytywne rezultaty.

RYZIKO UMOCNIEŃ KURSU PLN W STOSUNKU DO USD I EUR

Ze względu na globalny charakter prowadzonej przez Grupę Kapitałową CD PROJEKT działalności, w ramach której większość przychodów generowana jest w walutach obcych, jest ona narażona na ryzyko związane z nagłymi zmianami kursów walutowych, w tym w szczególności ryzyko umocnienia złotego.

Większość umów wydawniczo-dystrybucyjnych, w których CD PROJEKT S.A. jest stroną jako producent gier, bazuje na rozliczeniu w walutach obcych – głównie w USD oraz w EUR. W związku z tym osłabienie kursu USD lub EUR w relacji do złotego jest dla Grupy zjawiskiem niepożądanym powodującym zmniejszenie przychodów z tytułu sprzedaży. CD PROJEKT S.A. stara się minimalizować ekspozycję walutową w prowadzonej działalności, niemniej jednak nie ma możliwości całkowitego wyeliminowania ciężącego na Spółce ryzyka walutowego.

Przychody GOG sp. z o.o. generowane są w 13 walutach w tym w największym stopniu w USD oraz, w mniejszym w EUR, PLN, GBP, RUB, CAD, AUD i innych podczas gdy koszty ponoszone są głównie w USD oraz w PLN. W związku z tym osłabienie się kursu walut w których GOG uzyskuje przychody ze sprzedaży w stosunku do USD lub PLN, jest dla Grupy Kapitałowej CD PROJEKT zjawiskiem niepożądanym, powodującym zmniejszenie przychodów i wyniku realizowanego przez GOG sp. z o.o.

RYZIKO ZWIĄZANE ZE ZMIANAMI OGÓLNEJ SYTUACJI MAKROEKONOMICZNEJ

Kondycja gospodarki światowej, w tym skutki światowych kryzysów politycznych, ekonomicznych lub rozwoju pandemii mogą wpływać na działalność, sytuację finansową i wyniki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Negatywna sytuacja związana z pandemią, makroekonomiczna lub polityczna może powodować utrudnienia w dostępie do finansowania, zachowawcze postawy konsumentów lub pojawienie się ograniczeń możliwości sprzedaży w konsekwencji wprowadzonych sankcji ekonomicznych lub regulacji lokalnych. Spółki Grupy Kapitałowej starają się monitorować wpływ sytuacji globalnej na rynki, na których operują i w miarę możliwości maksymalnie dostosowywać prowadzoną działalność do zmieniającej się sytuacji.

RYZIKO ZWIĄZANE Z ROZWOJEM NOWYCH TECHNOLOGII

W segmencie elektronicznej rozrywki, w którym działa Grupa Kapitałowa CD PROJEKT, ma miejsce dynamiczny rozwój stosowanych technologii i rozwiązań informatycznych. Duże tempo rozwoju produktów powoduje konieczność szybkiego dostosowania się do zmian poprzez ciągłe opracowywanie nowoczesnych rozwiązań i oferowanie coraz bardziej zaawansowanych produktów. Zmiany technologiczne mogą mieć również wpływ na metody dostarczania gier konsumentom, a także na platformy systemowe, na których gra się w gry wideo. Od 2008 r. studio CD PROJEKT RED prowadzi stałe prace nad własnym silnikiem o nazwie REDengine, który ma umożliwić produkcję najlepszych, rozbudowanych gier z gatunku RPG na komputery PC i konsole. Jego kolejne iteracje wzbogacały go m.in. o możliwość budowania nieliniowych historii, sprawne zarządzanie rozszerzeniami czy optymalizowały jego pracę. Aktualnie studio pracuje nad czwartą wersją REDengine, której celem jest dalsze przesunięcie granicy możliwości współczesnych gier AAA. Przynależność do wąskiej grupy deweloperów produkujących gry na własnej technologii jest dużą przewagą Spółki ale może się wiązać z potencjalnym ryzykiem wynikającym z przywiązania do autorskiej technologii w dynamicznie zmieniającym się środowisku. Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT starają się monitorować zmiany technologii mogące mieć wpływ na prowadzoną działalność i na bieżąco adaptować strategię do pojawiających się zmian technologicznych, które wpływają na proces produkcji lub dystrybucji gier.

RYZIKO ZWIĄZANE ZE ZMIANAMI REGULACJI PRAWNYCH, PODATKOWYCH ORAZ RYZIKO RÓŻNYCH JURYSDYKCJI

Częste zmiany przepisów prawa, różne lub zmieniające się jego interpretacje, zarówno w Polsce, jak i poza jej granicami, stanowią potencjalne zagrożenie i przyczyniają się do zwiększenia niepewności związanej z prowadzeniem działalności gospodarczej. Dotyczy to m.in. uregulowań i interpretacji przepisów podatkowych, uregulowań dotyczących prawa handlowego, ochrony własności intelektualnej oraz przepisów prawa pracy czy dotyczących rynku kapitałowego. Każda zmiana przepisów lub ich interpretacji może zmierzać w kierunku powodującym wystąpienie negatywnych skutków dla działalności Grupy – spowodować ryzyko obciążenia karami administracyjnymi, ryzyko odszkodowawcze, wzrost kosztów działalności Grupy Kapitałowej wpływający na jej wyniki finansowe oraz powodować trudności w ocenie skutków przyszłych zdarzeń czy decyzji. Zmiany przepisów prawa mogą mieć wpływ na otoczenie prawne działalności gospodarczej, w tym także Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Wejście w życie nowych regulacji prawnych może wiązać się między innymi z problematyką związaną z wykładnią prawa i jego stosowaniem, a także z niejednołitą linią interpretacyjną.

W ostatnim czasie szczególnie intensywnym zmianom podlega prawo podatkowe w Polsce. Ustawodawca podatkowy nakłada na podatników nowe obowiązki sprawozdawcze, wprowadza szereg ograniczeń w m.in. zaliczalności wybranych kategorii wydatków do kosztów uzyskania przychodów, równocześnie udostępniając rozwiązania w postaci ulg podatkowych pozwalających na efektywne obniżenie zobowiązań podatkowych. Korzystanie przez spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT ze wspomnianych ulg podatkowych wymaga wypracowania wewnętrznych standardów ich dokumentowania i rozliczania które mogą potencjalnie zostać zakwestionowane przez organy administracji skarbowej.

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

Istotne znaczenie dla działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT może mieć Dyrektywa w sprawie praw autorskich na jednolitym rynku cyfrowym, nad którą zaawansowane prace prowadzą obecnie organy Unii Europejskiej. Obecny projekt Dyrektywy nakłada nowe obowiązki na nabywców praw autorskich, platformy internetowe, a także przyznaje twórcom nowe uprawnienia. Ostateczny tekst Dyrektywy, data jej wejścia w życie oraz sposób jej implementacji w poszczególnych krajach nie są jeszcze znane. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT monitoruje postęp prac nad Dyrektywą w celu podjęcia odpowiednich kroków prawnych i organizacyjnych w przypadku jej uchwalenia.

W celu zminimalizowania ryzyka związanego z istotnymi zmianami regulacji prawnych dotyczących prowadzonej działalności, w ramach Grupy funkcjonują niezależne pionery prawne dedykowane do poszczególnych segmentów działalności oraz wewnętrzny dział podatkowy czuwający nad poprawnością rozliczeń z urzędami skarbowymi. Wdrażane są procedury mające na celu usystematyzowanie procesów wewnętrznych i zabezpieczenie właściwego sposobu realizacji obowiązków prawnych.

Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, zarówno krajowe, jak i zagraniczne, w ramach prowadzonej działalności podlegają regulacjom prawnym i podatkowym obowiązującym w krajach, w których funkcjonują, ale również w krajach, w których oferują i sprzedają produkty i towary oraz częściowo również regulacjom prawnym obowiązującym w krajach, z których kupują lub licencjonują wydawane przez siebie produkty lub rozwiązania wykorzystywane w bieżącej działalności. Duża część zawartych z zagranicznymi partnerami umów zakupu, sprzedaży lub licencjonowania zawierana jest według jurysdykcji kraju wskazanego przez drugą stronę umowy. Sytuacja taka może rodzić ryzyko nieprawidłowej interpretacji przez spółki Grupy przepisów zagranicznych jurysdykcji lub zapisów umów zawartych według obcej jurysdykcji. Zależność od wielu systemów prawa w szeregu krajów wiąże się z ryzykiem potencjalnego, nieświadomego naruszenia przepisów obcych jurysdykcji. W celu zminimalizowania tego ryzyka spółki z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT korzystają z zagranicznych doradców prawnych specjalizujących się w danej tematyce.

RYZYKO SPADKU CEN RYNKU NIERUCHOMOŚCI ORAZ ZNISZCZENIA LUB UTRATY MIENIA

CD PROJEKT S.A. w związku z nabyciem aktywów w postaci sąsiadujących nieruchomości położonych w Warszawie przy ul. Jagiellońskiej 74 i 76, jak również planowanymi projektami związanymi z modernizacją zakupionych budynków, narażona jest na ryzyko spadku cen na rynku nieruchomości. Spółka dysponuje ponad 24 tys. metrów kwadratowych powierzchni gruntu i ponad 18 tys. metrów kwadratowych powierzchni użytkowej, w tym w większości powierzchni biurowych. Grupa nie ma wpływu na zmiany sytuacji na rynku nieruchomości,

lecz stara się dołożyć najwyższej staranności, aby stworzyć na nabytych aktywach jedyny w swoim rodzaju kampus technologii kreatywnych, który zabezpieczy Spółce możliwość dalszego rozwoju i umożliwi kreowanie przestrzeni zgodnie z potrzebami prowadzonej działalności na długie lata. Planowane inwestycje i zmiana charakteru nabytych nieruchomości powinny się jednocześnie przełożyć na wzrost ich atrakcyjności.

Grupa Kapitałowa dysponując aktywami trwałymi, w tym między innymi wyżej wymienionymi budynkami, narażona jest na ryzyka związane z ich zniszczeniem lub utratą. W celu zabezpieczenia się przed tym ryzykiem, Grupa między innymi zawarła umowy na ochronę obiektów i znajdującego się w nich mienia, zawarła odpowiednie polisy ubezpieczeniowe, a także wprowadziła nowoczesny monitoring cyfrowy.

RYZIKO ZWIĄZANE Z DOTACJAMI

Spółki Grupy korzystają z dotacji wspierających realizowane projekty inwestycyjne i rozwojowe. Korzystanie z tej formy dofinansowania może wiązać się między innymi z ryzykiem zakwestionowania poprawności sporządzonej dokumentacji, zasadności uzyskanych dofinansowań czy sporządzonych kalkulacji i rozliczeń zarówno w trakcie realizacji projektów, jak i przez wiele lat od ich zakończenia. Spółka stara się dochowywać najwyższej staranności przy procesach związanych z uzyskaniem dofinansowania, zatrudnia dedykowanych, wewnętrznych specjalistów do sporządzania wymaganej dokumentacji i obsługi procesów związanych z dotacjami, a w złożonych kwestiach posiłkuje się pomocą zewnętrznych profesjonalnych doradców.

RYZIKO ZWIĄZANE Z DZIAŁANAMI KONKURENTÓW

Na wyniki osiągnięte przez Grupę może mieć wpływ strategia obrona przez firmy konkurencyjne, ich pozycja finansowa oraz zdolność do pozyskiwania kapitału na korzystnych warunkach. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT w ramach swojej działalności stara się minimalizować wspomniane ryzyko poprzez aktywną politykę wydawniczą oraz dbanie o najwyższą jakość wytwarzanych produktów własnych i prowadzonych serwisów.

RYZIKO ZWIĄZANE Z SYTUACJĄ NA GPW/PRÓBAMI MANIPULACJI

Ceny akcji CD PROJEKT S.A. notowanych na warszawskiej Giełdzie Papierów Wartościowych w sposób naturalny podlegają wahaniom. Zmiany cen akcji mogą wynikać z czynników zarówno zależnych, jak i niezależnych od Grupy, takich jak np. sytuacja finansowa Grupy, perspektywy rozwoju, czy też ogólna koniunktura na rynku kapitałowym. Na poziom cen akcji CD PROJEKT może mieć wpływ również rozpowszechnianie przez osoby trzecie nierzetelnych informacji oraz pogłosek, które wprowadzają lub mogą wprowadzać w błąd co do sytuacji Grupy lub prowadzonej w jej ramach działalności (manipulacja). CD PROJEKT dokłada wszelkich starań, aby umożliwić inwestorom równy dostęp do wiarygodnych informacji dotyczących Spółki za pośrednictwem raportów bieżących i okresowych, poprzez publikację najważniejszych informacji na stronie internetowej Spółki www.cdprojekt.com, aktywność na dedykowanym relacjom inwestorskich profilu Twitter @CDProjektRED_IR, cykliczne spotkania z inwestorami i analitykami rynku czy prowadzenie bieżącej komunikacji w formie dedykowanego forum inwestorskiego, dostępnego na oficjalnej stronie internetowej Spółki.

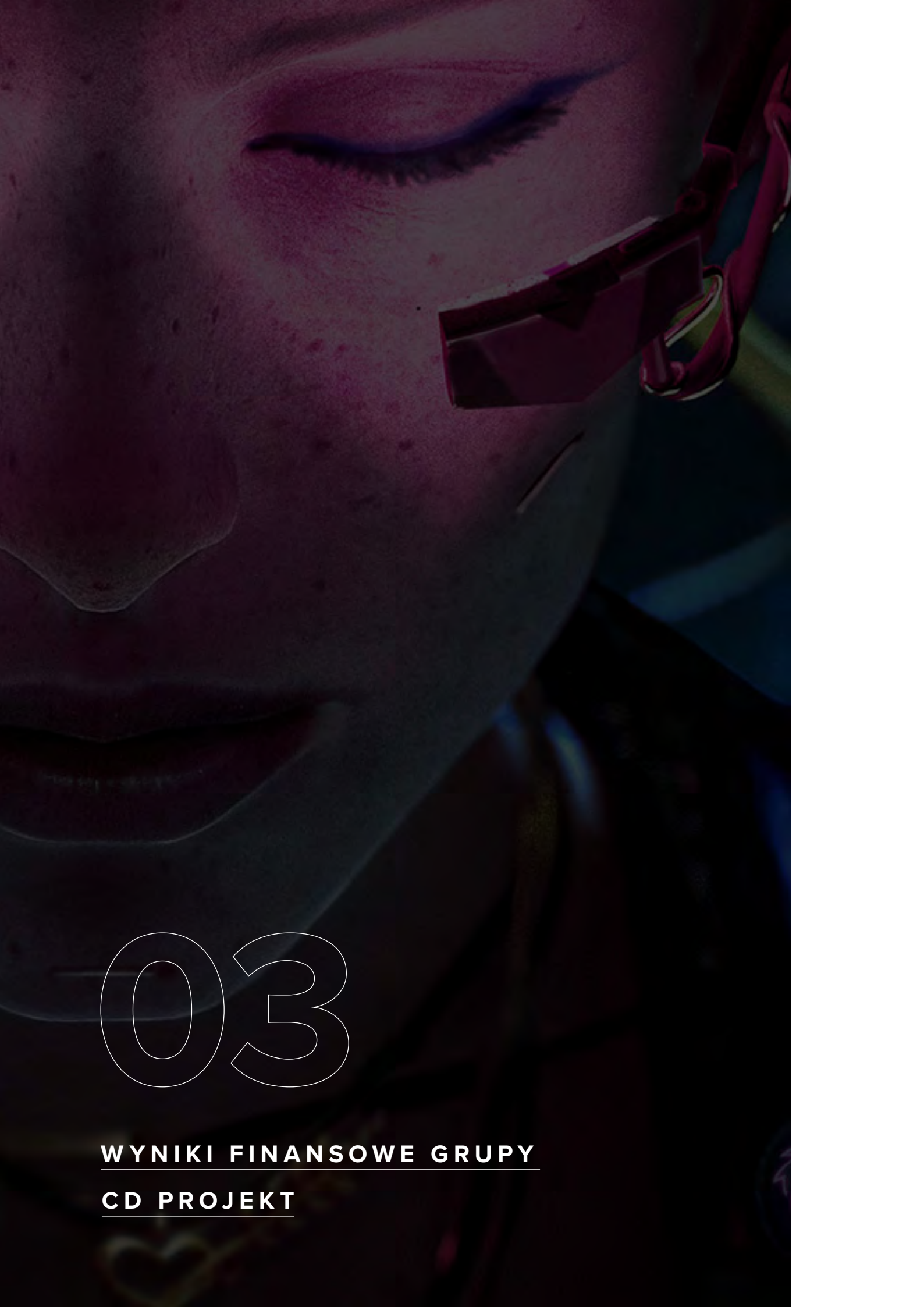
RYZIKO UTRATY REPUTACJI

Dobra reputacja Spółki i jej podmiotów zależnych może pozytywnie wpływać na skłonność konsumentów do nabywania produktów i usług Grupy, perspektywy rozwoju oraz możliwość pozyskania nowych i utrzymania obecnych pracowników, współpracowników, podwykonawców i kontrahentów, a także nastawienie szerokiego otoczenia i interesariuszy Spółki i Grupy. W wyniku zdarzeń, zarówno zależnych, jak i niezależnych od Grupy, istnieje ryzyko utraty reputacji, które może w sposób negatywny oddziaływać na Spółkę lub jej podmioty zależne, a w konsekwencji na kondycję finansową Grupy. Zarząd wierzy, iż działanie oparte na zasadzie fair play, uczciwe traktowanie osób zatrudnionych, graczy i partnerów biznesowych, ciągła, otwarta i szczerza komunikacja z konsumentami, a także koncentracja na jakości oferowanych produktów i usług są podstawą długofalowej budowy reputacji Grupy.

Wymienione powyżej wartości leżą u podstaw prowadzonej działalności biznesowej i jako kluczowe dla niej zawarte zostały w Filozofii Grupy CD PROJEKT stanowiącej część przyjętej przez Zarząd Strategii Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

RYZIKO ZWIĄZANE Z WIRUSEM SARS-COV-2 (COVID-19)

Informacje dotyczące wpływu pandemii koronawirusa na działalności Grupy opisane zostały w niniejszym sprawozdaniu w sekcji Wpływ pandemii COVID-19 na działalność Grupy CD PROJEKT.



03

WYNIKI FINANSOWE GRUPY

CD PROJEKT

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

GRI 201-1

OPIS I OCENA CZYNNIKÓW ORAZ NIETYPOWYCH ZDARZEŃ MAJĄCYCH WPŁYW NA WYNIK Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY CD PROJEKT W 2019 R.

Największy wpływ na wyniki, aktywa, pasywa, kapitał oraz przepływy środków pieniężnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 2019 r. miały:

- kontynuowana wysoka sprzedaż gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami (*Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino*) w wersjach na komputery PC oraz konsole PlayStation 4 i Xbox One,
- premiera trzeciej części *Wiedźmina* z dodatkami na konsole Nintendo Switch zrealizowana 15 października 2019 r.,
- utrzymanie i rozwój serwisu *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* (w tym debiut na platformie iOS 29 października 2019 r.),
- prace rozwojowe, promocja i przedsprzedaż najnowszego tytułu studia CD PROJEKT RED gry *Cyberpunk 2077*,
- współpraca z wybranymi partnerami wydawniczymi w ramach kampanii dotyczącej gry *Cyberpunk 2077*, wiążąca się z wzajemną promocją i partycypacją partnerów w kosztach prowadzonej kampanii, w efekcie której nastąpił znaczący wzrost Przychodów ze sprzedaży usług CD PROJEKT S.A.

ZDARZENIA NIETYPOWE

Na koniec pierwszego półrocza 2019 r. dokonano zmiany dotychczasowego szacunku odnośnie prawdopodobnego okresu realizacji programu motywacyjnego i w konsekwencji dokonano rozliczenia kosztów związanych z przyznanymi uprawnieniami w krótszym niż pierwotnie szacowano okresie. Szybsze rozpoznanie kosztów związanych z funkcjonowaniem programu w odniesieniu do okresów historycznych ujęto jednorazowo w księgach w okresie dokonania zmiany szacunku, to jest w drugim kwartale 2019 roku.

31 października 2019 r. CD PROJEKT S.A. nabyła kompleks nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 74 w Warszawie.

W 2019 roku nie wystąpiły inne zdarzenia nietypowe mające znaczący wpływ na wynik działalności Grupy.

WYBRANE DANE ZE SKONSOLIDOWANEGO RACHUNKU ZYSKÓW I STRAT

Tabela 10 Wybrane dane ze skonsolidowanego rachunku zysków i strat (w tys. zł)

	01.01.2019-31.12.2019	01.01.2018-31.12.2018
Przychody ze sprzedaży	521 272	362 901
Przychody ze sprzedaży produktów	304 475	235 919
Przychody ze sprzedaży usług	38 304	108
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	178 493	126 874
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	161 308	106 254
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	31 657	12 692
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	129 651	93 562
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	359 964	256 647
Koszty sprzedaży	125 341	107 183
Koszty ogólnego zarządu	57 113	36 602
Pozostałe przychody operacyjne	8 274	2 480
Pozostałe koszty operacyjne	5 503	3 134
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instrumentów finansowych	5	184
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	180 286	112 392
Przychody finansowe	9 463	10 771
Koszty finansowe	587	130
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	189 162	123 033
Podatek dochodowy	13 847	13 699
Zysk/(strata) netto	175 315	109 334
Zysk/(strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu	175 315	109 334
Zysk/(strata) netto na jedną akcję (w zł)		
Podstawowy za okres obrotowy	1,82	1,14
Rozwodniony za okres obrotowy	1,74	1,09

OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO RACHUNKU ZYSKÓW I STRAT GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Suma **Przychodów ze sprzedaży** Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 2019 r. wyniosła 521 272 tys. zł i była o 43,6% wyższa od wartości osiągniętej w 2018 r.

Największy udział w przychodach (58,4%) Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w omawianym okresie miały **Przychody ze sprzedaży produktów**, głównie z tytułu:

- przychodów licencyjnych z kontynuowanej, bardzo dobrej sprzedaży gry *Wiedźmin 3: Dzikie Gon* wraz z dodatkami *Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino*,
- przychodów licencyjnych z dystrybucji wydanej 15 października 2019 r. wersji gry *Wiedźmin 3: Dzikie Gon* na platformę Nintendo Switch,
- przychodów i 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 2019 roku była o 29,1% wyższa od wyniku uzyskanego w roku ubiegłym.

Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów stanowiły 34,2% udziału w całości przychodów Grupy i osiągnęły wartość o 40,7% wyższą względem okresu porównawczego.

Największy udział w tej grupie przychodów ma realizowana za pośrednictwem platformy GOG.com dystrybucja do ostatecznych klientów gier od zewnętrznych dostawców, która osiągnęła w raportowanym okresie najwyższy poziom w historii segmentu GOG. Jest to między innymi zasługa serii bardzo udanych akcji promocyjnych, dodania do oferty serwisu szeregu bardzo dobrze przyjętych premier i kolejnych wyczekiwanych przez użytkowników produkcji.

Duży wzrost przychodów ze sprzedaży towarów i materiałów względem okresu porównawczego zanotował również segment CD PROJEKT RED. Przede wszystkim ze względu na duże wpływy związane ze sprzedażą dystrybutorom elementów edycji fizycznych własnych tytułów (nośniki, pudełka, figurki etc.), w tym przede wszystkim elementów fizycznych edycji kolekcjonerskiej gry *Cyberpunk 2077* oraz kompletnych zestawów i elementów zestawów gry *Wiedźmin 3* na platformę Nintendo Switch. W omawianej pozycji ujmowane są również przychody z tytułu sprzedaży klientom indywidualnym produktów związanych z grami i markami CD PROJEKT RED w ramach internetowego sklepu firmowego www.store.cdprojektred.com.

Istotną składową przychodów Grupy w 2019 r. były również **Przychody ze sprzedaży usług** segmentu CD PROJEKT RED stanowiące 8% całości przychodów Grupy CD PROJEKT. CD PROJEKT RED osiągnęła je w wyniku współpracy z partnerami wydawniczymi w ramach kampanii promocyjnej i wzajemnej promocji oraz partycypacji partnerów w kosztach kampanii przede wszystkim gry *Cyberpunk 2077* oraz w mniejszej części gry *Wiedźmin 3: Dzikie Gon Edycja Kompletna* na platformę Nintendo Switch.

Bezpośrednio towarzyszące sprzedaży **Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów** wyniosły w ujęciu skonsolidowanym 161 308 tys. zł i były wyższe o 51,8% w stosunku do wartości wykazanej w okresie porównawczym.

Wzrost kosztu własnego sprzedaży w stosunku do okresu porównawczego wynika przede wszystkim ze wzrostu udziału Przychodów ze sprzedanych towarów i materiałów w całości przychodów Grupy i w konsekwencji wzrostu **Wartości sprzedanych towarów i materiałów**. Największą część tej grupy kosztów stanowi koszt własny sprzedaży towarów od zewnętrznych dostawców platformy GOG.com, który wynika wprost ze zwiększonej sprzedaży segmentu GOG. Jednakże na sam przyrost względem poprzedniego okresu złożyły się przede wszystkim koszty sprzedaży elementów fizycznych własnych tytułów i koszty sprzedanych produktów franczyzowych w segmencie CD PROJEKT RED.

Wzrost **Kosztów wytworzenia sprzedanych produktów i usług** wynika głównie z ujmowania przez cały rok 2019 amortyzacji nakładów na prace rozwojowe projektów *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* oraz *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*, których premiera miała miejsce w październiku 2018 r., oraz rozpoczęcia amortyzacji nakładów rozwojowych na wytworzenie gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* na platformę Nintendo Switch, która miała premierę w październiku 2019 r. Do premier wymienionych gier nakłady na wytworzenie obu projektów podlegały kapitalizacji.

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 gier *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* i *Wiedźmin 3: Dziki Gon* na Nintendo Switch 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.

Ponadto w omawianej pozycji Grupa ujęła koszt własny sprzedaży związany z uzyskanymi Przychodami ze sprzedaży usług.

Grupa CD PROJEKT wygenerowała w analizowanym okresie **Zysk brutto na sprzedaży** w wysokości 359 964 tys. zł, to jest o 40,3% większy niż w 2018 roku. Wypracowana przez Grupę rentowność brutto (udział Zysku brutto na sprzedaży w Przychodach ze sprzedaży) wynosiła 69,1%.

Na wykazane przez Grupę CD PROJEKT w roku 2019 **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 *Wiedźmin 3: Dziki Gon Edycja Kompletna* na platformę Nintendo Switch.

Drugą znaczącą grupę skonsolidowanych Kosztów sprzedaży stanowiły koszty związane z funkcjonowaniem 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 służącej funkcjonowaniu platformy.

Kolejną znaczącą pozycją Kosztów sprzedaży w 2019 r. były koszty serwisu, utrzymania i rozwoju oraz promocji gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*, w tym prac nad wydaną w październiku wersją na urządzenia

z systemem iOS oraz wydaną w marcu 2020 r. wersją na urządzenia z systemem operacyjnym Android. Koszty te wykazywane są w ramach współpracy na zasadach konsorcjum zarówno przez segment CD PROJEKT RED, jak i segment GOG.com.

W ramach Kosztów sprzedaży Grupa CD PROJEKT rozpoznaje również koszty utrzymania i wynagrodzeń (zarówno stałych, jak i uzależnionych od wyniku) zespołów wewnętrznych działów wydawniczych Spółki, członków zarządu oraz koszty innych usług obcych związanych z aktywizacją sprzedaży.

Łączna wartość skonsolidowanych Kosztów sprzedaży Grupy w bieżącym okresie wyniosła 125 341 tys. zł i uległa zwiększeniu o 16,9% w stosunku do wartości z okresu porównawczego.

Koszty ogólnego zarządu Grupy CD PROJEKT w roku 2019 wyniosły 57 113 tys. zł i były o 56% wyższe od kosztów ujawnionych w okresie porównawczym.

Wpływ na istotne zwiększenie miała przede wszystkim dokonana aktualizacja szacunku odnośnie do spodziewanego okresu realizacji kryteriów Programu motywacyjnego w segmencie CD PROJEKT RED. 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. 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.

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

Na koniec roku 2019 Grupa wykazała nadwyżkę **Przychodów finansowych** nad **Kosztami finansowymi** w wysokości 8 876 tys. zł., to jest o 16,6% niższą niż w okresie porównawczym. Spadek jest głównie wynikiem niższych przychodów odsetkowych z depozytów bankowych i wykazania kosztów odsetek od leasingu powierzchni biurowych w związku z wprowadzeniem ujawnień wymaganych przez MSSF 16.

Skonsolidowany **Zysk brutto** za rok 2019 wyniósł 189 162 tys. zł i był o 53,7% wyższy niż rok wcześniej.

Podatek dochodowy Grupy za rok 2019 wyniósł 13 847 tys. zł i pomimo istotnego wzrostu wyniku brutto był zbliżony do wartości z roku ubiegłego. Efektywna stopa obciążeń podatkowych Grupy za 2019 r. wynosiła 7,3%. Na jej wysokość wpływ miało zastosowanie preferencyjnych zasad opodatkowania dochodów osiąganych z komercjalizacji kwalifikowanych praw własności intelektualnej (IP BOX) oraz ulgi na działalność badawczo-rozwojową (Ulga B+R).

Skonsolidowany **Zysk netto** Grupy za rok 2019 wyniósł 175 315 tys. zł i był o 60,3% wyższy niż w roku ubiegłym.

Rentowność netto Grupy (udział Zysku netto po opodatkowaniu w Przychodach ze sprzedaży) za okres sprawozdawczy wyniosła 33,6% (w roku ubiegłym wskaźnik ten wyniósł 30,1%).

WYBRANE DANE Z RACHUNKU ZYSKÓW I STRAT GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT W PODZIALE NA SEGMENTY

Tabela 11 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	369 332	162 256	(10 316)	521 272
Przychody ze sprzedaży produktów	292 386	7 633	4 456	304 475
Przychody ze sprzedaży usług	41 945	250	(3 891)	38 304
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	35 001	154 373	(10 881)	178 493
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	53 763	114 275	(6 730)	161 308
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	25 606	6 361	(310)	31 657
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	28 157	107 914	(6 420)	129 651
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	315 569	47 981	(3 586)	359 964
Koszty sprzedaży	86 476	41 029	(2 164)	125 341
Koszty ogólnego zarządu	54 132	4 400	(1 419)	57 113
Pozostałe przychody operacyjne	8 085	1 424	(1 235)	8 274
Pozostałe koszty operacyjne	6 308	399	(1 204)	5 503
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instrumentów finansowych	5	–	–	5
Zys/(strata) na działalności operacyjnej	176 743	3 577	(34)	180 286
Przychody finansowe	9 673	466	(676)	9 463
Koszty finansowe	547	735	(695)	587
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	185 869	3 308	(15)	189 162
Podatek dochodowy	13 522	325	–	13 847
Zysk/(strata) netto	172 347	2 983	(15)	175 315
Zysk/(strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu	172 347	2 983	(15)	175 315

OMÓWIENIE RACHUNKU ZYSKÓW I STRAT W PODZIALE NA SEGMENTY DZIAŁALNOŚCI

Segment CD PROJEKT RED

Suma **Przychodów ze sprzedaży** segmentu CD PROJEKT RED w 2019 r. wyniosła 369 332 tys. zł i była o 62,1% wyższa od wartości osiągniętej w 2018 r.

Największą część przychodów w segmencie stanowią **Przychody ze sprzedaży produktów** o wartości 292 386 tys. zł, gdzie segment zanotował 32,5% wzrostu względem roku poprzedniego. Największy wpływ miały tu dalsza bardzo wysoka sprzedaż gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami, a także premiery gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon Edycja Kompletna* na platformę Nintendo Switch oraz gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* na platformie iOS.

Drugim istotnym źródłem przychodów w segmencie CD PROJEKT RED były **Przychody ze sprzedaży usług** w wysokości 41 945 tys. zł, wynikające głównie ze współpracy promocyjnej dotyczącej gier *Cyberpunk 2077* oraz w mniejszej części *Wiedźmin 3: Dziki Gon Edycja Kompletna* na platformę Nintendo Switch i partycypacji w kosztach kampanii gier przez zewnętrznych partnerów wydawniczych Spółki.

Ponadto w 2019 r. segment CD PROJEKT RED wykazał 35 001 tys. zł **Przychodów ze sprzedaży towarów i materiałów**. Na wartość tą i wzrost o 32 221 tys. zł w stosunku do roku 2018 wpłynęła przede wszystkim sprzedaż dystrybutorom elementów edycji fizycznych własnych tytułów (nośniki, pudełka, figurki itd.), w tym przede wszystkim elementów fizycznych edycji kolekcjonerskiej gry *Cyberpunk 2077* oraz kompletnych zestawów i elementów zestawów gry *Wiedźmin 3* na platformę Nintendo Switch. Dodatkowo przez całe drugie półrocze 2019 r. funkcjonował nowo otwarty firmowy sklep internetowy www.store.cdprojektred.com, który oferuje fanom z Europy i Ameryki Północnej produkty związane z grami i markami CD PROJEKT RED.

Wartość sprzedanych towarów i materiałów w segmencie CD PROJEKT RED wynika przede wszystkim z ujęcia kosztów elementów fizycznych gier oraz produktów sprzedanych w sklepie internetowym.

Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług zawierają amortyzację nakładów na prace rozwojowe projektów *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* oraz *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*, których premiery miały miejsce w czwartym kwartale 2018 roku, a także *Wiedźmin 3: Dziki Gon Edycja Kompletna* na platformę Nintendo Switch, którego premiera odbyła się w czwartym kwartale 2019 r.

Segment CD PROJEKT RED wypracował w analizowanym okresie **Zysk brutto na sprzedaży** w wysokości 315 569 tys. zł, to jest o 47,4% wyższy niż rok wcześniej. Rentowność brutto segmentu (udział Zysku brutto na sprzedaży w Przychodach ze sprzedaży) wyniosła 85,4%.

Koszty sprzedaży segmentu CD PROJEKT RED w roku 2019 wyniosły 86 476 tys. zł i były wyższe o 24% w stosunku do roku 2018. Na tę wartość zarówno w bieżącym, jak i ubiegłym roku składały się głównie koszty promocji produktów studia CD PROJEKT RED. W bieżącym okresie były to przede wszystkim koszty intensywnej kampanii promocyjnej gry *Cyberpunk 2077*, w tym między innymi przygotowanie materiałów na konferencję Xbox, a także udział w targach E3 w Los Angeles, China Joy w Szanghaju i gamescom w Kolonii. Dodatkowo Studio prowadziło akcje promocyjne związane z projektem *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*, a także związane z premierą gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon Edycja Kompletna* na platformę Nintendo Switch.

Od dnia premiery w czwartym kwartale 2018 r. w kosztach sprzedaży Studio wykazuje także wynikającą z udziału w konsorcjum z segmentem GOG.com część kosztów serwisu, wsparcia i dalszego rozwoju gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*, w tym także koszty przygotowania wersji na platformę iOS, która miała swoją premierę w październiku 2019 r. i na platformę Android, na której gra zadebiutowała w marcu 2020 r.

W ramach Kosztów sprzedaży segmentu CD PROJEKT RED prezentowane są również koszty utrzymania i wynagrodzeń (zarówno stałych, jak i uzależnionych od wyniku) zespołów wewnętrznych działów wydawniczych Spółki, wynagrodzenia zmienne członków zarządu oraz koszty innych usług obcych związanych z aktywnością sprzedaży.

Koszty ogólnego zarządu w roku 2019 r. wyniosły 54 132 tys. zł i były o 75,8% wyższe od kosztów ujawnionych w okresie porównawczym. Jest to przede wszystkim efekt opisanej wcześniej zmiany szacunku okresu realizacji kryteriów Programu motywacyjnego w segmencie CD PROJEKT RED, ale także ogólnego wzrostu kosztu funkcjonowania segmentu związana z jego dynamicznym rozwojem.

Zysk brutto segmentu CD PROJEKT RED za rok 2019 wyniósł 185 869 tys. zł i był o 49,5% wyższy od wyniku uzyskanego w 2018 r.

Podatek dochodowy za 2019 r. wykazany przez spółki segmentu (głównie CD PROJEKT S.A.) wyniósł 13 522 tys. zł i był niższy o 9,8% od wartości wykazanej w okresie porównawczym. Efektywna stopa podatkowa za 2019 r. wynosiła 7,3%. Na jej wysokość wpływ miało zastosowanie w Spółce CD PROJEKT S.A. preferencyjnych zasad opodatkowania dochodów osiąganych z komercjalizacji kwalifikowanych praw własności intelektualnej (IP BOX) oraz ulgi na działalność badawczo-rozwojową (Ulga B+R).

Spółka dokonała odliczenia Ulgi B+R (to jest jako centrum badawczo-rozwojowe odliczyła dodatkowe koszty kwalifikowane w wysokości 150% wartości niektórych z nakładów poniesionych na projekt) w ramach osiągniętego dochodu opodatkowanego na zasadach ogólnych (opodatkowanego stawką CIT w wysokości 19%) oraz zastosowała 5% stawkę CIT dla dochodów osiąganych z komercjalizacji kwalifikowanych praw własności intelektualnej (IP BOX). Ulga B+R dotyczyła bieżącego rozliczenia historycznych nakładów związanych z pracami rozwojowymi w ramach projektu *GWINT* (który dla celów podatkowych jest rozliczany w czasie), zaś reżim IP Box dotyczył dochodów z gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz dodatkami *Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino*.

Spółka dokonując opisanych rozliczeń stosowała się do uchwalonych przepisów prawa podatkowego, wytycznych przedstawionych przez Ministerstwo Finansów (Objaśnienia podatkowe), jak i uzyskanych interpretacji indywidualnych. Szczególnie istotną z perspektywy Spółki była otrzymana interpretacja indywidualna potwierdzająca, że gry komputerowe (obecnie komercjalizowane, jak i z dużym prawdopodobieństwem również te, które zostaną wydane w przyszłości) wytwarzane przez Spółkę mogą być uznane za kwalifikowane prawo własności intelektualnej, z którego dochody kwalifikują się do objęcia preferencją IP BOX (z zastrzeżeniem posiadania wymaganej dokumentacji i spełnienia wymogów zawartych w przepisach). Ponadto Spółka otrzymała między innymi interpretację w zakresach uznania dochodów wynikających z zawieranych umów licencyjnych za dochody w całości korzystające z preferencji IP BOX oraz interpretację potwierdzającą, że struktura ponoszonych nakładów na wytworzenie gier komputerowych nie ogranicza możliwości korzystania przez Spółkę z tejże preferencji.

Prowadzona przez Spółkę działalność badawczo-rozwojowa, będąca podstawowym wymogiem dla skorzystania z każdej z powyższych preferencji podatkowych, jest ewidencjonowana przez wewnętrzny dział R&D.

Zysk netto segmentu za cały rok 2019 r. wyniósł 172 347 tys. zł i był o 57,7% wyższy od wyniku poprzedniego roku.

Rentowność netto segmentu CD PROJEKT RED (udział Zysku netto po opodatkowaniu w Przychodach ze sprzedaży) za okres sprawozdawczy wyniosła 46,7%.

Segment GOG.com

Łączne **Przychody ze sprzedaży** segmentu GOG.com wyniosły w roku 2019 162 256 tys. zł i były o 12,4% wyższe niż w okresie porównawczym.

Głównym źródłem przychodów w segmencie jest wykazywana jako **Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów** cyfrowa dystrybucja gier do ostatecznych klientów za pośrednictwem platformy GOG.com i aplikacji GOG Galaxy. Wzrost tej kategorii sprzedaży o 17,4% w stosunku do roku ubiegłego jest efektem serii bardzo udanych akcji promocyjnych w serwisie GOG.com – Summer Sale Festival w czerwcu, Games Come True w sierpniu, Back to School we wrześniu oraz wieńczących rok Black Friday i Winter Sale, które były największymi zimowymi edycjami w historii GOG zarówno pod względem liczby oferowanych produktów, zainteresowania graczy, jak i przychodów.

W ofercie GOG.com pojawił się też szereg dobrze przyjętych premier, takich jak *Age of Wonders: Planetfall*, *Bloodstained: Ritual of the Night*, *Children of Morta*, czy *Crying Suns*. Katalog powiększył się też o wyczekiwane przez użytkowników produkcje, w tym gry *Diablo + Hellfire*, *Warcraft I & II*, *The Surge*, *They Are Billions*, *Venetica* oraz kultowy *Blade Runner* z 1997 roku.

Wraz ze zwiększeniem przychodów ze sprzedaży w segmencie GOG.com wzrosła **Wartość sprzedanych towarów i materiałów**, gdzie wykazywane są wynagrodzenia należne wydawcom dystrybuowanych tytułów. Stosunek Wartości sprzedanych towarów i materiałów do przychodów uzyskanych z ich sprzedaży wyniósł w trakcie omawianego okresu 69,9% to jest o 3 punkty procentowe mniej niż w roku ubiegłym. Pozwoliło to uzyskać GOG.com odpowiednio wyższy współczynnik rentowności brutto na sprzedaży w ramach podstawowej działalności segmentu (30,1% w roku 2019 w stosunku do 27,1% w 2018 r.).

Na pozycjach **Przychody ze sprzedaży produktów** oraz **Koszty wytworzenia** sprzedanych produktów GOG.com wykazuje głównie 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 związane z wytworzeniem tych produktów.

Łącznie **Zysk brutto na sprzedaży** wyniósł w segmencie GOG.com 47 981 tys. zł i był o 5,3% wyższy niż w roku 2018. Rentowność brutto na sprzedaży segmentu wynosiła 29,6% wobec 31,6% w okresie porównawczym. Na nieznaczny spadek rentowności wpływ ma głównie ujmowanie przez cały omawiany okres amortyzacji nakładów na projekt *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* oraz *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*, które w okresie porównawczym ujmowane były jedynie od mającej miejsce w czwartym kwartale daty premiery.

Koszty sprzedaży segmentu GOG.com wyniosły w omawianym okresie 41 029 tys. zł i były na poziomie porównywalnym z wykazanim 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 promocje serwisu,
- koszty serwisu, promocji i dalszego rozwoju gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* realizowanych w ramach

współpracy w konsorcjum z segmentem CD PROJEKT RED,

- proporcjonalne do poziomu sprzedaży koszty transakcyjne związane z płatnościami,
- koszty działań marketingowych dotyczących serwisu GOG.com,
- proporcjonalne do poziomu sprzedaży koszty infrastruktury teleinformatycznej.

Koszty ogólnego zarządu segmentu GOG.com wyniosły 4 400 tys. zł i były o 27,1% niższe niż w okresie porównawczym. Zmniejszenie jest efektem zmiany szacunku dotyczącego oczekiwanego okresu realizacji Programu motywacyjnego Grupy oraz zmiany oceny prawdopodobieństwa realizacji części uprawnień przyznanych w ramach segmentu. W konsekwencji zmienionych szacunków dokonano jednorazowej korekty rozliczenia kosztów o 2 406 tys. zł.

Zysk netto segmentu GOG.com za rok 2019 wyniósł 2 983 tys. zł i był o 2 953 tys. zł wyższy niż w okresie porównawczym.

WYBRANE DANE Z RACHUNKU ZYSKÓW I STRAT CD PROJEKT S.A.

Tabela 12 Wybrane dane z rachunku zysków i strat CD PROJEKT S.A.

	01.01.2019-31.12.2019	01.01.2018-31.12.2018
Przychody ze sprzedaży	361 381	225 232
Przychody ze sprzedaży produktów	292 385	220 641
Przychody ze sprzedaży usług	39 060	1 811
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	29 936	2 780
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	50 600	13 753
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	25 735	11 133
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	24 865	2 620
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	310 781	211 479
Koszty sprzedaży	86 779	69 929
Koszty ogólnego zarządu	49 344	28 035
Pozostałe przychody operacyjne	8 210	3 450
Pozostałe koszty operacyjne	6 425	3 634
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instrumentów finansowych	5	171
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	176 448	113 502
Przychody finansowe	9 821	10 897
Koszty finansowe	407	104
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	185 862	124 295
Podatek dochodowy	13 036	14 844
Zysk/(strata) netto	172 826	109 451
Zysk/(strata) netto na jedną akcję (w zł)		
Podstawowy za okres obrotowy	1,80	1,14
Rozwodniony za okres obrotowy	1,72	1,09

OMÓWIENIE RACHUNKU ZYSKÓW I STRAT CD PROJEKT S.A.

CD PROJEKT S.A. jest spółką dominującą Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i jednocześnie największym podmiotem w ramach Grupy i segmentu CD PROJEKT RED. Tym samym komentarz do Rachunku zysków i strat Grupy (z wyłączeniem informacji dotyczących bezpośrednio segmentu GOG.com) oraz segmentu CD PROJEKT RED (z wyłączeniem wpływu znacznie mniejszych podmiotów zależnych CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. i CD PROJEKT Inc.) odpowiada bezpośrednio działalności i wynikom CD PROJEKT S.A.

W roku 2019 wartość **Przychodów ze sprzedaży** CD PROJEKT S.A. wyniosła 361 381 tys. zł i była wyższa o 60,4% od Przychodów ze sprzedaży Spółki w roku 2018. **Wynik netto** Spółki za rok 2019 wyniósł 172 826 tys. zł i był o 57,9% wyższy od wyniku uzyskanego rok wcześniej. Rentowność netto Spółki w roku 2019 wyniosła 47,8%.

WYBRANE DANE ZE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Tabela 13 Wybrane dane ze skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej (w tys. zł)

	31.12.2019	31.12.2018*
AKTYWA TRWAŁE	679 097	396 431
Rzeczowe aktywa trwałe	105 267	19 241
Aktywa niematerialne	59 763	50 210
Nakłady na prace rozwojowe	385 848	242 816
Nieruchomości inwestycyjne	44 960	9 553
Prawo wieczystego użytkowania gruntu	–	3 478
Wartość firmy	56 438	56 438
Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nieobjętych konsolidacją	8 025	3 183
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	–	2 320
Rozliczenia międzyokresowe	18 730	8 622
Pozostałe należności	66	570
AKTYWA OBROTOWE	725 011	730 407
Zapasy	12 862	258
Aktywa trwałe przeznaczone do sprzedaży	–	49
Należności handlowe	129 573	37 008
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego	20 349	1 611
Pozostałe należności	60 370	19 231
Rozliczenia międzyokresowe	19 556	12 880
Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych	49 406	104 378
Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	432 895	554 992
AKTYWA RAZEM	1 404 108	1 126 838

* dane przekształcone

	31.12.2019	31.12.2018*
KAPITAŁ WŁASNY	1 105 651	1 002 864
Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej	1 105 651	1 002 864
Kapitał zakładowy	96 120	96 120
Kapitał zapasowy	780 951	739 724
Pozostałe kapitały	54 657	26 145
Różnice kursowe z przeliczenia	898	1 012
Niepodzielony wynik finansowy	(2 290)	30 529
Wynik finansowy bieżącego okresu	175 315	109 334
Kapitał akcjonariuszy niekontrolujących	–	–
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE	25 158	6 691
Pozostałe zobowiązania finansowe	17 751	163
Inne zobowiązania	3 340	–
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	2 935	–
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	364	6 338
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	255	190
Pozostałe rezerwy	513	–
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	273 299	117 283
Pozostałe zobowiązania finansowe	2 154	246
Zobowiązania handlowe	59 866	49 914
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	118	–
Pozostałe zobowiązania	11 122	17 785
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	161 364	26 172
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	2	2
Pozostałe rezerwy	38 673	23 164
PASYWA RAZEM	1 404 108	1 126 838

* dane przekształcone

OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Aktywa

Na koniec roku 2019 wartość Aktywów trwałych Grupy wyniosła 679 097 tys. zł i wzrosła względem 31 grudnia 2018 r. o 71,3% (282 666 tys. zł).

Największy wpływ na zwiększenie salda **Aktywów trwałych** w omawianym okresie miał wzrost o 143 032 tys. zł wartości bilansowej netto Nakładów na prace rozwojowe, gdzie spółki Grupy prezentują wartość nakładów na produkty i technologie. Zwiększeniu o odpowiednio 86 026 tys. zł oraz 35 407 tys. zł uległy również pozycje Rzeczowych aktywów trwałych i Nieruchomości inwestycyjnych.

Saldo wskazanych **Nakładów na prace rozwojowe** wynosiło na koniec analizowanego okresu 385 848 tys. zł i składały się na nie:

- **Nakłady na prace rozwojowe w toku** o wartości 337 578 tys. zł, których przyrost o 89,8% względem końca 2018 r. był przede wszystkim efektem realizowanych prac deweloperskich związanych z grą *Cyberpunk 2077*, której produkcja weszła w ostatnią, najintensywniejszą fazę, cechującą się zaangażowaniem najliczniejszego zespołu oraz wzrostem kosztów zewnętrznych (tłumaczenia, nagrania ścieżek dźwiękowych, zewnętrzne testy itd.). Ponadto na przyrost wartości omawianej pozycji wpływały prace nad mniejszymi projektami w segmencie CD PROJEKT RED oraz prace nad technologią GOG Galaxy realizowane przez programistów GOG.com.
- **Nakłady na prace rozwojowe ukończone** o wartości bilansowej netto (po dokonanych umorzeniach) wynoszącej na koniec 2019 roku 48 270 tys. zł. Ukończone projekty podlegające amortyzacji w roku 2019 to *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*, *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* oraz *Wiedźmin 3: Dzikie Gon Edycja Kompletna* na platformę Nintendo Switch. Historycznie poniesione nakłady na wcześniej wyprodukowane gry CD PROJEKT RED zostały w całości umorzone w koszty wcześniejszych okresów.

Istotny udział we wzroście salda Aktywów trwałych miało również zwiększenie o 86 026 tys. zł do wartości 105 267 tys. zł salda **Rzeczowych aktywów trwałych**. Jest to przede wszystkim wynik transakcji zakupu kompleksu nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 74 w Warszawie, dokonanej przez spółkę CD PROJEKT S.A. w październiku 2019 r. i ujęcia w Rzeczowych aktywach trwałych wartości nabytych budynków, gruntów i innych przedmiotów transakcji w części przeznaczonej do wykorzystania przez Spółkę na własny użytek. Dodatkowo na wzrost salda Rzeczowych aktywów trwałych w 2019 r. miało ujęcie aktywa z tytułu prawa użytkowania wynajmowanych powierzchni biurowych w związku z wdrożeniem MSSF 16 na łączną kwotę 20 026 tys. zł (z jednoczesnym ujęciem po stronie Pasywów stosownej wartości Pozostałych zobowiązań finansowych z tytułu zawartych umów leasingu powierzchni). Kolejną pozycję stanowią Maszyny i urządzenia w łącznej kwocie 9 098 tys. zł (wzrost o 1 996 tys. zł), w ramach której rozpoznawane są między innymi komputery, serwery i inne urządzenia elektroniczne wykorzystywane w działalności Grupy.

Transakcji zakupu kompleksu nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 74 towarzyszył również w omawianym okresie wzrost wartości **Nieruchomości inwestycyjnych**. W pozycji tej ujęto część kompleksu zakwalifikowaną jako przeznaczoną pod wynajem (zarówno na rzecz podmiotów powiązanych, jak i zewnętrznych najemców), a także w ramach reklasyfikacji związanej z wprowadzeniem w Grupie standardu MSSF 16, prawo wieczystego użytkowania gruntu związane z zakupem w minionym roku nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 76. Ostatecznie saldo Nieruchomości inwestycyjnych na 31 grudnia 2019 r. wyniosło 44 960 tys. zł (wzrost o 35 407 tys. zł).

Najistotniejsze pozycje ujęte w ramach **Aktywów niematerialnych**, wynoszących na koniec 2019 r. 59 763 tys. zł, to wartość marki korporacyjnej CD PROJEKT oraz znaku towarowego The Witcher w łącznej kwocie 33 199 tys. zł, a także wartość posiadanych przez Grupę autorskich praw majątkowych (13 118 tys. zł), patentów i licencji (6 283 tys. zł) oraz oprogramowania komputerowego (5 935 tys. zł). Na przestrzeni 2019 roku łączna wartość Aktywów niematerialnych Grupy wzrosła o 9 553 tys. zł.

Kolejną istotną pozycją Aktywów trwałych Grupy 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 2019 r.

Wartość pozycji **Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nie objętych konsolidacją** wzrosła w trakcie omawianego okresu o 4 842 tys. zł do wartości 8 025 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 pozycji tej ujęte są również wpłaty na kapitał spółki CD PROJEKT Co. Ltd. z siedzibą w Szanghaju.

Na koniec roku 2019 **Aktywa obrotowe** Grupy CD PROJEKT wynosiły 725 011 tys. zł i ich saldo zmniejszyło się w ciągu omawianego okresu o 0,7%.

Do 12 862 tys. zł wzrosła na przestrzeni 2019 roku wartość **Zapasów**, na co wpływ miało uruchomienie w segmencie CD PROJEKT RED produkcji komponentów wchodzących w skład fizycznych egzemplarzy gry *Cyberpunk 2077*, uruchomienie produkcji komponentów wchodzących w skład fizycznych egzemplarzy wydanej w październiku gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* na konsolę Nintendo Switch, a także ujęcie stanów magazynowych internetowego sklepu firmowego www.store.cdprojektred.com, który w maju 2019 r. rozpoczął sprzedaż do klientów detalicznych w Europie, a we wrześniu 2019 r. do klientów w Ameryce Północnej.

W ramach Aktywów obrotowych skonsolidowane **Należności handlowe** wynosiły na koniec 2019 r. 129 573 tys. zł i wzrosły względem końca roku 2018 o 92 565 tys. zł. Za największy udział w omawianej pozycji odpowiadał segment CD PROJEKT RED. Studio CD PROJEKT RED posiadało na koniec analizowanego okresu 124 853 tys. zł Należności handlowych (łącznie z należnościami od segmentu GOG.com, podlegających wyłączeniu na poziomie konsolidacji) głównie z tytułu otrzymanych po dniu bilansowym raportów licencyjnych za okres czwartego kwartału 2019 r. Wysokie saldo należności handlowych wynika bezpośrednio z wysokiej sprzedaży na koniec roku.

Łączna wartość **Pozostałych należności** Grupy wyniosła na 31 grudnia 2019 r. 60 370 tys. zł i uległa zwiększeniu o 41 139 tys. zł w stosunku do stanu na koniec roku 2018. Najistotniejszą część tej pozycji stanowiły przede rozliczenia z tytułu podatku VAT (w tym VAT zapłacony przy transakcji zakupu nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 74), należności z tytułu podatku u źródła potrąconego przez zagranicznych odbiorców licencji udzielonych przez CD PROJEKT i podlegającego rozliczeniu przez Spółkę w rocznym zeznaniu podatkowym oraz zaliczki wypłacone przez CD PROJEKT RED na poczet przyszłych dostaw towarów i usług.

Na rozpoznaną na koniec analizowanego okresu skonsolidowaną wartość **Rozliczeń międzyokresowych** długo- i krótkoterminowych czynnych (razem 38 286 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 opłat związanych z dystrybucją gier oferowanych na platformie GOG.com (25 857 tys. zł). Wzrost tej pozycji w segmencie CD PROJEKT RED jest głównie wynikiem przedpłat związanych z działaniami marketingowymi oraz rozliczaniem w czasie opłatami z tytułu praw i licencji.

Łączna wartość **Środków pieniężnych i ekwiwalentów oraz Lokat bankowych powyżej 3 miesięcy** wyniosła na koniec grudnia 2019 r. 482 301 tys. zł i uległa zmniejszeniu o 177 069 tys. zł w stosunku do stanu na koniec okresu porównawczego. Głównymi 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), inwestycji w nieruchomości, aktywa trwałe i niematerialne (128 252 tys. zł), w tym zakup nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 74, ponoszone w trakcie okresu wydatki z tytułu Nakładów na prace rozwojowe (164 990 tys. zł) przy jednoczesnych dodatnich łącznych przepływach z pozostałej działalności Grupy.

Na koniec roku 2019 Aktywa trwałe stanowiły 48,4% (35,2% na koniec 2018 r.), a Aktywa obrotowe 51,6% łącznej sumy Aktywów Grupy (64,8% na koniec 2018 r.). Zmiana struktury Aktywów Grupy CD PROJEKT jest przede wszystkim efektem omówionych wyżej inwestycji w nieruchomości oraz w Prace rozwojowe.

Pasywa

Na 31 grudnia 2019 r. wartość **Kapitałów własnych** Grupy CD PROJEKT wyniosła 1 105 651 tys. zł i była o 102 787 tys. zł wyższa niż na koniec 2018 r. Największy wpływ na zmianę kapitałów własnych miały: wynik bieżącego okresu (zwiększenie o 175 315 tys. zł), wypłata dywidendy (zmniejszenie o 100 926 tys. zł) oraz ujęcie kosztów programu motywacyjnego z uwzględnieniem księgowani wynikających z dokonanych zmian szacunków odnośnie jego realizacji opisanych wcześniej w ramach komentarza do Skonsolidowanego rachunku zysków i strat.

Wartość **Zobowiązań długoterminowych** na koniec roku 2019 wyniosła w Grupie 25 158 tys. zł, a jej zwiększenie jest przede wszystkim efektem ujęcia na pozycji **Pozostałe zobowiązania finansowe** wraz z implementacją MSSF 16 zobowiązań tytułem wieczystego użytkowania gruntów w kompleksach Jagiellońska 74 i Jagiellońska 76.

Wartość **Zobowiązań krótkoterminowych** Grupy wyniosła na koniec 2019 r. 273 299 tys. zł i uległa w omawianym okresie zwiększeniu o 156 016 tys. zł (133%).

Najistotniejszą pozycją w zobowiązaniach krótkoterminowych były na koniec roku **Rozliczenia międzyokresowe przychodów** (161 364 tys. zł), gdzie po zmianie prezentacji segmenty Grupy ujmują głównie:

- 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,
- 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,
- 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 minimalnych gwarancji oraz zamówień przedpremierowych gry *Cyberpunk 2077*, a także w mniejszym stopniu rozliczeń z tytułu dotacji. Wartość omawianej pozycji na przestrzeni omawianego okresu wzrosła o 135 192 tys. zł, 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 59 866 tys. zł i wzrosło o 19,9% względem końca okresu porównawczego.

Wzrost **Pozostałych zobowiązań finansowych** względem stanu na 31 grudnia 2018 r. wynika, podobnie jak w ramach zobowiązań długoterminowych, 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 31 grudnia 2019 r. wynosiła po zmianie prezentacji 11 122 tys. zł i uległa zmniejszeniu o 6 663 tys. zł w stosunku do stanu z końca okresu poprzedzającego. Wskazane zmniejszenie wynika głównie z nabycia przez CD PROJEKT S.A. sąsiadującej z siedzibą Spółki nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 76 i w konsekwencji zrealizowania wynikającego z umowy przedwstępnej Zobowiązania z tytułu nabycia nieruchomości. Na sumę Pozostałych zobowiązań Grupy na koniec 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** wzrosły o 15 509 tys. zł (67%) do salda 38 673 tys. zł. Na prezentowane na koniec 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 2019 r. Kapitały własne stanowiły 78,7%, natomiast Zobowiązania krótko- i długoterminowe stanowiły 21,3%.

Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej w rozbiciu na poszczególne segmenty działalności Grupy zawarte jest w *Skonsolidowanym rocznym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2019*.

CHARAKTERYSTYKA STRUKTURY AKTYWÓW I PASYWÓW SKONSOLIDOWANEGO BILANSU, W TYM Z PUNKTU WIDZENIA PŁYNNOŚCI

Bardzo dobre wyniki finansowe minionych lat wraz z omawianym rokiem 2019 pozwoliły zgromadzić w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT aktywa o wartości bilansowej 1,404 mld zł. Zgromadzony Kapitał własny Grupy, który mimo dwukrotnej wypłaty dywidendy w ostatnich latach, wynosił na 31 grudnia 2019 r. 1,106 mld zł, finansuje 78,7% wartości aktywów Grupy.

Grupa na koniec omawianego okresu posiadała rezerwy gotówkowe w wysokości 482 301 tys. zł utrzymywane głównie w formie depozytów bankowych i nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu umów kredytów i pożyczek.

W strukturze Aktywów Grupy **Aktywa obrotowe** stanowią 51,6%, a w ich ramach najistotniejszą pozycję stanowiły właśnie **Środki pieniężne i Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy** odpowiadając za 34,3% całości aktywów. Zgromadzone Środki pieniężne i lokaty zabezpieczone są na finansowanie dalszego dynamicznego rozwoju Grupy, w tym finansowanie przyszłej produkcji gier i rozwoju technologii, wsparcie promocyjne planowanych premier, zabezpieczenie przyszłych możliwości inwestycyjnych oraz zapewnienie rezerw na ewentualne nieplanowane sytuacje lub pojawiające się możliwości.

Wśród **Aktywów trwałych** (stanowiących 48,4% ogólnej sumy Aktywów) największą pozycją są **Nakłady na prace rozwojowe** z saldem 385 848 tys. zł (27,5% sumy Aktywów) związane głównie z kończonym właśnie projektem *Cyberpunk 2077* oraz niezamortyzowaną wartością wydanych w 2018 r. i generujących bieżące przychody w 2019 roku produkcji *GWINT* i *Wojna Krwi* oraz wydanej w 2019 r. wersji gry *Wiedźmin 3* na konsolę Nintendo Switch.

Poza tym Grupa inwestuje w infrastrukturę niezbędną do dalszego prowadzenia i rozwoju działalności. **Rzeczowe aktywa trwałe, Aktywa niematerialne** oraz **Nieruchomości inwestycyjne** składają się na kwotę 209 990 tys. zł i stanowią 15,0% całości skonsolidowanych aktywów Grupy.

Wynikająca ze zrealizowanych połączeń i akwizycji **Wartość firmy wraz z Akcjami i udziałami w jednostkach podporządkowanych nieobjętych konsolidacją** w łącznej kwocie 64 463 tys. zł stanowiła 4,6% całości Aktywów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Kolejnym kierunkiem inwestycji są minimalne gwarancje wypłacane w ramach segmentu GOG.com dostawcom licencji dystrybuowanych tytułów, stanowiące większość z 38 286 tys. zł **Rozliczeń międzyokresowych** (2,7% sumy aktywów Grupy).

Powyższe cztery grupy Aktywów o łącznej wartości bilansowej 698 587 tys. zł stanowiły 49,8% sumy aktywów i uległy na przestrzeni minionego roku 2019 r. zwiększeniu o 295 644 tys. zł (73,4%), wyznaczając główny kierunek realizowanych przez Grupę CD PROJEKT inwestycji, w całości pokrytych zgromadzonym Kapitałem własnym.

WYBRANE DANE ZE SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ CD PROJEKT S.A.
Tabela 14 Wybrane dane ze sprawozdania z sytuacji finansowej CD PROJEKT S.A.

	31.12.2019	31.12.2018
AKTYWA TRWAŁE	645 312	369 328
Rzeczowe aktywa trwałe	100 684	16 507
Aktywa niematerialne	109 573	99 848
Nakłady na prace rozwojowe	360 030	218 795
Nieruchomości inwestycyjne	44 960	9 553
Prawo wieczystego użytkowania gruntu	–	3 478
Inwestycje w jednostkach podporządkowanych	23 830	20 279
Pozostałe aktywa finansowe	2 650	298
Rozliczenia międzyokresowe	3 519	–
Pozostałe należności	66	570
AKTYWA OBROTOWE	670 056	676 398
Zapasy	8 485	258
Aktywa trwałe przeznaczone do sprzedaży	–	49
Należności handlowe	124 853	31 397
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego	19 236	1 396
Pozostałe należności	67 252	45 474
Pozostałe aktywa finansowe	1 037	421
Rozliczenia międzyokresowe	2 112	1 262
Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych	14 186	41 149
Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	432 895	554 992
AKTYWA RAZEM	1 315 368	1 045 726

	31.12.2019	31.12.2018*
KAPITAŁ WŁASNY	1 071 925	971 515
Kapitał zakładowy	96 120	96 120
Kapitał zapasowy	748 324	739 799
Pozostałe kapitały	54 655	26 145
Wynik finansowy bieżącego okresu	172 826	109 451
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE	24 378	6 853
Pozostałe zobowiązania finansowe	15 915	163
Inne zobowiązania	3 340	–
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	4 870	204
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	7	6 302
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	246	184
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	219 065	67 358
Pozostałe zobowiązania finansowe	1 432	246
Zobowiązania handlowe	25 067	10 429
Pozostałe zobowiązania	5 132	12 357
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	151 595	22 790
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	2	2
Pozostałe rezerwy	35 837	21 534
PASYWA RAZEM	1 315 368	1 045 726

* dane przekształcone

OMÓWIENIE SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ CD PROJEKT S.A.

CD PROJEKT S.A. jest spółką dominującą Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i jednocześnie największym podmiotem w ramach Grupy oraz segmentu CD PROJEKT RED. Tym samym komentarz do sprawozdania z sytuacji finansowej Grupy, z wyłączeniem informacji dotyczących segmentu GOG.com oraz wpływu sprawozdania z sytuacji finansowej podmiotów zależnych CD PROJEKT Inc. oraz CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o., obejmuje w większości działalność i sytuację finansową CD PROJEKT S.A.

Suma bilansowa CD PROJEKT S.A. na koniec roku 2019 wynosiła 1 315 368 tys. zł i była niższa od sumy bilansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT o 88 740 tys. zł odpowiadając za 93,7% całości aktywów Grupy. Na koniec roku 2018 różnica ta wynosiła 81 112 tys. zł, a suma bilansowa CD PROJEKT S.A. stanowiła 92,8% aktywów Grupy.

Największe różnice pomiędzy skonsolidowanym sprawozdaniem z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT oraz jednostkowym sprawozdaniem z sytuacji finansowej CD PROJEKT S.A. dotyczą następujących pozycji:

- Wartość firmy – stanowiąca nadwyżkę kosztu połączenia jednostek gospodarczych (zwanego także ceną nabycia lub ceną przejęcia) nad udziałem Spółki w wartości godziwej netto możliwych do zidentyfikowania na dzień przejęcia aktywów, zobowiązań i zobowiązań warunkowych jednostki przejmowanej – w ujęciu jednostkowym prezentowana jest w ramach pozycji Aktywów niematerialnych w kwocie 49 168 tys. zł, podczas gdy w ujęciu skonsolidowanym prezentowana jest w osobnej pozycji wyodrębnionej w ramach Aktywów trwałych w kwocie 56 438 tys. zł,
- Inwestycje w jednostkach podporządkowanych – CD PROJEKT S.A., będąca właścicielem pozostałych spółek Grupy w ujęciu jednostkowym, ujawnia wartość inwestycji w jednostkach podporządkowanych wynoszącą na koniec 2019 r. 23 830 tys. zł i podlegającą wyłączeniu na poziomie konsolidacji Grupy lub prezentacji w pozycji Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nie objętych konsolidacją,
- Pozostałe pozycje Aktywów i Pasywów – w ujęciu jednostkowym nie uwzględniają wartości wynikających z konsolidacji sprawozdań pozostałych podmiotów Grupy w tym w szczególności, w odniesieniu do wskazanych pozycji – wartości przypadających na spółkę zależną GOG sp. z o.o., której suma bilansowa odpowiada za 8,3% sumy bilansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

WYBRANE DANE ZE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z PRZEPIYWÓW PIENIĘŻNYCH GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Tabela 15 Wybrane dane ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych

	01.01.2019-31.12.2019	01.01.2018-31.12.2018*
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk/(strata) netto	175 315	109 334
Korekty razem:	54 769	32 600
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych, aktywów niematerialnych, nakładów na prace rozwojowe oraz nieruchomości inwestycyjnych	8 117	4 768
Amortyzacja prac rozwojowych ujęta jako koszt własny sprzedaży	29 370	11 867
Odsetki i udziały w zyskach	(8 788)	(10 706)
Zysk/(strata) z działalności inwestycyjnej	(1 283)	545
Zmiana stanu rezerw	10 585	(27 312)
Zmiana stanu zapasów	(12 604)	65
Zmiana stanu należności	(126 397)	8 310
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	11 421	15 290
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów	115 774	20 027
Inne korekty	28 574	9 746
Gotówka z działalności operacyjnej	230 084	141 934
Podatek dochodowy od zysku/(straty) przed opodatkowaniem	13 847	13 699
Podatek dochodowy (zapłacony)/otrzymany	(27 225)	(23 042)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	216 706	132 591
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	881 888	1 136 419
Zwrot zadatku na nieruchomości inwestycyjne oraz prawo wieczystego użytkowania gruntu	1 667	–
Zbycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	136	230
Środki pieniężne przejęte w ramach nabycia przedsiębiorstwa	–	26
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	870 742	1 125 444
Inne wpływy inwestycyjne	9 343	10 719

Wydatki	1 046 386	1 230 913
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	91 509	15 176
Nakłady na prace rozwojowe	164 990	98 475
Nabycie nieruchomości inwestycyjnych oraz aktywowanie późniejszych nakładów	36 743	4 078
Wpłaty na podwyższenie kapitału spółki zależnej	4 500	2 000
Nabycie przedsiębiorstwa	–	10 550
Zaliczki na nieruchomości inwestycyjne	–	727
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	748 644	1 099 907
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(164 498)	(94 494)

DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA

Wpływy	–	–
Wydatki	107 180	706
Dywidendy i inne wpłaty na rzecz właścicieli	100 926	–
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu	5 708	693
Odsetki	546	13
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(107 180)	(706)
Przepływy pieniężne netto razem	(54 972)	37 391
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	(54 972)	37 391
Środki pieniężne na początek okresu	104 378	66 987
Środki pieniężne na koniec okresu	49 406	104 378

* dane przekształcone

OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z PRZEPLÝWÓW PIENIĘŻNYCH GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

W ramach **Działalności operacyjnej** w roku 2019 Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wykazała 216 706 tys. zł dodatnich przepływów gotówkowych netto, to jest o 84 115 tys. zł (63,4%) więcej niż w okresie porównawczym.

Utrzymująca się dobra sprzedaż gier z serii *Wiedźmin*, premiera trzeciej części *Wiedźmina* na platformę Nintendo Switch oraz szereg udanych akcji promocyjnych w segmencie GOG.com pozwoliły zbudować w omawianym okresie wynik finansowy netto w wysokości 175 315 tys. zł, będący mocną podstawą przepływów operacyjnych. Uzyskany wynik skorygowano o:

- I. Pozycje niegotówkowe (łącznie +76 646 tys. zł):
 - **Prace rozwojowe ujęte jako koszt własny sprzedaży** (+29 370 tys. zł) to jest głównie amortyzacja nakładów na prace rozwojowe projektów *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* oraz *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*, których premiery miały miejsce w czwartym kwartale 2018 r., a także *Wiedźmin 3: Dziki Gon Edycja Kompletna* na platformę Nintendo Switch, którego premiera odbyła się w czwartym kwartale 2019 r.,
 - **Inne korekty** (+28 574 tys. zł) zawierające głównie rachunkowe rozliczenie kosztów programu motywacyjnego i dokonaną korektę szacunku odnośnie momentu realizacji jego kryteriów,
 - **Zmianę stanu rezerw** (+10 585 tys. zł) wynikającą przede wszystkim z naliczenia w omawianym okresie wyższych niż w roku ubiegłym rezerw na wynagrodzenia uzależnione od wyniku bieżącego roku,
 - **Amortyzację** (+8 117 tys. zł).

- II. Pozycje związane ze zmianami majątku obrotowego i zobowiązań krótkoterminowych (łącznie -11 806 tys. zł):
 - **Zmiany stanu należności** (-126 397 tys. zł), na którą składa się przede wszystkim wzrost salda należności handlowych na koniec grudnia 2019 r. związany z bardzo dobrą sprzedażą w końcówce roku,
 - **Zmiany stanu pozostałych aktywów i pasywów** (+115 774 tys. zł), głównie Rozliczeń międzyokresowych przychodów wynikających w największym stopniu z rozpoczętej w czerwcu 2019 roku udanej akcji preorderowej gry *Cyberpunk 2077*,
 - **Zmiany stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów** (+11 421 tys. zł), głównie wzrost salda zobowiązań handlowych,
 - **Zmiana stanu zapasów** (-12 604 tys. zł), głównie wzrost zapasów wynikający z produkcji elementów fizycznych edycji gry *Cyberpunk 2077* w związku z przygotowaniem do premiery oraz ujęciem zapasów związanych z działalnością sklepu wysyłkowego dla graczy www.store.cdprojektred.com.

- III. Pozycję ujętą w innych częściach rachunku przepływów – **Odsetki i udziały w zyskach** (-8 788 tys. zł).

- IV. Różnicę pomiędzy podatkiem dochodowym ujętym w rachunku wyników za rok 2019, a faktycznie zapłaconym w trakcie 2019 roku (-13 378 tys. zł).

W ciągu omawianego okresu Grupa wygenerowała ujemne przepływy pieniężne netto z **Działalności inwestycyjnej** w kwocie 164 498 tys. zł, wobec 94 494 tys. zł ujemnych przepływów w okresie porównawczym.

Inwestycje poniesione na:

- **Nakłady na prace rozwojowe** (164 990 tys. zł), głównie na będącą w ostatniej, najbardziej intensywnej wydatkowo fazie produkcję gry *Cyberpunk 2077*, ale także innych projektów CD PROJEKT RED oraz prac związanych z rozwojem technologii segmentu GOG.com,
 - **Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych** (91 509 tys. zł), a także **Nabycie nieruchomości inwestycyjnych** (36 743 tys. zł), gdzie na poziom inwestycji kluczowy wpływ miał zakup nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 74 oraz zrealizowana w bieżącym roku zapłata za dokonaną na koniec roku 2018 transakcję nabycia nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 76 oraz inne bieżące wydatki inwestycyjne,
 - podwyższenie kapitału w spółce zależnej Spokko sp. z o.o. (4 500 tys. zł),
- łącznie odpowiadały sumie wpływów inwestycyjnych o wartości 297 742 tys. zł.

Po stronie wpływów z działalności inwestycyjnej wykazano równoległe wpływy z tytułu **Wygaśnięcia lokat bankowych** składające się na łączne zmniejszenie salda lokat bankowych Grupy o 122 098 tys. zł oraz wpływy z tytułu odsetek z tych lokat ujęte w pozycji **Inne wpływy inwestycyjne** o łącznej wartości 9 343 tys. zł.

W 2019 r. Grupa wygenerowała ujemne **Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej** w wysokości 107 180 tys. zł (względem ujemnych przepływów w wysokości 706 tys. zł w okresie porównawczym). Składały się na nie przede wszystkim:

- 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 finansowego** 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 54 972 tys. zł wobec dodatnich przepływów w wysokości 37 391 tys. zł w okresie porównawczym.

W trakcie całego 2019 r. saldo środków pieniężnych i lokat bankowych Grupy zmniejszyło się o 177 069 tys. zł do poziomu 482 301 tys. zł. Jednocześnie Grupa zrealizowała w analizowanym okresie wydatki inwestycyjne związane z produkcją nowych gier wideo i technologii, prowadziła intensywne kampanie promocyjne swoich produktów, wypłaciła dywidendę do akcjonariuszy i zainwestowała w nieruchomości zabezpieczając swoje potrzeby rozwojowe w przyszłości.

WYBRANE DANE ZE SPRAWOZDANIA Z PRZEPIYWÓW PIENIĘŻNYCH CD PROJEKT S.A.
Tabela 16 Wybrane dane ze sprawozdania z przepłyów pieniężnych CD PROJEKT S.A.

	01.01.2019-31.12.2019	01.01.2018-31.12.2018*
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk/(strata) netto	172 826	109 451
Korekty razem:	62 345	12 340
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych, aktywów niematerialnych, nakładów na prace rozwojowe oraz nieruchomości inwestycyjnych	5 059	2 730
Amortyzacja prac rozwojowych ujęta jako koszt własny sprzedaży	23 009	8 971
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	42	(11)
Odsetki i udziały w zyskach	(8 572)	(10 279)
Zysk/(strata) z działalności inwestycyjnej	(1 270)	483
Zmiana stanu rezerw	8 905	(26 343)
Zmiana stanu zapasów	(8 227)	65
Zmiana stanu należności	(124 052)	(768)
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	15 540	2 657
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów	121 481	25 991
Inne korekty	30 430	8 844
Gotówka z działalności operacyjnej	235 171	121 791
Podatek dochodowy od zysku/(straty) przed opodatkowaniem	13 036	14 844
Podatek dochodowy (zapłacony)/otrzymany	(26 224)	(21 236)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	221 983	115 399
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	908 223	1 136 575
Nakłady na prace rozwojowe przekazane w ramach konsorcjum	16 122	–
Zwrot zadatku na nieruchomości inwestycyjne oraz prawo wieczystego użytkowania gruntu	1 667	–
Zbycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	130	229
Środki pieniężne przejęte w ramach nabycia przedsiębiorstwa	–	26
Spłata udzielonych pożyczek długoterminowych	10 605	584
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	870 742	1 125 444
Inne wpływy inwestycyjne	8 957	10 292

Wydatki	1 051 320	1 228 618
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	90 751	13 949
Nakłady na prace rozwojowe	157 072	88 554
Nabycie nieruchomości inwestycyjnych oraz aktywowanie późniejszych nakładów	36 743	4 078
Nakłady na prace rozwojowe przekazane w ramach konsorcjum	–	7 505
Nabycie przedsiębiorstwa	–	10 550
Udzielone pożyczki długoterminowe	13 610	848
Wpłaty na podwyższenie kapitału spółki zależnej	4 500	2 500
Zaliczki na nieruchomości inwestycyjne	–	727
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	748 644	1 099 907
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(143 097)	(92 043)

DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA

Wpływy	484	–
Płatności należności z tytułu umów leasingu finansowego	459	–
Odsetki	25	–
Wydatki	106 333	706
Dywidendy i inne wpłaty na rzecz właścicieli	100 926	–
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu	5 000	693
Odsetki	407	13
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(105 849)	(706)
Przepływy pieniężne netto razem	(26 963)	22 650
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	(26 963)	22 650
Środki pieniężne na początek okresu	41 149	18 499
Środki pieniężne na koniec okresu	14 186	41 149

* dane przekształcone

OMÓWIENIE SPRAWOZDANIA Z PRZEPLYWÓW PIENIĘŻNYCH CD PROJEKT S.A.

CD PROJEKT S.A. jest spółką dominującą Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i jednocześnie największym podmiotem Grupy i segmentu CD PROJEKT RED kontrolującym na koniec 2019 r. 92,7% Środków pieniężnych i lokat Grupy oraz mającym największy wpływ na przepływy pieniężne całej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, zarówno w ramach prowadzonej działalności operacyjnej, inwestycyjnej, jak i finansowej. Tym samym komentarz do sprawozdania z przepływów pieniężnych Grupy, z wyłączeniem informacji dotyczących bezpośrednio segmentu GOG.com oraz wpływu podmiotów zależnych CD PROJEKT Inc. i CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o., obejmuje co do zasady działalność i przepływy CD PROJEKT S.A.

OMÓWIENIE MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZAMIERZEŃ INWESTYCYJNYCH

Zgodnie z informacjami zawartymi powyżej, na dzień 31 grudnia 2019 r. Grupa nie posiadała zobowiązań z tytułu kredytów i pożyczek i dysponowała własnymi środkami pieniężnymi oraz lokatami w łącznej wysokości 482 301 tys. zł. Planowane źródła finansowania przyszłych zamierzeń inwestycyjnych to zgromadzone środki własne oraz przyszłe dodatnie przepływy gotówkowe z działalności operacyjnej. Realizowana produkcja nowych gier od pewnego etapu może być również częściowo finansowana z przedpłat od dystrybutorów lub wydawców, realizowanych na podstawie zawieranych umów licencyjnych i dystrybucyjnych oraz wpływów z zamówień przedpremierowych od graczy. Na datę publikacji niniejszego sprawozdania Grupa nie przewiduje problemów w zapewnieniu finansowania dla realizacji zamierzeń inwestycyjnych w dającej się przewidzieć najbliższej przyszłości.

INFORMACJA O KREDYTACH I POŻYCZKACH W 2019 R.

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

INFORMACJA O POŻYCZKACH UDZIELONYCH W 2019 R.

W 2019 r. żadna ze spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie udzielała pożyczek podmiotom spoza Grupy. CD PROJEKT Inc., GOG sp. z o.o. oraz CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. korzystały z finansowania za pomocą pożyczek od CD PROJEKT S.A.

INFORMACJA O PORĘCZENIACH I GWARANCJACH UDZIELONYCH W 2019 R. ORAZ INNYCH ISTOTNYCH POZYCJACH POZABILANSOWYCH

Informacje o poręczeniach i gwarancjach oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych znajdują się w Skonolidowanym rocznym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2019.

INFORMACJA O AKTUALNEJ SYTUACJI GOSPODARCZEJ I FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ

W latach 2015-2019 za sprawą sukcesu gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, a także wydanych później dodatków: *Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino* miał miejsce skokowy wzrost przychodów, wyniku netto, dodatknych przepływów gotówkowych, kapitałów własnych oraz zasobów pieniężnych zarówno segmentu CD PROJEKT RED jak i całej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. W okresie sprawozdawczym Spółka dominująca zwiększyła posiadane możliwości produkcji nowych tytułów poprzez wzrost zatrudnienia oraz rozwój niezbędnej infrastruktury. Rosła również skala działania oraz przychody segmentu GOG.com. Grupa posiada rezerwy gotówkowe a jej obecna sytuacja gospodarcza i finansowa jest stabilna.

INFORMACJA O PRZEWIDYWANEJ SYTUACJI GOSPODARCZEJ I FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ

Bardzo dobre przyjęcie gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* przez graczy i media branżowe w okresie premiery, wzmocnione uzyskaniem ponad 250 tytułów Gry Roku, przyczyniło się do długoterminowej popularności gry, która pomimo upływu blisko 5 lat od premiery stale generuje przychody i dodatnie przepływy dla Spółki i jej Grupy Kapitałowej. Całość nakładów związanych z wyprodukowaniem gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* oraz dodatków do niej na komputerach PC i konsolach PS4 oraz Xbox One ujęta została w kosztach wcześniejszych okresów przed dniem 31 grudnia 2016 r., w związku z czym przyszła sprzedaż tych produktów winna charakteryzować się wysoką marżą rachunkową i generować dla Grupy istotne dodatnie przepływy finansowe. Wydanie gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* na konsole Nintendo Switch w październiku 2019 roku powinno przyczynić się do wydłużenia cykl życia produktu zwiększając potencjał sprzedażowy gry.

Ważnym projektem dla przyszłej sytuacji Grupy jest również realizowana w ramach konsorcjum przez CD PROJEKT S.A. oraz GOG sp. z o.o. gra *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. W ocenie Zarządu projekt ten wprowadza Grupę na szereg nowych obszarów, np. wydawania i obsługi gry typu free to play z opcjonalnymi mikropłatnościami, tworzenia i obsługi gry opartej o rozgrywkę sieciową, bezpośredniej obecności na rynku chińskim, czy wreszcie rozwoju projektu o e-sportowym charakterze. W czwartym kwartale 2019 roku gra *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* udostępniona została na telefonach z systemem iOS zaś po dacie bilansowej, w marcu 2020 trafiła na telefony z systemem Android. W obu przypadkach był to debiut Grupy na urządzeniach mobilnych. Tym samym Grupa nabywa doświadczenie i szereg nowych umiejętności, które mogą być istotne dla jej przyszłego rozwoju i możliwości produkcyjnych oraz wydawniczych związanych z kolejnymi produkcjami.

Jednocześnie realizacja zamierzeń strategii Spółki i jej Grupy Kapitałowej wymagać będzie ponoszenia istotnych nakładów w kolejnych okresach – w szczególności związanych z produkcją i promocją przyszłych tytułów – w tym w najbliższych kwartałach związanych z wydaniem gry *Cyberpunk 2077*. Oczekiwany jest również dalszy rozwój skali działalności w ramach segmentu GOG.com, między innymi za sprawą rozwoju technologii i koncepcji GOG Galaxy.

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Zarząd ocenia przewidywaną sytuację gospodarczą i finansową Grupy jako stabilną i nie widzi zagrożeń dla płynności czy też ograniczonej wypłacalności Grupy w okresie 12 miesięcy od dnia bilansowego.

Obserwowany aktualny oraz szacowany przyszły wpływ sytuacji związanej z koronawirusem opisany został w osobnej sekcji Wpływ pandemii COVID-19 na działalność Grupy CD PROJEKT.

TRANSAKcje Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

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

- sprzedaż licencji pomiędzy CD PROJEKT S.A. oraz GOG sp. z o. o. w ramach działalności realizowanej przez poszczególne podmioty;
- świadczenie usług typu: księgowość, prowadzenia kadr i płac, prawne, finansowe, administracyjne i zarządcze realizowane głównie przez CD PROJEKT S.A. na rzecz podmiotów zależnych;
- podnajem powierzchni biurowej;
- 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., GOG sp. z o.o. oraz CD PROJEKT RED STORE 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 powiązanyymi 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 powiązanyymi zawarta jest w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2019.

Ponadto spółki CD PROJEKT S.A. oraz GOG sp. z o.o. współpracują w ramach projektów *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* oraz *Wojna Krwi*. 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 projektem *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*.

OPIS GŁÓWNYCH INWESTYCJI KRAJOWYCH I ZAGRANICZNYCH ORAZ OPIS STRUKTURY GŁÓWNYCH LOKAT KAPITAŁOWYCH

Największą pozycję Aktywów Grupy na koniec 2019 r. stanowiły Lokaty bankowe o terminie zapadalności przekraczającym 3 miesiące (432 895 tys. zł). Posiadane nadwyżki gotówkowe lokowane są zarówno w kraju jak i poza jego granicami w bankach współpracujących z Grupą lub w instrumentach finansowych niskiego ryzyka (z zachowaniem zasady dywersyfikacji otwieranych lokat i inwestycji). Łączna wartość Środków pieniężnych i ich ekwiwalentów oraz wskazanych lokat na dzień 31 grudnia 2019 r. wyniosła 482 301 tys. zł.

Działalność biznesowa Grupy, a w szczególności CD PROJEKT S.A. bezpośrednio związana jest z produkcją oraz wydawaniem gier wideo. Realizowana produkcja nowych projektów jest jednocześnie głównym kierunkiem inwestycji Grupy i Spółki dominującej. Ponośzone nakłady na prace związane z nowymi projektami prezentowane są w ramach Aktywów trwałych w pozycji Nakłady na prace rozwojowe. Saldo nakładów poniesionych na koniec 2019 r. wyniosło 385 848 tys. zł i wzrosło o 143 032 tys. zł na przestrzeni roku 2019. Wzrost wynika głównie z nakładów na produkcję gry *Cyberpunk 2077*, gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* w wersji na konsolę Nintendo Switch oraz realizacji innych projektów rozwojowych w ramach Grupy CD PROJEKT. Na dzień 31 grudnia 2019 r. saldo Nakładów na prace rozwojowe segmentu CD PROJEKT RED wyniosło 359 989 tys. zł, zaś saldo Nakładów na prace rozwojowe segmentu GOG.com wyniosło 25 878 tys. zł.

31 października 2019 r. Spółka nabyła nieruchomość zlokalizowaną przy ul. Jagiellońskiej 74 w Warszawie, w której od 20 lat mieści się jej siedziba. Dokonana inwestycja była główną przyczyną wzrostu wartości pozycji Rzeczowe aktywa trwałe i Nieruchomości inwestycyjne. Nabyta w okresie sprawozdawczym nieruchomość bezpośrednio sąsiaduje z nieruchomością przy ul. Jagiellońskiej 76 w Warszawie, nabytą przez Spółkę na koniec grudnia 2018 roku. Celem nabycia omawianych nieruchomości jest zapewnienie możliwości dalszego rozwoju lokalowego Grupy z zapewnieniem niezbędnej do tego, specyficznej dla działalności Grupy, infrastruktury technicznej. W okresie przejściowym niewykorzystywana przez Grupę część nieruchomości będzie wynajmowana dotychczasowym najemcom i użytkownikom.

Istotne Aktywa trwałe wykazane w Sprawozdaniu z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 31 grudnia 2019 r. znajdują się w pozycji Aktywa niematerialne o łącznej wartości 59 763 tys. zł, której główne składniki to marka korporacyjna CD PROJEKT, znak towarowy The Witcher oraz autorskie prawa majątkowe i licencje nabyte przez Grupę.

Grupa wykazuje w sprawozdaniu z sytuacji finansowej Wartość firmy stanowiącą nadwyżkę kosztu połączenia jednostek gospodarczych nad udziałem Spółki w wartości godziwej netto zidentyfikowanego na dzień przejęcia aktywów, zobowiązań i zobowiązań warunkowych jednostki przejmowanej w wysokości 56 438 tys. zł.

Na koniec roku 2019 w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT poza granicami kraju funkcjonowały należące w 100% do CD PROJEKT S.A. spółki CD PROJEKT Inc. (Los Angeles) oraz CD PROJEKT Co., Ltd (Szanghaj). Krajowe podmioty zależne od Spółki to GOG sp. z o.o. (100% udziałów) oraz utworzona w 2018 roku Spokko sp. z o.o. (75% udziałów) i zarejestrowana w dniu 14 stycznia 2019 r. spółka CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. (100% udziałów). Łączna wartość inwestycji w krajowych i zagranicznych jednostkach podporządkowanych wykazana w jednostkowym sprawozdaniu finansowym CD PROJEKT S.A. – spółki holdingowej Grupy – wyniosła na koniec 2019 r. 23 830 tys. zł.

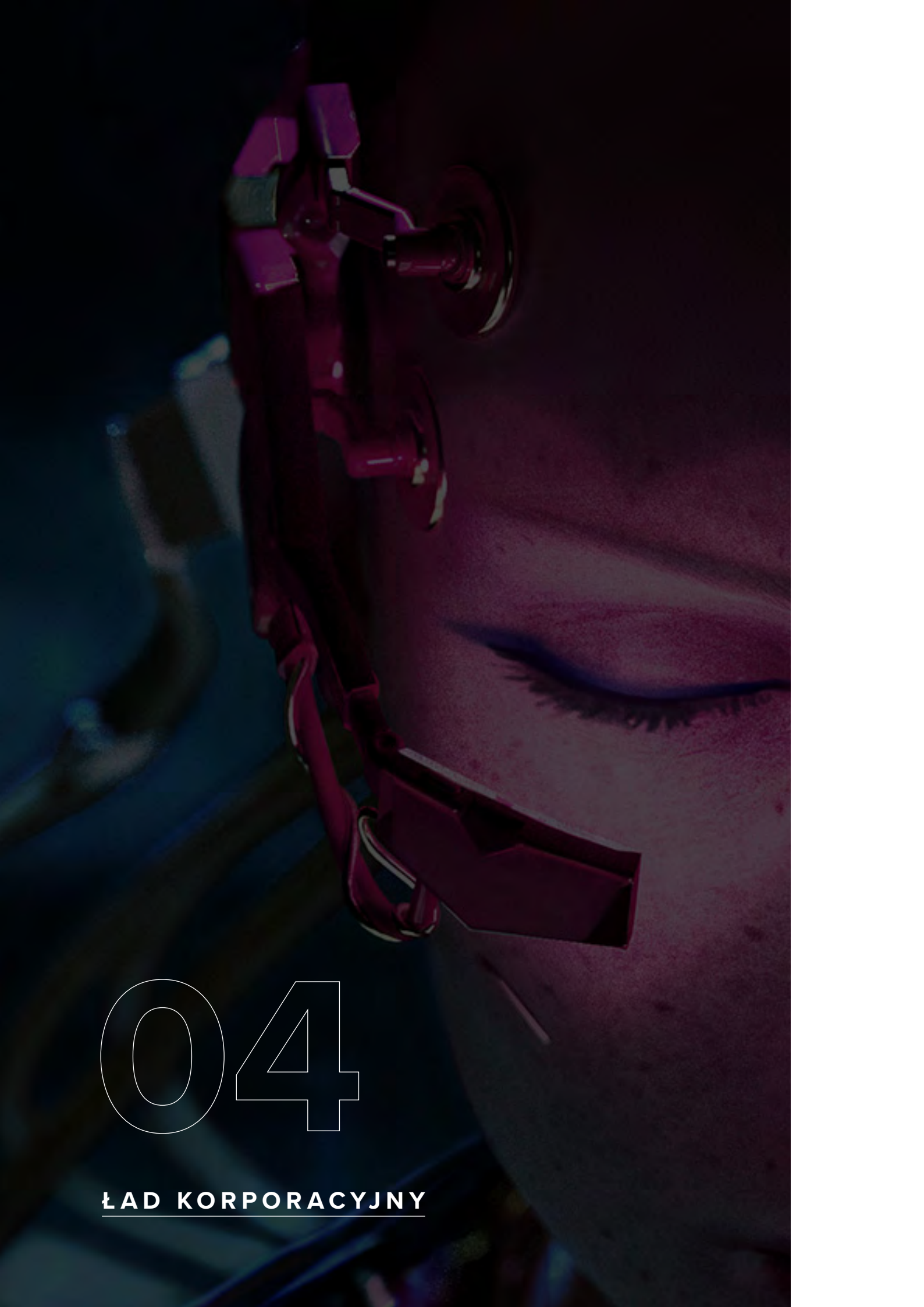
W roku 2019 Grupa CD PROJEKT finansowała bieżącą działalność oraz projekty inwestycyjne głównie ze środków własnych.

OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI WYKAZANYMI ZA 2019 R. 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.

OPIS WYKORZYSTANIA PRZEZ SPÓŁKĘ WPŁYWÓW Z EMISJI DO DNIA PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA

W okresie od dnia 1 stycznia do 31 grudnia 2019 r. oraz do dnia 8 kwietnia 2020 r. Spółka nie emitowała nowych akcji.



04

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., Spokko sp. z o.o. oraz CD PROJEKT RED STORE 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 17 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 20¹⁶, w której szczegółowo określono cele programu motywacyjnego na lata 2016-2021. W wyniku realizacji programu może dojść do zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy. Maksymalna ilość uprawnień możliwych do przyznania i realizacji w ramach trwającego do 6 lat programu wynosi 6 mln. W programie, według stanu na dzień publikacji niniejszego sprawozdania, przyznano 5 535 000 uprawnień, w wyniku realizacji których, w zależności od sposobu realizacji programu, osoby biorące udział w programie na dzień publikacji niniejszego sprawozdania mogą potencjalnie objąć akcje Spółki w ilości nie większej niż ilość przyznaczonych uprawnień.

Program motywacyjny realizowany będzie alternatywnie poprzez emisję i przydział osobom uprawnionym warrantów subskrypcyjnych serii B, uprawniających do objęcia odrębnie emitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego akcji Spółki dominującej lub poprzez zaoferowanie osobom uprawnionym akcji nabytych przez Spółkę dominującą w ramach przeprowadzonego w tym celu skupu akcji własnych. Warunkiem objęcia oraz wykonania praw z warrantów subskrypcyjnych lub odpowiednio nabycia przez osoby uprawnione od Spółki dominującej jej akcji własnych, będzie stwierdzenie przez Spółkę dominującą spełnienia celów i kryteriów programu. Program przewiduje cele wynikowe (80% uprawnień), rynkowe (20% uprawnień) oraz w każdym przypadku zastosowanie kryterium lojalnościowego obowiązującego do dnia stwierdzenia spełnienia celu wynikowego lub celu rynkowego.

Spółka dominująca jest upoważniona do złożenia posiadaczom warrantów subskrypcyjnych serii B ograniczonej w czasie oferty odpłatnego nabycia przedmiotowych warrantów w całości lub części w celu ich umorzenia.

CELE WYNIKOWE – 80% UPRAWNIEŃ

W przypadku spełnienia kryterium wynikowego osoby uprawnione będą mogły zrealizować 80% przyznaczonych uprawnień, pod warunkiem realizacji przez Grupę celu finansowego ustalonego jako suma skonsolidowanych, wyników netto Grupy Kapitałowej Spółki z działalności kontynuowanej na poziomie:

- a) za lata obrotowe 2016-2019 w wysokości nie mniejszej niż 618 427 tys. zł przy jednoczesnym założeniu osiągnięcia za ten sam okres sumy skonsolidowanych, podstawowych wyników netto na jedną akcję z działalności kontynuowanej na poziomie nie niższym niż 6,51 zł, lub
- b) za lata obrotowe 2016-2020 w wysokości nie mniejszej niż 855 538 tys. zł przy jednoczesnym założeniu osiągnięcia za ten sam okres sumy skonsolidowanych, podstawowych wyników netto na jedną akcję z działalności kontynuowanej na poziomie nie niższym niż 9,01 zł, lub
- c) za lata obrotowe 2016-2021 w wysokości nie mniejszej niż 1 092 649 tys. zł przy jednoczesnym założeniu

¹⁶ Treść uchwały dostępna jest w raporcie bieżącym nr 18/2016

osiągnięcia za ten sam okres sumy skonsolidowanych, podstawowych wyników netto na jedną akcję z działalności kontynuowanej na poziomie nie niższym niż 11,51 zł.

CELE RYNKOWE – 20% UPRAWNIENÍ

W wyniku realizacji kryterium rynkowego określonego jako wzrost kursu akcji Spółki o 100 p.p. ponad wyrażoną w procentach zmianę indeksu WIG w okresie rozliczeniowym, osoby uprawnione będą mogły zrealizować 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 NA KONIEC ROKU 2019

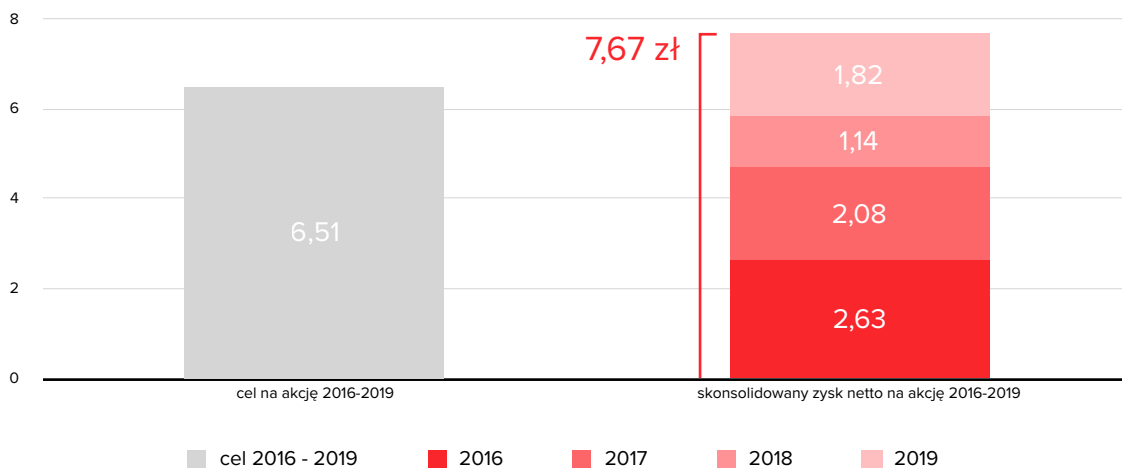
Na dzień 31 grudnia 2019 r. zostały zrealizowane cele wynikowe i rynkowe programu motywacyjnego na poziomie Grupy Kapitałowej, natomiast w segmencie GOG.com – posiadającym własny sub-cel wynikowy – zrealizowany został tylko cel rynkowy.

Cel wynikowy

Suma skonsolidowanych zysków netto Grupy Kapitałowej CD PROJEKT z działalności kontynuowanej za lata 2016-2019 wyniosła 735 433 tys. zł (suma skonsolidowanych, podstawowych wyników netto z działalności kontynuowanej na jedną akcję wyniosła 7,67 zł).

Tym samym kryterium wynikowe na poziomie Grupy Kapitałowej wynoszące 618 427 tys. zł zostało zrealizowane, przekraczając założony na lata 2016-2019 cel o 117 006 tys. zł, to jest 18,9%, zaś w odniesieniu do wartości w przeliczeniu na jedną akcję przekroczenie wyniosło 1,16 zł, to jest 17,8%.

Wykres 20 Cel wynikowy na lata 2016-2019 programu motywacyjnego – skonsolidowany, podstawowy zysk netto na akcję z działalności kontynuowanej – 80% uprawnień – i jego realizacja



Cel rynkowy

Indeks WIG¹⁷:

- na koniec dnia 30 grudnia 2015 roku: 46 467,38 pkt.
- na koniec dnia 30 grudnia 2019 roku: 57 832,88 pkt.

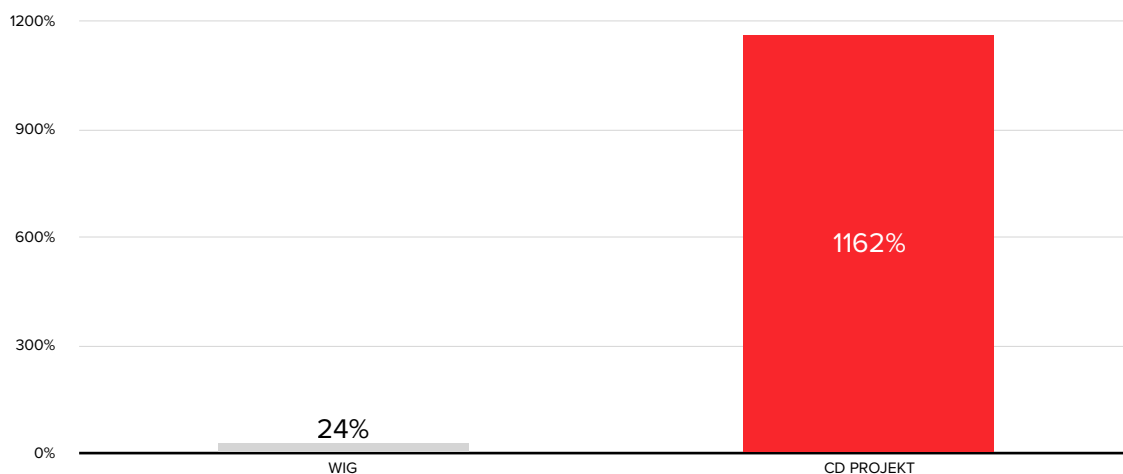
Wzrost wartości indeksu WIG na przestrzeni badanego okresu wyniósł 24,5%.

Kurs zamknięcia akcji CD PROJEKT S.A.:

- z dnia 30 grudnia 2015 roku: 22,15 zł.
- z dnia 30 grudnia 2019 roku: 279,50 zł.

Wzrost kursu akcji CD PROJEKT na przestrzeni badanego okresu wyniósł 1161,9%, przekraczając wzrost indeksu WIG o 1137,4 punktów procentowych.

Tabela 18 Cel rynkowy programu motywacyjnego – wzrost wartości indeksu WIG i kursu akcji CD PROJEKT – 20% uprawnień



Tym samym kryterium rynkowe programu motywacyjnego zostało spełnione z dużym zapasem.

PROGRAM MOTYWACYJNY NA LATA 2020–2025

W związku z wykonaniem założonych celów obowiązującego od 2016 r. programu motywacyjnego dla Grupy CD PROJEKT, Zarząd Spółki planuje zwrócić się do najbliższego walnego zgromadzenia akcjonariuszy Spółki o wyrażenie zgody na uruchomienie nowego programu motywacyjnego na lata 2020-2025, funkcjonującego w oparciu o model działania kierunkowo zgodny z modelem dotychczasowego programu motywacyjnego. Intencją Zarządu jest oparcie programu o następujące cele:

¹⁷ Dane za GPW

Cele wynikowe – 80% uprawnień

Wariant bazowy uprawniający do realizacji uprawnień po bazowej cenie:

Osiągnięcie sumy skonsolidowanych, wyników netto Grupy Kapitałowej Spółki z działalności kontynuowanej w kolejnych okresach weryfikacji, powiększonych o ujęte w księgach koszty wyceny programu w tożsamym okresie, na poziomie:

- a) za lata obrotowe 2020-2023 w wysokości nie mniejszej niż 6.000.000 tys. zł, lub
- b) za lata obrotowe 2020-2024 w wysokości nie mniejszej niż 7.000.000 tys. zł, lub
- c) za lata obrotowe 2020-2025 w wysokości nie mniejszej niż 8.300.000 tys. zł.

Wariant przewidujący realizację dowolnego z celów o jeden rok wcześniej i uprawniający do realizacji uprawnień po cenie z dyskontem:

Osiągnięcie sumy skonsolidowanych, wyników netto Grupy Kapitałowej Spółki z działalności kontynuowanej w kolejnych okresach weryfikacji, powiększonych o ujęte w księgach koszty wyceny programu w tożsamym okresie, na poziomie:

- a) za lata obrotowe 2020-2022 w wysokości nie mniejszej niż 6.000.000 tys. zł, lub
- b) za lata obrotowe 2020-2023 w wysokości nie mniejszej niż 7.000.000 tys. zł, lub
- c) za lata obrotowe 2020-2024 w wysokości nie mniejszej niż 8.300.000 tys. zł, lub
- d) za lata obrotowe 2020-2025 w wysokości nie mniejszej niż 10.000.000 tys. zł.

Cel rynkowy – 20% uprawnień

Cel w postaci zmiany kursu akcji CD PROJEKT S.A. na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., w taki sposób, że wyrażona w procentach zmiana poziomu kursu akcji CD PROJEKT S.A. ustalona w oparciu o kurs zamknięcia notowań akcji CD PROJEKT S.A. na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. na dzień weryfikacji w stosunku do kursu zamknięcia notowań akcji CD PROJEKT S.A. na dzień 30 grudnia 2019 roku, będzie wyższa od wyrażonej w procentach i powiększonej o 100 punktów procentowych zmiany poziomu WIG w tożsamym okresie.

Obecnie prowadzone są prace mające na celu przygotowanie projektów uchwały walnego zgromadzenia oraz regulaminu programu i przedstawienie ich akcjonariuszom Spółki.

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.

Informacje o nabyciu akcji własnych

W 2019 r. Spółka nie nabywała akcji własnych.

Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej

Tabela 19 Liczba akcji posiadanych przez członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki

Imię i Nazwisko	Stanowisko	stan na 08.04.2020	stan na 31.12.2019	stan na 01.01.2019
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	3 100	3 100	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.

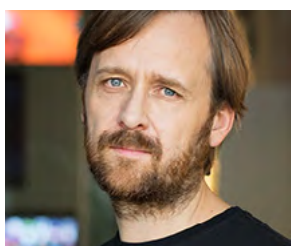
W raporcie bieżącym nr 16/2019 z 3 września 2019 r. Spółka poinformowała o otrzymanym w dniu 3 września 2019 r. powiadomieniu, dotyczącym transakcji zbycia akcji Spółki przez osobę pełniącą w Spółce obowiązki zarządcze. Zgodnie z otrzymanym zawiadomieniem, w dniu 30 sierpnia 2019 r., Pan Piotr Karwowski – Członek Zarządu CD PROJEKT S.A., zbył na rynku regulowanym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. 4 900 akcji Spółki. Cena jednostkowa zbycia wynosiła 255,44 zł za jedną akcję.

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.



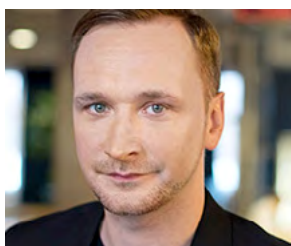
Marcin Iwiński – Wiceprezes Zarządu ds. międzynarodowych

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



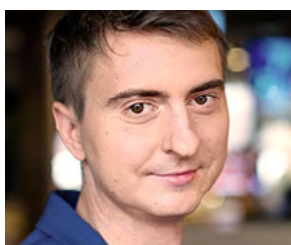
Piotr Nielubowicz – Wiceprezes Zarządu ds. finansowych

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



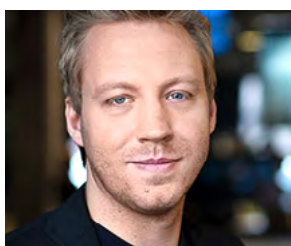
Adam Badowski – Członek Zarządu

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 2019 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.

Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT S.A.

W dniu 4 kwietnia 2019 roku¹⁸ Pan Oleg Klapovskiy złożył rezygnację z pełnionej przez niego funkcji Członka Zarządu Spółki, ze skutkiem na dzień odbycia najbliższego Walnego Zgromadzenia Spółki – to jest 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.

Skład Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

Katarzyna Szwarc – Przewodnicząca Rady Nadzorczej, członek Komitetu Audytu

Piotr Pągowski – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej, niezależny członek Komitetu Audytu

Maciej Nielubowicz – Sekretarz Rady Nadzorczej, członek Komitetu Audytu

Michał Bien – członek Rady Nadzorczej, Przewodniczący Komitetu Audytu

Krzysztof Kilian – członek Rady Nadzorczej, niezależny członek Komitetu Audytu

18 Raport bieżący nr 3/2019

Zmiany w składzie Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

W 2019 r. nie nastąpiły zmiany w składzie Rady Nadzorczej.

Wynagrodzenia brutto Członków Zarządu i Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

PREZES ZARZĄDU ADAM KICIŃSKI

Wynagrodzenie podstawowe z CD PROJEKT S.A. w 2018 r. wyniosło 420 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2019 nie uległa zmianie i wyniosła również 420 tys. zł. Wypłacona w roku 2019, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za 2018 r. wyniosła 2 296 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2019 wyniosła 3 682 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

WICEPREZES ZARZĄDU MARCIN IWIŃSKI

Wynagrodzenie podstawowe z CD PROJEKT S.A. w 2018 r. wyniosło 336 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2019 nie uległa zmianie i wyniosła również 336 tys. zł. Wypłacona w roku 2019, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za 2018 r. wyniosła 2 296 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2019 wyniosła 3 682 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

WICEPREZES ZARZĄDU PIOTR NIELUBOWICZ

Wynagrodzenie podstawowe z CD PROJEKT S.A. w 2018 r. wyniosło 348 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2019 nie uległa zmianie i wyniosła również 348 tys. zł. Wypłacona w roku 2019, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za 2018 r. wyniosła 2 296 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego

poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2019 wyniosła 3 682 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

CZŁONEK ZARZĄDU ADAM BADOWSKI

Wynagrodzenie podstawowe z CD PROJEKT S.A. w 2018 r. wyniosło 396 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2019 nie uległa zmianie i wyniosła również 396 tys. zł. Wypłacona w roku 2019, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za 2018 r. wyniosła 1 585 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2019 wyniosła 2 542 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

CZŁONEK ZARZĄDU MICHAŁ NOWAKOWSKI

Wynagrodzenie podstawowe z CD PROJEKT S.A. w 2018 r. wyniosło 360 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2019 nie uległa zmianie i wyniosła również 360 tys. zł. Wypłacona w roku 2019 i wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za 2018 r. wyniosła 1 585 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2019 wyniosła 2 542 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

CZŁONEK ZARZĄDU PIOTR KARWOWSKI

Wynagrodzenie podstawowe z CD PROJEKT S.A. w 2018 r. wyniosło 60 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2019 nie uległa zmianie i wyniosła również 60 tys. zł. Członek Zarządu nie uczestniczył w programie motywacyjnym rozliczanym przez CD PROJEKT S.A., uczestniczył z kolei w programie motywacyjnym podmiotu zależnego GOG sp. z o.o. w ramach pełnienia funkcji członka zarządu GOG sp. z o.o. i wynagrodzenie z tego tytułu wypłacone przez podmiot zależny GOG sp. z o.o. uwzględnione zostało w tabeli poniżej.

CZŁONEK ZARZĄDU OLEG KLAPOVSKIY

Wynagrodzenie podstawowe z CD PROJEKT S.A. w 2018 r. wyniosło 60 tys. zł. Część stała wynagrodzenia w roku 2019 za okres od początku roku do dnia rezygnacji, to jest do 23 maja 2019 roku wyniosła 24 tys. zł. Oleg Klapovskiy nie uczestniczył w programie motywacyjnym rozliczanym przez CD PROJEKT S.A., uczestniczył z kolei w programie motywacyjnym podmiotu zależnego GOG sp. z o.o. w ramach pełnienia funkcji członka zarządu GOG sp. z o.o. Wynagrodzenie z tego tytułu nie było wypłacone przez GOG sp. z o.o. w 2019 r. do dnia rezygnacji z pełnienia funkcji Członka Zarządu CD PROJEKT S.A. to jest do 23 maja 2019 roku i nie jest uwzględnione w tabeli poniżej.

Tabela 20 Wartość wynagrodzeń otrzymanych przez Członków Zarządu CD PROJEKT S.A. w okresie sprawowania funkcji we władzach Spółki i wypłaconych przez podmioty zależne od Spółki z tytułu pełnienia funkcji we władzach tych podmiotów zależnych (w tys. zł)

	01.01.2018-31.12.2018	01.01.2019-31.12.2019
Marcin Iwiński	24	24
Piotr Karwowski	1 089	725
Oleg Klapovskiy	1 064	88*

* do dnia 23 maja 2019 roku

Program motywacyjny na lata 2016-2021 oparty o akcje Spółki został zatwierdzony przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy w dniu 24 maja 2016 r. Osobami uprawnionymi do udziału w programie są kluczowi pracownicy i współpracownicy Spółki i spółek z jej Grupy Kapitałowej oraz inne osoby mające wpływ na wyniki i rozwój Spółki i spółek z jej Grupy Kapitałowej na warunkach określonych w Uchwałach podjętych w dniu 24 maja 2016 r. przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenia Akcjonariuszy CD PROJEKT S.A., Regulaminie Programu Motywacyjnego oraz uchwałach Rady Nadzorczej i Zarządu Spółki. Wartość potencjalnych korzyści i ilość uprawnień wynikających z uczestnictwa Członków Zarządu w programie motywacyjnym na lata 2016-2021 prezentuje poniższa tabela.

Tabela 21 Liczba przyznanych uprawnień i wartość potencjalnych korzyści (w tys. zł) z tytułu uczestnictwa Członków Zarządu w programie motywacyjnym na lata 2016-2021

Imię i nazwisko	Stanowisko	Przyznane uprawnienia	wartość potencjalnych korzyści	
			01.01.2018-31.12.2018	01.01.2019-31.12.2019
Adam Kiciński	Prezes Zarządu	800 tys.	1 378	3 850
Marcin Iwiński	Wiceprezes Zarządu	800 tys.	1 378	3 850
Piotr Nielubowicz	Wiceprezes Zarządu	800 tys.	1 378	3 850
Adam Badowski	Członek Zarządu	600 tys.	1 034	2 877
Michał Nowakowski	Członek Zarządu	600 tys.	1 034	2 877
Piotr Karwowski	Członek Zarządu	200 tys.	345	235
Oleg Klapovskiy	Członek zarządu	200 tys.	345	*

* w dniu 23 maja 2019 roku złożył rezygnację z pełnienia funkcji Członka Zarządu CD PROJEKT S.A.

Wykazane w powyższej tabeli wartości potencjalnych korzyści z tytułu uprawnień w ramach wieloletniego programu motywacyjnego opartego o akcje Spółki przyznanych Członkom Zarządu zostały przyjęte na podstawie ujętej w kosztach Grupy za rok 2019 i 2018 wartości godziwej poszczególnych uprawnień wynikającej z wyceny sporządzonej przez aktuarium na dzień przyznania.

Aktualna nadwyżka ceny rynkowej akcji CD PROJEKT nad cenami objęcia lub nabycia akcji w ramach programu motywacyjnego jest znacząco wyższa od wartości wynikającej z wyceny sporządzonej przez aktuarusza na dzień przyznania uprawnień i ujętej w kosztach Grupy. Jednocześnie możliwe do uzyskania przez uczestników programu przyszłe korzyści zależą od przyszłych cen akcji po zakończeniu wymaganego programem rocznego okresu zakazu zbywania akcji rozpoczynającego się w dniu dokonania wpłaty ceny na poczet nabycia akcji lub złożenia Spółce oświadczenia o objęciu akcji w wykonaniu praw z warrantów subskrypcyjnych. Wynikające z warrantów uprawnienie do objęcia akcji będą ważne do dnia 31 października 2022 r.

Zasady przyznawania premii Członkom Zarządu

Część zmienna wynagrodzenia członków Zarządu Spółki rozliczana jest w cyklach rocznych w oparciu o funkcjonujący w Grupie od lat program motywacyjny i jest ściśle powiązana z zyskiem netto Grupy.

Wynagrodzenia Członków Rady Nadzorczej

Tabela 22 Wartość wynagrodzeń członków Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A. w latach 2018-2019 w tys. zł (kwoty brutto)

Imię i nazwisko	01.01.2019- -31.12.2019	01.01.2018- -31.12.2018
Katarzyna Szwarc – Przewodnicząca Rady Nadzorczej	120	112
Piotr Pągowski – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	63	48
Maciej Nielubowicz – Sekretarz Rady Nadzorczej	72	64
Michał Bień – Członek Rady Nadzorczej, Przewodniczący Komitetu Audytu	72	64
Krzysztof Kilian – Członek Rady Nadzorczej	63	48

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 31 grudnia 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 31 grudnia 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.

POZOSTAŁE TRANSAKcje Z OSOBAMI ZARZĄDZAJĄCYMI I NADZORUJĄCYMI NIEUWZGLĘDNIONE W INNYCH SEKCJACH NINIEJSZEGO SPRAWOZDANIA

W 2019 r. nie wystąpiły żadne istotne transakcje z osobami zarządzającymi lub nadzorującymi CD PROJEKT S.A.. Za istotne nie uważa się obciążeń z tytułu pakietu medycznego, użytkowania samochodów, zwrotu kosztów lub drobnych zakupów produktów Grupy Kapitałowej dokonywanych przez Członków Zarządu lub Członków Rady Nadzorczej.

ZMIANY W PODSTAWOWYCH ZASADACH ZARZĄDZANIA SPÓŁKI I JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ

W 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 2019 r. stanowi oddzielną część sprawozdania rocznego oraz dostępne jest na korporacyjnej stronie internetowej Spółki pod adresem: www.cdprojekt.com.

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. Wydany 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
Prezes Zarządu

Marcin Iwiński
Wiceprezes
Zarządu

Piotr Nielubowicz
Wiceprezes
Zarządu

Adam Badowski
Członek Zarządu

Michał Nowakowski
Członek Zarządu

Piotr Karwowski
Członek Zarządu

Strona	Numer wskaźnika	Nazwa wskaźnika
3	GRI 102-14	Oświadczenie kierownictwa najwyższego szczebla
8	GRI 102-6	Obsługiwane rynki
	GRI 102-1	Nazwa organizacji
	GRI 102-3	Lokalizacja siedziby głównej organizacji
9	GRI 102-4	Lokalizacja działalności operacyjnej
11	GRI 102-40	Lista grup interesariuszy zaangażowanych przez organizację raportującą
	GRI 102-42	Podstawy identyfikowania i selekcji interesariuszy zaangażowanych przez organizację
	GRI 102-43	Podejście do angażowania interesariuszy włączając częstotliwość angażowania według typu i grupy interesariuszy
	GRI 102-44	Kluczowe tematy i problemy poruszane przez interesariuszy oraz odpowiedź ze strony organizacji, również poprzez ich zaraportowanie
14	GRI 102-16	Wartości organizacji, kodeks etyki, zasady i normy zachowań
	GRI 102-12	Zewnętrzne, przyjęte lub popierane przez organizację ekonomiczne, środowiskowe i społeczne deklaracje, zasady i inne inicjatywy
	GRI 206-1	Kroki prawne podjęte wobec organizacji dotyczące przypadków naruszeń zasad wolnej konkurencji oraz praktyk monopolistycznych
	GRI 417-3	Przypadki niezgodności z regulacjami i dobrowolnymi kodeksami dotyczącymi komunikacji marketingowej
	GRI 418-1	Uzasadnione skargi dotyczące naruszenia prywatności klienta i utraty danych
	GRI 419-1	Niezgodność z przepisami prawa i regulacjami społeczno-ekonomicznymi
16	GRI 102-13	Członkostwo w stowarzyszeniach i organizacjach
	GRI 102-17	Mechanizmy umożliwiające uzyskanie porady dot. zachowań w kwestiach etycznych i prawnych oraz spraw związanych z integralnością organizacji
	GRI 406-1	Całkowita liczba przypadków dyskryminacji oraz działania naprawcze podjęte w tej kwestii
	GRI 205-3	Potwierdzone przypadki korupcji i podjęte działania
18	GRI 405-1	Skład ciał nadzorczych i kadry pracowniczej w podziale na kategorie pracowników według płci, wieku oraz innych wskaźników różnorodności
19	GRI 405-1	Skład ciał nadzorczych i kadry pracowniczej w podziale na kategorie pracowników według płci, wieku oraz innych wskaźników różnorodności
20	GRI 102-8	Dane dotyczące pracowników oraz innych osób świadczących pracę na rzecz organizacji
	GRI 401-1	Pracownicy nowo zatrudnieni oraz odejścia
	GRI 405-1	Skład ciał nadzorczych i kadry pracowniczej w podziale na kategorie pracowników według płci, wieku oraz innych wskaźników różnorodności
24	GRI 401-2	Świadczenia oferowane pracownikom
26	GRI 404-3	Odsetek pracowników podlegających regularnym ocenom jakości pracy i przeglądom rozwoju kariery zawodowej
	GRI 404-2	Programy rozwoju umiejętności menedżerskich i kształcenia ustawicznego
28	GRI 404-3	Odsetek pracowników podlegających regularnym ocenom jakości pracy i przeglądom rozwoju kariery zawodowej
29	GRI 401-2	Świadczenia oferowane pracownikom
34	GRI 302-4	Redukcja zużycia energii
	GRI 306-2	Odpady według rodzaju i metody usuwania
36	GRI 102-15	Opis kluczowych wpływów, szans i ryzyk
	GRI 102-5	Forma własności i struktura prawna organizacji
43	GRI 102-15	Opis kluczowych wpływów, szans i ryzyk
46	GRI 102-45	Ujęcie w raporcie jednostek gospodarczych ujmowanych w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym
53	GRI 417-1	Wymogi wewnętrzne w zakresie oznakowania produktów i usług oraz informacji na ich temat
	GRI 417-2	Przypadki niezgodności z regulacjami oraz dobrowolnymi kodeksami dotyczącymi oznakowania produktów i usług oraz informacji na ich temat
	GRI 102-9	Opis łańcucha dostaw
72	GRI 102-15	Opis kluczowych wpływów, szans i ryzyk
76	GRI 102-11	Wyjaśnienie, czy i w jaki sposób organizacja stosuje zasadę ostrożności
	GRI 102-15	Opis kluczowych wpływów, szans i ryzyk
88	GRI 201-1	Bezpośrednia wartość ekonomiczna, wytworzona i podzielona

