



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT
ZA OKRES OD 1 STYCZNIA DO 30 CZERWCA 2014 ROKU

1

Informacje ogólne

I. Kluczowe czynniki mające wpływ na wyniki Grupy i istotne zdarzenia pierwszego półrocza 2014 do dnia publikacji sprawozdania

1. Na początku roku Spółka poinformowała, iż we współpracy z Fantasy Flight Games, światowym liderem rynku produkcji oraz dystrybucji gier planszowych, wyda grę planszową The Witcher Adventure Game. Zapowiedziano również wersję cyfrową gry.
2. W marcu 2014 roku Spółka ogłosiła, że zgodnie z przyjętą strategią planuje debiut w segmencie rynku gier na urządzenia mobilne. Wspólnie z zewnętrznym studiem deweloperskim od ponad roku prowadzone są prace nad multiplatformową grą mobilną - The Witcher Battle Arena. Prace nad projektem realizowane są niezależnie od produkcji gier Wiedźmin 3: Dziki Gon i Cyberpunk 2077. Już po zamknięciu okresu sprawozdawczego spółka rozpoczęła zapisy na zamknięte beta testy gry.
3. Pierwszy numer komiksu "The Witcher House of Glass" wydanego przez Dark Horse Comics przy współpracy ze studiem CD PROJEKT RED zadebiutował w dniu 19 marca 2014 roku na półkach amerykańskich sklepów oraz w dystrybucji cyfrowej. Cykl "The Witcher House of Glass" składał się z pięciu części wydanych do daty publikacji niniejszego sprawozdania.
4. 22 maja 2014 roku studio wydało grę Wiedźmin 2: Zabójcy Królów na platformę Linux.
5. 5 czerwca 2014 uruchomiona została przedsprzedaż gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Było to największe dotychczasowe tego typu przedsięwzięcie studia, gdyż przedsprzedaż została uruchomiona symultanicznie dla 3 platform (tj. PC, PlayStation 4 oraz Xbox One), na kluczowych dla gry terytoriach, w aż 10 językach.
6. Studio CD PROJEKT RED i Wiedźmin 3: Dziki Gon zostały zaprezentowane na konferencji poświęconej konsoli Xbox One poprzedzającej targi E3. Podczas konferencji prasowej, na której Microsoft pokazywał najważniejsze nadchodzące tytuły na konsolę Xbox One, zaprezentowano sześciominutowy fragment rozgrywki z Wiedźmina 3: Dziki Gon.
7. Studio CD PROJEKT RED mocno zaznaczyło swoją obecność na najważniejszych imprezach branżowych - czerwcowych targach E3 w Los Angeles oraz sierpniowych gamescom w Kolonii. W sumie prezentacje studio obejrzało ok. 20 tys. osób.
8. W dniu 21 sierpnia studio CD PROJEKT RED, we współpracy z Fuego Games, uruchomiło zapisy na zamknięte beta testy gry mobilnej „The Witcher Battle Arena” w wersji na urządzenia z systemem operacyjnym Android.
9. Na datę publikacji niniejszego sprawozdania Spółka zakończyła proces wyboru partnerów, negocjowania i zawierania umów dystrybucyjnych lub licencyjnych w odniesieniu do wszystkich rynków, na których planowana jest oficjalna premiera fizycznej edycji gry Wiedźmin 3: Dziki Gon.
10. Platforma cyfrowej dystrybucji gier GOG.com udostępniła w pierwszym półroczu 2014 roku swoim użytkownikom ponad 100 nowych tytułów, poszerzając swoją ofertę do blisko 800 pozycji.
11. 6 czerwca 2014 roku, podczas transmitowanej w internecie konferencji prasowej z Los Angeles, GOG.com ogłosił start beta testów technologii GOG Galaxy, pozwalającej m.in. na rozgrywkę online w trybie multiplayer. Pierwszym tytułem, który korzysta z technologii GOG Galaxy jest zamknięta beta niedawno ogłoszonej „The Witcher Adventure Game”.
12. W ciągu pierwszych sześciu miesięcy bieżącego roku w ramach segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji nawiązano współpracę z kolejnymi nowymi partnerami biznesowymi (m.in. Deepsilver, Xseed). Obecnie GOG Ltd. pracuje z ponad 200 partnerami z całego świata z czego około 70 nowych partnerów dołączyło swoje produkty do oferty serwisu w ciągu pierwszych 6 miesięcy bieżącego roku.
13. W ramach akcji promocyjnej, która trwała od 13 do 30 czerwca, GOG.com zaoferował graczom ograniczoną czasowo specjalną ofertę na ponad 700 gier ze swojego katalogu. Letnia promocja przełożyła się na doskonałe wyniki sprzedaży, dając najlepsze rezultaty ze wszystkich dotychczas przeprowadzonych akcji promocyjnych.
14. W lipcu tego roku wprowadzono do katalogu GOG.com ponad 50 tytułów na system operacyjny Linux i planowane jest regularne wydawanie tytułów na tę platformę.
15. W lipcu 2014 roku GOG Ltd. wypłacił na rzecz jedynego akcjonariusza, CD PROJEKT S.A. dywidendę w wysokości 2,7 mln USD. GOG Ltd. nie posiada żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek, a stan środków pieniężnych na koniec czerwca 2014 wynosił 24 735 tys. zł.

16. Już po zakończeniu okresu sprawozdawczego - 27 sierpnia 2014 roku, GOG.com wprowadził do swojej oferty pierwsze produkty z katalogu filmowego. Wszystkie filmy są sprzedawane zgodnie z filozofią GOG.com, czyli bez kłopotliwych zabezpieczeń DRM.
17. W sierpniu 2014 roku GOG.com wprowadził ceny w walutach: GBP, EUR, RUB, AUS. Użytkownikom udostępniono także nowe, wygodne formy płatności (m.in. Sofort, Yandex, Webmoney).
18. W lutym 2014 r. spółka cdp.pl zawarła umowę dystrybucyjną z Warner Bros. Home Entertainment na cyfrową dystrybucję filmów z katalogu największego wydawcy filmów na świecie.
19. W drugim kwartale roku ofertę serwisu poszerzono o gry na komputery firmy Apple. Na początek w specjalnej „Strefie Mac” znalazło się ponad 150 tytułów, w tym produkcje studio CD PROJEKT RED - Wiedźmin oraz Wiedźmin 2: Zabójcy Królów, a także tytuły od takich wydawców jak Electronic Arts, Warner Bros. czy Paradox Interactive.
20. W ciągu nieco ponad 24 godzin od ogłoszenia przedsprzedaży gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon cdp.pl zebrał 10 tys. zamówień na Edycję kolekcjonerską gry. Wiedźmin 3: Dzikie Gon w cdp.pl, jako pierwszy produkt jest sprzedawany zarówno w wersji cyfrowej, jak i fizycznej. Uruchomieniu przedsprzedaży towarzyszyła duża kampania reklamowa.
21. Skonsolidowane przychody Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2014 roku wyniosły 74 588 tys. zł. Przychody w ramach poszczególnych segmentów działalności Grupy w odniesieniu sprzedaży do klientów zewnętrznych wyniosły:

Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce: 30 746 tys. zł;
Produkcja gier: 12 408 tys. zł;
Globalna cyfrowa dystrybucja gier: 31 003 tys. zł;
Inne: 431 tys. zł.
22. EBITDA Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za pierwsze półrocze 2014 roku wyniosła 5 654 tys. zł.
23. Skonsolidowany zysk netto Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2014 roku wyniósł 4 620 tys. zł.
24. Na koniec czerwca 2014 roku Grupa posiadała środki pieniężne i ich ekwiwalenty w wysokości 51 176 tys. zł oraz pozostałe aktywa finansowe o wartości 818 tys. zł, na które składają się zakupione w celu ulokowania bieżących nadwyżek finansowych jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO TFI.

II. Opis działalności gospodarczej

■ Informacje ogólne o prowadzonej działalności gospodarczej w pierwszym półroczu 2014 roku

Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT prowadzona jest w czterech segmentach operacyjnych:

Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce;

Produkcja gier;

Globalna cyfrowa dystrybucja gier;

Inne.

■ Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce - informacje ogólne

Należąca do Grupy Kapitałowej CD PROJEKT spółka cdp.pl Sp. z o.o. (dawniej CD Projekt Sp. z o.o.) jest jednym z czołowych polskich wydawców i dystrybutorów gier komputerowych i konsolowych oraz filmów. Produkty oferowane przez cdp.pl Sp. z o.o. są licencjonowane lub kupowane od zewnętrznych dostawców i wprowadzane do krajowych kanałów sprzedaży detalicznej. Cdp.pl Sp. z o.o. wprowadza do sprzedaży na terenie kraju zlokalizowane (tj. przetłumaczone na lokalny język) wersje gier na komputery PC, konsole Xbox i PlayStation starej i obecnej generacji, od wielu światowych producentów i wydawców. Działalność ta realizowana jest zwykle na zasadach wyłączności. Spółka cdp.pl jest również wyłącznym przedstawicielem firmy Wizard of The Coast oferując kolekcjonerskie gry karciane i planszowe. Od października 2012 roku spółka cdp.pl za pośrednictwem własnej platformy cyfrowej dystrybucji cdp.pl prowadzi sprzedaż skierowaną bezpośrednio do krajowych klientów detalicznych. Na tle innych serwisów sprzedających treści cyfrowe w internecie platforma cdp.pl wyróżnia się ofertą zawierającą produkty z różnych grup asortymentowych (gry, filmy, e-booki, e-komiksy oraz audiobooki) umożliwiając klientom zakup i ściągnięcie na własne urządzenie oferowanych produktów (w odróżnieniu np. od serwisów typu VOD). Produkty oferowane przez platformę cdp.pl licencjonowane są zarówno od zagranicznych, jak i krajowych dostawców. W przeważającej większości są to produkty w pełni zlokalizowane. Wśród kluczowych wartości serwisu znajdują się między innymi: brak ukrytych kosztów i opłat, błyskawiczne zakupy i ich realizacja, najlepsza pomoc techniczna oraz bezpieczeństwo transakcji.

■ Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce - kluczowe wydarzenia pierwszego półrocza 2014 roku

Dystrybucja cyfrowa

Początek roku w tej kategorii to tradycyjnie okres promocji i wyprzedaży. Największym wydarzeniem pierwszego kwartału 2014 roku w kategorii lokalnej cyfrowej dystrybucji był Wielki Giermasz Cyfrowy, będący cyfrowym odpowiednikiem niezwykle popularnej wyprzedaży zorganizowanej wspólnie z siecią sklepów Biedronka. O akcji napisały najważniejsze portale internetowe, takie jak: Interia, Onet, Spidersweb czy CD Action, a spółka cdp.pl odnotowała blisko 50 tys. interakcji na portalach społecznościowych.

W lutym spółka cdp.pl zawarła umowę dystrybucyjną z Warner Bros. Home Entertainment na cyfrową dystrybucję filmów z katalogu największego wydawcy filmów na świecie. Na początek w ofercie filmowej cdp.pl pojawiło się 30 tytułów, w tym między innymi tak kultowe pozycje jak filmy z serii Matrix, Batman, Władca Pierścieni, Harry Potter oraz przedpremierowo, superprodukcja Grawitacja (7 Oscarów).

W drugim kwartale roku ofertę serwisu poszerzono o gry na komputery firmy Apple. Na początek w specjalnej „Strefie Mac” znalazło się ponad 150 tytułów, w tym produkcje studio CD PROJEKT RED - Wiedźmin oraz Wiedźmin 2: Zabójcy Królów, a także tytuły od takich wydawców jak Electronic Arts, Warner Bros. czy Paradox Interactive. Oferta będzie systematycznie powiększana, zarówno o nowości, jak i popularne klasyki.

Dla krajowej dystrybucji najważniejszym wydarzeniem czerwca było rozpoczęcie przedsprzedaży gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Wraz z ogłoszeniem zawartości poszczególnych edycji gry oraz ujawnieniem daty premiery na konferencji w Los Angeles, w cdp.pl wystartowała przedsprzedaż kolejnej odsłony Wiedźmina. Na specjalnie przygotowanej stronie (<https://cdp.pl/wiedzmin-3>) użytkownicy mogą rezerwować swoją kopię gry na wszystkie dostępne platformy zarówno w edycji standardowej jak i kolekcjonerskiej. W ciągu nieco ponad 24 godzin od ogłoszenia przedsprzedaży, sklep sprzedał 10 tys. sztuk Edycji kolekcjonerskiej, która była dostępna wyłącznie w cdp.pl. Wiedźmin 3: Dziki Gon jako pierwszy produkt na platformie internetowej cdp.pl jest

sprzedawany zarówno w wersji cyfrowej, jak i fizycznej. Uruchomieniu przedsprzedaży towarzyszyła duża kampania reklamowa - w serwisach internetowych o tematyce growej, serwisach internetowych grupy Agora, w Gazecie Wyborczej, w mediach społecznościowych oraz w sieci reklamowej Google.

Już po zakończeniu okresu sprawozdawczego, w lipcu 2014 roku serwis osiągnął kolejny kamień milowy swojego rozwoju, do oferty została dodana tysięczna gra. Z tej okazji rozpoczęty został wakacyjny konkurs, w którym do wygrania były edycje kolekcjonerskie m.in. Starcraft 2 i Heroes of Might and Magic. Dodatkowo użytkownikom serwisu rozdano prawie 3 tys. kodów do gry Guild Wars.

Dystrybucja fizyczna

W ofercie cdp.pl pojawiły się kolejne tytuły Konami: Castlevania: Lords of Shadow 2 i Metal Gear: Ground Zeroes. Od początku roku portfolio dystrybucyjne cdp.pl powiększyło się również o tytuły Focus Home Interactive (wydawca między innymi Wargame: Red Dragon i Bound By Flame) oraz Milestone (seria Moto GP oraz MXGP).

Oprócz sprzedaży premierowej bardzo dobre wyniki sprzedażowe generuje back catalogue spółki, ze szczególnym uwzględnieniem produktów Blizzarda oraz całej kategorii symulatorów. Spółka utworzyła także w Strefie Marek Allegro sklep z produktami Blizzard Entertainment oraz Disney.

W pierwszym kwartale 2014 roku spółka zorganizowała w sklepach sieci Biedronka Wielki Giermasz. Do sprzedaży w sklepach sieci w całej Polsce trafiło blisko 400 tys. kopii 300 różnych gier w promocyjnej cenie detalicznej 9,99 zł. Oferta cieszyła się ogromnym zainteresowaniem zarówno ze strony mediów, jak i klientów. Już pierwszego dnia sprzedaży klienci sięgnęli po 120 tys. pudełek, ustanawiając tym samym jeden z najlepszych wyników w historii rodzimej branży gier wideo.

Ważnym wydarzeniem pierwszego kwartału 2014 roku był debiut rynkowy Diablo III: Reaper of Souls, oficjalnego rozszerzenia jednej z najpopularniejszych gier na rodzimym rynku - Diablo III, której sprzedaż w Polsce kształtuje się na poziomie 250 tys. egzemplarzy. Nocna premiera Diablo III: Reaper of Souls odbyła się 24 marca w centrum handlowym Złote Tarasy w Warszawie.

W czerwcu zorganizowano Filmasz - kolejną akcję promocyjną w sklepach sieci Biedronka, która ponownie ściągnęła tłumy klientów. Tym razem w ofercie wyprzedażowej znalazło się ponad 200 różnych filmów DVD i gier PC. W promocyjnych cenach (9,99 zł za film oraz 14,99 zł za grę PC) można było kupić m.in. kultową animację Disneya *Król Lew*, nagrodzone Oskarami animacje *Merida Waleczna* i *Zaplątani*, czarną komedię Tima Burtona *Frankenweenie* oraz wiele innych tytułów. W ofercie znalazł się również wybór symulatorów i gier z serii Lego.

Po sukcesie dwóch tegorocznych akcji w sieci sklepów Biedronka, już po okresie sprawozdawczym, w sierpniu 2014 cdp.pl Sp. z o.o. planuje kolejny Giermasz oraz promocję eBooków, która będzie precedensową tego typu akcją w skali krajowej w tym segmencie produktów.

Innymi istotnymi dla dystrybucji fizycznej gier wydarzeniami były również premiery gier *Bound by Flame*, *WildStar* i *SPINTIRES*.

■ Produkcja gier - informacje ogólne

Produkcja gier komputerowych realizowana jest przez studio CD PROJEKT RED stanowiące wydzielony segment operacyjny w ramach działalności spółki CD PROJEKT S.A. Działalność ta polega na tworzeniu gier wideo oraz sprzedaży licencji na ich dystrybucję, a także na produkcji i sprzedaży produktów towarzyszących wykorzystujących posiadane przez Spółkę marki. Produkcja gier wideo została rozpoczęta w 2002 roku, kiedy wystartowały prace nad debiutancką grą z gatunku RPG - Wiedźminem. Tytuł oparty na prozie Andrzeja Sapkowskiego został wydany w październiku 2007 roku i okazał się wielkim sukcesem na skalę światową. W maju 2011 roku ukazał się drugi tytuł - Wiedźmin 2: Zabójcy Królów na komputery PC, a w kwietniu 2012 roku Wiedźmin 2: Zabójcy Królów Edycja Rozszerzona na konsole Xbox 360 oraz komputery PC. Od roku 2012 zarówno pierwsza część Wiedźmina, jak i Wiedźmin 2: Zabójcy Królów w Edycji Rozszerzonej dostępne są również na komputery Apple.

Spółka prowadzi aktywną sprzedaż wyprodukowanych wcześniej gier Wiedźmin oraz Wiedźmin 2: Zabójcy Królów w wersjach na poszczególne platformy sprzętowe zarówno w tradycyjnych kanałach dystrybucji, jak i za pośrednictwem czołowych platform cyfrowej dystrybucji gier komputerowych na świecie. Łącznie obie części Wiedźmina uzyskały około 200 nagród na całym świecie, a całkowita sprzedaż gier z tej serii osiągnęła 8 milionów egzemplarzy.

Dwa największe projekty realizowane obecnie w studio to najwyższej klasy duże gry RPG: Wiedźmin 3: Dzikie Gon (Wild Hunt) oraz Cyberpunk 2077. Każda z gier ukaże się w momencie swojej rynkowej premiery równocześnie na komputery PC oraz na konsole nowej generacji - Sony PlayStation 4 oraz Microsoft Xbox One. Od lipca 2013 roku studio obecne jest również w Krakowie, gdzie działający na terenie Krakowskiego Parku Technologicznego zespół pracuje nad kolejnymi produkcjami Spółki. W bieżącym roku

Spółka planuje wydanie The Witcher Adventure Game w klasycznej wersji planszowej oraz w nowoczesnej wersji cyfrowej na urządzenia mobilne a także gry The Witcher Battle Arena na urządzenia mobilne opartej o nowoczesny model mikropłatności.

■ Produkcja gier - kluczowe wydarzenia pierwszego półrocza 2014 roku

Od strony działalności biznesowej początek 2014 roku w segmencie Produkcji gier upłynął przede wszystkim pod znakiem negocjacji i podpisywania kolejnych umów dystrybucyjnych. W styczniu Spółka ogłosiła zawarcie umowy z Namco Bandai Games na wyłączną dystrybucję Wiedźmina 3: Dziki Gon na terenie Australii i Nowej Zelandii. W lutym zawarta została umowa z Agora S.A., na mocy której Agora pozostanie polskim współwydawcą gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Natomiast za dystrybucję gry na terenie Polski odpowiedzialna będzie spółka zależna cdp.pl Sp. z o.o. W marcu potwierdzono, iż na Bliskim Wschodzie za promocję oraz dystrybucję Wiedźmina 3: Dziki Gon będzie odpowiadał LS2 Pluto, lider dystrybucji gier wideo w tym rejonie. Firma prowadzi działalność operacyjną m.in. na terenach Zjednoczonych Emiratów Arabskich, Arabii Saudyjskiej, Kataru, Kuwejtu, Libanu, Bahrajnu, Jordanii oraz Egiptu. Na terenie RPA dystrybutorem gry został Megarom Interactive, czołowy importer i dystrybutor gier wideo na tamtejszym rynku. Dodatkowo, Spółka nawiązała współpracę w zakresie dystrybucji gry z 1C-SoftClub (współpraca obejmuje dystrybucję oraz promocję gry Wiedźmin 3: Dziki Gon na terenie Rosji i CIS), jak również z firmą CENEGA, która zajmie się dystrybucją i promocją gry na terytorium Czech, Słowacji i Węgier oraz NC Games, która zajmie się promocją i dystrybucją na terenie Brazylii i Ameryki Łacińskiej. Do daty publikacji niniejszego sprawozdania Spółka zawarła umowy dystrybucyjne lub licencyjne z partnerami ze wszystkich terytoriów w których przewidziana jest równoczesna premiera fizycznej edycji gry Wiedźmin 3: Dziki Gon.

Na początku roku Spółka poinformowała, iż we współpracy z Fantasy Flight Games, światowym liderem rynku produkcji oraz dystrybucji gier planszowych, wyda grę planszową The Witcher Adventure Game. Ponadto zapowiedziano, iż oprócz „klasycznej” wersji planszowej The Witcher Adventure Game zostanie również udostępniona w wersji na tablety i komputery PC.

W marcu Spółka poinformowała o wyznaczeniu daty premiery Wiedźmina 3: Dziki Gon na luty 2015. W opinii Zarządu jakość jest najważniejszym czynnikiem wpływającym na sukces gry, a wydłużenie okresu produkcji podyktowane jest chęcią maksymalnego dopracowania tytułu i uzyskania najwyższej możliwej jakości realizowanej produkcji.

Również w marcu 2014 roku Spółka ogłosiła, że zgodnie z przyjętą strategią planuje debiut w segmencie rynku gier na urządzenia mobilne. Wspólnie z zewnętrznym studiem deweloperskim od ponad roku prowadzone są prace nad multiplatformową grą mobilną. Prace nad projektem realizowane są niezależnie od dewelopmentu gier Wiedźmin 3: Dziki Gon i Cyberpunk 2077. Zaprojektowana przez studio CD PROJEKT RED, stworzona we współpracy z Fuero Games, gra The Witcher Battle Arena będzie miała swoją premierę w czwartym kwartale 2014 roku na platformach: iOS, Android, Windows Phone i Windows (tablety). Planowane są również aktualizacje, które rozbudują rozgrywkę zarówno o nowe postaci, jak i tryby gry. Projekt zrealizowano w popularnym modelu F2P (free to play), który nie wymaga od gracza zakupu tytułu ani płacenia abonamentu. Twórcom zależało szczególnie na uczciwości rozgrywki i zachowaniu równości szans, dlatego gra nie zawiera mechanizmów typu „płać, by wygrać”, a wszystkie jej elementy składowe można odblokować poprzez udział w rozgrywkach. Model biznesowy The Witcher Battle Arena zakłada skalowalność, co oznacza, że koszty uruchomienia projektu nie były wysokie, a w przyszłości będą proporcjonalnie dostosowane do powodzenia gry i przychodów, które będzie przynosić. W związku z tym ryzyka biznesowe związane z projektem są zminimalizowane.

Pod koniec pierwszego kwartału zadebiutował pierwszy numer komiksu wydawanego przez amerykańskie wydawnictwo Dark Horse Comics, we współpracy ze studiem CD PROJEKT RED. Dark Horse Comics to jeden z największych i najbardziej renomowanych wydawców komiksów na świecie. Firma ta wydawała m.in. komiksy z serii Gwiazdne Wojny, Obcy, Predator. Ma też doświadczenie w adaptacji gier komputerowych zdobyte m.in. przy wydaniu tytułów związanych z markami Halo czy Mass Effect. Na podstawie komiksów Dark Horse wyprodukowano też takie filmy jak Maska, Virus, TimeCop, Mystery Men. Do daty publikacji niniejszego sprawozdania wydanych zostało pięć części komiksów poświęconych przygodom Wiedźmina Geralta.

14 maja 2014 roku studio CD PROJEKT RED ogłosiło odświeżenie swojej identyfikacji wizualnej. Inspirowane słowiańskim Rarógiem, nowe logo studia przedstawia ptaka z gatunku kardynała szkartatnego i idealnie wpisuje się w pełen pasji profil działalności studia. Odświeżeniu identyfikacji wizualnej studia towarzyszyła również zmiana logotypu gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Nowy logotyp flagowego tytułu studia ma odtąd przywołać na myśl złowieszczą maskę jednego z generałów Dzikiego Gonu, Eredina.

22 maja 2014 roku w odpowiedzi na rosnące zainteresowanie grami na platformę Linux, studio wydało grę Wiedźmin 2: Zabójcy Królów w wersji na systemy operacyjne Linux i SteamOS. Podobnie jak inne gry studia, linuksowa wersja Wiedźmina 2: Zabójcy Królów będzie aktywnie wspierana, aby zapewnić graczom zadowolenie na długo po dokonaniu zakupu.

5 czerwca 2014 roku uruchomiona została przedsprzedaż gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Było to największe dotychczasowe tego typu przedsięwzięcie studia, gdyż przedsprzedaż została uruchomiona symultanicznie dla 3 platform (tj. PC, PlayStation 4 oraz Xbox One), na kluczowych dla gry terytoriach, w aż 10 językach. Gra, zarówno w edycji podstawowej jak i kolekcjonerskiej, spotkała się z olbrzymim entuzjazmem i zainteresowaniem graczy. W niektórych krajach limitowany nakład Edycji Kolekcjonerskiej został całkowicie wyprzedany w pierwszych dniach po rozpoczęciu przedsprzedaży. Uruchomieniu przedsprzedaży towarzyszył również

opublikowany tego samego dnia nowy zwiastun gry, który został jak dotąd obejrzany w liczbie przekraczającej 2,2 miliona wyświetleń.

Studio CD PROJEKT RED mocno zaznaczyło swoją obecność na najważniejszych imprezach branżowych - czerwcowych targach E3 w Los Angeles oraz sierpniowych gamescom w Kolonii. Tuż przed samymi targami E3, podczas konferencji prasowej, na której Microsoft pokazywał najważniejsze nadchodzące tytuły na konsolę Xbox One, zaprezentowano publicznie sześciominutowy fragment rozgrywki z Wiedźmina 3: Dziki Gon. Konferencje liderów branży, takich jak Microsoft czy Sony to bardzo ważne wydarzenia oglądane na żywo przez wielomilionową publiczność na całym świecie, a obecność na nich to ogromne wyróżnienie dla studia i świetna promocja tytułu. Całą, 45-minutową prezentację gry można było obejrzeć na stoisku CD PROJEKT RED w strefie biznesowej. Ponadto po raz pierwszy studio prowadziło również prezentację tytułu na ogólnodostępnej przestrzeni targów. W hali głównej, w kinie Warner Bros, Wiedźmin 3: Dziki Gon był pokazywany na przemian z innymi najbardziej oczekiwanymi tytułami, m.in.: Batman: Arkham Knight, Mortal Kombat X oraz Middle-earth: Shadow of Mordor. Łącznie w ciągu 3 dni targów przeprowadzono 43 pokazy, w których uczestniczyło około 2,4 tys. profesjonalistów - przedstawiciele mediów i biznesu. Efektem tych działań było kilkaset entuzjastycznych publikacji

w najważniejszych mediach branżowych. Znany recenzent Gamespot.com Kevin VanOrd napisał m.in., że „Czuję się naprawdę poruszony obrazami na ekranie. Czuję staranność, która została włożona w każdą animację i każdą teksturę”.

Podczas sierpniowych targów gamescom stoiska studio CD PROJEKT RED odwiedziło ponad tysiąc dziennikarzy branżowych oraz piętnaście tysięcy fanów. Studio miało swoje stanowiska zarówno w strefie biznesowej, jak również w ogólnodostępnej części targów w formie kina umożliwiającego równoczesną prezentację gry 110 osobom podczas każdego z szeregu przeprowadzonych pokazów. Pokazy gry Wiedźmin 3: Dziki Gon cieszyły się ogromnym zainteresowaniem a kolejka wokół kina CD PROJEKT wymagała nawet kilku godzin oczekiwania. „Dziki Gon” był również obecny na stoiskach partnerów CD PROJEKT RED: Microsoftu oraz Nvidii.

Podczas targów prezentowane były również mniejsze produkcje studio CD PROJEKT RED - gra planszowa The Witcher Adventure Game oraz pierwsza mobilna gra studio - The Witcher Battle Arena. Oba tytuły spotkały się z bardzo entuzjastycznym przyjęciem graczy. Beta testy cyfrowej wersji gry The Witcher Adventure Game rozpoczęły się w dniu 3 lipca 2014 roku wraz z testami technologii GOG Galaxy. W dniu 21 sierpnia 2014 roku Spółka rozpoczęła zapisy na testy gry The Witcher Battle Arena w wersji na urządzenia z systemem operacyjnym Android. Premiera obu tytułów planowana jest na bieżący rok.

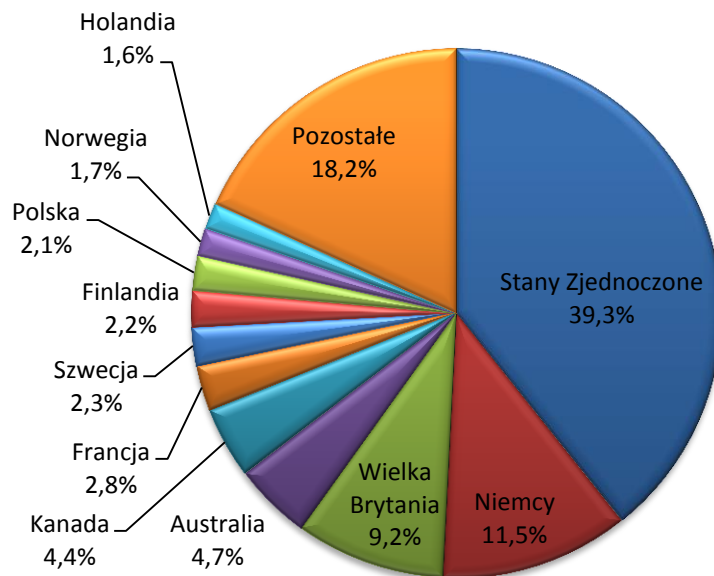
W ślad za publikacjami w bieżącym roku gra Wiedźmin 3: Dziki Gon otrzymała szereg nagród i nominacji. Wiedźmin 3: Dziki Gon zebrał na tegorocznych targach kilkadziesiąt prestiżowych nagród - w tym przyznane przez redakcje GameSpot, Destructoid czy, IGN. Po raz drugi z rzędu Wiedźmin 3: Dziki Gon uzyskał nagrodę IGN - E3 People's Choice. W głosowaniu na najlepszą grę targów uczestniczyło 100 tys. osób. W chwili publikacji niniejszego sprawozdania, gra Wiedźmin 3: Dziki Gon otrzymała ponad 150 nagród od najbardziej prestiżowych magazynów i portali internetowych na całym świecie, jak również została wielokrotnym laureatem nagród społeczności (m.in. na łamach prestiżowych portali Gamespot oraz IGN). Co więcej, podczas wizyty prezydenta Stanów Zjednoczonych Ameryki w Polsce, gra Wiedźmin 3: Dziki Gon została wymieniona przez Baracka Obamę jako przykład umiejętności i etyki pracy Polaków.

Studio CD PROJEKT RED gościło w swojej siedzibie dziennikarzy z prestiżowego serwisu Polygon, którzy w swoim materiale „Polygon goes to Poland” („Polygon odwiedza Polskę”) ukazali istotną rolę CD PROJEKT S.A. w kształtowaniu się polskiej sceny twórców gier wideo.

■ Globalna cyfrowa dystrybucja gier - informacje ogólne

Globalna cyfrowa dystrybucja gier komputerowych (sprzedaż gier komputerowych za pośrednictwem internetu klientom z całego świata umożliwiająca dokonanie zakupu gry, zapłatę za grę oraz jej pobranie na własny komputer) realizowana jest przez spółkę GOG Ltd., która jest właścicielem platformy cyfrowej dystrybucji oraz strony internetowej GOG.com.

Platforma została uruchomiona we wrześniu 2008 roku. Pierwotną misją GOG.com była rewitalizacja, czyli ponowne ożywienie i zaferowanie najbardziej kultowych gier PC klientom z całego świata, ze szczególnym naciskiem na kraje angielskojęzyczne, tj. Stany Zjednoczone, Kanadę, Wielką Brytanię i Australię.



Rys. 1 Wykres sprzedaży GOG.com w podziale na terytoria. Dane za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2014 roku. Źródło: dane własne GOG Ltd.

W pierwszym okresie funkcjonowania produkty oferowane były w cenach do 5,99 dolarów i 9,99 dolarów. Wraz z rozwojem serwisu i wprowadzeniem do oferty nowszych tytułów i premier od niezależnych wydawców, w 2012 roku zostały wprowadzone kolejne progi cenowe: 14,99 dolarów, 19,99 dolarów, 29,99 dolarów i 34,99 dolarów. Od października 2012 roku na platformie GOG.com dostępne są również gry na komputery Apple. W lipcu tego roku rozszerzono istniejącą ofertę gier na komputery PC oraz Mac o ponad 50 tytułów na system operacyjny Linux i planowane jest regularne wydawanie tytułów na tę platformę.

Obecnie w serwisie dostępnych jest ponad 800 tytułów od ponad 200 wydawców i producentów gier, w tym między innymi tak rozpoznawalnych jak Electronic Arts, Activision, Ubisoft czy Atari-Hasbro.

Jedną z kluczowych przewag odróżniających GOG.com od głównych konkurentów (takich jak platformy: Steam, Gamersgate, GameStop) jest zbiór wartości, którymi kieruje się GOG Ltd. Spółka przyjęła rozwiązanie, na bazie którego może zagwarantować klientom, że wszystkie gry oferowane są w tzw. modelu DRM-free (bez kłopotliwych zabezpieczeń). Produkty oferowane na platformie GOG.com są możliwie najszerzymi dostępnymi wersjami zawierającymi dodatkowe, darmowe materiały bonusowe, takie jak ścieżki dźwiękowe, mapy, plakaty itd. Ponadto GOG Ltd. zapewnia pełną kompatybilność gier z popularnymi wersjami systemów operacyjnych MS Windows, Mac OS i Linux, na które gra jest dostępna, w razie kłopotów z uruchomieniem zapewnia 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. Dynamiczny wzrost popularności platformy znajduje odzwierciedlenie w jej wynikach.

Za pośrednictwem serwisu GOG.com Grupa sprzedaje również własne produkty w wersji na komputery PC oraz Mac, tj. gry Wiedźmin i Wiedźmin 2: Zabójcy Królów bezpośrednio klientom detalicznym. W czerwcu tego roku na GOG.com rozpoczęto także przedsprzedaż Wiedźmina 3: Dziki Gon.

■ Globalna cyfrowa dystrybucja gier - kluczowe wydarzenia pierwszego półrocza 2014 roku

Pierwsze półrocze 2014 dla GOG Ltd. upłynęło pod znakiem konsekwentnego rozszerzenia katalogu gier oraz prac nad wdrożeniem nowych, wcześniej zapowiadanych rozwiązań technologicznych.

Katalog gier powiększył się w okresie pierwszego półrocza 2014 roku o 116 pozycji, co stanowi ponad 15% wzrostu w 6 miesięcy w porównaniu ze stanem na koniec 2013 roku. W momencie publikacji sprawozdania GOG.com oferuje klientom ponad 800 tytułów. Na koniec czerwca platforma oferowała produkty ponad 200 dostawców, z czego około 70 nowych partnerów pozyskano w ciągu pierwszych 6 miesięcy roku w tym między innymi nawiązano współpracę z Deepsilver i Xseed.

GOG.com od początku działalności prowadzi politykę „uczciwej ceny”, oferując gry w jednej cenie na całym świecie. Jednakże wydanie niektórych nowych tytułów (m.in. Age of Wonders III, Divinity: Original Sin, Wiedźmin 3: Dziki Gon) wiąże się z koniecznością wprowadzenia tzw. cen regionalnych, które powodują, że gra jest np. w Europie droższa niż w Stanach Zjednoczonych. GOG.com, aby pozostać w zgodzie ze swoimi wartościami, wprowadził w marcu bieżącego roku „Fair Price Package” (Pakiet Uczciwej Ceny). W sytuacji, gdy gracz, ze względu na miejsce, z którego nabywa grę, płaci po przeliczeniu wyższą cenę niż ta, która obowiązuje na terenie USA, GOG.com zobowiązuje się zwrócić mu różnicę w formie rabatu na kolejne produkty.

W maju tego roku miała miejsce druga edycja promocji „Insomnia”, w której użytkownicy mieli ograniczony czas na zakup promowanych gier. Promocja dała bardzo dobre wyniki sprzedaży oraz wzrost zaangażowania użytkowników (wzrost czasu spędzonego na stronie o 120%).

W dniu 6 czerwca 2014 roku, podczas transmitowanej w internecie konferencji prasowej z Los Angeles, GOG.com ogłosił plany wprowadzenia nowej technologii GOG Galaxy, pozwalającej m.in. na rozgrywkę online w trybie multiplayer. Pierwszym tytułem, który korzysta z technologii GOG Galaxy jest zamknięta beta niedawno ogłoszonej „The Witcher Adventure Game”. Każdy gracz, który dokonał w przedsprzedaży zakupu Wiedźmina 3: Dziki Gon na GOG.com otrzymał dwa beta klucze, które pozwalają na dostęp do rozgrywki online w The Witcher Adventure Game. Jeszcze w tym roku planowane jest udostępnienie GOG Galaxy dla wszystkich użytkowników GOG.com. Korzystanie z technologii GOG Galaxy będzie całkowicie dobrowolne. Umożliwi ona m.in. swobodną rozgrywkę online, w trybie multiplayer, a także offline (bez aktywnego dostępu do internetu) w trybie gry jednoosobowej, zdobywanie odznaczeń i komunikację między graczami za pomocą czata. Dostępne gry będą całkowicie wolne od zabezpieczeń typu DRM. Unikalną cechą technologii GOG Galaxy jest jej neutralność jeśli chodzi o platformę z jakiej korzysta gracz. Początkowo ze wspólnego grania będą mogli korzystać użytkownicy GOG.com oraz Steam, ale z czasem mają do nich dołączyć również inne serwisy.

Także w dniu 6 czerwca bieżącego roku na GOG.com rozpoczęła się przedsprzedaż gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Zgodnie z tradycją dostarczania unikalnej treści, dla graczy, którzy wybiorą zakup na GOG.com, przygotowano ekskluzywne materiały takie jak tapety, awatary czy papierowe figurki postaci z gry do samodzielnego złożenia. Kupując grę w przedsprzedaży gracze także otrzymują za darmo dostęp do zamkniętej bety The Witcher Adventure Game oraz klasyczną grę RPG Neverwinter Nights.

Bardzo udana pod względem sprzedażowym była również tegoroczna letnia promocja GOG. W ramach akcji promocyjnej, która trwała od 13 do 30 czerwca, GOG.com zaoferował graczom ograniczoną czasowo specjalną ofertę na ponad 700 gier ze swojego katalogu. Dodatkowo, w trakcie trwania akcji promocyjnej gracze mogli za darmo, w ograniczonym okresie czasu, pobrać aż cztery gry: Magrunner, Omerta: City of Gangsters, Torchlight oraz Alan Wake: American Nightmare - akcja ta przyciągnęła do portalu wielu nowych użytkowników. Letnia promocja przelożyła się na doskonałe wyniki sprzedaży, dając najlepsze rezultaty ze wszystkich do tej pory przeprowadzonych akcji promocyjnych.

Już po zakończeniu okresu sprawozdawczego - 25 lipca GOG Ltd na podstawie stosownej uchwały, wypłacił na rzecz jedyne go udziałowca tj. spółki CD PROJEKT S.A. dywidendę w wysokości 2,7 mln USD. GOG Ltd. nie posiada żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek, a stan środków pieniężnych na koniec czerwca 2014 wyniósł równowartość 24 735 tys. zł.

Także w lipcu cyfrowy dystrybutor GOG.com poszerzył swoją ofertę o gry na Linuksa. Do katalogu platformy dołączono ponad 50 gier na ten system operacyjny, w tym wiele tytułów na wyłączność. 23 tytuły udostępniono na Linuxa po raz pierwszy, wyłącznie dzięki stworzeniu przez zespół GOG-a i jego testerów specjalnie przygotowanych wersji gier. GOG będzie oficjalnie wspierał dwie najpopularniejsze dystrybucje: Ubuntu oraz Mint. Użytkownicy pozostałych dystrybucji mogą zagrać w swoje ulubione gry dzięki możliwości ściągnięcia uniwersalnych pakietów z plikami gry.

Platforma GOG.com - pierwsze półrocze 2014 roku w liczbach:

- ponad 200 dostawców z branży gier,
- blisko 800 gier w katalogu,
- wsparcie dla 3 systemów operacyjnych: MS Windows, Mac OS i Linux,
- 120% wzrostu zaangażowania podczas akcji promocyjnej „Insomnia”,
- ponad 380 tysięcy osób obejrzało transmisję z konferencji prasowej GOG Ltd. i CD PROJEKT RED.

Także po zakończeniu okresu sprawozdawczego - 27 sierpnia 2014 roku, GOG.com wprowadził do swojej oferty filmy dokumentalne traktujące o grach oraz szeroko pojętej kulturze internetowej. Wszystkie filmy są sprzedawane zgodnie z filozofią GOG.com, czyli bez kłopotliwych zabezpieczeń DRM. Po zakupie użytkownik może zarówno ściągnąć film na dysk jak i obejrzeć go online w odtwarzaczu na stronie GOG.com. Katalog filmów będzie regularnie rozszerzany - nowe pozycje będą dodawane co tydzień. W perspektywie długoterminowej GOG.com planuje wprowadzić do oferty filmy fabularne i seriale. Wymaga to przekonania dystrybutorów do modelu sprzedaży bez zabezpieczeń DRM, który, pomimo sukcesu jaki GOG.com odniósł w obszarze gier, jest postrzegany nadal jako ryzykowny.

Jednocześnie z powyższym GOG.com wprowadził ceny w czterech do tej pory nieobecnych w serwisie walutach: GBP, EUR, RUB, AUS. Użytkownikom udostępniono także nowe, wygodne formy płatności (m.in. Sofort, Yandex, Webmoney). Zmiany te mają na celu

ułatwienie użytkownikom korzystania z serwisu i rozszerzenie grupy użytkowników o osoby, które nie dokonywały zakupów ze względu na konieczność płacenia w dolarach.

Wraz z dodaniem do oferty platformy katalogu filmów oraz wprowadzeniem cen i możliwości realizacji płatności w nowych walutach szata graficzna strony GOG.com została istotnie odświeżona i unowocześniona. Pierwsze reakcje użytkowników na nową odsłonę platformy GOG.com były bardzo pozytywne.

■ Inne

CD PROJEKT S.A. będąca spółką holdingową Grupy Kapitałowej CD PROJEKT koordynuje jej funkcjonowanie mając na celu osiągnięcie maksymalnej efektywności oraz synergii w ramach działań prowadzonych przez Grupę. W tym celu, w ramach wewnętrznego departamentu Invest świadczącego usługi na rzecz pozostałych segmentów Grupy, realizowane są procesy nadzoru właścicielskiego i finansowego, księgowości, kadr i płac, działu prawnego i podatkowego oraz relacji inwestorskich.

W dniu 12 maja 2014 roku Spółka dokonała zbycia na rzecz spółki zależnej cdp.pl Sp. z o.o. 9 000 udziałów w spółce cdp.pl Sp. z o.o. w celu ich umorzenia. Tego samego dnia Zgromadzenie wspólników cdp.pl Sp. z o.o. dokonało umorzenia nabytych udziałów bez obniżania kapitału zakładowego z czystego zysku spółki w trybie art. 199 Kodeksu Spółek Handlowych. W wyniku umorzenia struktura kapitału zakładowego cdp.pl Sp. z o.o. uległa zmianie w następujący sposób:

- 50,2% udziałów należy do CD PROJEKT S.A.
- pozostałe 49,8% udziałów należy w równych częściach do obecnych Członków Zarządu spółki cdp.pl.

W dniu 6 czerwca 2014 roku Spółka dokonała sprzedaży nieruchomości biurowo-magazynowej znajdującej się w Nowym Sączu przy ul. Nawojowskiej 118, stanowiącej historyczną siedzibę Spółki.

2

Opis sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

I. Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno - finansowych za pierwsze półrocze 2014 roku

■ Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

w tys. zł	30.06.2014	31.03.2014	31.12.2013	30.06.2013
AKTYWA TRWAŁE	91 910	95 586	95 047	94 679
<i>Rzeczowe aktywa trwałe</i>	6 134	10 971	11 187	10 906
<i>Wartości niematerialne</i>	38 459	37 297	36 403	35 115
<i>Wartość firmy</i>	46 417	46 417	46 417	46 417
<i>Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego</i>	561	578	755	1 999
<i>Pozostałe aktywa trwałe</i>	339	323	285	242
AKTYWA OBROTOWE	170 989	144 324	122 588	106 140
<i>Zapasy</i>	67 197	58 170	51 966	41 166
<i>Należności handlowe</i>	27 875	25 047	17 064	20 043
<i>Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego</i>	2 098	1 851	901	452
<i>Pozostałe należności</i>	7 948	8 109	3 856	3 646
<i>Pozostałe aktywa finansowe</i>	834	908	805	817
<i>Rozliczenia międzyokresowe</i>	13 861	8 390	8 312	13 505
<i>Środki pieniężne i ich ekwiwalenty</i>	51 176	41 849	39 684	26 511
AKTYWA RAZEM	262 899	239 910	217 635	200 819
w tys. zł	30.06.2014	31.03.2014	31.12.2013	30.06.2013
KAPITAŁ WŁASNY	172 559	169 006	167 368	160 114
<i>Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej</i>	165 860	168 250	166 500	160 114
<i>Kapitał zakładowy</i>	94 950	94 950	94 950	94 950
<i>Kapitał zapasowy i kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej</i>	119 730	119 730	112 438	112 438
<i>Pozostałe kapitały</i>	1 396	1 139	989	899
<i>Różnice kursowe z przeliczenia</i>	(624)	(688)	(790)	(311)
<i>Niepodzielony wynik finansowy</i>	(54 133)	(48 379)	(55 987)	(55 573)
<i>Wynik finansowy bieżącego okresu</i>	4 541	1 498	14 900	7 711
<i>Kapitał akcjonariuszy niekontrolujących</i>	6 699	756	868	-
ZOBOWIĄZANIA DŁGOTERMINOWE	6 188	4 868	5 276	6 071
<i>Kredyty i pożyczki</i>	-	-	-	250
<i>Pozostałe zobowiązania finansowe</i>	350	203	177	110
<i>Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego</i>	4 415	3 351	3 686	5 095
<i>Rozliczenia międzyokresowe przychodów</i>	1 386	1 277	1 376	590
<i>Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne</i>	37	37	37	26
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	84 152	66 036	44 991	34 634
<i>Kredyty i pożyczki</i>	25	24	21	59
<i>Pozostałe zobowiązania finansowe</i>	327	220	260	239
<i>Zobowiązania handlowe</i>	35 943	24 248	24 738	28 870
<i>Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego</i>	829	433	1 270	1 079
<i>Pozostałe zobowiązania</i>	43 938	40 746	18 218	2 978
<i>Rozliczenia międzyokresowe przychodów</i>	2 858	202	211	271
<i>Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne</i>	185	97	145	317
<i>Pozostałe rezerwy</i>	47	66	128	821
PASYWA RAZEM	262 899	239 910	217 635	200 819

Główną pozycją Aktywów trwałych jest Wartość firmy w kwocie 46 417 tys. zł. Wartość firmy stanowi nadwyżkę kosztu połączenia jednostek gospodarczych (zwanego także ceną nabycia lub ceną przejęcia) nad udziałem Spółki w wartości godziwej netto możliwych do zidentyfikowania na dzień przejęcia aktywów, zobowiązań i zobowiązań warunkowych jednostki przejmowanej. Wykazana wartość powstała w wyniku rozliczenia połączenia jednostki dominującej z grupą kapitałową CDP Investment w dniu 30 kwietnia 2010 roku i na przestrzeni analizowanego okresu nie uległa zmianie.

Największe pozycje ujęte w Wartościach niematerialnych na dzień 30 czerwca 2013 roku to wartość marki korporacyjnej CD PROJEKT w kwocie 17 095 tys. zł oraz wartość znaku towarowego The Witcher w kwocie 15 104 tys. zł. Ponadto na pozycję Wartości niematerialne składają się między innymi posiadane licencje oraz oprogramowanie komputerowe.

W bieżącym okresie nastąpiło istotne zmniejszenie Rzeczowych aktywów trwałych o 45% w stosunku do stanu na dzień 31 grudnia 2013 roku na skutek sprzedaży przez CD PROJEKT S.A. nieruchomości biurowo-magazynowej znajdującej się w Nowym Sączu przy ul. Nawojowskiej 118.

Łączna wartość zapasów Grupy wyniosła na dzień 30 czerwca 2014 roku 67 197 tys. zł i na skutek kontynuacji, realizowanej na przestrzeni pierwszej połowy 2014 roku intensywnej produkcji gier wzrosła w stosunku do stanu na koniec 2013 roku o 15 231 tys. zł to jest o 29%. Największą pozycją Zapasów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień bilansowy były zapasy spółki CD PROJEKT S.A. w kwocie 61 108 tys. zł, na które składają się między innymi półprodukty i produkcja w toku powstająca w procesie produkcji gier w kwocie 59 395 tys. zł (w tym największe projekty to Wiedźmin 3: Dziki Gon I Cyberpunk 2077) oraz produkty gotowe w kwocie 1 658 tys. zł. Na omawianą wartość produktów gotowych segmentu produkcji gier składają się głównie nakłady poniesione na wytworzenie gry Wiedźmin 2: Zabójcy Królów, rozliczane w proporcjonalnie do realizowanej sprzedaży. Ponadto, na łączną wartość Zapasów Grupy Kapitałowej Emitenta składają się zapasy należące do cdp.pl Sp. z o.o. w łącznej wysokości 6 089 tys. zł.

Pozycja Należności handlowe wynosząca łącznie 27 875 tys. zł na dzień 30 czerwca 2014 roku składa się między innymi z należności spółki dystrybucyjnej cdp.pl Sp. z o.o. o jednostkowej wartości 12 876 tys. zł. Drugą największą pozycję stanowią należności handlowe segmentu Produkcji gier, które na dzień 30 czerwca 2014 roku wyniosły równowartość 8 532 tys. zł. Na saldo należności w ramach segmentu produkcji gier składają się należności wynikające z otrzymanych po okresie sprawozdawczym raportów licencyjnych za okres drugiego kwartału 2014 roku w kwocie 8 121 tys. zł. Ponadto na wartość należności handlowych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT składa się wartości należności handlowych spółki GOG Ltd. w wysokości 6 792 tys. zł. Wzrost należności handlowych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na koniec czerwca 2014 roku w stosunku do stanu na koniec roku 2013 wynika między innymi z rozpoczęcia w miesiącu czerwcu zbierania zamówień przedpremierowych na grę Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz z przeprowadzonej w ramach serwisu GOG.com w drugiej połowie czerwca dużej akcji promocyjnej: „summer promo”.

Największą pozycję Pozostałych należności wynoszących na dzień 30 czerwca 2014 roku łącznie 7 948 tys. zł stanowią głównie wykazane przez CD PROJEKT S.A. należności z tytułu podatków (z wyjątkiem podatku dochodowego od osób prawnych) w kwocie 2 030 tys. zł oraz zaliczki wypłacone dostawcom na produkcję elementów przyszłego nakładu premierowego gry Wiedźmin 3: Dziki Gon w kwocie 4 308 tys. zł. Łączna wartość Pozostałych należności uległa zwiększeniu o 4 092 tys. zł to jest o 106% w stosunku do stanu na koniec 2013 roku.

Wartość należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego wyniosła na koniec czerwca 2014 roku 2 098 tys. zł. Na wartość tą składają się głównie przypadające na segment produkcji gier należności w wysokości 2 030 tys. zł wynikające z nadpłaty podatku.

Pozycja Pozostałe aktywa finansowe odpowiada w 98% wartości jednostek PKO TFI nabytych przez CD PROJEKT S.A. w celu ulokowania krótkoterminowych nadwyżek gotówkowych wycenionych na dzień 30 czerwca 2014 na kwotę 818 tys. zł.

Wykazana na koniec czerwca 2014 roku w kwocie 13 861 tys. zł skonsolidowana wartość Rozliczeń międzyokresowych uległa zwiększeniu w stosunku do stanu na koniec ubiegłego roku o 67% to jest o kwotę 5 549 tys. zł. Na wielkość tej pozycji największy wpływ miała wykazana przez spółkę cdp.pl Sp. z o.o. na dzień 30 czerwca 2013 roku wartość 12 138 tys. zł, która uległa zwiększeniu o 6 877 tys. zł w stosunku do stanu na koniec 2013 roku. Największą jednostkową transakcją która wpłynęła na wzrost wartości Rozliczeń międzyokresowych Grupy w analizowanym okresie była umowa pomiędzy cdp.pl Sp. z o.o. a Agora S.A. dotycząca dystrybucji gry Wiedźmin 3: Dziki Gon na terenie Rzeczypospolitej Polskiej. Spółka cdp.pl Sp. z o.o. w rozliczeniach międzyokresowych wykazuje głównie rozliczane w czasie koszty licencji wydawanych produktów.

Wartość Środków pieniężnych i ich ekwiwalentów na dzień 30 czerwca 2014 roku wyniosła 51 176 tys. zł i wzrosła o 11 492 tys. zł w stosunku do stanu na dzień 31 grudnia 2013 roku. Rozkład pozycji Środki pieniężne pomiędzy poszczególne spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT przedstawia się następująco: GOG Ltd.: 24 735 tys. zł, CD PROJEKT S.A.: 22 952 tys. zł, cdp.pl Sp. z o.o.: 3 446 tys. zł, GOG Poland Sp. z o.o.: 41 tys. zł, Brand Projekt Sp. z o.o.: 2 tys. zł.

Na przestrzeni pierwszych 6 miesięcy 2014 roku, łączna wartość Aktywów trwałych uległa zmniejszeniu o 3 137 tys. zł, to jest o 3%. W tym samym okresie zwiększenia Aktywów obrotowych wyniosło 48 401 tys. zł, to jest 39%. Na koniec okresu Aktywa trwałe stanowiły 35% a Aktywa obrotowe 65% Aktywów ogółem.

W pasywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT Kapitały własne stanowiły 66%, natomiast Zobowiązania krótko i długookresowe 34%. Na koniec roku 2013 wskaźniki te wynosiły odpowiednio 77% i 23%. Zwiększenie całkowitych Kapitałów własnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT wynika głównie z zysku netto wypracowanego przez grupę w okresie sprawozdawczym. Zmiana wartości niepodzielonego wyniku finansowego oraz Kapitału akcjonariuszy niekontrolujących wynika z opisanej w innym miejscu niniejszego sprawozdania transakcji sprzedaży udziałów spółki cdp.pl Sp. z o.o. celem ich umorzenia, która miała miejsce w dniu 12 maja 2014 roku.

Wartość Rezerw z tytułu odroczonego podatku dochodowego wyniosła na dzień 30 czerwca 2014 roku 4 415 tys. zł i była większa o 729 tys. zł od wartości wykazanej na dzień 31 grudnia 2013 roku. Największą pozycją wpływającą na wartość tej pozycji jest stała w analizowanym okresie wartość znaku towarowego The Witcher w kwocie 15 104 tys. zł oraz wartość przychodów bieżącego okresu zafakturowanych w okresie następnym w ramach segmentu Produkcji gier w kwocie 5 695 tys. zł, która uległa zwiększeniu w stosunku do wartości wykazanej na koniec roku 2013 o 2 493 tys. zł. Szczegółowa kalkulacja dodatnich różnic przejściowych będących podstawą do tworzenia Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego zaprezentowana została w Śródrocznym Skróconym Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2014 roku.

Wartość długoterminowych rozliczeń międzyokresowych przychodów wyniosła na koniec czerwca bieżącego roku 1 386 tys. zł i nie zmieniła się istotnie na przestrzeni pierwszego półrocza 2014 roku. Pozycja ta odpowiada głównie wartości otrzymanych dotacji rozliczanych w czasie.

Wykazana na dzień 30 czerwca 2014 roku wartość zobowiązań z tytułu kredytów i pożyczek w wysokości 25 tys. zł odpowiada zadłużeniu z tytułu kart kredytowych wykorzystywanych w bieżącej działalności przez spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Na dzień sprawozdawczy Grupa nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu umów kredytów i pożyczek.

Na wartość Zobowiązań handlowych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 30 czerwca 2014 roku w kwocie 35 943 tys. zł składają się głównie zobowiązania handlowe cdp.pl Sp. z o.o. wynoszące 21 880 tys. zł oraz zobowiązania handlowe segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier w wysokości 12 140 tys. zł. Zwiększenie salda Zobowiązań handlowych w stosunku do stanu na koniec 2013 roku wyniosło 11 205 tys. zł i wynika w największym stopniu z wzrostu zobowiązań handlowych w spółce cdp.pl Sp. z o.o. o kwotę 5 756 tys. zł oraz zobowiązań handlowych w spółce GOG Ltd. o kwotę 3 576 tys. zł. Wzrost wartości zobowiązań handlowych w cdp.pl Sp. z o.o. wynika w głównej mierze z ujęcia w księgach spółki zależnej zobowiązań z tytułu zawartej z Agora S.A. umowy dotyczącej dystrybucji gry Wiedźmin 3: Dziki Gon na terenie Polski. Wzrost zobowiązań handlowych spółki GOG Ltd. wynika z wysokiej sprzedaży w trakcie akcji promocyjnej przeprowadzonej w drugiej połowie czerwca z tytułu której spółka wykazała w zobowiązaniach handlowych zobowiązania wynikające z tantiem licencyjnych związanych ze zrealizowaną sprzedażą.

Na przestrzeni pierwszego półrocza 2014 roku istotnemu zwiększeniu o 25 720 tys. zł uległa wartość Pozostałych zobowiązań Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, osiągając na koniec okresu wartość 43 938 tys. zł. Wzrost wynika głównie z działalności segmentu Produkcji gier, na który przypada wartość 40 920 tys. zł. W 2014 roku spółka CD PROJEKT S.A. kontynuowała proces podpisywania z międzynarodowymi partnerami umów dystrybucyjnych i licencyjnych dotyczących sprzedaży gry Wiedźmin 3: Dziki Gon na poszczególnych terytoriach. Ogromne zainteresowanie najbliższą dużą premierą spółki dominującej umożliwiła zawieranie umów na warunkach korzystniejszych niż miało to miejsce w przypadku wcześniejszych produkcji spółki. Zawierane umowy licencyjne i dystrybucyjne zwykle zobowiązują partnerów spółki do zagwarantowania tak zwanych wartości minimalnych gwarancji, to jest minimalnego poziomu opłat licencyjnych deklarowanych na rzecz Spółki w związku z pozyskaniem praw do dystrybucji gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Zwyczajowo część uzgodnionych przez strony kwot minimalnej gwarancji płatna jest przed premierą gry, w tym częściowo również przy podpisaniu omawianych umów, co miało miejsce w roku 2013 i w pierwszej połowie 2014 roku. Otrzymane przez CD PROJEKT S.A. częściowe zaliczki z tytułu przyszłych tantiem licencyjnych prezentowane są w sprawozdaniu w pozycji Pozostałych zobowiązań. Wzrost do najwyższego historycznego poziomu wynika z dużego zainteresowania kontrahentów i graczy grą Wiedźmin 3: Dziki Gon.

Rozliczenia międzyokresowe przychodów wzrosły na przestrzeni pierwszego półrocza z wartości 211 tys. zł do wartości 2 858 tys. zł na koniec czerwca 2014 roku. Największy udział w omawianej pozycji przypada na segment Globalnej cyfrowej dystrybucji.

■ Śródroczny skrócony skonsolidowany rachunek zysków i strat

w tys. zł	01.01.2014 - 30.06.2014	01.01.2013 - 30.06.2013
Przychody ze sprzedaży	74 588	63 058
<i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>	12 366	9 838
<i>Przychody ze sprzedaży usług</i>	34 317	32 477
<i>Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów</i>	27 905	20 743
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	53 483	40 057
<i>Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług</i>	28 419	23 002
<i>Wartość sprzedanych towarów i materiałów</i>	25 064	17 055
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	21 105	23 001
<i>Pozostałe przychody operacyjne</i>	3 857	1 657
<i>Koszty sprzedaży</i>	13 113	10 497
<i>Koszty ogólnego zarządu</i>	6 983	6 098
<i>Pozostałe koszty operacyjne</i>	870	1 083
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	3 996	6 980
<i>Przychody finansowe</i>	2 396	1 089
<i>Koszty finansowe</i>	78	450
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	6 314	7 619
<i>Podatek dochodowy</i>	1 694	(92)
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	4 620	7 711
Zysk (strata) netto	4 620	7 711
<i>Zysk (strata) przypisana udziałom niekontrolującym</i>	79	-
<i>Zysk (strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu</i>	4 541	7 711
Zysk (strata) netto przypisany podmiotowi dominującemu na jedną akcję (w zł)		
<i>Podstawowy za okres obrotowy</i>	0,05	0,08
<i>Rozwodniony za okres obrotowy</i>	0,05	0,08
Zysk (strata) netto na jedną akcję z działalności kontynuowanej (w zł)		
<i>Podstawowy za okres obrotowy</i>	0,05	0,08
<i>Rozwodniony za okres obrotowy</i>	0,05	0,08

■ Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów

w tys. zł	01.01.2014 - 30.06.2014	01.01.2013 - 30.06.2013
Zysk (strata) netto	4 620	7 711
<i>Inne całkowite dochody, które zostaną przekwalifikowane na zyski lub straty po spełnieniu określonych warunków</i>	-	-
<i>Różnice kursowe z wyceny jednostek działających za granicą</i>	166	526
<i>Różnice z zaokrągleń do pełnych tysięcy złotych</i>	-	(1)
<i>Inne całkowite dochody, które nie zostaną przekwalifikowane na zyski lub straty</i>	-	-
Suma dochodów całkowitych	4 786	8 236
<i>Suma dochodów całkowitych przypisana udziałom niekontrolującym</i>	79	-
Suma dochodów całkowitych przypadająca na podmiot dominujący	4 707	8 236

Wartość Przychodów ze sprzedaży w pierwszym półroczu 2014 roku wzrosła o 11 530 tys. to jest o 18% w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego. Największy udział w sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT miały przychody wygenerowane przez segment Globalnej cyfrowej dystrybucji gier w kwocie 35 390 tys. zł (przed wyłączeniami konsolidacyjnymi) oraz segment Dystrybucji i działalności wydawniczej w Polsce w kwocie 30 748 tys. zł (przed wyłączeniami konsolidacyjnymi). W pierwszym półroczu 2014 wszystkie segmenty wykazały wzrost przychodów w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego jednak największy wzrost wartości jednostkowej sprzedaży, a tym samym wzrost w sumie skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT odpowiada spółce cdp.pl Sp. z o.o., której jednostkowe przychody w pierwszym półroczu 2014 wzrosły o 8 898 tys. zł w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego.

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

Największą pozycję kosztową stanowi Koszt sprzedanych produktów, towarów i materiałów w wysokości 53 483 tys. zł w istotnej części obejmujący Koszt sprzedanych produktów, towarów i materiałów segmentu Dystrybucji i działalności wydawniczej w Polsce w kwocie 26 565 tys. zł a także segmentu Produkcji gier w kwocie 4 500 tys. zł. oraz odpowiadający jednostkowemu kosztowi wytworzenia sprzedanych produktów i usług (to jest opłat licencyjnych) spółki GOG Ltd. o łącznej wartości 19 357 tys. zł.

Stosunek Kosztów sprzedanych produktów, towarów i materiałów do Przychodów ze sprzedaży w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT zwiększył się z poziomu 61% w pierwszym półroczu 2013 do poziomu 72% w analogicznym okresie 2014 roku. Największy wpływ na zmianę opisanego współczynnika miał wskazany powyżej wzrost udziału segmentu Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce w całości przychodów grupy a także wzrost kosztu własnego w stosunku do przychodu z 75% do 86% w ramach tego segmentu.

Na Koszty sprzedaży składają się głównie koszty reklamy i promocji ponoszone w ramach poszczególnych segmentów, koszty back-bonusów dla marketów wynikające z podpisanych umów handlowych przez cdp.pl Sp. z o.o., oraz koszty innych usług obcych zaklasyfikowanych jako koszty sprzedaży. Wartość kosztów sprzedaży wyniosła 13 113 tys. zł i uległa zwiększeniu o 25% w stosunku do analogicznego okresu 2013 roku. Wykazany wzrost wartości Kosztów sprzedaży wynika w dużej mierze z prowadzonych na coraz większą skalę intensywnych działań promocyjnych i marketingowych realizowanych w ramach segmentu Produkcji gier głównie w odniesieniu do gry Wiedźmin 3: Dziki Gon dla której w czerwcu bieżącego roku uruchomiona została akcja sprzedaży preorderów i zbierania zamówień przedpremierowych.

Koszty ogólnego zarządu wyniosły 6 983 tys. zł, a głównym składnikiem tego kosztu są usługi obce oraz wynagrodzenia wypłacane w spółkach z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Wzrost kosztów ogólnego zarządu w pierwszym półroczu 2014 roku w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego wyniósł 885 tys. zł.

Pozostałe koszty operacyjne wyniosły łącznie w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT 870 tys. zł. Większość tej kwoty tj. 725 tys. zł przypada na segment Produkcji gier i wynika głównie ze spisania należności nieściągalnych w korespondencji z rozwiązaniem wcześniej utworzonych odpisów aktualizujących te należności zwiększających wartość Pozostałych przychodów operacyjnych. Wartość Pozostałych kosztów operacyjnych w pierwszym półroczu 2014 roku uległa zmniejszeniu w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego o 20%.

Pozostałe przychody operacyjne wyniosły w okresie od stycznia do czerwca 2014 roku 3 857 tys. zł i były o 2 200 tys. wyższe niż w analogicznym okresie w 2013 roku. Na wzrost miał między innymi wpływ zysk ze sprzedaży przez CD PROJEKT S.A. nieruchomości w Nowym Sączu, otrzymany zwrot podatku PCC, otrzymane dotacje a także rozwiązanie odpisów aktualizujących należności w związku z ich spisaniem obciążającym Pozostałym koszty operacyjne opisane powyżej.

Przychody finansowe w pierwszym półroczu 2014 roku wyniosły 2 396 tys. zł i były o 1 307 tys. zł wyższe od przychodów uzyskanych w analogicznym okresie w 2013 roku. W głównej mierze wynika to z dodatnich różnic kursowych cdp.pl Sp. z o.o. i CD PROJEKT S.A. oraz wyceny kontraktu forward, a także z odsetek od posiadanych środków pieniężnych uzyskanych przez spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Wartość Kosztów finansowych w pierwszym półroczu 2014 roku uległa zmniejszeniu o 83% w stosunku do analogicznego okresu w 2013 roku i wyniosła 78 tys. zł. Główną pozycją są opłaty bankowe oraz opłaty leasingowe. Zmniejszenie kosztów finansowych wynika ze zmniejszenia kosztów obsługi kredytów bankowych w związku z redukcją salda zadłużenia kredytowego Grupy Kapitałowej CD PROJEKT oraz zmniejszenia kosztów odsetek od faktoringu wynikającego z zakończenia wykorzystania tego instrumentu finansowego w ramach segmentu Dystrybucji i działalności wydawniczej w Polsce.

Wykazany za pierwsze półrocze 2014 roku w kwocie 6 314 tys. zł zysk brutto został obciążony kwotą podatku w wysokości 1 694 tys. zł, na który składa się podatek odroczony w wysokości 923 tys. zł oraz część bieżąca w wysokości 771 tys. zł.

Skonsolidowany Zysk netto podmiotu dominującego za pierwsze półrocze bieżącego roku wyniósł 4 541 tys. zł i był niższy od zysku netto analogicznego okresu roku ubiegłego, w którym Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wygenerowała 7 711 tys. zł.

Na wynik netto Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu bieżącego roku bezpośredni lub pośredni wpływ miał wzrost skali działalności związany z realizacją projektów z których Grupa Kapitałowa CD PROJEKT spodziewa się osiągnąć przychody w kolejnych okresach, a które w roku ubiegłym nie były realizowane bądź były realizowane na mniejszą skalę. Wspomniane projekty to między innymi:

- produkcja i realizowana w skali globalnej promocja gry Wiedźmin 3: Dziki Gon,
- produkcja gry Cyberpunk 2077,
- nakłady związane z planowanymi na 4 kwartał 2014 roku premierami gier The Witcher Adventure Game oraz The Witcher Battle Arena,
- rozwój projektu GOG Galaxy,
- rozwój projektu związanego z powiększeniem oferty platformy GOG.com o filmy bez DRM.

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

w tys. zł	Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce	Produkcja gier	Globalna cyfrowa dystrybucja gier*	Inne	Wyłączenia konsolidacyjne (w tym korekty z połączenia)	Ogółem
Przychody ze sprzedaży	30 748	12 911	35 390	3 317	(7 778)	74 588
<i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>	-	12 828	-	-	(462)	12 366
<i>Przychody ze sprzedaży usług</i>	2 882	-	35 390	3 317	(7 272)	34 317
<i>Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów</i>	27 866	83	-	-	(44)	27 905
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	26 565	4 500	23 237	424	(1 243)	53 483
<i>Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług</i>	1 507	4 449	23 237	424	(1 198)	28 419
<i>Wartość sprzedanych towarów i materiałów</i>	25 058	51	-	-	(45)	25 064
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	4 183	8 411	12 153	2 893	(6 535)	21 105
<i>Pozostałe przychody operacyjne</i>	126	1 323	26	2 574	(192)	3 857
<i>Koszty sprzedaży</i>	5 476	4 734	6 262	938	(4 297)	13 113
<i>Koszty ogólnego zarządu</i>	1 939	3 523	804	2 968	(2 251)	6 983
<i>Pozostałe koszty operacyjne</i>	175	725	17	145	(192)	870
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	(3 281)	752	5 096	1 416	13	3 996
<i>Przychody finansowe</i>	663	839	118	444	332	2 396
<i>Koszty finansowe</i>	86	(354)	15	12 835	(12 504)	78
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	(2 704)	1 945	5 199	(10 975)	12 849	6 314
<i>Podatek dochodowy</i>	(288)	1 007	676	326	(27)	1 694
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	(2 416)	938	4 523	(11 301)	12 876	4 620
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-	-	-	-	-
<i>Zysk (strata) przypisana udziałom niekontrolującym</i>	-	-	-	-	79	79
Zysk (strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu	(2 416)	938	4 523	(11 301)	12 797	4 541

*W ramach segmentu Globalna cyfrowa dystrybucja gier ujęto przychody ze sprzedaży usług GOG Poland Sp. z o.o. dla GOG Ltd. w kwocie 4 386 tys. zł (stanowiące w większości koszt bieżącego okresu po stronie GOG Ltd.). Wartości te jako obroty w Grupie zostały wyeliminowane na poziomie wyłączeń konsolidacyjnych. Powyższym przychodom ze sprzedaży GOG Poland Sp. z o.o. odpowiadają koszty sprzedaży w kwocie 3 879 tys. zł.

Dla wyniku netto Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2014 najistotniejszy był segment Globalnej cyfrowej dystrybucji gier, który w ujęciu jednostkowym wykazał 4 523 tys. zł zysku netto. Segment Produkcji gier zrealizował zysk netto na poziomie 938 tys. zł pomimo toczących się prac nad dwoma dużymi projektami oraz kontynuowanej na coraz większą skalę kampanii promocyjnej gry Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz równoczesnej realizacji pozostałych projektów. W analizowanym okresie wynik segmentu Dystrybucji i działalności wydawniczej w Polsce wykazał stratę netto w wysokości 2 416 tys. zł. Jednostkowa strata netto segmentu Inne wyniosła w pierwszym półroczu bieżącego roku 11 301 tys. zł. Na wynik ten składa się podlegająca wyłączeniu w procesie konsolidacji transakcja sprzedaży cdp.pl Sp. z o.o. części posiadanych udziałów cdp.pl Sp. z o.o. celem umorzenia. Transakcja ta została opisana w innej części niniejszego sprawozdania.

■ Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

w tys. zł	01.01.2014 - 30.06.2014	01.01.2013 - 30.06.2013
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk (strata) netto	4 620	7 711
Korekty razem:	2 616	(474)
Amortyzacja	1 658	1 534
Odsetki i udziały w zyskach	(307)	165
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(2 079)	(25)
Zmiana stanu rezerw	(41)	727
Zmiana stanu zapasów	(15 231)	(7 799)
Zmiana stanu należności	(15 904)	11 977
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	36 925	(6 119)
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów	(2 978)	(1 842)
Inne korekty	573	908
Gotówka z działalności operacyjnej	7 236	7 237
Podatek dochodowy od zysku (straty) przed opodatkowaniem	1 694	(92)
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony	(1 464)	(859)
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	7 466	6 286
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	7 690	186
Zbycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	6 664	24
Zbycie aktywów finansowych	-	46
Inne wpływy inwestycyjne	1 026	116
Wydatki	3 477	2 028
Nabywanie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	2 444	1 639
Wydatki na aktywa finansowe	2	-
Inne wydatki inwestycyjne	1 031	389
B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	4 213	(1 842)
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA		
Wpływy	90	71
Kredyty i pożyczki	5	29
Inne wpływy finansowe	85	42
Wydatki	277	4 870
Splaty kredytów i pożyczek	1	4 465
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	263	123
Odsetki	13	282
C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(187)	(4 799)
D. Przepływy pieniężne netto razem	11 492	(355)
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	11 492	(355)
F. Środki pieniężne na początek okresu	39 684	26 866
G. Środki pieniężne na koniec okresu	51 176	26 511

W ramach Działalności operacyjnej Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wykazała 7 466 tys. zł dodatnich przepływów gotówkowych. Uzyskana wartość Przepływów z działalności operacyjnej jest zdaniem Zarządu szczególnie dobra jeżeli uwzględnimy, iż w ramach segmentu Produkcji gier realizowane są między innymi równoległe prace nad dwoma dużymi projektami (Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz Cyberpunk 2077) a także realizowana jest kampania promocyjna związana z planowanym wprowadzeniem gry Wiedźmin 3: Dziki Gon do sprzedaży. Wynikający z prowadzonej produkcji gier wzrost wartości produkcji w toku wykazany na zapasach Spółki wyniósł 19 127 tys. zł na przestrzeni pierwszego półrocza 2014 roku i stanowił główny czynnik zawartej w kalkulacji przepływów korekty z tytułu zmiany stanu zapasów w kwocie 15 231 tys. zł.

Kolejna istotna korekta wynosząca 36 925 tys. zł odnosi się do zwiększenia salda zobowiązań z wyjątkiem kredytów i pożyczek. Wzrost wartości zobowiązań handlowych w odniesieniu do stanu na koniec roku 2013 o 11 205 tys. zł wynika głównie z ujęcia w księgach spółki zależnej zobowiązań z umowy zawartej pomiędzy cdp.pl Sp. z o.o. a Agora S.A. dotyczącej dystrybucji gry Wiedźmin 3: Dziki Gon w Polsce oraz zobowiązań z tytułu tantiem od sprzedaży wygenerowanej w ramach mającej miejsce pod koniec czerwca dużej akcji promocyjnej na platformie GOG.com. Na łączny wzrost zobowiązań Grupy Kapitałowej CD PROJEKT składa się również wzrost Pozostałych zobowiązań o kwotę 25 720 tys. zł, wynikający głównie z działalności segmentu Produkcji gier i uzyskanych przez CD PROJEKT S.A. zaliczek na poczet tantiem licencyjnych wynikających z zawartych umów licencyjnych i dystrybucyjnych na grę Wiedźmin 3: Dziki Gon.

Kolejna znacząca korekta dotyczy zmiany stanu należności i wynosi 15 904 tys. zł. Przyczyny i zakres wzrostu Należności handlowych oraz Pozostałych należności opisane zostały w komentarzu do Śródrocznego sprawozdania z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wygenerowała dodatnie przepływy z działalności inwestycyjnej w wartości 4 213 tys. zł. Największy wpływ na omawianą wartość miały wpływy z tytułu sprzedaży przez CD PROJEKT S.A. nieruchomości położonej w Nowym Sączu oraz wydatki związane ze zrealizowanymi w ramach poszczególnych segmentów działania Grupy Kapitałowej CD PROJEKT zakupami środków trwałych, oprogramowania komputerowego oraz inne zrealizowane wydatki inwestycyjne.

Grupa wykazała ujemne saldo Przepływów pieniężnych netto z działalności finansowej w kwocie 187 tys. zł, głównie w wyniku płatności leasingowych dokonanych w bieżącym okresie w kwocie 263 tys. zł.

W ujęciu całościowym mimo realizowanej na dużą skalę produkcji dwóch nowych gier oraz realizacji pozostałych istotnych projektów opisanych w komentarzu do rachunku zysków i strat i wykazanego przez Grupę Kapitałową CD PROJEKT wyniku netto, grupa posiadała na koniec czerwca 2014 roku środki pieniężne w wysokości 51 176 tys. zł oraz pozostałe aktywa finansowe (jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym) wycenione na 818 tys. zł przy braku zobowiązań z tytułu umów kredytów i pożyczek. W odniesieniu do stanu na początku roku Środki pieniężne zwiększyły się o kwotę 11 492 tys. zł.

■ Informacja o kredytach i pożyczkach zaciągniętych na dzień 30.06.2014 r.

Na dzień 30 czerwca 2014 roku Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie posiadała zadłużenia z tytułu umów kredytów i pożyczek. Zmianę zadłużenia Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w stosunku do stanu na koniec czerwca 2013 roku bezpośrednio z tytułu umów kredytowych prezentuje poniższa tabela:

Nazwa banku i rodzaj kredytu	Łączna kwota limitu kredytowego na 30.06.2014 wg umowy	Kwota pozostała do spłaty na 30.06.2014	Kwota pozostała do spłaty na 30.06.2013
<i>BRE Bank S.A. - kredyt obrotowy</i>	19 000	-	250
<i>BRE Bank S.A. - kredyt w rachunku bieżącym</i>	10 000	-	59
<i>BRE Bank S.A. - kredyt odnawialny</i>	11 000	-	-
RAZEM	40 000	-*	309*

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

W raporcie bieżącym nr 10/2014 z dnia 16 maja 2014 roku Zarząd CD PROJEKT S.A. poinformował o zawarciu aneksów do łączących Spółkę z mBank S.A. z siedzibą w Warszawie umów kredytowych tj.:

- umowy o kredyt w rachunku bieżącym z dnia 24 sierpnia 2011 roku udzielony łącznie CD PROJEKT S.A. i cdp.pl Sp. z o.o. do kwoty nie przekraczającej łącznie 10 000 tys. zł,
- umowy o kredyt obrotowy z dnia 18 kwietnia 2012 roku udzielony CD PROJEKT S.A. w kwocie nie przekraczającej 19 000 tys. zł,
- umowy o kredyt odnawialny z dnia 23 maja 2013 roku udzielony CD PROJEKT S.A. w kwocie nie przekraczającej 11 000 tys. zł.

Na mocy podpisanych aneksów, zmianie uległy zabezpieczenia banku ustanowione na potrzeby powołanych umów, poprzez usunięcie z ich zakresu hipoteki umownej na będącej wówczas własnością CD PROJEKT S.A. nieruchomości położonej w Nowym Sączu, przy ulicy Nawojowskiej 118 wraz z cesją należności z umowy ubezpieczenia tej nieruchomości.

■ Informacja o pożyczkach udzielonych w pierwszym półroczu 2014 r.

W roku 2014 żadna ze spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie udzielała pożyczek. W ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT funkcjonują umowy cash pooling, których celem jest konsolidacja rachunków bankowych spółek z grupy kapitałowej w celu poprawy efektywności wykorzystania dostępnych środków finansowych.

■ Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w pierwszym półroczu 2014 roku oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

Na mocy postanowień umowy licencyjnej dotyczącej gry Wiedźmin 3: Dziki Gon zawartej 7 lutego 2014 roku pomiędzy CD PROJEKT S.A. a AGORA S.A., Spółka w ramach postanowień nią objętych poręczyła wekslem własnym za zobowiązania spółki zależnej - cdp.pl Sp. z o.o., wynikające z zawartej równolegle umowy dystrybucyjnej pomiędzy AGORA S.A. a cdp.pl Sp. z o.o. w zakresie należności mogących powstać w toku jej realizacji. Poręczenie udzielone zostało na cały okres obowiązywania umowy dystrybucyjnej, tj. okres 18 miesięcy od dnia premiery gry Wiedźmin 3: Dziki Gon.

W dniu 24 lutego 2014 roku CD PROJEKT S.A. udzieliła poręczenia spółce zależnej, tj. cdp.pl Sp. z o.o., za jej zobowiązania wynikające ze współpracy z firmą Konami Digital Entertainment B.V. do kwoty 100.000 Euro.

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

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie publikowała prognoz na rok 2014.

3

Opis perspektyw rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

I. Charakterystyka polityki w zakresie kierunków rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Polityka w zakresie rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT realizowana jest w ramach przyjętej strategii z dnia 17 listopada 2011 roku uaktualnionej w dniu 21 marca 2013 roku.

■ Misja Grupy CD PROJEKT

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

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

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

■ Cele Grupy CD PROJEKT

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

II. Omówienie perspektyw rozwoju Grupy Kapitałowej

Prognozowana przez specjalizującą się w zagadnieniach strategicznego wykorzystania technologii oraz zarządzania technologiami firmę analityczno-doradczą Gartner globalna wartość rynku gier wideo szacowana jest na 97 mld USD. Do 2015 roku oczekiwany jest wzrost o kolejne 15% do wartości 112 mld USD (źródło: Gartner Inc.). Tak duży rozmiar rynku, na którym operuje CD PROJEKT S.A. oraz podmioty zależne oferuje naturalny potencjał rozwoju.

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT upatruje następujące kluczowe obszary rozwoju w roku 2014 i w latach kolejnych:

■ Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce

Działalność polegająca na krajowej dystrybucji gier i filmów jest najstarszą działalnością realizowaną w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. W 2014 roku cdp.pl Sp. z o.o. dążyć będzie do poprawy efektywności poprzez poszerzanie kanałów sprzedaży i katalogu produktów oraz optymalizację prowadzonej działalności.

Spółka sukcesywnie dąży do pozyskiwania nowych partnerów, jeszcze lepszego wykorzystania zasobów, uzyskania synergii między dystrybucją cyfrową i fizyczną oraz do poszerzania oferty i zasięgu działania. Jednocześnie prowadzone są działania mające na celu eliminację produktów nierentownych lub takich, których wprowadzanie do krajowej dystrybucji może wiązać się z nadmiernym w ocenie spółki ryzykiem niskiej sprzedaży w świetle oczekiwanych przez partnera zobowiązań kontraktowych. Obie formy dystrybucji, fizyczna i cyfrowa, obecnie uzupełniają się, dzięki czemu cdp.pl Sp. z o.o. może prowadzić efektywną działalność w zakresie dystrybucji największych hitów sprzedażowych na dużą skalę, ale również kierować się w stronę bardziej niszowych projektów, takich jak poszerzanie oferty tzw. gier indie, a także filmów o tematyce sportów ekstremalnych.

Dzięki umowie podpisanej w czerwcu z RUCH S.A. cdp.pl Sp. z o.o. planuje zoptymalizować gospodarkę magazynową spółki, co powinno wpłynąć na poprawę efektywności prowadzonej działalności dystrybucyjnej.

■ Produkcja gier

CD PROJEKT S.A., poprzez wewnętrzne studio CD PROJEKT RED, jest deweloperem najwyższej klasy gier wideo i producentem znanych na całym świecie gier RPG opartych na własnej marce The Witcher (Wiedźmin), z których pierwsza miała premierę w 2007. Druga część gry Wiedźmin na komputery PC miała światową premierę w dniu 17 maja 2011 roku, a 17 kwietnia 2012 roku na

konsolach Xbox 360 i komputerach PC zadebiutował Wiedźmin 2: Zabójcy Królów - Edycja Rozszerzona. Obie premiery odniosły olbrzymi sukces rynkowy. Wynik zrealizowany na premierze gry Wiedźmin 2: Zabójcy Królów - Edycja Rozszerzona był fundamentem wyniku Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w roku 2012. Obie części gry dostępne są od 2012 roku również na komputery Apple z systemem Mac OS. Przy tworzeniu drugiej części Wiedźmina opracowany został autorski, ultranowoczesny silnik do produkcji rozbudowanych gier komputerowych - REDengine. Ukończona w lutym 2013 roku, trzecia wersja REDengine pozwoli na pionierskie na skalę globu budowanie w grach nieliniowych historii rozgrywających się w otwartym świecie. Warto nadmienić, że silnik jest cały czas modyfikowany, aby sprostać oczekiwaniom zarówno klienta końcowego, jak i wewnętrznemu zapotrzebowaniu zespołu pracującego nad grami wytworzonymi przez CD PROJEKT S.A. Nowy system animacji zaimplementowany w silniku pozwoli na oddanie realistycznych emocji i filmową jakość scen oraz interakcji postaci. REDengine 3 obsługuje w chwili obecnej trzy platformy sprzętowe, w tym PC oraz konsole ósmej generacji: Sony PlayStation 4 i Microsoft Xbox One.

Wykorzystując stworzoną technologię, studio CD PROJEKT RED prowadzi równoległe prace nad dwoma dużymi wieloplatformowymi projektami - grą Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz nową marką Cyberpunk 2077 a także dwoma mniejszymi, projektami, które realizowane są przez nowoutworzony krakowski zespół studia. Pierwsze pokazane publicznie materiały dotyczące gier Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz Cyberpunk 2077 spotkały się z bardzo entuzjastycznym przyjęciem graczy oraz mediów branżowych na całym świecie. Odbiór przyszłych produktów CD PROJEKT S.A. ze strony recenzentów oraz klientów ostatecznych a w konsekwencji przyszła sprzedaż obecnie realizowanych produkcji są kluczowe dla perspektyw rozwoju Spółki w najbliższych latach. W chwili obecnej, tj. w momencie publikacji niniejszego sprawozdania, grze Wiedźmin 3: Dziki Gon udało się zebrać ponad 150 nagród prestiżowych magazynów i portali z całego świata.

Jeszcze w bieżącym roku kalendarzowym CD PROJEKT S.A. planuje po raz pierwszy wydać dwa produkty na urządzenia mobilne: The Witcher Adventure Game - wersję cyfrową gry planszowej o tej samej nazwie oraz The Witcher Battle Arena - sieciową grę na urządzenia mobilne opartą o nowoczesny model mikropłatności. Tym samym spółka wykorzystując silną markę The Witcher po raz pierwszy komercyjnie wchodzi na nowy, ogromny i dynamicznie rosnący rynek gier na urządzenia mobilne.

■ Globalna cyfrowa dystrybucja gier

Cyfrowa dystrybucja gier jest jednym z najmłodszych i najbardziej dynamicznych segmentów w branży gier komputerowych. Cyfrowe wydatki konsumentów pozostają motorem wzrostu branży i rynku gier na komputery PC w szczególności. Na wielu rozwiniętych rynkach wartość cyfrowej sprzedaży gier komputerowych przekroczyła się już wartość sprzedaży w klasycznym, fizycznym modelu.

Badania przeprowadzone w 2014 roku przez NPD wskazują, że już 36% graczy w USA korzysta z cyfrowej formy sprzedaży gier. Prognoza International Data Corporation (IDC) wskazuje że sprzedaż w formie cyfrowej, będzie rosła o 4% każdego roku w USA oraz o 5% na innych rynkach i osiągnie w 2017 roku poziom 24 miliardów dolarów.

Dynamiczny, globalny rozwój tego segmentu rynku stanowi naturalne pole dla rozwoju działalności prowadzonej przez serwis GOG.com.

Celem GOG.com jest umocnienie pozycji drugiej najpopularniejszej na świecie, niezależnej platformy cyfrowej dystrybucji gier PC, Mac i Linux oferującej produkty we wszystkich kategoriach cenowych. W ramach realizacji tego celu spółka planuje dalej zwiększać katalog oferowanych produktów, z naciskiem na tytuły premierowe. Ponadto Spółka planuje wprowadzenie testowanej obecnie technologii GOG Galaxy oraz pracuje nad kolejnymi projektami planowanymi do wdrożenia jeszcze w tym roku, które mogą mieć istotny wpływ na dynamikę przyszłych wyników sprzedaży.

Serwis GOG.com na bazie zbudowanej silnej pozycji na rynku cyfrowej dystrybucji gier komputerowych bez uciążliwych zabezpieczeń DRM w dniu 27 sierpnia 2014 roku uruchomił sprzedaż filmów umożliwiając swoim klientom zakup, ściąganie i swobodne korzystanie z zakupionego filmu na posiadanych urządzeniach względnie oglądanie go bezpośrednio z serwisu GOG.com na zasadzie tak zwanego streamingu. W dniu premiery nowego rozwiązania GOG Ltd. udostępniła swoim klientom katalog 20 filmów dotyczących gier wideo i kultury internetowej. Katalog filmów będzie regularnie rozszerzany - nowe pozycje będą dodawane co tydzień.

III. Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Grupy Kapitałowej

Działalność spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT podlega działaniu zewnętrznych czynników takich jak np. zmiana sytuacji makroekonomicznej i politycznej, regulacji prawnych czy podatkowych analogicznie jak w przypadku innych podmiotów prowadzących działalność gospodarczą na lokalnym lub międzynarodowym rynku. Istotne zewnętrzne oraz wewnętrzne czynniki mogące negatywnie wpłynąć na działalność i rozwój Grupy Kapitałowej zostały opisane w sekcji ryzyk.

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

Specyficznym, branżowym czynnikiem, który może wpłynąć na działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT jest wprowadzenie zmian technologicznych lub rynkowych, które mogą mieć wpływ zarówno na działalność polegającą na produkcji, jak i dystrybucji gier. Zmiany technologiczne mogą zarówno zmienić przyzwyczajenia klientów jak i umożliwić spółce dostęp do nowych odbiorców.

Produkcja Gier

W ramach działalności segmentu produkcji gier kontynuowane będą prace nad przyszłymi produktami, to jest między innymi nad grami: Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz Cyberpunk 2077.

Równoległe do realizacji procesów produkcji prowadzone są wzmożone działania marketingowe związane z promocją zapowiadanego na 2015 rok tytułu Wiedźmin 3: Dziki Gon, w tym prezentacja gry na najważniejszych targach branżowych np. mających miejsce w Los Angeles targach E3, odbywających się w Kolonii targach Gamescom 2014 oraz San Diego Comic Con. Dotychczasowe prezentacje gry Wiedźmin 3: Dziki Gon spotkały się z bardzo ciepłym przyjęciem zarówno krytyków, jak i samych odwiedzających na wszystkich targach branżowych w których uczestniczyli przedstawiciele Spółki. Pozytywne przyjęcie mediów oraz oczekiwanie graczy na najnowszą odsłonę Wiedźmina są istotnym czynnikiem mającym wpływ na przyszłe wyniki sprzedaży a tym samym dalszy rozwój Spółki.

Przedpremierowe działania promocyjne trzeciej części Wiedźmina przyczyniają się do podtrzymania zainteresowania graczy dostępnymi na rynku wcześniejszymi częściami gry. Istotne dla poziomu sprzedaży i osiąganych przychodów są również realizowane akcje handlowe i promocyjne dla gier Wiedźmin i Wiedźmin 2: Zabójcy Królów, w tym w szczególności aktywna polityka handlowa prowadzona we współpracy z wiodącymi serwisami cyfrowej dystrybucji. Na przestrzeni pierwszego półrocza 2014 sprzedanych zostało około 1 mln sztuk gier Wiedźmin i Wiedźmin 2: Zabójcy Królów, co jest świadectwem popularności i bardzo długiego cyklu życia produkcji CD PROJEKT S.A.

Do dnia publikacji niniejszego sprawozdania CD PROJEKT S.A. zawarła już umowy dystrybucyjne i licencyjne na grę Wiedźmin 3: Dziki Gon z partnerami operującymi na wszystkich planowanych terytoriach tym samym zapewniając grze kanały dystrybucji niezbędne do równoczesnego wydania i sprzedaży gry na krajowym i zagranicznych rynkach.

Na płaszczyźnie marketingowej studio CD PROJEKT RED koncentruje się aktualnie w ścisłej współpracy ze światowymi dystrybutorami gry Wiedźmin 3: Dziki Gon na finalizacji oraz egzekucji kluczowych założeń globalnych i lokalnych strategii marketingowych oraz planów promocji gry. Zakładają one między innymi maksymalizację popularności oraz świadomości gry wśród kluczowych konsumenckich grup docelowych, a także tworzenie najwyższej jakości materiałów promocyjnych, w tym zwiastunów, grafik oraz reklam.

Priorytetem działalności działu marketingu jest koordynacja realizacji stworzonych we współpracy z lokalnymi dystrybutorami planów, sprawowanie kontroli nad wydatkami (w tym budżetami reklamowymi) oraz dbanie o spójność komunikacyjną gry i jej wizerunek.

Dodatkowo, na przyszłe wyniki CD PROJEKT S.A. przełoży się zainteresowanie graczy kolejnymi produktami z portfolio studia CD PROJEKT RED, tj. grami The Witcher Battle Arena (niedawno zapowiedziana darmowa gra mobilna z opcją mikropłatności) oraz The Witcher Adventure Game (gra planszowa tworzona we współpracy z Fantasy Flight Games posiadająca również wersję przeznaczoną do cyfrowej dystrybucji na komputerach PC i urządzenia mobilnych). Popularność powyższych produkcji, którymi Spółka wchodzi na zupełnie nowe rynki może mieć wpływ na przyszły rozwój CD PROJEKT S.A. i umożliwić spółce dotarcie do grona zupełnie nowych użytkowników.

Globalna cyfrowa dystrybucja gier

W segmencie Globalnej cyfrowej dystrybucji gier elementem wspierającym wysoką dynamikę wzrostu sprzedaży będzie skłonność konsumentów do dokonywania zakupów gier na komputery PC oraz Mac bezpośrednio przez internet. Istotne dla dalszego rozwoju platformy GOG.com w najbliższym czasie będzie pozyskiwanie kolejnych nowych produktów. GOG Ltd. zamierza koncentrować się

na wprowadzaniu do oferty premierowych tytułów oraz takich, które będą mogły wykorzystywać ogłoszoną pod koniec czerwca bieżącego roku autorską technologię GOG Galaxy. Udostępnienie opcjonalnego klienta GOG Galaxy dla wszystkich użytkowników w drugiej połowie 2014 roku, daje nowe perspektywy dla spółki, gdyż z jednej strony ma za zadanie przyciągnięcie nowych klientów, którym brakowało w ofercie GOG.com możliwości grania online w trybie multiplayer, a z drugiej strony pozwoli na dodanie do katalogu gier tych tytułów, dla których opcja takiej rozrywki jest kluczowa a których obecnie produkuje się coraz więcej. Zarząd Spółki wierzy, iż dzięki wdrożeniu nowej technologii GOG Galaxy będzie mogła stopniowo poszerzać katalog oferowanych produktów o pełnocenowe produkty premierowe dotychczas nie obecne w jej ofercie. Technologia GOG Galaxy jest obecnie w trakcie publicznych testów.

Do rozwoju GOG Ltd. na wybranych rynkach może przyczynić się także uruchomiona w 27 sierpnia 2014 roku możliwość dokonywania zakupów w lokalnych walutach z wykorzystaniem lokalnych systemów płatności. Ta funkcjonalność powinna przyciągnąć nowych użytkowników, dla których konieczność płacenia w dolarach amerykańskich była kłopotliwa.

Spółka jeszcze na ten rok planuje wprowadzenie nowych funkcjonalności, które pozwolą na poszerzenie grona użytkowników i mogą mieć znaczący wpływ na dynamikę sprzedaży oraz mocniejsze zaistnienie na lokalnych rynkach.

Wzrost działalności GOG Ltd., 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 ostatnim roku zarówno dzięki intensywnym własnym działaniom PR, jak i synergii wynikającej ze współpracy z CD PROJEKT S.A. osiągnięty jest ciągły wzrost liczby użytkowników serwisu.

Na dalszy rozwój platformy GOG.com może mieć wpływ przyjęcie przez klientów GOGa oraz branżę filmową (właścicieli praw do produkcji filmowych) nowouruchomionej funkcjonalności platformy to jest cyfrowej sprzedaży filmów w modelu pozbawionym uciążliwych dla użytkowników zabezpieczeń DRM. Funkcjonalność ta uruchomiona została 27 sierpnia 2014 roku z katalogiem 20 filmów dotyczących gier wideo i kultury internetowej. Nowy projekt spotkał się z bardzo pozytywną reakcją internautów.

Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce

W ramach działalności segmentu Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce istotne jest utrzymanie dobrych relacji z dostawcami zapewniającymi dostęp cdp.pl Sp. z o.o. do katalogu nowych produktów. Plan wydawniczy obfitujący w duże tytuły zbudowany w oparciu o korzystne umowy z dostawcami jest kluczowym elementem sukcesu i rozwoju działalności wydawczej. W dalszej perspektywie czynnikiem istotnym dla rozwoju cdp.pl Sp. z o.o. w zakresie dostarczania elektronicznej rozrywki w postaci gier, filmów, e-booków i audiobooków krajowym klientom jest rozwój własnego kanału sprzedaży cyfrowej rozrywki do polskich konsumentów jakim jest uruchomiona w 2012 roku i stale rozwija platforma cdp.pl.

Inne

Bezpośrednia działalność wykazanego w sprawozdaniu segmentu Inne bazuje na świadczeniu usług podmiotom powiązanim oraz uzyskiwaniu efektu synergii w ramach prowadzonych działalności w Grupie. W związku z tym czynniki - zarówno wewnętrzne, jak i zewnętrzne - istotne dla działalności w ramach poszczególnych segmentów są również pośrednio istotne dla tej działalności.

4

Informacja o zarządzaniu i nadzorowaniu przedsiębiorstwa Spółki

I. Skład Zarządu i Rady Nadzorczej

■ Zarząd

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

■ Zmiany w składzie Zarządu

W prezentowanym okresie nie wystąpiły żadne zmiany w składzie osobowym Zarządu Spółki CD PROJEKT S.A.

■ Rada Nadzorcza

Przewodnicząca Rady Nadzorczej	Katarzyna Szwarz
Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	Piotr Iwański
Członek Rady Nadzorczej	Grzegorz Kujawski
Członek Rady Nadzorczej	Cezary Iwański
Członek Rady Nadzorczej	Piotr Pągowski

■ Zmiany w składzie Rady Nadzorczej

W prezentowanym okresie nie wystąpiły żadne zmiany w składzie osobowym Rady Nadzorczej Spółki CD PROJEKT S.A.

II. Akcje spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących

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

■ Zmiany w stanie posiadania akcji przez Członków Zarządu

	stan na 30.06.2014	zmniejszenie	zwiększenie	stan na 01.01.2014
<i>Marcin Iwiński</i>	12 607 501	-	-	12 607 501
<i>Piotr Nielubowicz</i>	5 985 197	-	-	5 985 197
<i>Adam Kiciński</i>	3 122 481	-	-	3 122 481
<i>Michał Nowakowski</i>	1 149	-	-	1 149
<i>Adam Badowski</i>	-	-	-	-

	stan na 01.09.2014	zmniejszenie	zwiększenie	stan na 01.01.2014
<i>Marcin Iwiński</i>	12 607 501	-	-	12 607 501
<i>Piotr Nielubowicz</i>	5 985 197	-	-	5 985 197
<i>Adam Kiciński</i>	3 122 481	-	-	3 122 481
<i>Michał Nowakowski</i>	1 149	-	-	1 149
<i>Adam Badowski</i>	-	-	-	-

■ Zmiany w stanie posiadania akcji przez Członków Rady Nadzorczej

	stan na 30.06.2014	zmniejszenie	zwiększenie	stan na 01.01.2014
<i>Katarzyna Szwarz</i>	10	-	-	10
<i>Cezary Iwański</i>	-	-	-	-
<i>Grzegorz Kujawski</i>	-	-	-	-
<i>Maciej Majewski</i>	-	-	-	-
<i>Piotr Pągowski</i>	-	-	-	-

	stan na 01.09.2014	zmniejszenie	zwiększenie	stan na 01.01.2014
<i>Katarzyna Szwarz</i>	10	-	-	10
<i>Cezary Iwański</i>	-	-	-	-
<i>Grzegorz Kujawski</i>	-	-	-	-
<i>Maciej Majewski</i>	-	-	-	-
<i>Piotr Pągowski</i>	-	-	-	-

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

5

Informacje uzupełniające

I. Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy

Struktura akcjonariatu uaktualniana jest na podstawie formalnych zawiadomień od akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZ	% udział głosów na WZ
Porozumienie ⁽¹⁾	33 997 794	35,81%	33 997 794	35,81%
<i>Marcin Iwiński</i>	12 607 501	13,28%	12 607 501	13,28%
<i>Michał Kiciński</i>	12 282 615	12,94%	12 282 615	12,94%
<i>Piotr Nielubowicz</i>	5 985 197	6,30%	5 985 197	6,30%
<i>Adam Kiciński</i>	3 122 481	3,29%	3 122 481	3,29%
PKO TFI S.A. ⁽²⁾	9 000 000	9,48%	9 000 000	9,48%
AVIVA OFE ⁽³⁾	4 940 000	5,20%	4 940 000	5,20%
Amplico PTE S.A. ⁽⁴⁾	5 003 719	5,27%	5 003 719	5,27%
Pozostały akcjonariat	42 008 487	44,24%	42 008 487	44,24%

(1) Porozumienie w rozumieniu art. 87 ust. 1 pkt 5) Ustawy o Ofercie, tj. Pana Michała Kicińskiego, Pana Marcina Iwińskiego, Pana Piotra Nielubowicza, Pana Adama Kicińskiego - stan zgodnie z raportem bieżącym nr 17/2013 z dnia 29 maja 2013 roku.

(2) Stan zgodnie z raportem bieżącym nr 19/2011 z dnia 25 lutego 2011 roku.

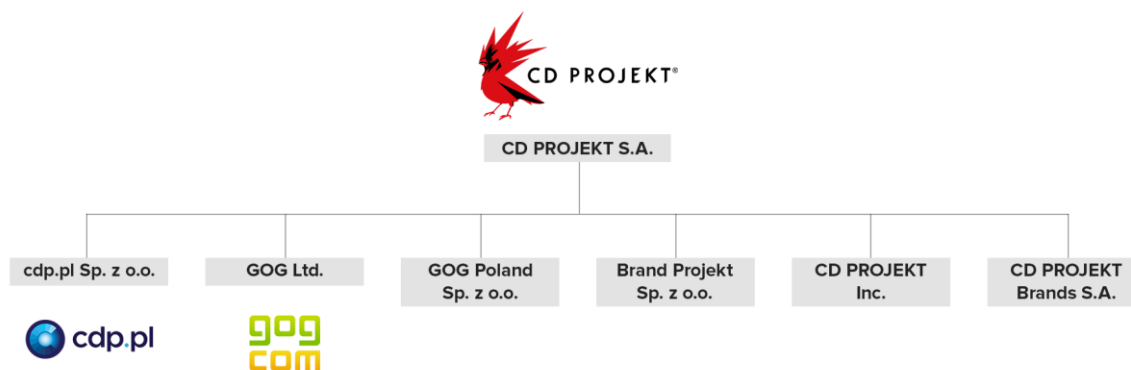
(3) Stan zgodnie z raportem bieżącym nr 25/2012 z dnia 6 września 2012 roku.

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

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

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

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



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

W dniu 27 sierpnia 2014 roku Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego dokonał rejestracji spółki CD PROJEKT Brands S.A. Spółka posiada kapitał zakładowy w wysokości 100 tys. zł i jest w 100% własnością CD PROJEKT S.A.

W dniu 4 sierpnia 2014 roku utworzona została spółka prawa amerykańskiego z siedzibą w Venice, Kalifornia, Stany Zjednoczone Ameryki działająca pod firmą CD PROJEKT Inc. Spółka jest w 100% własnością CD PROJEKT S.A.

III. Spółki objęte śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od dnia 1 stycznia do dnia 30 czerwca 2014 roku obejmuje następujące jednostki wchodzące w skład Grupy:

	udział w kapitale	udział w prawach głosu	metoda konsolidacji
CD PROJEKT S.A.	jednostka dominująca	-	pełna
cdp.pl Sp. z o.o.	50,2%	50,2%	pełna
GOG Poland Sp. z o.o.	100%	100%	pełna
GOG Ltd.	100%	100%	pełna
Brand Projekt Sp. z o.o.	100%	100%	pełna

IV. Transakcje z podmiotami powiązаныmi

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

- sprzedaż licencji pomiędzy CD PROJEKT S.A. a cdp.pl Sp. z o.o. oraz GOG Ltd. w ramach działalności realizowanej przez poszczególne podmioty;
- konsolidacja rachunków bankowych w ramach Grupy Kapitałowej na podstawie umowy cash pooling;
- świadczenie usług typu: księgowe, prowadzenia kadr i płac, prawne, finansowe, administracyjne i zarządcze realizowane głównie przez CD PROJEKT S.A. na rzecz podmiotów zależnych;
- podnajem powierzchni biurowej;
- sprzedaż usług GOG Poland Sp. z o.o. na rzecz GOG Ltd. związanych z obsługą platformy GOG.com
- w dniu 12 maja 2014 roku Spółka dominująca dokonała zbycia na rzecz spółki zależnej cdp.pl Sp. z o.o. 9 000 udziałów w spółce cdp.pl Sp. z o.o. w celu ich umorzenia;
- inne nie istotne wynikające z bieżącej działalności operacyjnej - np. refakturowanie wspólnie poniesionych kosztów.

Transakcje pomiędzy podmiotami powiązаныmi zawierane są na warunkach rynkowych w ramach normalnej działalności gospodarczej prowadzonej przez podmioty Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Szczegółowa informacja o warunkach zawierania transakcji pomiędzy podmiotami powiązаныmi zawarta jest w Śródrocznym Skróconym Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2014 roku.

V. Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej

■ Czynniki ryzyka i zagrożenia specyficzne dla działalności Grupy

Ryzyko związane z odbiorcami

cdp.pl Sp. z o.o., prowadząca działalność w segmencie Dystrybucji gier i filmów w Polsce, sprzedaje swoje produkty głównie za pośrednictwem sieci handlu detalicznego, odbiorców hurtowych oraz sklepów detalicznych. Istnieje ryzyko wypowiedzenia zawartych umów handlowych lub nieprzedłużenia umów zawartych na czas określony np. okres jednego roku, a także ryzyko upadłości odbiorców. W celu minimalizacji ryzyka wypowiedzenia lub nieprzedłużenia umów handlowych cdp.pl Sp. z o.o. aktywnie stara się utrzymywać dobre relacje z istniejącymi partnerami handlowymi oraz dywersyfikować zarówno asortyment

towarów, jak i posiadane kanały sprzedaży. W celu ograniczenia ryzyka upadłości odbiorców cdp.pl posiada polisę ubezpieczenia kredytu kupieckiego udzielanego wybranym odbiorcom.

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

Ostatecznymi konsumentami produktów i użytkownikami serwisów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT są klienci detaliczni, 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 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. Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT przywiązują szczególną uwagę do prowadzonej aktywnej komunikacji z użytkownikami końcowymi. Zgodnie z misją Grupy CD PROJEKT S.A. i jej podmioty zależne stawiają na uważną, otwartą i szczerą komunikację, dzięki której buduje się zaufanie i trwałe relacje z klientami.

Ryzyko utraty znaczących dostawców

Działalność niektórych spośród spółek z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT (cdp.pl Sp. z o.o. oraz GOG Ltd.) opiera się na współpracy z twórcami, producentami i wydawcami, od których nabywają gotowe produkty lub prawa do ich wydawania, dystrybucji lub sprzedaży detalicznej przez Internet. Spółki starają 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.

W segmencie Produkcji gier CD PROJEKT S.A. pozyskuje od podmiotów zewnętrznych elementy składowe w procesie produkcji gier takie jak m.in.: systemy fizyki, systemy audio oraz inne specjalistyczne aplikacje i programy komputerowe używane do produkcji gier. Na rynku dostępnych jest wiele rozwiązań, które mogą być wykorzystane w ramach prowadzonej produkcji gier. Spółka monitoruje rynek dostępnych rozwiązań i w razie konieczności mogą zostać podjęte działania mające na celu zmianę nabywanych elementów składowych lub narzędzi używanych w procesie produkcji.

Ryzyko błędnego oszacowania nakładów i przyszłej sprzedaży

Produkcja, wydawanie i dystrybucja produktów wymaga oszacowania przed datą premiery rynkowej produktu przyszłej wartości sprzedaży własnych, licencjonowanych lub importowanych 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.

Ryzyko opóźnień w produkcji gier

Opóźniające się premiery gier komputerowych są zjawiskiem występującym na rynku gier komputerowych. Produkcja gier komputerowych jest złożonym i kosztownym procesem opartym w dużej mierze na pracy twórczej i artystycznej, co powoduje, że istnieje ryzyko błędnego oszacowania harmonogramu prac nad konkretnym tytułem, ryzyko wystąpienia problemów technicznych związanych z warstwą programistyczną (np. nie spełnianie przez grę wymogów jakościowych lub problemy z poprawnym działaniem gry) lub brak bądź niedostateczny poziom finansowania.

W odniesieniu do produktów nabywanych przez cdp.pl Sp. z o.o. oraz GOG Ltd. spółki nie mają wpływu na opóźnienia produkcji po stronie dostawców. W odniesieniu do produkcji własnych realizowanych przez CD PROJEKT S.A. Spółka aktywnie zarządza harmonogramem prac starając się minimalizować ryzyko potencjalnych opóźnień.

Ryzyko związane z produkcją gier na platformy konsolowe

Produkcja gier na konsole wymaga bezpośredniej współpracy z właścicielem platformy objawiającej się między innymi koniecznością przejścia przez proces certyfikacji gry przed wprowadzeniem jej na rynek. Istnieje ryzyko rozwiązania współpracy z właścicielem platformy, opóźnienia lub nieuzyskania certyfikacji wyprodukowanej gry, co może mieć wpływ na opóźnienie lub

wysokość przychodów ze sprzedaży gry. CD PROJEKT S.A. przywiązuje dużą wagę do wywiązywania się z umów z właścicielami platform konsolowych, a jakość produkowanych gier jest jednym z najważniejszych priorytetów prowadzonej produkcji.

Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników

Utrata kluczowych pracowników może mieć istotny negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Działalność spółek z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT oraz ich perspektywy rozwoju są w dużej mierze zależne od wiedzy, doświadczenia i kwalifikacji osób będących członkami Zarządu, kluczowymi menadżerami oraz kluczowymi pracownikami lub współpracownikami. Spółki Grupy starają się oferować pracownikom rynkowe warunki wynagrodzenia wraz z systemami premiowo-motywacyjnymi, przy jednoczesnym stworzeniu dobrych warunków pracy. Ponadto od roku 2012 funkcjonuje długookresowy program motywacyjny oparty na akcjach CD PROJEKT S.A., w którym uprawnionymi są osoby kluczowe dla Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, mające największy wpływ na wyniki i rozwój spółki dominującej i jej podmiotów zależnych.

Ryzyko utraty płynności i ryzyko kredytowe

W ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT realizacja planów rocznych, w tym planów dotyczących bieżącej płynności, weryfikowana i omawiana jest w cyklach miesięcznych.

W ramach działalności operacyjnej, w celu ograniczenia ryzyka niewypłacalności nabywców, prowadzony jest ciągły monitoring spływu należności, a windykacja trudnych należności zlecana jest zewnętrznym, wyspecjalizowanym podmiotom. W ramach działalności grupy kapitałowej występują przypadki koncentracji największych odbiorców, do których sprzedaż przekracza 10% łącznych przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. W spółce *cdp.pl Sp. z o.o.* zajmującej się krajową dystrybucją gier i filmów od roku 2012 funkcjonuje ubezpieczenie udzielanego odbiorcom kredytu kupieckiego.

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

Na datę publikacji niniejszego sprawozdania Grupa Kapitałowa CD PROJEKT ma zapewniony dostęp do finansowania zewnętrznego, w postaci kredytów bankowych, jak również dysponuje rezerwowymi zasobami finansowymi w formie gotówki oraz jednostek uczestnictwa w funduszach inwestycyjnych PKO TFI inwestujących w instrumenty dłużne o niskim poziomie ryzyka z możliwością wypłaty zainwestowanych środków w każdym momencie trwania inwestycji. Na poziomie całej grupy proces zarządzania gotówką odbywa się w taki sposób, że posiadane nadwyżki gotówkowe w jednych podmiotach wchodzących w skład Grupy Kapitałowej CD PROJEKT mogą być pożyczane innym podmiotom w ramach Grupy. Grupa tym samym monitoruje oraz zarządza płynnością na bieżąco w okresie całego roku. Zarządzanie płynnością w ramach Grupy ma w możliwie najwyższym stopniu zabezpieczyć płynność wymaganą do regulowania zobowiązań powstających w ramach prowadzonej działalności oraz bezpieczną realizację prowadzonych projektów produkcji gier.

Ryzyko związane z umowami kredytowymi oraz ryzyko stopy procentowej

Działalność Spółek z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT może wymagać dostępu do środków finansowych pochodzących między innymi z umów kredytowych oraz umów leasingu. Wypowiedzenie umów kredytowych lub umów leasingu może spowodować konieczność znalezienia alternatywnych źródeł finansowania. Zawarte przez spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT umowy kredytowe, a także umowy leasingu oparte są o zmienną stopę procentową. Wzrost kosztu kapitału może mieć negatywny wpływ na wyniki osiągane przez spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Spółki w ramach grupy na bieżąco monitorują koszt dostępnego finansowania analizując jego wpływ na wynik finansowy Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Analizowane są możliwości refinansowania, odnawiania istniejących pozycji czy pozyskania finansowania alternatywnego w celu ograniczenia kosztów lub ryzyka związanego z danym źródłem finansowania i udzielonych zabezpieczeń. Wzrost stóp procentowych może mieć negatywny wpływ na poziom kosztów finansowych grupy kapitałowej.

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

Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi w branży

Na świecie istnieje tendencja do konsolidacji spółek wydawniczych na rynku gier komputerowych oraz wideo. Procesy te mogą spowodować umocnienie pozycji rynkowej kilku silnych dostawców lub globalnych wydawców/dystrybutorów. Procesy konsolidacji

mogą doprowadzić do utraty kluczowych dostawców na skutek zmiany partnera handlowego wymuszonej decyzjami spółki przejmującej lub ograniczenia ilości wydawców/dystrybutorów sprzedających produkty Spółki.

W celu przeciwdziałania utracie dostawców spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT starają się utrzymywać dobre relacje z dostawcami. Jednocześnie spółki Grupy starają się dywersyfikować zarówno źródła dostaw, jak i kanały sprzedaży.

Ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Niekorzystnie na przychody Grupy Kapitałowej CD PROJEKT wpływa działalność osób nielegalnie rozpowszechniających produkty sprzedawane przez spółki grupy bezpośrednio lub za pośrednictwem internetu bez zgody ich producentów czy wydawców, łamiąc w ten sposób prawa autorskie. Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie mają bezpośredniego wpływu na poziom nielegalnego rozpowszechniania produktów. W ramach dostępnych możliwości spółki Grupy starają się oferować klientowi ostatecznemu produkty w różnych przedziałach cenowych i atrakcyjnych edycjach wydawniczych, zachęcając klientów korzystną relacją ceny do jakości i oferowanego serwisu - zarówno na rynku krajowym, jak i w ramach działalności realizowanej przez GOG Ltd., a także w odniesieniu do własnych produktów oferowanych na rynku globalnym.

Ryzyko związane z rozwojem nowych technologii

W segmencie elektronicznej rozrywki, w którym działa Grupa 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 i filmów konsumentom, a także na platformy systemowe, na których gra się w gry komputerowe.

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

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.

Testy na utratę wartości aktywów

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

Ryzyko walutowe:

Ryzyko umocnienia kursu PLN w stosunku do EUR i USD

Ze względu na globalny charakter prowadzonej przez Grupę Kapitałową CD PROJEKT działalności jest ona narażona na ryzyko związane z nagłymi zmianami kursu złotego w relacji do walut obcych, a w szczególności EUR oraz USD. Znaczna część umów wydawniczo-dystrybucyjnych, w których CD PROJEKT S.A. jest stroną jako producent gier, bazuje na rozliczeniu w walutach obcych. W związku z tym umocnienie kursu złotego w relacji do walut obcych jest dla Grupy zjawiskiem niepożądanym powodującym zmniejszenie przychodów z tytułu sprzedaży licencji.

Przychody GOG Ltd. generowane są głównie w USD, podczas gdy koszty ponoszone są zarówno w USD, EUR, jak i w PLN. W związku z tym umocnienie kursu PLN lub EUR w relacji do USD jest dla Grupy Kapitałowej CD PROJEKT zjawiskiem niepożądanym, powodującym zmniejszenie wyniku realizowanego przez GOG Ltd.

Ryzyko osłabienia kursu PLN w stosunku do EUR i USD

cdp.pl Sp. z o.o. będąc krajowym licencjobiorcą i importerem, narażona jest na ryzyko związane z osłabieniem kursu PLN w relacji do USD i EUR. Powoduje to, iż produkty sprzedawane na rynku lokalnym stają się relatywnie droższe dla rodzimych konsumentów, a tym samym widocznie spada wolumen ich sprzedaży. Dodatkowo koszty cdp.pl Sp. z o.o. ponoszone z tytułu importu produktów oraz opłat licencyjnych dla wydawców i producentów stają się relatywnie większe, co prowadzi do obniżenia

marży. Spółka stara się ograniczać bieżące ryzyko walutowe poprzez częściową realizację transakcji zabezpieczających na rynku walutowym.

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

W ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT istnieje naturalne częściowe ograniczenie ryzyka walutowego występujące pomiędzy poszczególnymi segmentami - zmiany kursów walut obcych korzystne dla podmiotów osiągających przychody w walutach obcych są jednocześnie niekorzystne dla spółek realizujących zakupy w walutach obcych. Analogiczna sytuacja ma również miejsce w przypadku odwrotnego scenariusza. W zależności od okresu występuje różne natężenie poszczególnych rodzajów transakcji w walutach obcych i nie można całkowicie wyeliminować ciężącego na Grupie ryzyka walutowego. W celu zmniejszenia ryzyka kursowego Grupa Kapitałowa CD PROJEKT częściowo zabezpiecza kursy walutowe w prowadzonej działalności.

Ryzyko związane z wpływem na Spółkę znaczących akcjonariuszy

Na datę sprawozdania CD PROJEKT S.A. posiada znaczących akcjonariuszy zgodnie z informacjami zawartymi w niniejszym sprawozdaniu. Dodatkowo, znaczący akcjonariusze (Marcin Iwiński, Michał Kiciński, Piotr Nielubowicz, Adam Kiciński) działają w porozumieniu, w rozumieniu art. 87 ust. 1 pkt 5 Ustawy o Ofercie Publicznej.

Ze względu na wielkość udziałów w kapitale zakładowym CD PROJEKT S.A. oraz w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu, znaczący akcjonariusze działając razem posiadają kontrolę korporacyjną nad Spółką. Dzięki posiadaniu większości głosów na Walnym Zgromadzeniu mogą oni wywierać decydujący wpływ na decyzje w zakresie najważniejszych spraw korporacyjnych, takich jak zmiana statutu, emisja nowych akcji, obniżenie kapitału zakładowego spółki, emisja obligacji zamiennych, wypłata dywidendy i inne czynności, które zgodnie z Kodeksem Spółek Handlowych wymagają większości głosów (zwykłej lub kwalifikowanej) na Walnym Zgromadzeniu. Znaczący akcjonariusze działając razem, posiadają w praktyce wystarczającą liczbę głosów dla powoływania wszystkich członków Rady Nadzorczej lub większości jej członków w przypadku głosowania grupami. Wybrana przez znaczących akcjonariuszy Rada Nadzorcza zdolna jest powoływać Prezesa Zarządu oraz pozostałych członków zarządu. W związku z powyższymi uprawnieniami korporacyjnymi, znaczący akcjonariusze działając razem mają zdolność do sprawowania kontroli nad działalnością Spółki. Inwestorzy Spółki nie powinni zakładać, że znaczący akcjonariusze będą zawsze działali w interesie pozostałych Akcjonariuszy spółki.

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

Ryzyko związane ze zmianami ogólnej sytuacji makroekonomicznej

Kondycja gospodarki światowej, w tym skutki światowych kryzysów politycznych oraz ekonomicznych a także ogólnie skutki pogorszenia sytuacji gospodarczej na świecie, jak i w Polsce, wpływają na działalność, sytuację finansową i wyniki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Negatywna sytuacja polityczna lub makroekonomiczna może powodować zachowawcze postawy konsumentów, co w konsekwencji może mieć wpływ na wyniki sprzedaży produktów w oficjalnych kanałach dystrybucji. Ponadto, wynikiem złej sytuacji makroekonomicznej może być utrudniony dostęp do pozyskania środków finansowych, co w ujęciu globalnym może wpływać m.in. na zmniejszenie liczby produkowanych gier. 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.

Ryzyko związane ze zmianami regulacji prawnych oraz ryzyko różnych jurysdykcji

Regulacje prawne w Polsce jak i poza jej granicami są przedmiotem częstych zmian legislacyjnych. Pewne zagrożenie mogą więc stanowić zmiany przepisów prawa lub różne jego interpretacje. Dotyczy to m.in. uregulowań i interpretacji przepisów podatkowych, uregulowań dotyczących prawa handlowego, ochrony własności intelektualnej oraz przepisów prawa pracy czy dotyczących rynku kapitałowego. Każda zmiana przepisów może zmierzać w kierunku powodującym wystąpienie negatywnych skutków dla działalności Grupy - spowodować wzrost kosztów działalności grupy kapitałowej i wpłynąć na jej wyniki finansowe oraz powodować trudności w ocenie skutków przyszłych zdarzeń czy decyzji. Zmiany przepisów prawa mogą mieć wpływ na otoczenie prawne działalności gospodarczej, w tym także Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Wejście w życie nowych regulacji prawnych może wiązać się między innymi z problemami interpretacyjnymi, niekonsekwentnym orzecznictwem sądów oraz niekorzystnymi interpretacjami przyjmowanymi przez organy administracji publicznej (w tym podatkowe).

Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w ramach prowadzonej działalności podlegają regulacjom prawnym obowiązującym w krajach, w których oferują swoje produkty oraz częściowo również regulacjom prawnym obowiązującym w krajach, z których kupują lub licencjonują wydawane przez siebie produkty lub rozwiązania wykorzystywane w procesie produkcji gier. Duża część zawartych z zagranicznymi partnerami umów zakupu, sprzedaży lub licencjonowania zawierana jest według jurysdykcji kraju wskazanego przez drugą stronę umowy. Sytuacja taka może rodzić ryzyko nieprawidłowej interpretacji przez spółki grupy zapisów umów zawartych według obcej jurysdykcji. W celu zminimalizowania tego ryzyka przy zawieraniu najistotniejszych umów międzynarodowych spółki z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT korzystają z zagranicznych doradców prawnych specjalizujących się w danej tematyce.

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

Ryzyko związane z działaniami konkurentów

Na wyniki osiągane przez Grupę Kapitałową CD PROJEKT może mieć wpływ strategia obrona przez firmy konkurencyjne, ich pozycja finansowa oraz zdolność do pozyskiwania kapitału na korzystnych warunkach. Grupa może napotkać rywalizację ze strony firm konkurencyjnych

w szczególności na etapie pozyskania praw do wydawania i dystrybucji gier, realizowanych kampanii marketingowych oraz wprowadzania produktów do kanałów dystrybucyjnych.

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT stara się minimalizować wspomniane ryzyko poprzez aktywną politykę wydawniczą oraz utrzymanie dobrych relacji z partnerami. Jednocześnie spółki Grupy starają się dywersyfikować zarówno źródła dostaw jak i kanały sprzedaży.

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

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

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

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

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

Na rozprawie w dniu 9 grudnia 2008 roku Sąd Okręgowy w Krakowie wydał na wniosek Spółki dominującej wyrok wstępny uznając roszczenia Optimus za zasadne, co do istoty. Wyrok ten odnosił się do zasadności roszczenia odszkodowawczego Spółki dominującej. Został on uchylony w dniu 19 maja 2009 roku przez Sąd Apelacyjny w Krakowie, I Wydział Cywilny, a sprawa została przekazana Sądowi Okręgowemu do ponownego rozpatrzenia.

Już po zakończeniu okresu objętego sprawozdaniem, Sąd Okręgowy w Krakowie na posiedzeniu w dniu 1 sierpnia 2014 roku wydał w przedmiotowej sprawie wyrok kończący postępowanie w ramach obecnej instancji, w którym zasądził na rzecz Spółki powodowej kwotę 1.090.459,53 zł wraz z odsetkami ustawowymi od dnia 15 listopada 2005 roku do dnia zapłaty.

Zapadły w pierwszej instancji wyrok Sądu Okręgowego nie jest na dzień publikacji prawomocny.

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

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

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

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

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

W dniu 4 lipca 2012 roku Spółka dominująca otrzymała odpis skargi kasacyjnej złożonej do Naczelnego Sądu Administracyjnego za pośrednictwem Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Warszawie przez Dyrektora Izby Skarbowej w Warszawie, który działa z upoważnienia Ministra Finansów, który to zaskarża w całości wyrok z dnia 15 marca 2012 roku. Spółka dominująca oczekuje na wyznaczenie terminu rozprawy sądowej przed Naczelnym Sądem Administracyjnym.

Jednocześnie na podstawie powyższego wyroku Spółka dominująca wystąpiła z wnioskiem do organu podatkowego o stwierdzenie nadpłaty. W dniu 3 lipca 2012 roku Spółka dominująca otrzymała negatywną decyzję, od której w dniu 17 lipca 2012 roku złożyła odwołanie. W dniu 6 listopada 2012 roku Spółka dominująca złożyła do Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Warszawie skargę na decyzję Dyrektora Izby Skarbowej w Warszawie, utrzymującą w mocy decyzję Naczelnika Drugiego Mazowieckiego Urzędu Skarbowego w sprawie odmowy stwierdzenia nadpłaty w podatku od czynności cywilnoprawnych. Wojewódzki Sąd Administracyjny na rozprawie w dniu 13 maja 2013 roku przychylił się do stanowiska Spółki dominującej, uchylając decyzję Dyrektora Izby Skarbowej w Warszawie, który po otrzymaniu uzasadnienia wyroku nie skorzystał z przysługującego mu prawa złożenia skargi kasacyjnej do Naczelnego Sądu Administracyjnego. W dniu 31 stycznia 2014 roku na mocy Decyzji Dyrektora Izby Skarbowej wydanej w dniu 24 stycznia 2014 roku, Spółka otrzymała nadpłatę podatku od czynności cywilnoprawnych wraz z odsetkami - łącznie 1 361,3 tys. zł.

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

W dniu 22 maja 2012 roku Spółka CD PROJEKT RED S.A. złożyła do Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Warszawie dwie skargi w przedmiocie zwrotu na rzecz Spółki dominującej niesłusznie pobranego, w opinii Spółki, podatku od czynności cywilnoprawnych w związku z podwyższeniem kapitału zakładowego Spółki dominującej. Skargi zostały złożone na dwie decyzje Dyrektora Izby Skarbowej w Warszawie z dnia 20 kwietnia 2012 roku utrzymujące w mocy decyzje z dnia 26 stycznia 2012 roku Naczelnika Drugiego Mazowieckiego Urzędu Skarbowego w Warszawie, odmawiające stwierdzenia nadpłaty w podatku od czynności cywilnoprawnych w kwocie 158,9 tys. zł oraz 113,2 tys. zł wraz z oprocentowaniem.

W dniu 14 lutego 2013 roku Wojewódzki Sąd Administracyjny na połączonej rozprawie sądowej, oddalił dwie skargi złożone przez Spółkę dominującą na decyzje Dyrektora Izby Skarbowej w Warszawie z dnia 20 kwietnia 2012 roku. Po otrzymaniu uzasadnienia obu wyroków wydanych przez Wojewódzki Sąd Administracyjny w Warszawie, Spółka w dniu 24 kwietnia 2013 roku złożyła w Naczelnym Sądzie Administracyjnym w Warszawie skargi kasacyjne oczekując na wyznaczenie terminu rozpraw. W dniu 7 sierpnia 2014 roku zostały złożone wnioski o wycofanie przedmiotowych skarg kasacyjnych.

5. Sprawa w przedmiocie skargi na indywidualną interpretację przepisów prawa podatkowego

W dniu 18 marca 2014 roku Spółka CD PROJEKT S.A. po uprzednim pisemnym wezwaniu Dyrektora Izby Skarbowej w Warszawie do usunięcia naruszenia prawa, złożyła do Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Warszawie skargę w zakresie, błędnej zdaniem Spółki, interpretacji indywidualnej przepisów prawa podatkowego wydanej przez Dyrektora Izby Skarbowej w Warszawie w imieniu

Ministra Finansów, w przedmiocie momentu odliczenia zryczałtowanego podatku u źródła od podatku dochodowego od osób prawnych. Obecnie Spółka czeka na wyznaczenie terminu rozprawy.

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

Sprawa przeciwko Michałowi Lorencowi, Piotrowi Lewandowskiemu i Michałowi Dębskiemu

W dniu 27 kwietnia 2009 roku Prokuratura Okręgowa przesała akt oskarżenia do Sądu Okręgowego w Warszawie przeciwko Michałowi Lorencowi, Piotrowi Lewandowskiemu oraz Michałowi Dębskiemu, oskarżonym o popełnienie przestępstwa z art. 296 § 1 k.k. i art. 296 § 3 k.k. i innych. Sprawa toczy się za sygn. akt XVIII K 126/09. Spółka dominująca działa w charakterze oskarżyciela posiłkowego. Do chwili publikacji sprawozdania odbyło się szereg rozpraw, przesłuchani zostali oskarżeni i większość świadków, a także częściowo biegły. Kolejny termin rozprawy nie został wyznaczony.

W toczącym się postępowaniu Spółka dominująca zgłosiła wniosek o zobowiązanie oskarżonych do naprawienia szkody w łącznej kwocie 4 397 tys. zł. Ocena, czy szkoda taka została wyrządzona będzie przedmiotem kolejnej opinii biegłego.

■ Spory z wniosku lub z powództwa spółek zależnych Emitenta

1. Sprawa z powództwa cdp.pl Sp. z o.o. przeciwko Empik Sp. z o.o.

Sprawa o zapłatę kwoty 9 049 tys. zł (wraz z ustawowymi odsetkami od dnia 14 grudnia 2013 roku do dnia zapłaty) tytułem zwrotu przez Empik Sp. z o.o. korzyści uzyskanych w wyniku popełnionego czynu nieuczciwej konkurencji określonego w art. 15 ust. 1 pkt. 4 ustawy o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji, polegającego na pobieraniu innych niż marża handlowa opłat z tytułu dopuszczenia towarów do sprzedaży. Pozew w sprawie złożony został w dniu 16 grudnia 2013 roku do Sądu Okręgowego w Warszawie, w wyniku czego w dniu 31 stycznia 2014 roku wydany został nakaz zapłaty w postępowaniu upominawczym przeciwko Empik Sp. z o.o. Strona pozwana złożyła sprzeciw od wydanego w postępowaniu upominawczym nakazu zapłaty. Do dnia publikacji sprawozdania nie wyznaczano terminu rozprawy w przedmiotowej sprawie.

2. Sprawa z powództwa cdp.pl Sp. z o.o. przeciwko Empik Sp. z o.o.

Sprawa o zapłatę kwoty 1 356 tys. zł (wraz z ustawowymi odsetkami) za towar dostarczony w ramach łączącej cdp.pl Sp. z o.o. i Empik Sp. z o.o. umowy o współpracę. Pozew złożono w dniu 17 grudnia 2013 roku w Sądzie Okręgowym w Warszawie. Na dzień przekazania sprawozdania spółka zależna od Emitenta oczekuje na wyznaczenie terminu rozprawy.

VII. Informacja o badaniu sprawozdań finansowych

W raporcie bieżącym nr 9/2014 z dnia 6 maja 2014 roku Zarząd CD PROJEKT S.A. poinformował, iż zgodnie z obowiązującymi przepisami i normami zawodowymi podmiot uprawniony, tj. Rada Nadzorcza Spółki, w dniu 6 maja 2014 roku dokonała wyboru biegłego rewidenta przeprowadzającego przegląd i badania jednostkowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych CD PROJEKT S.A. w 2014 roku. Wybraną do pełnienia tej funkcji została spółka PKF Consult Sp. z o.o. (wcześniej działająca jako PKF Audyt Sp. z o.o.).

VIII. Zdarzenia po dacie bilansu

W raporcie bieżącym nr 12/2014 z dnia 24 lipca 2014 roku, Zarząd CD PROJEKT S.A. poinformował o podjętej uchwale spółki zależnej tj. GOG Limited z siedzibą na Cyprze (dalej „GOG Ltd”), w sprawie wypłaty na rzecz CD PROJEKT S.A. dywidendy w kwocie 2 700 tys. USD, z zatwierzonego zysku GOG Ltd za rok 2013. Dywidenda wypłacona została na konto bankowe Spółki dnia 25 lipca 2014 roku.

W raporcie bieżącym nr 13/2014 z dnia 1 sierpnia 2014 roku, Zarząd CD PROJEKT S.A. poinformował o wydanym w dniu 1 sierpnia 2014 roku przez Sąd Okręgowy w Krakowie Wydział I Cywilny wyroku w sprawie z powództwa Optimus S.A. (obecnie działającej jako CD PROJEKT S.A.) przeciwko Skarbowi Państwa o zapłatę odszkodowania z tytułu szkód poniesionych przez Spółkę w wyniku wydanych błędnych decyzji organów skarbowych w zakresie określenia zobowiązań podatkowych Spółki, w którym zasądzona została na rzecz Spółki kwota 1 090 tys. zł wraz z odsetkami ustawowymi od dnia 15 listopada 2005 roku do dnia zapłaty.

Po dacie bilansu Spółka dokonała rejestracji dwóch nowych podmiotów zależnych:

- w dniu 27 sierpnia 2014 roku Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego dokonał rejestracji spółki CD PROJEKT Brands S.A. Spółka posiada kapitał zakładowy w wysokości 100 tys. zł i jest w 100% własnością CD PROJEKT S.A.
- w dniu 4 sierpnia 2014 roku utworzona została spółka prawa amerykańskiego z siedzibą w Venice, Kalifornia, Stany Zjednoczone Ameryki działająca pod firmą CD PROJEKT Inc.

Warszawa, dnia 1 września 2014 roku

Adam Kiciński
Prezes Zarządu

Marcin Iwiński
Wiceprezes Zarządu

Piotr Nielubowicz
Wiceprezes Zarządu

Adam Badowski
Członek Zarządu

Michał Nowakowski
Członek Zarządu