



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
CD PROJEKT S.A.
ZA ROK 2014

1

Informacje ogólne

I. Kluczowe czynniki mające wpływ na wyniki Spółki i istotne zdarzenia w roku 2014 oraz do dnia publikacji sprawozdania

1. 5 czerwca 2014 uruchomiona została przedsprzedaż gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Było to największe tego typu przedsięwzięcie w historii CD PROJEKT RED, gdyż przedsprzedaż została uruchomiona symultanicznie dla 3 platform (tj. PC, PlayStation 4 oraz Xbox One), w rozległej sieci wybranych punktów sprzedaży detalicznej na całym świecie, w aż 10 językach.
2. 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.
3. W ciągu dwunastu miesięcy 2014 roku studio CD PROJEKT RED mocno zaznaczyło swoją obecność na najważniejszych imprezach branżowych na świecie. Pokazy gry odbyły się na targach E3 w Los Angeles, na targach gamescom w Kolonii, na Comic Con w San Diego. Pokazy tytułu Wiedźmin 3: Dziki Gon odbyły się również na największej brytyjskiej imprezie poświęconej grom wideo - EGX 2014, podczas targów Games 14 w Arabii Saudyjskiej, na imprezie Pax Prime w Seattle, w Moskwie na największych targach gier wideo i komiksów Igrimir, a także na Brasil Game Show 2014 w Sao Paulo.
4. Na przełomie roku gra Wiedźmin 3: Dziki Gon została dwukrotnie nagrodzona tytułem Najbardziej Oczekiwanej Gry 2015 roku, przyznany w drodze głosowania czytelników znanego amerykańskiego serwisu Gamespot oraz głosami internautów w ramach plebiscytu The Game Awards, którego wyniki ogłoszono na gali The Game Awards w Las Vegas.
5. Do momentu publikacji niniejszego sprawozdania Wiedźmin: 3 Dziki Gon zdobył ponad 200 nagród przyznanych przez przedstawicieli międzynarodowych mediów i liczne serwisy internetowe. Poza wskazanymi powyżej, do najważniejszych wyróżnień należą tytuły Najbardziej Oczekiwanej Gry (Most Anticipated) przyznane przez tak prestiżowe media jak: IGN (wybór czytelników/Readers Poll), Eurogamer (wybór czytelników/Readers Poll), GameTrailers, The Escapist, The Angry Joe Show. Gra gościła również na ponad 75 okładkach drukowanych magazynów.
6. W ciągu 12 miesięcy 2014 roku 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. Na bazie zawartych umów pudełkowa wersja gry będzie dostępna w 109 krajach na całym świecie.
7. 8 grudnia 2014 roku Spółka poinformowała o wyznaczeniu nowej daty premiery gry Wiedźmin 3: Dziki Gon na dzień 19 maja 2015 roku.
8. Już po zakończeniu okresu sprawozdawczego, w styczniu bieżącego roku, odbyła się pierwsza tura pokazów gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, podczas których zaproszeni dziennikarze polscy i zagraniczni mogli przez kilka godzin po raz pierwszy zagrać w nieskończoną jeszcze grę na konsolach Xbox One i PlayStation 4 oraz na komputerach PC. W sumie w grę Wiedźmin 3: Dziki Gon zagrało ponad 300 dziennikarzy z 23 krajów czego efektem było kilkaset publikacji na całym świecie.
9. 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 i został wydany w Stanach Zjednoczonych, Polsce, Rosji, Niemczech, Czechach, Hiszpanii, Turcji oraz we Włoszech.
10. 22 maja 2014 roku studio wydało grę Wiedźmin 2: Zabójcy Królów na platformę Linux.
11. We współpracy z Fantasy Flight Games, światowym liderem rynku produkcji oraz dystrybucji gier planszowych, w listopadzie 2014 roku premierę miała gra The Witcher Adventure Game. Gra wydana została w fizycznej wersji planszowej oraz w wersji cyfrowej.
12. 22 stycznia 2015 roku miała miejsce premiera debiutanckiej produkcji Spółki w segmencie gier na urządzenia mobilne. The Witcher Battle Arena, stworzona wspólnie z zewnętrznym studiem deweloperskim jest sieciową, multiplatformową grą F2P na urządzenia z systemem iOS i Android. W lutym 2015 roku Spółka poinformowała, że w ciągu niespełna 3 tygodni od premiery gra została pobrana ponad 1 mln razy.
13. W lipcu 2014 roku GOG Ltd. wypłacił na rzecz jedyne go akcjonariusza, CD PROJEKT S.A. dywidendę w wysokości 2,7 mln USD.

14. Pod koniec listopada 2014 roku CD PROJEKT S.A. sprzedała pakiet kontrolny spółki zależnej cdp.pl. W efekcie przeprowadzonej transakcji, udział Spółki w cdp.pl zmniejszył się do 8,29%. Kontrolę nad cdp.pl przejęli jej wieloletni pracownicy, a zarazem obecni członkowie zarządu.
15. Przychody ze sprzedaży CD PROJEKT S.A. w 2014 roku wyniosły 34 455 tys. zł.
16. EBITDA CD PROJEKT S.A. za 2014 roku wyniosła 1 381 tys. zł.
17. Strata netto Spółki za 2014 rok wyniosła 12 407 tys. zł.
18. Na koniec 2014 roku Spółka posiadała środki pieniężne i ich ekwiwalenty w wysokości 12 947 tys. zł oraz pozostałe aktywa finansowe o wartości 2 745 tys. zł, na które składają się zakupione w celu ulokowania bieżących nadwyżek finansowych jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO TFI.

■ Informacje ogólne o prowadzonej działalności gospodarczej w roku obrotowym 2014

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 - Wiedźmin. 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. Zarówno pierwsza część Wiedźmina, jak i Wiedźmin 2: Zabójcy Królów w Edycji Rozszerzonej dostępne są również na komputery Apple i komputery z systemem Linux.

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 przekroczyła 8 milionów egzemplarzy.

Dwa największe projekty realizowane obecnie w studio to najwyższej klasy duże gry role-playing: Wiedźmin 3: Dziki Gon (The Witcher 3: Wild Hunt) oraz Cyberpunk 2077. Każda z gier ukaże się w momencie swojej rynkowej premiery równocześnie na komputerze PC oraz na konsoli nowej generacji - Sony PlayStation 4 oraz Microsoft Xbox One.

Od lipca 2013 roku studio obecne jest również w Krakowie, gdzie działający na terenie Krakowskiego Parku Technologicznego zespół pracuje nad kolejnymi produkcjami Spółki.

Oprócz produkcji Wiedźmina 3 i Cyberpunk 2077, Spółka intensywnie rozwija franczyzę i ofertę produktów towarzyszących osadzonych w wiedźmińskim uniwersum. W 2014 roku CD PROJEKT RED zaangażowany był w realizację dwóch nowych projektów z zewnętrznymi partnerami. W listopadzie 2014 roku premierę miała gra planszowa The Witcher Adventure Game dostępna w wersji pudełkowej oraz cyfrowej przeznaczonej na komputery i tablety. Po dacie bilansowej, 22 stycznia 2015 roku, miała miejsce premiera sieciowej gry mobilnej The Witcher Battle Arena przeznaczonej na tablety i zaawansowane smartfony z systemem iOS oraz Android.

CD PROJEKT S.A. będący 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 działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, realizowane są procesy nadzoru właścicielskiego i finansowego, księgowości, kadr i płac, działu prawnego i podatkowego oraz relacji inwestorskich.

■ Kluczowe wydarzenia 2014 roku

Produkcja Gier

W 2014 roku w ramach segmentu Produkcji gier podpisano wszystkie umowy dystrybucyjne związane bezpośrednio z fizyczną edycją gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. 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 została polskim współwydawcą gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Za dystrybucję gry na terenie Polski odpowiedzialna będzie spółka 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 firmą 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. W trzecim kwartale 2014 roku podpisano również umowy dystrybucyjne z firmami Best Distribution (odpowiedzialną za sprzedaż i marketing gry na terenie Rumunii), Edlee (Izrael), Express Games (Indie), Epic Soft (Tajwan, Hong Kong oraz Singapur), Bilkom (Turcja) oraz Computerland (Iris Mega DOO) na Bałkanach. Podpisane umowy nie obejmują wysokomarżowej dystrybucji cyfrowej, do której wszystkie prawa zachowuje CD PROJEKT.

Pod koniec pierwszego kwartału 2014 roku zadebiutował pierwszy numer komiksu The Witcher House of Glass, wydawanego przez amerykańskie wydawnictwo Dark Horse Comics, we współpracy ze studiem CD PROJEKT RED. Dark Horse Comics to jeden z największych i najbardziej renomowanych niezależnych 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 wiedźmiński komiks został wydany w Stanach Zjednoczonych, Polsce, Rosji, Niemczech, Czechach, Hiszpanii, Turcji oraz we Włoszech. Dzięki ciepłemu przyjęciu przez fanów Spółka wraz z Dark Horse Comics zdecydowały o wydaniu w 2015 roku kolejnego sezonu wiedźmińskiego komiksu.

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: Dzikie Gon. Nowy logotyp flagowego tytułu studia ma przywołać na myśl złowieszczą maskę jednego z generałów Dzikiego Gonu, Eredina.

Również w maju 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 jest aktywnie wspierana, aby zapewnić graczom zadowolenie na długo po dokonaniu zakupu.

5 czerwca 2014 roku uruchomiona została przedsprzedaż gry Wiedźmin 3: Dzikie 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 obejrany w liczbie przekraczającej 2,2 miliona wyświetleń.

Studio CD PROJEKT RED mocno zaznaczyło swoją obecność na najważniejszych imprezach branżowych na świecie. Pokazy gry odbyły się na targach E3 w Los Angeles, na których po raz pierwszy zaprezentowano tytuł na ogólnodostępnej przestrzeni imprezy; na targach gamescom w Kolonii, na których stoisko Wiedźmina 3: Dzikie Gon odwiedziło ponad tysiąc dziennikarzy branżowych oraz piętnaście tysięcy fanów; na imprezie Comic Con w San Diego, gdzie studio CD PROJEKT RED wzięło udział po raz pierwszy, a w czasie trwania której odbył się pierwszy publiczny (to znaczy nie dedykowany wyłącznie mediom) pokaz rozgrywki trzeciej części Wiedźmina. Pokazy tytułu Wiedźmin 3: Dzikie Gon odbyły się również na największej brytyjskiej imprezie poświęconej grom wideo - EGX 2014, podczas targów Games 14 w Arabii Saudyjskiej, na imprezie Pax Prime w Seattle, w Moskwie na największych targach gier wideo i komiksów Igrimir, a także na Brasil Game Show 2014 w Sao Paulo.

W roku 2014 gra Wiedźmin 3: Dzikie Gon otrzymała wiele nagród i nominacji. Wiedźmin 3: Dzikie Gon zebrał na ubiegłorocznych targach kilkadziesiąt prestiżowych nagród - w tym przyznane przez redakcje GameSpot, Destructoid czy, IGN. Po raz drugi z rzędu Wiedźmin 3: Dzikie Gon uzyskał nagrodę IGN - E3 People's Choice. W głosowaniu na najlepszą grę targów uczestniczyło 100 tys. osób. Do chwili publikacji niniejszego sprawozdania, gra Wiedźmin 3: Dzikie Gon uhonorowana została ponad 200 nagrodami od najbardziej prestiżowych magazynów i portali internetowych na całym świecie oraz nagrodami społeczności. Wiedźmin 3: Dzikie Gon gościł na okładkach światowych czasopism branżowych już ponad 75 razy.

Podczas wizyty prezydenta Stanów Zjednoczonych Ameryki w Polsce, gra Wiedźmin 3: Dzikie Gon została wymieniona przez Baracka Obamę jako przykład umiejętności i etyki pracy Polaków.

Wielkim sukcesem okazało się ogłoszenie specjalnego programu, na mocy którego wszyscy nabywcy gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon otrzymają 16 darmowych dodatków DLC, rozszerzających rozgrywkę o nowe przygody, funkcjonalności i przedmioty do wykorzystania podczas gry. Darmowe dodatki będą udostępniane graczom co tydzień począwszy od dnia premiery gry i mają na celu podtrzymywanie relacji z konsumentami po premierze oraz uatrakcyjnienie gry (tak dla dotychczasowych, jak i nowych konsumentów) w długim okresie czasu.

27 listopada 2014 zadebiutowała na rynku, stworzona przez studio CD PROJEKT RED we współpracy z Ignacym Trzewiczkiem i Fantasy Flight Games, gra planszowa „Wiedźmin Gra Przygodowa”. Gra została wydana w wersji planszowej oraz cyfrowej, wyprodukowanej przy współpracy ze studiem Can Explode. Był to debiut CD PROJEKT w tej kategorii produktowej oraz pierwszy tytuł wiedźmińskiego świata dostępny na urządzeniach mobilnych, możliwy do pobrania za pośrednictwem platform: Google Play, Appstore, GOG.com, cdp.pl i Steam.

9 grudnia 2014 roku Spółka poinformowała o wyznaczeniu nowej daty premiery gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon na dzień 19 maja 2015 roku. W uzasadnieniu podjętej decyzji Zarząd Spółki wskazał, że priorytetem studia CD PROJEKT RED jest dostarczenie najwyższej jakości gier RPG, których dopracowanie technologiczne i artystyczne istotnie wpływa na ich późniejszy komercyjny sukces.

Wielkość i złożoność gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon, która ukaże się w dniu premiery na Xbox One, PlayStation 4 i komputery PC, ma decydujący wpływ na przebieg jej produkcji. Zarząd spółki uwzględniając zaawansowanie i skalę prac związanych z wprowadzaniem niezbędnych poprawek detali, postanowił przesunąć termin ogólnościowej premiery gry „Wiedźmin 3: Dzikie Gon” o 12 tygodni w stosunku do daty wcześniej podanej do publicznej wiadomości.

W grudniu rozpoczęła się przedsprzedaż gry Wiedźmin 3: Dziki Gon bezpośrednio na PlayStation Network. Gra dostępna jest na europejskim, amerykańskim i azjatyckim PlayStation Store.

Na przełomie roku gra Wiedźmin 3: Dziki Gon została dwukrotnie nagrodzona tytułem Najbardziej Oczekiwanej Gry 2015 roku, przyznany w drodze głosowania czytelników znanego amerykańskiego serwisu Gamespot oraz głosami internautów w ramach pebiscytu The Game Awards, którego wyniki ogłoszono na gali The Game Awards w Las Vegas.

22 stycznia 2015 premierę miała pierwsza gra dedykowana na urządzenia mobilne studia CD PROJEKT RED - The Witcher Battle Arena, stworzona we współpracy z Fiero Games. Gra zaprojektowana z myślą o użytkownikach tabletów i zaawansowanych smartphonów, dostępna jest na urządzenia z systemami iOS i Android. 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. Premiera gry poprzedzona była beta testami w Szwecji i Kanadzie. W lutym, po niespełna 3 tygodniach od premiery, spółka ogłosiła, że gra została pobrana ponad 1 milion razy.

Po zakończeniu okresu sprawozdawczego w styczniu bieżącego roku odbyła się pierwsza tura pokazów gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, podczas których przez kilka godzin zaproszeni dziennikarze mogli po raz pierwszy zagrać w nieskończoną jeszcze grę na wszystkich platformach, na które gra jest dedykowana, a więc na konsolach Xbox ONE i PlayStation 4 oraz na komputerach PC. Studio CD PROJEKT RED gościło w swojej siedzibie między innymi dziennikarzy z Polski, Niemiec, Francji, Słowacji, Rosji, Czech a także Włoch i Hiszpanii. Poza granicami kraju, pokazy dla przedstawicieli mediów z całego świata odbyły się na zamku Stirling w Szkocji, w Los Angeles oraz w Sydney. W sumie w grę Wiedźmin 3: Dziki Gon zagrało ponad 300 dziennikarzy z 23 krajów. Możliwość zagrania w grę Wiedźmin 3: Dziki Gon spotkała się z bardzo dobrym przyjęciem wśród przedstawicieli mediów, czego efektem było kilkaset obszernych publikacji na całym świecie.

Poniższe cytaty pochodzą z materiałów zamieszczonych na międzynarodowych branżowych portalach internetowych:

„To jedna z tych wielkich gier z gatunku RPG, o których gracze zawsze marzą. Jest to też jedna z najpiękniejszych wizualnie produkcji, jakie kiedykolwiek widziałem.” - Coming Soon

„Jest krew i jest groza. Świat Wiedźmina 3 uderzy Cię w twarz i przyprawi o gęsią skórę.” - Eurogamer

„To co najbardziej zapadło mi w pamięć to unikalny charakter Wiedźmina 3. Nie będziesz w stanie pomylić tego RPG z jakimkolwiek innym.” - Gamespot

Podczas pokazów trzeciej odsłony Wiedźmina studio CD PROJEKT RED opublikowało również nowy 15-minutowy materiał video z gry.

W marcu 2015 roku odbyła się druga tura pokazów gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, również w formie kilkunastogodzinnych sesji gry na wszystkich dostępnych platformach: Xbox One, PlayStation 4 oraz na komputerach PC. Spotkania hands-on zorganizowano w Niemczech, Francji i w Skandynawii. W okresie po publikacji niniejszego sprawozdania pokazy trzeciej odsłony Wiedźmina zaplanowano również między innymi w Brazylii, Rosji, Japonii, Hong Kongu i Zjednoczonych Emiratach Arabskich.

Pozostałe wydarzenia

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.

W lipcu 2014 roku CD PROJEKT S.A. uzyskała dywidendę w wysokości 2,7 mln USD od podmiotu zależnego GOG Ltd.

W dniu 26 listopada Spółka zmniejszyła swoje zaangażowanie kapitałowe w podmiocie zależnym cdp.pl sp. z o.o.. Poprzednio, w dniu 12 maja 2014 roku emitent poinformował o zbyciu na rzecz cdp.pl w celu umorzenia 9 tys. udziałów, w wyniku czego CD PROJEKT kontrolował pakiet 50,2% udziałów.

W rezultacie listopadowej sprzedaży i umorzenia udziałów należących dotychczas do CD PROJEKT, udział Spółki w cdp.pl zmniejszył się do 8,29% a jej wyniki przestają być konsolidowane. Kontrolę nad cdp.pl przejęli jej wieloletni pracownicy, a zarazem obecni członkowie zarządu.

Zawarta pomiędzy stronami umowa określa zasady i warunki potencjalnego dalszego obniżania zaangażowania CD PROJEKT w kapitale cdp.pl, uzależniając kolejne kroki m.in. od osiąganych wyników finansowych cdp.pl.

Zgodnie z porozumieniem, obie spółki zamierzają kontynuować długofalową współpracę. Cdp.pl odpowiada m.in. za krajową dystrybucję polskich wersji gier Wiedźmin, Wiedźmin 2: Zabójcy Królów oraz Wiedźmin 3: Dziki Gon a także szeregu wiedźmińskich produktów towarzyszących.

W drugiej połowie roku Spółka rozpoczęła wdrażanie nowoczesnego rozwiązania informatycznego z którego korzystać będą krajowe podmioty Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na które to rozwiązanie składają się:

IFS Application (Szwecja) to jeden z najbardziej zaawansowanych na świecie systemów klasy ERP, wspierający zarządzanie firmą we wszystkich podstawowych obszarach (Finanse i Księgowość, Kadry i Płace, Produkcja i Dystrybucja, Gospodarka Magazynowa oraz Zarządzanie Projektami). Wdrożenie systemu IFS Application w Grupie CD PROJEKT ma za zadanie zapewnienie większej spójności, wiarygodności oraz szczegółowości danych niezbędnych do zarządzania przedsiębiorstwem. Wdrożenie systemu jest połączone z optymalizacją procesów firmowych. System rozpoczął działanie w styczniu 2015 roku.

Tagetik (Włochy) to jeden z najbardziej zaawansowanych systemów klasy CPM (Corporate Performance Management), wspierających procesy decyzyjne w firmach. Spółka zdecydowała się na wdrożenie modułów Budżetowanie, Konsolidacja finansowa, Zarządzanie płynnością oraz Raportowanie i analizy zarządcze. Celem wdrożenia jest uzyskanie łatwiejszego i szybszego dostępu do wiarygodnych danych finansowych, wspierających podejmowanie trafnych decyzji zarządczych. Planowane rozpoczęcie funkcjonowania systemu: początek drugiego półrocza 2015 roku.

Plus Workflow (Polska) to system wspierający obieg dokumentów poprzez ich cyfryzację. System w CD PROJEKT będzie posiadał funkcjonalności związane z obiegiem faktur, korespondencji przychodzącej i wychodzącej oraz zarządzaniem umowami. Pozwoli na elektroniczny obieg dokumentów oraz dostęp do dokumentów poprzez elektroniczne archiwum. Workflow ograniczy do niezbędnego minimum papierowy obieg dokumentów, przyspieszy ich obsługę, poprawi proces kontroli przepływu informacji w firmie i pozwoli na szybsze wprowadzenie informacji finansowej do systemu ERP. Planowane rozpoczęcie funkcjonowania systemu 2 kwartał 2015 roku.

II. Informacja o podstawowych produktach i usługach Spółki w roku 2014

Podstawowym źródłem przychodów w roku 2014 były tantiemy licencyjne uzyskiwane z tytułu sprzedaży gry Wiedźmin 2 Zabójcy Królów na komputery PC, Apple oraz konsole Xbox 360. Ponadto kontynuowana była sprzedaż wydanej w roku 2007 pierwszej części Wiedźmina, wciąż cieszącej się zainteresowaniem graczy.

W czwartym kwartale miała miejsce premiera gry The Witcher Adventure Game - zarówno w fizycznej edycji planszowej jak i w wersji elektronicznej dostępnej na tablety z systemem iOS, Android oraz na komputery PC i Apple.

Spółka uzyskiwała również przychody ze sprzedaży praw do produktów towarzyszących, wykorzystujących markę Wiedźmin w tym między innymi serii komiksów wydanej przez Dark Horse Comics.

Ponadto w roku 2014 oraz do daty publikacji niniejszego sprawozdania na mocy zawartych umów dystrybucyjnych i licencyjnych Spółka uzyskała szereg zaliczek na poczet tantiem ze sprzedaży gry Wiedźmin 3, które rachunkowo nie stanowiły przychodów spółki w 2014 roku.

Od czerwca 2014 za pośrednictwem partnerów detalicznych (w tym również podmiotu zależnego GOG Ltd.) zbierane są zamówienia przedpremierowe na grę Wiedźmin 3: Dziki Gon.

Spółka świadczyła również usługi wewnątrzgrupowe na rzecz podmiotów zależnych a także, do momentu sprzedaży nieruchomości w Nowym Sączu, uzyskiwała przychody z tytułu wynajmowania posiadanej powierzchni biurowo-magazynowej.

III. Rynki zbytu, odbiorcy i dostawcy CD PROJEKT S.A.

Struktura geograficzna przychodów ze sprzedaży Spółki przedstawiała się następująco:

w tys. zł	01.01.2014 - 31.12.2014		01.01.2013 - 31.12.2013	
	w PLN	w %	w PLN	w %
Kraj	4 165	12%	3 822	14%
Eksport, w tym:	30 290	88%	23 249	86%
Unia Europejska	7 274	21%	4 449	16%
Kraje byłego ZSRR	588	2%	26	0%

USA	22 378	65%	18 731	69%
Azja	5	0%	35	0%
Pozostałe	45	0%	8	0%
Razem	34 455	100%	27 071	100%

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

Największym odbiorcą Spółki była firma Valve Corporation, z którą Spółka wygenerowała w roku 2014 przychody przekraczające 10% przychodów ze sprzedaży ogółem. Sprzedaż do Valve Corporation wyniosła 17 560 tys. zł co stanowiło 51% łącznych przychodów ze sprzedaży Spółki.

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

Kolejnym istotnym odbiorcą Spółki była firma Namco Bandai Partenrs SAS, z którą Spółka wygenerowała w roku 2014 przychody przekraczające 10% przychodów ze sprzedaży ogółem. Sprzedaż do Namco Bandai Partenrs SAS wyniosła 5 819 tys. zł co stanowiło 17% łącznych przychodów ze sprzedaży Spółki.

Namco Bandai Partenrs SAS nie jest podmiotem powiązany z CD PROJEKT S.A.

Trzecim największym odbiorcą Spółki w roku 2014 była firma Warner Bros. Home Entertainment Inc., z którą Spółka wygenerowała przychody przekraczające 10% przychodów ze sprzedaży ogółem. Sprzedaż do Warner Bros. Home Entertainment Inc. wyniosła 4 330 tys. zł co stanowiło 13% łącznych przychodów ze sprzedaży Spółki.

Warner Bros. Home Entertainment Inc. nie jest podmiotem powiązany z CD PROJEKT S.A.

W realizowanym przez Spółkę procesie produkcji wykorzystywane są zewnętrzne narzędzia i rozwiązania, jednak nie mają one wpływu na wystąpienie istotnej koncentracji po stronie dostawców Spółki.

W ramach przygotowań do nadchodzącej premiery gry Wiedźmin 3: Dziki Gon w roku 2014 największym dostawcą Spółki była firma DARK HORSE COMICS, Inc. - między innymi dostawca komponentów fizycznych do wersji kolekcjonerskiej gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Współpraca z DARK HORSE COMICS, Inc. wygenerowała łącznie w roku 2014 zakupy przekraczające 10% przychodów ze sprzedaży ogółem - łączna wartość zakupów wyniosła 13 868 tys. zł.

DARK HORSE COMICS, Inc. nie jest spółką powiązaną z CD PROJEKT S.A.

Ponadto w roku 2014 Spółka współpracowała z Testronic Laboratories Ltd. od której wartość zakupów w ciągu roku wyniosła 4 024 tys. zł przekraczając 10% przychodów ze sprzedaży Spółki.

Testronic Laboratories Ltd. nie jest spółką powiązaną z CD PROJEKT S.A.

IV. Informacja o umowach znaczących dla działalności Spółki (z wyłączeniem umów kredytowych i pożyczek) zawartych w 2014 roku oraz do daty publikacji sprawozdania

W raporcie bieżącym nr 2/2014 z dnia 7 lutego 2014 roku Zarząd Spółki poinformował o zawarciu umowy licencyjnej dotyczącej gry komputerowej Wiedźmin 3 Dziki Gon z Agora S.A. z siedzibą w Warszawie.

Na podstawie zawartej umowy Spółka dominująca udzieliła Agorze licencji na korzystanie z polskiej wersji językowej gry na komputery PC oraz platformy PlayStation 4 i Xbox One, w zakresie koniecznym do zapewnienia jej dystrybucji na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, w wersji pudełkowej oraz cyfrowej. Na mocy zawartej umowy określone zostały także podstawowe warunki i zasady dystrybucji gry, w tym również powierzenia jej dalszej dystrybucji na rzecz cdp.pl sp. z o.o., a także zobowiązania stron w zakresie prowadzenia kampanii marketingowej gry.

Wynagrodzenie Spółki z tytułu udzielonej licencji wyliczane będzie na podstawie sumy przychodów netto Agory z tytułu dystrybucji gry pomniejszonych o wypłacone Spółce zaliczki oraz uzgodnione opłaty dystrybucyjne. Rozliczenie pomiędzy stronami następować będzie kwartalnie na podstawie raportów sprzedaży sporządzanych przez cdp.pl.

Jednocześnie wraz z umową, o której mowa powyżej, zawarta została umowa dystrybucyjna pomiędzy Agorą a spółką zależną od CD PROJEKT S.A., tj. cdp.pl, na mocy której Agora udzieliła na rzecz cdp.pl sublicencji wyłącznej na korzystanie z gry w zakresie koniecznym do zapewnienia jej dystrybucji przez cdp.pl na terenie Rzeczypospolitej Polskiej. Zgodnie z jej zapisami, Strony określiły podstawowe warunki i zasady prowadzenia dystrybucji gry na komputery PC oraz platformy PlayStation 4 oraz Xbox One, w wersji pudełkowej oraz cyfrowej.

Wynagrodzenie Agory z tytułu udzielonej sublicencji stanowić będzie określony udział w przychodach cdp.pl z tytułu sprzedaży w poszczególnych kanałach dystrybucji.

Obie powyższe umowy zawarte zostały na okres 18 miesięcy liczonych od daty premiery gry.

Zabezpieczeniem należności Agory wynikających z zawartych umów, o których mowa powyżej, jest weksel in blanco wystawiony przez Spółkę dominującą oraz notarialne oświadczenie o dobrowolnym poddaniu się egzekucji.

W opinii Zarządu zawarcie powyższych umów i oparcie współpracy na zasadach podobnych do uprzednio obowiązujących umów z Agorą, dotyczących wydania gry Wiedźmin 2 Zabójcy Królów na terenie Polski, pozwoli poprzez uczynienie Agory współwydawcą gry znacznie zwiększyć skuteczność kampanii marketingowej tytułu, a co za tym idzie przyczyni się do zwiększenia jej rynkowego sukcesu.

V. Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju

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

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

W 2014 roku studio intensywnie pracowało nad zapewnieniem pełnego wsparcia silnika REDengine 3 dla platform nowej generacji, tj. PlayStation 4 i Xbox One. Najważniejszym celem z technicznego punktu widzenia było osiągnięcie pełnego wsparcia silnika dla XR i TRC (zestaw technicznych wymagań, które musi spełniać gra, żeby być dopuszczoną do wydania na daną platformę). Prace nad silnikiem były prowadzone również w kierunku dalszej optymalizacji silnika oraz usprawnienia istniejących już mechanizmów. Aby uczynić walkę w grze Wiedźmin 3: Dziki Gon jeszcze bardziej efektywną, zespół stworzył i zaimplementował mechanizm do rozczłonkowania postaci. Dzięki temu potyczki z przeciwnikami są bardziej emocjonujące, a sama walka bardziej sugestywna. Zaimplementowano także nową funkcjonalność rendera, tzw. Screen space reflection, pozwalającą generować na przykład odbicia postaci w wodzie, jak również Bokeh DoF - funkcjonalność rendera używaną w przerywnikach filmowych w grze, związaną z głębią ostrości. We współpracy z producentem kart graficznych Nvidia, wprowadzono również bibliotekę do wiarygodnej symulacji i renderowania włosów, zwaną HairWorks. Technologiczny postęp jaki dokonał się na przestrzeni 2014 roku sprawia, że gra Wiedźmin 3: Dziki Gon w wersji na konsole nowej generacji będzie wyglądać równie dobrze, jak na komputerach PC, co Spółka uważa, za ogromny sukces technologiczny.

2

Opis sytuacji finansowej CD PROJEKT S.A.

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

■ Sprawozdanie z sytuacji finansowej

w tys. zł	Nota	31.12.2014	31.12.2013
AKTYWA TRWAŁE	-	78 064	110 188
<i>Rzeczowe aktywa trwałe</i>	12	4 603	9 204
<i>Wartości niematerialne</i>	13	62 372	75 648
<i>Inwestycje w jednostkach podporządkowanych</i>	15	9 855	24 828
<i>Pozostałe aktywa finansowe</i>	19	547	-
<i>Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego</i>	6	410	250
<i>Pozostałe aktywa trwałe</i>	16	277	258
AKTYWA OBROTOWE	-	130 754	75 840
<i>Zapasy</i>	20,21	96 511	44 514
<i>Należności handlowe</i>	22	5 360	3 556
<i>Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego</i>	-	-	900
<i>Pozostałe należności</i>	23	12 981	5 681
<i>Pozostałe aktywa finansowe</i>	19	2 745	804
<i>Rozliczenia międzyokresowe</i>	24	210	383
<i>Środki pieniężne i ich ekwiwalenty</i>	25	12 947	20 002
AKTYWA RAZEM	-	208 818	186 028

w tys. zł	Nota	31.12.2014	31.12.2013
KAPITAŁ WŁASNY	-	142 264	153 945
<i>Kapitał zakładowy</i>	26	94 950	94 950
<i>Kapitał zapasowy i kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej</i>	27	110 936	110 936
<i>Pozostałe kapitały</i>	29	1 716	989
<i>Niepodzielony wynik finansowy</i>	30	(52 931)	(71 228)
<i>Wynik finansowy bieżącego okresu</i>	-	(12 407)	18 298
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE	-	2 363	4 936
<i>Pozostałe zobowiązania finansowe</i>	32,38	260	100
<i>Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego</i>	6	1 115	3 809
<i>Rozliczenia międzyokresowe przychodów</i>	39	965	1 004
<i>Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne</i>	40	23	23
<i>Pozostałe rezerwy</i>	41	-	-
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	-	64 191	27 147
<i>Kredyty i pożyczki</i>	31	4	1
<i>Pozostałe zobowiązania finansowe</i>	32,38	397	128
<i>Zobowiązania handlowe</i>	34	9 286	10 257
<i>Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego</i>	-	497	-
<i>Pozostałe zobowiązania</i>	35,36	53 737	16 461
<i>Rozliczenia międzyokresowe przychodów</i>	39	40	106
<i>Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne</i>	40	139	88
<i>Pozostałe rezerwy</i>	41	91	106

PASYWA RAZEM	-	208 818	186 028
--------------	---	---------	---------

Główną pozycją Rzeczowych aktywów trwałych w łącznej wartości 4 603 tys. zł są budynki budowle wykazane w kwocie netto 1 904 tys. zł wynikające z nakładów adaptacyjnych na wykorzystywane przez Spółkę powierzchnie biurowe oraz stanowiące w większości wyposażenie biurowe maszyny i urządzenia w wartości księgowej netto 1 547 tys. zł. W bieżącym okresie nastąpiło istotne zmniejszenie Rzeczowych aktywów trwałych o 50% 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.

Największą pozycję ujętą w Wartościach niematerialnych na dzień 31 grudnia 2014 roku stanowi Wartość firmy będąca nadwyżką kosztu połączenia jednostek gospodarczych (zwanego także ceną nabycia lub ceną przejścia) nad udziałem Spółki w wartości godziwej netto zidentyfikowanego na dzień przejścia aktywów, zobowiązań i zobowiązań warunkowych jednostki przejmowanej. Wykazana w sprawozdaniu Wartość firmy wynosi 39 147 tys. zł. Kolejną istotną kategorią ujawnioną w ramach wartości niematerialnych jest wartość marki korporacyjnej CD PROJEKT w kwocie 18 364 tys. zł. Wykazane na przestrzeni 2014 roku zmniejszenie wartości niematerialnych wynika ze zrealizowanej w październiku 2014 roku transakcji sprzedaży do Spółki zależnej CD PROJEKT BRANDS S.A. znaku towarowego The Witcher, wartość znaku w księgach wynosiła 15 104 tys. zł. Ponadto Spółka dysponuje oprogramowaniem komputerowym oraz licencjami o łącznej wartości bilansowej netto na dzień 31 grudnia 2014 roku wynoszącej 3 718 tys. zł.

Na wynoszącą w 2013 roku 24 828 tys. zł wartość Inwestycji w jednostkach podporządkowanych składa się wartość bilansowa podmiotów zależnych to jest: cdp.pl sp. z o.o., GOG Ltd, GOG Poland sp. z o.o. oraz Brand Projekt sp. z o.o. Zmniejszenie wykazywanej wartości w 2014 roku w stosunku do wartości na koniec 2013 roku wynika ze zrealizowanej sprzedaży udziałów cdp.pl sp. z o.o.

Łączna wartość zapasów na koniec 2014 roku wyniosła 96 511 tys. zł to jest o 51 997 tys. zł więcej niż na koniec roku ubiegłego. Największymi składnikami zapasów na koniec roku 2014 były półprodukty i produkcja w toku powstająca w procesie produkcji gier, wykazana w wartości 88 461 tys. zł. Wzrost wartości produkcji w toku w stosunku do roku ubiegłego o 48 193 tys. zł wynika z realizowanej na przestrzeni roku 2014 intensywnej produkcji gier - w tym największe projekty to Wiedźmin 3 Dziki Gon oraz Cyberpunk 2077. Warty zaznaczenia jest jednoczesny istotny spadek wartości produktów gotowych na przestrzeni 2014 roku z wartości 4 193 tys. zł na początku roku do wartości 50 tys. zł na koniec 2014 roku. W okresie czwartego kwartału 2014 roku aktywowana została całość rozliczanych w czasie i wykazywanych uprzednio na zapasach w pozycji produkty gotowe nakładów na wytworzenie gry Wiedźmin 2 na komputery PC i konsole Xbox360. Tym samym osiąganym w kolejnych okresach przychodom ze sprzedaży gry Wiedźmin 2 na wspomniane platformy nie będzie towarzyszyć rozliczenie historycznie poniesionych nakładów na wytworzenie gry dotychczas obciążających wyniki bieżącego okresu w którym sprzedaż była realizowana.

Należności handlowe wyniosły 5 360 tys. zł. na koniec roku 2014. Wartość ta była wyższa o 1 804 tys. zł to jest o 51% w stosunku do wartości na koniec roku ubiegłego. Wykazana wartość należności Spółki na koniec 2014 roku wynikała głównie z otrzymanych po dacie bilansowej raportów licencyjnych za okres czwartego kwartału 2014 roku zawierających należne Spółce tantiemy z tytułu sprzedaży gier Wiedźmin oraz Wiedźmina 2: Zabójcy Królów.

Największą pozycję Pozostałych należności wynoszących na dzień 31 grudnia 2014 roku łącznie 12 981 tys. zł stanowią głównie wykazane przez CD PROJEKT S.A. należności z tytułu podatków (z wyjątkiem podatku dochodowego od osób prawnych) w kwocie 3 979 tys. zł oraz zaliczki wypłacone dostawcom na produkcję elementów przyszłego nakładu premierowego gry Wiedźmin 3: Dziki Gon w kwocie 3 030 tys. zł. Łączna wartość Pozostałych należności uległa zwiększeniu o 7 300 tys. zł to jest o 128% w stosunku do stanu na koniec 2013 roku.

Pozycji Pozostałe aktywa finansowe, wykazanych w aktywach obrotowych, odpowiada wartości jednostek PKO TFI nabytych przez CD PROJEKT S.A. w celu ulokowania krótkoterminowych nadwyżek gotówkowych wycenionych na dzień 31 grudnia 2014 na kwotę 2 745 tys. zł oraz zaprezentowanym w aktywach trwałych posiadanym udziałem w cdp.pl na kwotę 547 tys. zł. Wartość pozostałych aktywów finansowych długoterminowych i krótkoterminowych urosła na przestrzeni 2014 roku łącznie o 2 488 tys. zł.

Wartość Środków pieniężnych i ich ekwiwalentów na dzień 31 grudnia 2014 roku wyniosła 12 947 tys. zł i zmniejszyła się o 7 055 tys. zł w stosunku do stanu na dzień 31 grudnia 2014 roku.

Na przestrzeni roku 2014 łączna wartość Aktywów trwałych uległa zmniejszeniu o 32 124 tys. zł, to jest o 29%. W tym samym okresie przyrost Aktywów obrotowych wyniósł 54 914 tys. zł, to jest o 72%. Zmniejszenie aktywów trwałych Spółki jest konsekwencją sprzedaży aktywów związanych z działalnościami nie mieszczącymi się w obecnej strategii Spółki. Przyrost aktywów obrotowych wynika w największym stopniu ze wzrostu zapasów oraz stanu należności handlowych oraz pozostałych Spółki co jest pochodną realizowanej produkcji nadchodzących premier oraz wysokiej sprzedaży gier już wydanych.

Na koniec roku 2014 Aktywa trwałe stanowiły 37% a Aktywa obrotowe 63% Aktywów ogółem.

W pasywach CD PROJEKT S.A. kapitały własne stanowiły 68%, natomiast zobowiązania krótko i długookresowe 32%. Na koniec roku 2013 wskaźniki te wynosiły odpowiednio 83% i 17%.

Zmniejszenie wartości Kapitałów własnych Spółki wynika głównie z wykazanej w 2014 roku straty netto w kwocie 12 407 tys. zł (na którą istotny wpływ miała transakcja sprzedaży akcji CD PROJEKT Brands S.A. zrealizowana przez Spółkę z podmiotem 100% zależnym tworzącym wraz ze Spółką podatkową grupę kapitałową).

Wykazane w Zobowiązaniach długoterminowych rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego uległy zmniejszeniu o 71% do wartości 1 115 tys. zł na koniec roku 2014. Na zmniejszenie tej pozycji największy wpływ miało zmniejszenie dodatniej różnicy przejściowej w związku ze sprzedażą marki produktowej The Witcher (nabytej przez podmiot 100% zależny od Spółki). Szczegółowa kalkulacja dodatnich różnic przejściowych będących podstawą do tworzenia rezerwy z tytułu podatku odroczonego zaprezentowana została w Sprawozdaniu Finansowym CD PROJEKT S.A.

Na przestrzeni roku 2014 Spółka nie korzystała z przyznaných linii kredytowych, finansując działalność własnymi środkami pieniężnymi oraz zaliczkami otrzymanymi od odbiorców. Wykazana na koniec roku 2014 wartość 4 tys. zobowiązań kredytowych odpowiada zadłużeniu z tytułu kart kredytowych wykorzystywanych w bieżącej działalności Spółki.

Zobowiązania handlowe Spółki na dzień 31 grudnia 2014 roku wyniosły 9 286 tys. zł to jest o 971 tys. zł mniej niż na koniec roku 2013. Największą pozycję Zobowiązań handlowych stanowią zobowiązania Spółki w stosunku do dostawców zagranicznych w kwocie 7 308 tys. zł.

Na przestrzeni 2014 roku dalszemu zwiększeniu uległa wartość pozostałych zobowiązań Spółki osiągając na koniec okresu wartość 53 737 tys. zł. Wzrost wynika głównie z wartości zaliczek otrzymanych przez Spółkę na poczet przyszłych tantiem ze sprzedaży gry Wiedźmin 3 Dziki Gon na poszczególnych terytoriach. Duże zainteresowanie najbliższą dużą premierą Spółki umożliwiła zawieranie z dystrybutorami 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 zarówno w roku 2013 oraz 2014. Otrzymane przez Spółkę częściowe zaliczki z tytułu przyszłych tantiem licencyjnych prezentowane są w sprawozdaniu w pozycji Pozostałych zobowiązań. Wzrost do najwyższego historycznego poziomu wynika z dużego zainteresowania kontrahentów grą Wiedźmin 3: Dziki Gon.

■ Rachunek zysków i strat

w tys. zł	Nota	01.01.2014 - 31.12.2014	01.01.2013 - 31.12.2013
Przychody ze sprzedaży	1,2	34 455	27 071
<i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>	-	22 298	23 208
<i>Przychody ze sprzedaży usług</i>	-	2 570	3 489
<i>Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów</i>	-	9 587	374
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	3	17 683	7 461
<i>Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług</i>	-	8 740	7 254
<i>Wartość sprzedanych towarów i materiałów</i>	-	8 943	207
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	-	16 772	19 610
<i>Pozostałe przychody operacyjne</i>	4	7 260	1 609
<i>Koszty sprzedaży</i>	3	14 661	7 775
<i>Koszty ogólnego zarządu</i>	3	9 179	8 398
<i>Pozostałe koszty operacyjne</i>	4	1 479	768
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	-	(1 287)	4 278
<i>Przychody finansowe</i>	5	10 954	15 860
<i>Koszty finansowe</i>	5	23 083	705
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	-	(13 416)	19 433
<i>Podatek dochodowy</i>	6	(1 009)	1 135
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	-	(12 407)	18 298
Zysk (strata) z działalności zaniechanej	7	-	-
Zysk (strata) netto	-	(12 407)	18 298
Zysk (strata) netto na jedną akcję (w zł)			
<i>Podstawowy za okres obrotowy</i>	8	(0,13)	0,20
<i>Rozwodniony za okres obrotowy</i>	8	(0,13)	0,20
Zysk (strata) netto na jedną akcję z działalności kontynuowanej (w zł)			
<i>Podstawowy za okres obrotowy</i>	8	(0,13)	0,20
<i>Rozwodniony za okres obrotowy</i>	8	(0,13)	0,20

■ Sprawozdanie z całkowitych dochodów

w tys. zł	Nota	01.01.2014 - 31.12.2014	01.01.2013 - 31.12.2013
Zysk (strata) netto	10	(12 407)	18 298
<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>	-	-	-
<i>Inne całkowite dochody, które nie zostaną przekwalifikowane na zyski lub straty</i>	-	-	-
Suma dochodów całkowitych	-	(12 407)	18 298

W stosunku do roku 2013 odnotowano zwiększenie Przychodów ze sprzedaży z wartości 27 071 tys. zł do 34 455 tys. zł w roku 2014. W ocenie Zarządu, pomimo braku premiery, zrealizowane przychody wynikające głównie ze sprzedaży produktów wprowadzonych na rynek w poprzednich okresach, to jest gier Wiedźmin i Wiedźmin 2 Zabójcy Królów, były w roku 2014 na wysokim poziomie potwierdzającym globalną siłę marki Wiedźmin i długookresowy charakter sprzedaży produkowanych przez Spółkę gier. Zrealizowane w 2014 roku przychody ze sprzedaży usług wynikają głównie z usług świadczonych przez Spółkę w ramach jej grupy kapitałowej.

Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów wynikają głównie z rozpoczętej w roku 2014 sprzedaży na rzecz poszczególnych dystrybutorów pierwszych fizycznych elementów wersji pudełkowej Wiedźmina 3 której premiera zaplanowana jest na 19 maja 2015 roku.

Łącznie 88% przychodów w roku 2014 zostało zrealizowanych w ramach sprzedaży eksportowej, podczas gdy 12% odpowiada sprzedaży na terenie Polski.

Istotną pozycję kosztową stanowi Koszt sprzedanych produktów, towarów i materiałów, który w 2014 roku wyniósł 17 683 tys. zł. Na koszt ten składają się wynoszące 8 740 tys. zł koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług oraz wynoszące 8 943 koszty sprzedanych towarów i materiałów - to jest głównie wspomnianych powyżej pierwszych fizycznych elementów pudełkowej wersji Wiedźmina 3 wyprodukowanych przez Spółkę i sprzedanych na rzecz poszczególnych dystrybutorów gry. Stosunek Zysku brutto na sprzedaży do przychodów ze sprzedaży wyniósł 49% w roku 2014.

W 2014 kolejną istotną pozycją kosztową były koszty sprzedaży, na które składają się głównie koszty promocji i prezentacji produktów Spółki, w tym między innymi realizowane podczas targów branżowych, a także części kosztów wynagrodzeń i innych usług obcych zaklasyfikowanych jako koszty sprzedaży. W związku ze zbliżającą się premierą i kontynuacją kampanii promocyjnej gry Wiedźmin 3: Dziki Gon wartość Kosztów sprzedaży wyniosła 14 661 tys. zł to jest o 6 886 tys. zł więcej niż w roku ubiegłym.

Koszty ogólnego zarządu wyniosły 9 179 tys. zł w 2014 roku. Wartość ta była wyższa o 9% od wartości Kosztów ogólnego zarządu w roku ubiegłym. Największą pozycję Kosztów ogólnego zarządu stanowią koszty wynagrodzeń oraz usług obcych.

Pozostałe przychody operacyjne wyniosły w 2014 roku 7 260 tys. zł. Największe pozycje Pozostałych przychodów operacyjnych stanowiły zysk na sprzedaży majątku trwałego, wynikający ze sprzedaży przez CD PROJEKT S.A. nieruchomości w Nowym Sączu, otrzymany zwrot podatku PCC oraz dochody z refakturowania.

Pozostałe koszty operacyjne wyniosły 1 479 tys. zł. Na wartość tą składają się głównie koszty dotyczące refakturowania oraz odpisy przedawnionych należności zrealizowane w korespondencji z pozostałymi przychodami operacyjnymi.

W 2014 roku różnica pomiędzy Pozostałymi przychodami operacyjnymi a Pozostałymi kosztami operacyjnymi wyniosła 5 781 tys. zł na rzecz pozytywnej nadwyżki przychodów nad kosztami.

W roku 2014 Spółka wykazała wartość Przychodów finansowych w łącznej wysokości 10 954 tys. zł. Na wartość tą w największym stopniu składała się dywidenda uzyskana od podmiotu zależnego GOG Ltd. w kwocie 8 291 tys. zł. Ponadto uzyskano nadwyżkę dodatknych różnic kursowych w wysokości 1 301 tys. zł.

CD PROJEKT S.A. w 2014 roku wykazał wartość kosztów finansowych w kwocie 23 083 tys. zł. Wartość ta wynika głównie ze sprzedaży celem umorzenia udziałów spółki zależnej cdp.pl oraz sprzedaży akcji CD PROJEKT Brands S.A. na rzecz Brand Projekt sp. z o.o. będącego podmiotem 100% zależnym od Spółki i tworzącego wraz ze Spółką podatkową grupę kapitałową.

CD PROJEKT S.A. uzyskała w 2014 roku wynik netto w wysokości -12 407 tys. zł. Na wartość tą głównie miały wpływ opisane powyżej transakcje związane ze sprzedażą udziałów i akcji w jednostkach zależnych oraz nakłady poniesione na promocję gry Wiedźmin 3 Dziki Gon.

■ Sprawozdanie z przepływów pieniężnych

w tys. zł	01.01.2014 - 31.12.2014	01.01.2013 - 31.12.2013
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk (strata) netto	(12 407)	18 298
Korekty razem:	(4 671)	(4 274)
<i>Amortyzacja</i>	2 668	2 355
<i>Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)</i>	(8 873)	(13 747)
<i>Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej</i>	18 610	210
<i>Zmiana stanu rezerw</i>	36	(28)
<i>Zmiana stanu zapasów</i>	(51 997)	(18 154)
<i>Zmiana stanu należności</i>	(10 147)	9 419
<i>Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów</i>	44 708	14 040
<i>Zmiana stanu pozostałych aktywów</i>	172	(104)
<i>Zmiana stanu pozostałych pasywów</i>	(105)	793
<i>Inne korekty</i>	257	942
Gotówka z działalności operacyjnej	(17 078)	14 024
<i>Podatek dochodowy od zysku (straty) przed opodatkowaniem</i>	(1 009)	1 135
<i>Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony</i>	499	(2 766)
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(17 588)	12 393
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	42 869	13 958
<i>Zbycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych</i>	24 257	22
<i>Zbycie aktywów finansowych</i>	10 265	118
<i>Inne wpływy inwestycyjne (dywidenda i odsetki)</i>	8 347	13 818
Wydatki	33 274	13 176
<i>Nabywanie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych</i>	12 233	12 634
<i>Wydatki na aktywa finansowe</i>	19 764	5
<i>Inne wydatki inwestycyjne</i>	1 277	537
B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	9 595	782
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA		
Wpływy	1 329	-
<i>Kredyty i pożyczki</i>	3	-
<i>Inne wpływy finansowe (w tym cash pool)</i>	1 326	-
Wydatki	391	5 349
<i>Splaty kredytów i pożyczek</i>	-	1 300
<i>Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego</i>	382	159
<i>Odsetki</i>	9	72
<i>Inne wydatki finansowe (w tym cash pool)</i>	-	3 818
C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	938	(5 349)
D. Przepływy pieniężne netto razem	(7 055)	7 827
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	(7 055)	7 827
F. Środki pieniężne na początek okresu	20 002	12 175
G. Środki pieniężne na koniec okresu	12 947	20 002

W ramach działalności operacyjnej Spółka wykazała 17 588 tys. zł ujemnych przepływów gotówkowych. Łączna wartość korekt oraz podatku dochodowego odejmowanych w kalkulacji przepływów gotówkowych z działalności operacyjnej od wyniku po opodatkowaniu wyniosła -4 671 tys. zł. Poszczególne pozycje korekt zostały szczegółowo podane w Nocie 58 znajdującej się w Sprawozdaniu finansowym CD PROJEKT S.A. za rok 2014.

Największą korektą w ramach powyższej kalkulacji przepływów pieniężnych z tytułu działalności operacyjnej jest ujemna korekta z tytułu zwiększenia stanu zapasów w wysokości 51 997 tys. zł. Wzrost stanu zapasów wynika głównie ze wzrostu wartości produkcji w toku realizowanej przez Spółkę w roku 2014, w tym między innymi prowadzonych równolegle prac nad dwoma dużymi projektami: Wiedźmin 3 Dziki Gon oraz Cyberpunk 2077.

Kolejna istotna korekta wynosząca 44 708 tys. zł odnosi się do zwiększenia salda zobowiązań z wyjątkiem kredytów i pożyczek. Na przestrzeni 2014 roku bilansowa wartość salda Zobowiązań handlowych Spółki uległa redukcji o 971 tys. zł. Jednocześnie w ujęciu bilansowym wartość Pozostałych zobowiązań wzrosła o kwotę 37 276 tys. zł do wartości 53 737 tys. zł na koniec roku 2014. Wzrost ten wynika głównie z uzyskanych przez Spółkę zaliczek na poczet tantiem licencyjnych wynikających z zawartych umów licencyjnych i dystrybucyjnych na grę Wiedźmin 3 Dziki Gon. Zmiana ta opisana została szczegółowo powyżej w komentarzu do Sprawozdania z sytuacji finansowej.

W ujemnej korekcie z tytułu Zmiany stanu należności w wartości 10 147 tys. zł znalazł odzwierciedlenie wzrost należności handlowych o kwotę 1 804 tys. zł oraz pozostałych należności o 7 300 tys. zł w stosunku do 2013 roku.

Dodatnia korekta Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej w kwocie 18 610 tys. zł składa się głównie z przepływów pieniężnych wygenerowanych ze sprzedaży udziałów spółek zależnych cdp.pl sp. z o.o. oraz CD PROJEKT Brands S.A.

Wykazana w kwocie 8 873 tys. zł korekta z tytułu Odsetek i udziału w zyskach wynika głównie z dywidendy otrzymanej od podmiotu zależnego GOG Ltd. w łącznej kwocie 8 291 tys. zł.

Wpływy z działalności inwestycyjnej wykazane w roku 2014 w wysokości 42 869 tys. zł wynikają w największym stopniu ze sprzedaży przez CD PROJEKT S.A. marki The Witcher spółce zależnej CD PROJEKT Brands S.A., sprzedaży nieruchomości położonej w Nowym Sączu a ponadto z uzyskania dywidendy od podmiotu zależnego GOG Ltd. w wysokości 8 291 tys. zł.

Po stronie wydatków z działalności inwestycyjnej największa wartość wynika z dokonanego zakupu od podmiotu zależnego cdp.pl 50% praw do marki korporacyjnej CD PROJEKT za cenę netto 9 182 tys. zł oraz objęcia akcji CD PROJEKT Brands S.A. i CD PROJEKT INC w łącznej kwocie 17 861 tys. zł.

Finalnie spółka wykazała 9 595 tys. zł dodatnich przepływów z działalności inwestycyjnej to jest o 8 813 tys. zł więcej niż w roku ubiegłym.

Na przepływy z działalności finansowej największy wpływ miała głównie zmiana stanu pożyczek udzielonych w ramach funkcjonującego w Grupie Kapitałowej cash pooling w kwocie 1 326 tys. zł oraz Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego w kwocie 382 tys. zł.

Dodatnie saldo przepływów z działalności finansowej wyniosło 938 tys. zł i było o 6 287 tys. zł większe niż w roku ubiegłym.

W całym roku 2014 to jest w okresie realizacji intensywnej produkcji gier (korekta z tytułu zmiany stanu zapasów wyniosła 51 997 tys. zł) oraz promocji gry Wiedźmin 3: Dziki Gon Spółka wygenerowała ujemne przepływy pieniężne netto w kwocie 7 055 tys. zł zamykając rok dodatnim saldem środków pieniężnych w wysokości 12 947 tys. zł, posiadając równocześnie wykazane w ramach pozostałych aktywów finansowych jednostki w funduszu inwestycyjnym wycenione na 2 745 tys. zł. przy braku zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.

■ Informacja o kredytach i pożyczkach w roku obrotowym 2014

W trakcie roku 2014 Spółka nie wykorzystwała przyznaných linii kredytowych. Stan zadłużenia CD PROJEKT S.A. z tytułu umów kredytów i pożyczek oraz przyznane linie kredytowe prezentuje poniższa tabela:

Nazwa banku/pożyczkodawcy i rodzaj kredytu/pożyczki	Kwota kredytu/pożyczki na 31.12.2014 wg umowy	Kwota pozostała do spłaty na 31.12.2014	Kwota pozostała do spłaty na 31.12.2013
<i>mBank S.A. - kredyt obrotowy</i>	19 000	-	-
<i>mBank S.A. - kredyt w rachunku bieżącym</i>	2 000	-	-
<i>mBank S.A. - kredyt odnawialny</i>	11 000	-	-
RAZEM *	32 000	-	-

* Całkowita wartość wykazanych powyżej kredytów i pożyczek różni się od sumy zobowiązań krótko i długoterminowych z tytułu pożyczek i kredytów prezentowanych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej Spółki na koniec roku 2014 o 4 tys. zł, a na koniec roku 2013 o 1 tys. zł. Na różnicę składają się zobowiązania z tytułu kart kredytowych.

Na podkreślenie zasługuje fakt, iż Spółka ponosząc intensywne nakłady na produkcję gier na przestrzeni 2014 roku finansowała działalność własnymi środkami pieniężnymi oraz środkami pochodzącymi z zaliczek uzyskanych od odbiorców i nie wykorzystwała przyznaných linii kredytowych. Zabezpieczenie pozycji gotówkowej wraz z zapewnieniem dostępności długoterminowych linii kredytowych jest kluczowe dla zapewnienia płynności planowanych przez Spółkę procesów produkcji gier oraz pozostałych projektów prorozwojowych.

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 roku obrotowym 2014

W roku 2014 żadna Spółka nie udzielała pożyczek. Podmioty z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT korzystają z rozwiązania cash pooling, którego celem jest konsolidacja rachunków bankowych w celu poprawy efektywności wykorzystania dostępnych środków finansowych.

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

Informacje o poręczeniach i gwarancjach oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych znajdują się w Sprawozdaniu Finansowym CD PROJEKT S.A. za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2014 roku.

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

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

Na przestrzeni roku 2014 kapitały własne Spółki uległy zmniejszeniu o 11 681 tys. zł, co stanowi spadek o 8% w stosunku do stanu na koniec 2013 roku. Jednocześnie łączna wartość zobowiązań długo i krótkoterminowych zwiększyła się o 36 305 tys. zł, przy równoczesnej zmianie środków pieniężnych o 7 055 tys. zł i zrealizowanych wraz z postępowaniem prac na przestrzeni roku 2014 znacznych nakładach na produkcję nowych gier - w tym gry Wiedźmin 3: Dziki Gon której premiera zapowiedziana jest na 19 maja 2015 roku.

Łączny, dostępny dla Spółki na koniec roku 2014 i nie wykorzystany, limit kredytowy w ramach zawartych umów kredytowych wynosił 32 mln zł. Na dzień 31 grudnia 2014 roku Spółka nie posiadała zadłużenia z tytułu umów kredytów i pożyczek. Szczegółowe informacje o zadłużeniu kredytowym, jego zmianach i zawartych umowach kredytowych opisane są w innej części niniejszego sprawozdania.

Na koniec roku 2014 łączny stan środków pieniężnych oraz pozostałych aktywów finansowych (jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO TFI) wynosił 15 692 tys. zł, co stanowiło spadek o 25% w stosunku do stanu na koniec roku 2013. Jednocześnie wartość zapasów zawierających realizowaną przez Spółkę Produkcję w toku wzrosła o 51 997 tys. zł. Istotna część poniesionych nakładów na produkcję gry Wiedźmin 3: Dziki Gon finansowana była w 2014 roku zaliczkami otrzymanymi od odbiorców spółki na poczet przyszłych praw do sprzedaży gry.

W ramach zarządzania środkami finansowymi bieżące nadwyżki gotówki udostępniane są innym podmiotom w Grupie Kapitałowej za pośrednictwem usługi cash pooling. Środki niewykorzystywane w systemie cash pooling standardowo umieszczane są na lokatach typu overnight lub lokatach o dłuższym terminie zapadalności. Część nadwyżek gotówki inwestowana jest również w jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO TFI.

■ Opis i ocena czynników oraz nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności Spółki w roku obrotowym 2014

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 należało do CD PROJEKT S.A.
- pozostałe 49,8% należało w równych częściach do obecnych członków zarządu spółki cdp.pl.

W raporcie bieżącym nr 15/2014 z dnia 1 października 2014 roku Zarząd Spółki poinformował o zawartej dnia 1 października 2014 roku pomiędzy CD PROJEKT S.A. a spółką od niej zależną - CD PROJEKT Brands S.A. z siedzibą w Warszawie umowie w zakresie sprzedaży praw własności do znaku towarowego „THE WITCHER”. Spółka zbyła na rzecz CD PROJEKT Brands S.A. prawa do znaku za cenę sprzedaży wynoszącą 17 622 tys. zł, co odpowiada jego szacunkowej wartości określonej na podstawie przeprowadzonej niezależnej wyceny.

Sprzedaż praw do znaku towarowego „THE WITCHER” jest elementem realizacji strategii optymalizacji działalności spółek w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, zgodnie z którą spółka zależna od Emitenta, tj. CD PROJEKT Brands S.A. powołana w celu zarządzania wartościami niematerialnymi zostanie właścicielem praw do Znak, licencjonując następnie prawa do jego wykorzystania na rzecz innych podmiotów.

W raporcie bieżącym nr 19/2014 z dnia 26 listopada 2014 roku, Zarząd CD PROJEKT S.A. przekazał do publicznej wiadomości informację o zawartej umowie pomiędzy wspólnikami spółki cdp.pl sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (dalej jako „cdp.pl”) tj. CD PROJEKT S.A. oraz członkami zarządu cdp.pl a także samą spółką cdp.pl w zakresie zbycia należących do CD PROJEKT S.A. udziałów spółki zależnej cdp.pl. W ramach zawartej umowy dotychczasowi wspólnicy spółki cdp.pl określili wzajemne zobowiązania stron mające na celu przejęcie przez członków zarządu cdp.pl kontroli właścicielskiej nad kierowaną przez nich spółką, w tym wysokość należnego z tego tytułu CD PROJEKT S.A. wynagrodzenia.

Zgodnie z przyjętą umową rozwiązaniem, strony zobowiązały się niezwłocznie po podpisaniu umowy umorzyć z czystego zysku cdp.pl (tj. bez obniżenia jej kapitału zakładowego) należące do CD PROJEKT S.A. 457 udziały w kapitale zakładowym cdp.pl, o wartości nominalnej jednego udziału wynoszącej 1 007,55 zł stanowiące 45,7% łącznego kapitału zakładowego za wynagrodzeniem na rzecz CD PROJEKT w łącznej wysokości 4 943 646 zł. W wyniku tak dokonanego w trybie § 199 Kodeksu spółek handlowych umorzenia udziałów cdp.pl, zmianie uległa struktura jej udziałowców w ten sposób, iż obecnie CD PROJEKT S.A. przysługuje 45 udziałów cdp.pl, co stanowi 8,29% wszystkich udziałów w kapitale zakładowym cdp.pl, a pozostałe udziały pozostają w równych częściach własnością obecnie zarządzających spółką osób. Na skutek powyższego CD PROJEKT S.A. utraciła kontrolę nad działalnością spółki dotychczas od niej zależnej.

Jednocześnie na mocy zawartej umowy strony określiły zasady i warunki potencjalnego dalszego obniżania zaangażowania udziałowego CD PROJEKT S.A. w kapitale spółki cdp.pl, uzależniając kolejne kroki od osiągniętych przez cdp.pl wyników finansowych oraz umożliwienia spółce cdp.pl wydania i dystrybucji na terenie Polski uzgodnionych przyszłych produktów CD PROJEKT S.A. Określona została wartość potencjalnego wynagrodzenia należnego CD PROJEKT S.A. za każdy ze zbywanych na tej podstawie w przyszłości udziałów spółki wynosząca 35 556 zł za udział (dalej jako „Kwota Wynagrodzenia”) co odpowiada łącznemu potencjalnemu wynagrodzeniu za wszystkie pozostałe należące do CD PROJEKT S.A. udziały cdp.pl w wysokości 1 600 020 zł. Nadto, zgodnie z zapisami umowy, w okresie 5 lat od momentu jej podpisania strony zobowiązały się, iż bez jednogłośnej zgody wszystkich wspólników nie będą przenosić na osoby trzecie, ani nie będą zawierać jakiegokolwiek rodzaju porozumień, umów przedwstępnych, zobowiązujących, ani nie będą udzielać jakichkolwiek opcji lub innego rodzaju przyrzeczeń, których przedmiotem byłoby przyszłe przeniesienie jakichkolwiek udziałów w kapitale zakładowym cdp.pl na osoby inne niż strony umowy, a dodatkowo dopóki CD PROJEKT S.A. pozostawał będzie wspólnikiem cdp.pl to jakiegokolwiek wprowadzenie do spółki nowego wspólnika poprzedzone musi być obowiązkowo odkupieniem bądź umorzeniem należących do CD PROJEKT S.A. udziałów cdp.pl po cenie równej Kwocie Wynagrodzenia za każdy z udziałów.

Dodatkowo, poza wynagrodzeniem należnym CD PROJEKT S.A. z tytułu umarżonych udziałów spółki cdp.pl, w ramach zawartej umowy uprawniona ona będzie również do wynagrodzenia uzależnionego od wysokości kwot uzyskanych przez cdp.pl od EMPIK sp. z

o.o. z siedzibą w Warszawie w związku z roszczeniami zgłoszonymi przed dniem 26 listopada 2014 roku w sprawach z powództwa cdp.pl przeciwko EMPIK sp. z o.o., bez względu na to czy zapłata tych kwot na rzecz cdp.pl nastąpi dobrowolnie, czy w drodze egzekucji cywilnej oraz bez względu na to czy zapłata nastąpi po wydaniu wyroku w sprawie, czy w wyniku zawarcia ugody lub uznania roszczenia, pomniejszonych o sumy wszelkich wydatków poniesionych przez cdp.pl w związku z dochodzeniem tych roszczeń.

Opisana powyżej transakcja w wyniku której Spółka utraciła kontrolę nad cdp.pl sp. z o.o. jest elementem wdrożenia przyjętego przez Zarząd Emitenta modelu działalności CD PROJEKT S.A. i jej grupy kapitałowej koncentrującego się na segmentach o globalnym zasięgu działania i realizowanej sprzedaży. W świetle tego działalność skoncentrowanej na rynku lokalnym i mającej odrębne cele strategiczne spółki cdp.pl, przestała mieć istotny wpływ na działalność grupy kapitałowej Emitenta.

W raporcie bieżącym nr 21/2014 z dnia 19 grudnia 2014 roku, Zarząd CD PROJEKT S.A. poinformował o dokonanej w dniu 19 grudnia 2014 r. transakcji zbycia należących do Emitenta akcji spółki CD PROJEKT Brands S.A. na rzecz spółki w 100% należącej od Emitenta tj. Brand Projekt sp. z o.o.. Przedmiotem transakcji było 200 000 akcji zwykłych o wartości nominalnej 1 zł każda, stanowiących wszystkie akcje w kapitale zakładowym CD PROJEKT Brands S.A. Cena po jakiej zbyte zostały akcje określona została na 9,50 zł za każdą z akcji.

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

Spółka nie publikowała prognoz na rok 2014.

III. Opis wykorzystania przez Spółkę wpływów z emisji do dnia publikacji sprawozdania

W okresie od dnia 1 stycznia do 31 grudnia 2014 roku ani do dnia publikacji niniejszego sprawozdania Spółka CD PROJEKT S.A. nie emitowała papierów wartościowych.

3

Opis perspektyw rozwoju CD PROJEKT S.A.

I. Charakterystyka polityki w zakresie kierunków rozwoju CD PROJEKT S.A.

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

■ Misja Grupy CD PROJEKT

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

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

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

■ Cele Grupy CD PROJEKT

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

II. Omówienie perspektyw rozwoju Spółki

CD PROJEKT S.A. poprzez wewnętrzne studio CD PROJEKT RED jest deweloperem najwyższej klasy gier wideo i producentem znanych na całym świecie gier RPG opartych na własnej marce Wiedźmin (The Witcher), z których pierwsza miała premierę w 2007 roku. Druga część gry Wiedźmin na komputery PC miała światową premierę w dniu 17 maja 2011 roku, a w dniu 17 kwietnia 2012 roku na konsolach Xbox 360 i komputerach PC zadebiutował Wiedźmin 2 Edycja Rozszerzona. Obie premiery odniosły olbrzymi sukces rynkowy. Wynik zrealizowany na premierze gry Wiedźmin 2 był fundamentem wyniku Spółki zarówno w roku 2011, jak i w kolejnych latach. Obie części gry dostępne są w ciągłej sprzedaży i stale generują dla Spółki przychody.

Przy tworzeniu drugiej części Wiedźmina opracowany został autorski, ultranowoczesny silnik do produkcji rozbudowanych gier komputerowych - REDengine. Ukończona w lutym 2013 roku, trzecia iteracja REDengine umożliwiła pionierskie na skalę globu budowanie w grze nieliniowych historii rozgrywających się w otwartym świecie. Nowy system animacji zaimplementowany w silniku pozwoli na oddanie realistycznych emocji i filmową jakość scen oraz interakcji postaci. W 2014 prace nad silnikiem były prowadzone również w kierunku dalszej optymalizacji silnika oraz usprawnienia istniejących już mechanizmów. REDengine 3 obsługuje trzy platformy sprzętowe - komputery PC, konsolę Sony PlayStation 4 oraz Xbox One. W przyszłości stworzony przez Spółkę silnik może być przedmiotem licencjonowania a tym samym nowym źródłem przychodów niezależnym od cyklu wydawniczego produkcji własnych Spółki.

Dwa największe projekty, nad którymi pracuje CD PROJEKT przy wykorzystaniu stworzonej technologii to oczekiwane przez graczy na całym świecie gry Wiedźmin 3 Dziki Gon oraz oparty o nową franczyzę Cyberpunk 2077. Premiera Gry Wiedźmin 3 Dziki Gon wyznaczona została na 19 maja 2015 roku. Studio CD PROJEKT RED ma również w planach wydanie dwóch mniejszych, wysokiej jakości produktów na komputery PC i konsole nowej generacji.

Ponadto, zgodnie z przyjętą strategią Spółka planuje rozwijać prowadzoną działalność również na rynku gier mobilnych. Pierwszymi projektami w tym zakresie były wydane w roku 2014 cyfrowa wersja gry „The Witcher Adventure Game” na iPady i tablety z systemem Android oraz wydane w styczniu 2015 roku „The Witcher Battle Arena”, pierwsza multiplatformowa, onlinowa gra mobilna (do rozgrywki sieciowej) funkcjonująca w nowym dla CD PROJEKT-u modelu biznesowym F2P (free to play) przeznaczona na nowoczesne smartfony i tablety z systemem iOS oraz Android. Równolegle do realizowanych prac nad opisanymi powyżej nowymi produktami Spółka stworzyła osobny zespół dedykowany do projektów mobilnych, którego zadaniem jest zarówno utrzymanie istniejących produktów (gra The Witcher Battle Arena funkcjonuje na zasadach serwisu generującego wpływy z tzw. mikropłatności), jak i przygotowanie pod kolejne projekty.

■ Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Spółki

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

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

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

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

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

Na sytuację finansową CD PROJEKT S.A. mogą wpłynąć dalsze rozstrzygnięcia w opisanych w niniejszym sprawozdaniu sprawach sądowych, w tym w szczególności w sprawie sądowej z powództwa Spółki przeciwko Skarbowi Państwa. Pozytywne rozstrzygnięcie sporu może się przełożyć na uzyskanie przez Spółkę znaczącego odszkodowania.

III. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych

Na dzień 31 grudnia 2014 roku Spółka dysponowała środkami pieniężnymi i ich ekwiwalentami w wysokości 12 947 tys. zł. Ponadto CD PROJEKT S.A. ulokowała bieżące nadwyżki finansowe w jednostkach uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO TFI o wartości 2 745 tys. zł na koniec roku 2014.

Planowane źródła finansowania przyszłej działalności Spółki to środki własne oraz kredyty bankowe. Na dzień 31 grudnia 2014 roku Spółka miała dostęp do finansowania w wysokości 32 000 tys. zł w ramach przyznanych i niewykorzystanych linii kredytowych.

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

4

Informacja o zarządzaniu i nadzorowaniu przedsiębiorstwa Spółki

I. Skład Zarządu i Rady Nadzorczej

■ Zarząd

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

■ Zmiany w składzie Zarządu

W prezentowanym okresie nie wystąpiły zmiany w składzie osobowym Zarządu Spółki.

■ Rada Nadzorcza

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

■ Zmiany w składzie Rady Nadzorczej

W prezentowanym okresie nie wystąpiły zmiany w składzie osobowym Rady Nadzorczej Spółki.

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

Wartość wynagrodzeń członków Zarządu i Rady Nadzorczej wypłaconych przez CD PROJEKT S.A. w roku 2014:

Imię i nazwisko	Funkcja	01.01.2014 - 31.12.2014	01.01.2013 - 31.12.2013
Wynagrodzenia Członków Zarządu:			
<i>Adam Kiciński</i>	<i>Prezes Zarządu</i>	420	404
<i>Marcin Iwiński</i>	<i>Wiceprezes Zarządu</i>	312	286
<i>Piotr Nielubowicz</i>	<i>Wiceprezes Zarządu</i>	312	312
<i>Adam Badowski</i>	<i>Członek Zarządu</i>	572	1 042
<i>Michał Nowakowski</i>	<i>Członek Zarządu</i>	536	500

Wynagrodzenia Członków Rady Nadzorczej:

<i>Katarzyna Szwarz</i>	<i>Przewodnicząca RN</i>	72	72
<i>Cezary Iwański</i>	<i>V-ce Przewodniczący RN</i>	18	18
<i>Grzegorz Kujawski</i>	<i>Członek RN</i>	-	-
<i>Maciej Majewski</i>	<i>Członek RN</i>	18	18
<i>Piotr Pągowski</i>	<i>Członek RN</i>	18	18

Wartość wynagrodzeń Członków Zarządu i Członków Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A. wypłaconych przez podmioty zależne od CD PROJEKT S.A. w 2014 roku, w tym od cdp.pl:

Imię i nazwisko	01.01.2014 - 31.12.2014	01.01.2013 - 31.12.2013
<i>Adam Kiciński</i>	-	17
<i>Marcin Iwiński</i>	26	21
<i>Piotr Nielubowicz</i>	22	20
<i>Michał Nowakowski</i>	1	-

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

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

Imię i nazwisko	Funkcja	Ilość przyznanych uprawnień	01.01.2014 - 31.12.2014	01.01.2013 - 31.12.2013
<i>Adam Kiciński</i>	<i>Prezes Zarządu</i>	<i>200 tys. uprawnień</i>	93	93
<i>Piotr Nielubowicz</i>	<i>Wiceprezes Zarządu</i>	<i>150 tys. uprawnień</i>	69	69
<i>Adam Badowski</i>	<i>Członek Zarządu</i>	<i>150 tys. uprawnień</i>	69	69
<i>Michał Nowakowski</i>	<i>Członek Zarządu</i>	<i>100 tys. uprawnień</i>	46	46

Wykazane w powyższej tabeli wartości uprawnień programu motywacyjnego przyznanych Członkom Zarządu zostały przyjęte na podstawie wartości godziwej poszczególnych uprawnień wynikającej z wyceny sporządzonej przez aktuarium. Wartości te dotyczą 2014 roku i zostały ujęte w kosztach Spółki (analogicznie dotyczy to wartości z roku 2013).

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

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

Na dzień 31 grudnia 2014 roku oraz na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania osoby zarządzające lub nadzorujące Spółkę powołane są na podstawie uchwały i nie istnieją umowy przewidujące rekompensaty w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska.

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

W roku 2014 nie wystąpiły żadne istotne transakcje pomiędzy osobami zarządzającymi i nadzorującymi Emitenta. Za istotne nie uważa się obciążeń z tytułu pakietu medycznego, zwrotu kosztów lub drobnych zakupów produktów Grupy Kapitałowej dokonywanych przez Członków Zarządu lub Członków Rady Nadzorczej.

V. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących

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

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

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

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

VI. Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki

W roku 2014 nie nastąpiły istotne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki.

5

Informacje uzupełniające

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

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

	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZ	% udział głosów na WZ
Marcin Iwiński	12 607 501	13,28%	12 607 501	13,28%
Michał Kiciński ⁽¹⁾	12 281 616	12,93%	12 281 616	12,93%
Piotr Nielubowicz	5 985 197	6,30%	5 985 197	6,30%
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	45 131 967	47,53%	45 131 967	47,53%

(1) Stan zgodny z raportem bieżącym nr 2/2015 z dnia 23 lutego 2015 roku.

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

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

(4) Stan zgodny z raportem bieżącym nr 20/2013 z dnia 1 września 2013 roku.

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

Zmiany w strukturze akcjonariatu zostały opisane w treści Sprawozdania finansowego CD PROJEKT S.A. za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2014 roku.

Już po zakończeniu okresu objętego sprawozdaniem w raporcie bieżącym nr 2/2015 z dnia 23 lutego 2015 roku Spółka poinformowała o otrzymanym zawiadomieniu, złożonym przez Pana Piotra Nielubowicza w imieniu własnym oraz pozostałych stron porozumienia, o którym CD PROJEKT S.A. informowało w raporcie bieżącym nr 54/2010 z dnia 2 września 2010 roku, tj. Panów Marcina Iwińskiego, Adama Kicińskiego, Michała Kicińskiego, z którego wynikało, iż łączące tych akcjonariuszy porozumienie w przedmiocie nabywania akcji Spółki oraz zgodnego głosowania na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki uległo rozwiązaniu z dniem 23 lutego 2015 roku. Zgodnie z oświadczeniem akcjonariuszy będących stroną rozwiązanego porozumienia, jego powstanie związane było z realizacją procesu połączenia Grupy Kapitałowej CDP Investment ze spółką OPTIMUS S.A. przeprowadzonego w latach 2009-2010 a obecnie nadrzędnym celem członków rozwiązanego porozumienia pozostających we władzach Spółki jest wspólne działanie na rzecz Spółki i jej Grupy Kapitałowej w ramach funkcji pełnionych we władzach Spółki.

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

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

III. Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych

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

IV. Informacje o nabyciu akcji własnych

Spółka nie posiadała i nie posiada akcji własnych.

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



CD PROJEKT S.A.

GOG Ltd.

**GOG Poland
sp. z o.o.**

**Brand Projekt
sp. z o.o.**

**CD PROJEKT
Inc.**

**CD PROJEKT
Brands 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.

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 200 tys. zł i w momencie utworzenia pozostawała w 100% własnością CD PROJEKT S.A. W dniu 19 grudnia 2014 roku wszystkie akcje CD PROJEKT Brands S.A. zbyte zostały na rzecz podmiotu bezpośrednio zależnego od CD PROJEKT S.A. to jest spółki Brand Projekt sp. z o.o. o czym spółka dominująca poinformowała o raporcie bieżącym 21/2014.

VI. Spółki objęte skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym

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

* udział pośredni

VII. Transakcje z podmiotami powiązаныmi

W ramach działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT występowały głównie następujące rodzaje transakcji pomiędzy Spółką a 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 poolingu,
- świadczenie usług typu: księgowość, prowadzenia kadr i płac, prawne, finansowe, administracyjne i zarządcze realizowane głównie przez CD PROJEKT S.A. na rzecz podmiotów zależnych,
- podnajem powierzchni biurowej,
- inne nieistotne 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 Sprawozdaniu Finansowym CD PROJEKT S.A. za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2014 roku.

Ponadto w roku 2014 miały miejsce następujące jednorazowe transakcje Spółki z innymi podmiotami z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT:

- 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;
- w dniu 1 października 2014 roku Spółka dokonała zbycia na rzecz spółki zależnej CD PROJEKT Brands S.A. praw własności do znaku towarowego „THE WITCHER”;
- w dniu 26 listopada 2014 roku Spółka dokonała zbycia na rzecz spółki zależnej cdp.pl sp. z o.o. 457 udziałów w spółce cdp.pl sp. z o.o. w celu ich umorzenia;
- w dniu 19 grudnia 2014 roku w ramach podatkowej grupy kapitałowej Spółka dominująca dokonała zbycia wszystkich 200.000 akcji spółki CD PROJEKT Brands S.A. na rzecz należącej w 100% do Emitenta spółki Brand Projekt sp. z o.o.

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

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

Istotne aktywa wykazane w Sprawozdaniu z sytuacji finansowej CD PROJEKT S.A. na dzień 31 grudnia 2014 roku znajdują się w pozycji Wartości niematerialne i prawne o łącznej wartości 62 372 tys. zł, której główne składniki to wartość firmy będąca nadwyżką kosztu połączenia jednostek gospodarczych (zwanego także ceną nabycia lub ceną przejęcia) nad udziałem Spółki w wartości godziwej netto zidentyfikowanego na dzień przejęcia aktywów, zobowiązań i zobowiązań warunkowych jednostki przejmowanej. Wykazana w sprawozdaniu Wartość firmy wynosi 39 147 tys. zł. Kolejną istotną kategorią ujawnioną w ramach wartości niematerialnych jest wartość marki korporacyjnej CD PROJEKT w kwocie 18 364 tys. zł. Ponadto Spółka dysponuje oprogramowaniem komputerowym oraz licencjami o łącznej wartości bilansowej netto na dzień 31 grudnia 2014 roku wynoszącej 3 718 tys. zł.

Na dzień 31 grudnia 2014 roku Spółka posiadała rzeczowe aktywa trwałe w wartości 4 603 tys. zł. Największą pozycję aktywów trwałych stanowią budynki budowle wykazane w kwocie netto 1 904 tys. zł wynikające z nakładów adaptacyjnych poniesionych na wykorzystywane przez spółkę powierzchnie biurowe oraz stanowiące w większości wyposażenie biurowe maszyny i urządzenia w wartości księgowej netto 1 547 tys. zł.

W 2014 roku bieżące nadwyżki gotówkowe były udostępniane podmiotom zależnym w ramach funkcjonującego w Grupie rozwiązania cash poolingu lub krótkoterminowo inwestowane głównie w lokaty bankowe typu overnight oraz lokaty o dłuższym terminie zapadalności. Łączna wartość środków pieniężnych na dzień 31 grudnia 2014 roku wyniosła 12 947 tys. zł. Począwszy od dnia 25 lutego 2011 roku część bieżących nadwyżek gotówkowych jest inwestowana w jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO Skarbowy - FIO oraz PKO płynnościowy. Na dzień 31 grudnia 2014 roku Spółka posiadała jednostki TFI o wartości 2 745 tys. zł wykazane w Pozostałych aktywach finansowych.

Główne nakłady na projekty długoterminowe realizowane przez Spółkę ponoszone były w roku obrotowym 2014 oraz do daty publikacji niniejszego sprawozdania w związku z realizowaną produkcją gier wideo. Poniesione nakłady wykazywane na zapasach składają się między innymi z półproduktów i produkcji w toku powstającej w procesie produkcji gier oraz produktów gotowych. Na dzień 31 grudnia 2014 zapasy wynosiły 96 511 tys. zł. W tym 50 tys. zł odpowiada produktom gotowym (głównie pozostające do rozliczenia wraz ze sprzedażą nakłady poniesione na grę Wiedźmin 2 na komputery z systemem Linux) oraz 88 461 tys. zł półproduktów i produkcji w toku, na którą składają się w największym stopniu poniesione nakłady na produkcję nie wydanych jeszcze gier Wiedźmin 3 Dziki Gon oraz Cyberpunk 2077.

W roku 2014 Spółka finansowała bieżącą działalność oraz projekty inwestycyjne ze środków własnych, a także z zaliczek otrzymanych od odbiorców na poczet przyszłej sprzedaży.

W ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT poza granicami kraju funkcjonują należące w 100% do CD PROJEKT S.A. spółki GOG Ltd. oraz od 4 sierpnia 2014 roku nowa spółka prawa amerykańskiego z siedzibą w Venice, Kalifornia, Stany Zjednoczone Ameryki działająca pod firmą CD PROJEKT Inc. Krajowe podmioty 100% zależne od Spółki to GOG Poland sp. z o.o. oraz Brand Projekt sp. z o.o. wraz z podmiotem 100% zależnym CD PROJEKT Brands S.A.

IX. Zarządzanie ryzykiem w działalności Spółki

■ Czynniki ryzyka i zagrożenia specyficzne dla działalności Spółki

Ryzyko związane z odbiorcami

W ramach realizowanej 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 CD PROJEKT RED są klienci detaliczni, osoby fizyczne. Zapotrzebowanie na produkty i serwisy oferowane przez Spółkę może podlegać zmieniającym się modom, trendom rynkowym lub nagłym zmianom percepcji określonych grup klientów. Za pośrednictwem Internetu, w tym między innymi forów dyskusyjnych czy mediów społecznościowych, odbiorcy produktów i serwisów Spółki mają możliwość błyskawicznej, masowej komunikacji i szerokiego wzajemnego oddziaływania na opinie i przekonania. Ewentualne nieprzewidziane zmiany sytuacji i percepcji grup klientów lub kreatorów opinii publicznej kształtują się poza kontrolą CD PROJEKT S.A.. Spółka przywiązuje szczególną uwagę do prowadzonej aktywnej komunikacji z użytkownikami końcowymi. Zgodnie z misją Grupy, CD PROJEKT S.A., stawia na uważną, otwartą i szczerą komunikację, dzięki której buduje się zaufanie i trwałe relacje z klientami.

Ryzyko utraty znaczących dostawców

W ramach 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 lub licencjonowanych produktów. W praktyce występują znaczące różnice pomiędzy poszczególnymi produktami w zakresie ilości sprzedanych sztuk i zdolności do generowania przez nie przychodów. Spółka w oparciu o wieloletnie doświadczenie szacuje potencjał komercyjny każdego wprowadzanego do sprzedaży 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 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 i urządzenia z systemem iOS

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

Ryzyko utraty płynności i ryzyko kredytowe

W ramach CD PROJEKT S.A. 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 zlecona jest zewnętrznym, wyspecjalizowanym podmiotom. W ramach działalności Spółki występują przypadki koncentracji największych odbiorców, do których sprzedaż przekracza 10% łącznych przychodów ze sprzedaży CD PROJEKT S.A.

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

Na datę publikacji niniejszego sprawozdania CD PROJEKT S.A. 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 z Grupy. Grupa tym samym monitoruje oraz zarządza płynnością na bieżąco w okresie całego roku. Zarządzanie płynnością w ramach Grupy ma w możliwie najwyższym stopniu zabezpieczyć płynność wymaganą do regulowania zobowiązań powstających w ramach prowadzonej działalności oraz bezpieczną realizację prowadzonych projektów produkcji gier.

Ryzyko związane z umowami kredytowymi oraz ryzyko stopy procentowej

Działalność CD PROJEKT S.A. 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 Spółkę umowy kredytowe, a także umowy leasingu oparte są o zmienną stopę procentową. Wzrost kosztu kapitału może mieć negatywny wpływ na wyniki osiągnięte przez CD PROJEKT S.A.

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

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

Ryzyko związane z poręczeniami

Zawarte w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT umowy kredytowe oraz umowy dotyczące wykorzystywanego w Grupie cash-poolingu łączą się z istnieniem wzajemnych poręczeń których stronami są CD PROJEKT S.A., GOG Ltd., GOG Poland sp. z o.o., cdp.pl sp. z o.o., Brand Projekt sp. z o.o., CD PROJEKT Brands S.A. oraz CD PROJEKT Inc. Istnienie wzajemnych poręczeń może potencjalnie spowodować konieczność pokrycia przez poręczycieli na zasadach odpowiedzialności solidarnej z dłużnikiem zobowiązań zaciągniętych przez inny podmiot będący stroną danej umowy.

Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi w branży

Na świecie istnieje tendencja do konsolidacji spółek wydawniczych na rynku gier wideo. Procesy te mogą spowodować umocnienie pozycji rynkowej kilku silnych dostawców lub globalnych wydawców/dystrybutorów. Spółka stara się dywersyfikować kanały sprzedaży powiększając grono wydawców, dystrybutorów lub sprzedawców jej produktów.

Ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów CD PROJEKT RED

Niekorzystnie na przychody CD PROJEKT S.A. wpływa działalność osób nielegalnie rozpowszechniających produkty Spółki, łamiąc w ten sposób prawa autorskie. CD PROJEKT nie ma bezpośredniego wpływu na poziom nielegalnego rozpowszechniania swoich produktów. W ramach dostępnych możliwości Spółka stara się oferować klientowi ostatecznemu produkty w atrakcyjnych edycjach wydawniczych, zachęcając klientów korzystną relacją ceny do jakości i oferowanego serwisu - zarówno na rynku krajowym i globalnym.

Ryzyko związane z rozwojem nowych technologii

W segmencie elektronicznej rozrywki, w którym działa CD PROJEKT S.A., ma miejsce dynamiczny rozwój stosowanych technologii i rozwiązań informatycznych. Duże tempo rozwoju produktów powoduje konieczność szybkiego dostosowania się do zmian poprzez ciągłe opracowywanie nowoczesnych rozwiązań i oferowanie coraz bardziej zaawansowanych produktów. Zmiany technologiczne mogą mieć również wpływ na metody dostarczania gier konsumentom, a także na platformy systemowe, na których gra się w gry wideo.

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 wyniki sprzedaży konsol poprzedniej generacji.

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

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

Ryzyko osłabienia kursu PLN w stosunku do EUR i USD

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

W celu zmniejszenia ryzyka kursowego CD PROJEKT S.A. 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. 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 Spółka prowadzi działalność

Ryzyko związane ze zmianami ogólnej sytuacji makroekonomicznej

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

Negatywna sytuacja makroekonomiczna lub polityczna może powodować zachowawcze postawy konsumentów lub pojawienie się ograniczeń możliwości sprzedaży w konsekwencji wprowadzanych sankcji ekonomicznych, co może mieć wpływ na wyniki sprzedaży produktów w oficjalnych kanałach dystrybucji. Ponadto, wynikiem złej sytuacji makroekonomicznej może być utrudniony dostęp do pozyskania środków finansowych, co w ujęciu globalnym może wpływać m.in. na zmniejszenie liczby produkowanych gier. Spółka stara się monitorować wpływ sytuacji globalnej na rynki, na których operuje i w miarę możliwości maksymalnie dostosowywać prowadzoną działalność do zmieniającej się sytuacji.

Ryzyko związane ze zmianami regulacji prawnych oraz ryzyko różnych jurysdykcji

Regulacje prawne w Polsce jak i poza jej granicami są przedmiotem częstych zmian legislacyjnych. Pewne zagrożenie mogą więc stanowić zmiany przepisów prawa lub różne jego interpretacje. Dotyczy to m.in. uregulowań i interpretacji przepisów podatkowych, uregulowań dotyczących prawa handlowego, ochrony własności intelektualnej oraz przepisów prawa pracy czy dotyczących rynku kapitałowego. Każda zmiana przepisów może zmierzać w kierunku powodującym wystąpienie negatywnych skutków dla działalności CD PROJEKT S.A. - spowodować wzrost kosztów działalności Spółki i wpłynąć na jej wyniki finansowe oraz powodować trudności w ocenie skutków przyszłych zdarzeń czy decyzji. Zmiany przepisów prawa mogą mieć wpływ na otoczenie prawne działalności gospodarczej, w tym także CD PROJEKT S.A. 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).

CD PROJEKT S.A. w ramach prowadzonej działalności podlega regulacjom prawnym obowiązującym w krajach, w których oferuje swoje produkty oraz częściowo również regulacjom prawnym obowiązującym w krajach, z których kupuje lub licencjonuje rozwiązania wykorzystywane w procesie produkcji gier. Duża część zawartych z zagranicznymi partnerami umów zakupu, sprzedaży lub licencjonowania zawierana jest według jurysdykcji kraju wskazanego przez drugą stronę umowy. Sytuacja taka może rodzić ryzyko nieprawidłowej interpretacji przez Spółkę zapisów umów zawartych według obcej jurysdykcji. W celu zminimalizowania tego ryzyka przy zawieraniu najistotniejszych umów międzynarodowych CD PROJEKT S.A. korzysta z zagranicznych doradców prawnych specjalizujących się w danej tematyce.

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

Na wyniki osiągnięte przez Spółkę może mieć wpływ strategia obrona przez firmy konkurencyjne, ich pozycja finansowa oraz zdolność do pozyskiwania kapitału na korzystnych warunkach. CD PROJEKT S.A. stara się minimalizować wspomniane ryzyko poprzez aktywną politykę wydawniczą oraz utrzymanie dobrych relacji z partnerami. Jednocześnie Spółka stara się dywersyfikować zarówno źródła dostaw jak i kanały sprzedaży.

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

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

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

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

Zarząd Spółki Optimus S.A. w dniu 15 lutego 2006 roku złożył do Sądu Okręgowego w Krakowie, I Wydział Cywilny, pozew przeciwko Skarbowi Państwa o zapłatę kwoty 35 650,6 tys. zł. Spółka domaga się odszkodowania w związku ze szkodą wyrządzoną poprzez wydanie przez Inspektora Kontroli Skarbowej z Urzędu Kontroli Skarbowej w Krakowie decyzji określających rzekome zaległości podatkowe poprzednika prawnego Spółki dominującej związane z podatkiem VAT. Przedmiotowe decyzje zostały uchylone wyrokiem NSA w Warszawie z dnia 24 listopada 2003 roku, jako niezgodne z prawem.

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

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

W dniu 9 października 2014 roku Spółka złożyła apelację od wyroku w ramach której zaskarżyła przedmiotowy wyrok w zakresie, w którym Sąd Okręgowy w Krakowie oddalił powództwo Spółki oraz w zakresie rozstrzygającym o kosztach postępowania. Apelację od wyroku w części zasądzającej powództwo złożył także Skarb Państwa. W dniu 18 marca 2015 roku miała miejsce pierwsza rozprawa przez Sądem Apelacyjnym w Krakowie. Sąd po wysłuchaniu pełnomocników stron odroczył rozprawę celem uzupełnienia postępowania dowodowego o dodatkową opinię biegłej. Termin kolejnej rozprawy nie został wyznaczony

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 poniżej).

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

W dniu 12 kwietnia 2011 roku Spółka Optimus S.A. złożyła do Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Warszawie skargę w zakresie, błędnej zdaniem Spółki, interpretacji indywidualnej przepisów prawa podatkowego wydanej przez Dyrektora Izby Skarbowej w Warszawie w imieniu Ministra Finansów, w przedmiocie zwrotu na rzecz Spółki 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. W dniu 4 lipca 2014 r. Naczelny Sąd Administracyjny oddalił skargę kasacyjną ze względów formalnych.

Jednocześnie na podstawie powyższego wyroku Spółka dominująca wystąpiła z wnioskiem do organu podatkowego o stwierdzenie nadpłaty. W dniu 03 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 Naczelny Sąd Administracyjny w Warszawie skargi kasacyjne. Dnia 7 sierpnia 2014 roku, Spółka dominująca złożyła wnioski o wycofanie przedmiotowych skarg kasacyjnych. W dniu 28 sierpnia 2014 r., Wojewódzki Sąd Administracyjny wydał postanowienia, o umorzeniu obu postępowań 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. Rozprawa odbyła się 4 lutego 2015 r. W ogłoszonym wyroku dnia 18 lutego 2015 r., Wojewódzki Sąd Administracyjny oddalił skargę, przyjmując iż zaskarżona interpretacja nie narusza prawa.

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

W dniu 19 września 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 obowiązku zwrotu ulgi na nowe technologie, odliczonej od podstawy opodatkowania w podatku dochodowym od osób prawnych w Podatkowej Grupie Kapitałowej, po rozwiązaniu Podatkowej Grupy Kapitałowej, przed upływem 3 lat podatkowych, licząc od końca roku podatkowego, w którym Spółka wprowadziła nową technologię do ewidencji środków trwałych i wartości niematerialnych i prawnych. Dnia 20 stycznia 2015 r., Wojewódzki Sąd Administracyjny, wydał postanowienie o odrzuceniu niniejszej skargi z powodów formalnych.

■ 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.

W toczącym się postępowaniu Spółka dominująca zgłosiła wniosek o zobowiązanie oskarżonych do naprawienia szkody w łącznej kwocie 4 397 tys. zł.

XI. Informacja o badaniu sprawozdań finansowych

Wyboru rekomendowanej przez Zarząd Spółki firmy PKF Consult sp. z o.o. na audytora dokonującego przeglądu półrocznego oraz badającego roczne sprawozdania finansowe Spółki i jej Grupy Kapitałowej za 2014 rok dokonała Rada Nadzorcza Spółki w dniu 6 maja 2014 roku. Umowa została podpisana w dniu 1 lipca 2014 roku.

Szczegółowa informacja o wynagrodzeniu podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych Spółki za rok obrotowy 2014 zamieszczona została w Sprawozdaniu finansowym CD PROJEKT S.A. za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2014 roku w nocie nr 57 Informacje o transakcjach z podmiotami dokonującymi badania sprawozdań finansowych.

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

Warszawa, dnia 19 marca 2015 roku

Adam Kiciński
Prezes Zarządu

Marcin Iwiński
Członek Zarządu

Piotr Nielubowicz
Członek Zarządu

Adam Badowski
Członek Zarządu

Michał Nowakowski
Członek Zarządu



WWW.CDPROJEKT.COM