



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI  
**GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT**  
ZA ROK 2014



1

Informacje ogólne

# I. Kluczowe czynniki mające wpływ na wyniki Grupy 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. Platforma cyfrowej dystrybucji gier GOG.com udostępniła w 2014 roku swoim użytkownikom ponad 230 nowych tytułów, poszerzając swoją ofertę do blisko 900 pozycji.

14. W ciągu dwunastu miesięcy 2014 roku w ramach segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji nawiązano współpracę z kolejnymi nowymi partnerami biznesowymi (m.in. Deep Silver, XSEED Games, Warner Bros. Interactive Entertainment, ©Disney Interactive/ Lucasfilm Ltd.). Obecnie GOG Ltd. pracuje z ponad 300 partnerami z całego świata.
15. 6 czerwca 2014 roku, podczas transmitowanej w internecie konferencji prasowej z Los Angeles, GOG.com ogłosił start beta testów technologii GOG Galaxy, pozwalającej m.in. na rozgrywkę online w trybie multiplayer. Pierwszym tytułem, który wykorzystał fragmenty technologii GOG Galaxy była The Witcher Adventure Game.
16. W ramach akcji promocyjnej, która trwała od 13 do 30 czerwca, GOG.com zaoferował graczom ograniczoną czasowo specjalną ofertę na ponad 700 gier ze swojego katalogu. Tegoroczna letnia promocja wygenerowała wyniki sprzedaży lepsze od analogicznej akcji w roku ubiegłym.
17. W lipcu ubiegłego roku wprowadzono do katalogu GOG.com ponad 50 tytułów na system operacyjny Linux i planowane jest regularne wydawanie tytułów na tę platformę. Obecnie dostępnych jest ponad 160 gier na ten system operacyjny.
18. W lipcu 2014 roku GOG Ltd. wypłacił na rzecz jedyne go akcjonariusza, CD PROJEKT S.A. dywidendę w wysokości 2,7 mln USD. GOG Ltd. nie posiada żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek, a stan środków pieniężnych na koniec grudnia 2014 wynosił 21 213 tys. zł.
19. 27 sierpnia 2014 roku, GOG.com wprowadził do swojej oferty pierwsze produkty z katalogu filmowego. Wszystkie filmy są sprzedawane zgodnie z filozofią GOG.com, czyli bez kłopotliwych zabezpieczeń DRM.
20. W sierpniu 2014 roku GOG.com wprowadził ceny w walutach: GBP, EUR, RUB, AUD. Użytkownikom udostępniono także nowe, lokalne formy płatności (m.in. Sofort, Yandex, Webmoney).
21. W listopadzie 2014 roku uruchomiono francuską, to jest pierwszą lokalną, wersję językową serwisu GOG.com. W ofercie GOG.com znalazło się ponad 270 tytułów we francuskiej wersji językowej. Poprzez udostępnienie strony, produktów i obsługi klientów w języku francuskim GOG dostosował swoją ofertę do oczekiwań francuskojęzycznych klientów, do których należą zarówno mieszkańcy Francji, jak i istotna częśći mieszkańców Szwajcarii, Belgii, Kanady i szeregu krajów Afryki.
22. W pierwszym kwartale 2015 roku uruchomiono serwis GOG.com w języku niemieckim. Wydarzeniu towarzyszyła specjalna promocja na gry w języku niemieckim. Akcja ta odbiła się szerokim echem w niemieckojęzycznych serwisach poświęconych grom wideo. Tym samym serwis GOG.com wraz z szeroką ofertą zlokalizowanych tytułów, obsługą klienta i działaniami marketingowymi dostępny jest w trzech językach: angielskim, francuskim oraz niemieckim.
23. W ciągu nieco ponad 24 godzin od ogłoszenia przedsprzedaży gry Wiedźmin 3: Dziki Gon serwis cdp.pl zebrał tylko w Polsce 10 tys. zamówień na Edycję kolekcjonerską gry. Wiedźmin 3: Dziki Gon w cdp.pl, jako pierwszy produkt jest sprzedawany zarówno w wersji cyfrowej, jak i fizycznej.
24. Pod koniec listopada 2014 roku CD PROJEKT S.A. sprzedała pakiet kontrolny spółki zależnej cdp.pl. W efekcie przeprowadzonej transakcji, udział CD PROJEKT w cdp.pl zmniejszył się do 8,29%. Kontrolę nad cdp.pl przejęli jej wieloletni pracownicy, a zarazem obecni członkowie zarządu.
25. Skonsolidowane przychody Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 2014 roku (z wyłączeniem działalności zaniechanej w wyniku opisanej powyżej transakcji sprzedaży pakietu kontrolnego udziałów w cdp.pl) wyniosły 96 194 tys. zł. Przychody w ramach poszczególnych segmentów działalności Grupy w odniesieniu sprzedaży do klientów zewnętrznych wyniosły:
  - Produkcja gier: 31 093 tys. zł;
  - Globalna cyfrowa dystrybucja gier: 63 936 tys. zł;
  - Inne: 1 165 tys. zł.
26. EBITDA Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2014 roku wyniosła 9 312 tys. zł.
27. Skonsolidowany zysk netto Grupy Kapitałowej CD PROJEKT z działalności kontynuowanej wyniósł za 2014 rok 9 517 tys. zł.
28. Na koniec 2014 roku Grupa posiadała środki pieniężne i ich ekwiwalenty w wysokości 34 395 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

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

- Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce (działalność zaniechana, pozostająca poza Grupą od 26 listopada 2014),
- Produkcja gier,
- Globalna cyfrowa dystrybucja gier,
- Inne.

## ■ Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce - informacje ogólne

Do 26 listopada 2014 roku Grupa Kapitałowa CD PROJEKT, poprzez swoją spółkę zależną cdp.pl sp. z o.o. prowadziła działalność polegającą na wydawaniu i dystrybucji na terenie Polski gier wideo, filmów na nośnikach DVD i Blu-ray, gier karcianych i planszowych. W ramach segmentu funkcjonowała również polskojęzyczna platforma cyfrowej dystrybucji [www.cdp.pl](http://www.cdp.pl). W wyniku zrealizowanej 26 listopada 2014 roku transakcji sprzedaży na rzecz cdp.pl sp. o.o. 457 udziałów w kapitale zakładowym tej spółki w celu ich umorzenia całkowity udział CD PROJEKT S.A w kapitale zakładowym cdp.pl sp. o.o. spadł do poziomu 8,29%, przez co straciła ona status podmiotu zależnego a prowadzona przez nią działalność stała się z perspektywy Grupy Kapitałowej CD PROJEKT działalnością zaniechaną.

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

### Dystrybucja cyfrowa

Początek roku w tej kategorii to tradycyjnie okres promocji i wyprzedzaży. Największym wydarzeniem pierwszego kwartału 2014 roku w kategorii lokalnej cyfrowej dystrybucji był Wielki Giermasz Cyfrowy, będący cyfrowym odpowiednikiem niezwykle popularnej wyprzedzaży zorganizowanej wspólnie z siecią sklepów Biedronka.

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

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

Dla krajowej dystrybucji najważniejszym wydarzeniem czerwca było rozpoczęcie przedsprzedaży gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon. W ciągu nieco ponad 24 godzin od ogłoszenia przedsprzedaży, sklep sprzedał 10 tys. sztuk Edycji kolekcjonerskiej, której polska wersja była dostępna wyłącznie w cdp.pl. Wiedźmin 3: Dzikie Gon jako pierwszy produkt na platformie internetowej cdp.pl jest sprzedawany zarówno w wersji cyfrowej, jak i fizycznej.

Od września rozpoczął się sezon premier, zarówno w kategorii gry, jak i e-booki. Najgłośniejsze tytuły takie jak: The Sims 4, FIFA 15, Zaginięcie Ethana Cartera, Assassin's Creed Unity, Call of Duty: Advanced Warfare, Farming Simulator 15, Pro Evolution Soccer 2015 miały swoje premiery również w serwisie cdp.pl.

Dzięki nawiązaniu współpracy z Arturem Kurasińskim i Michałem Śledzińskim, autorami nowo powstającej serii komiksów „Strange Years”, pierwszy zeszyt cyfrowej wersji komiksu został udostępniony wszystkim zarejestrowanym użytkownikom serwisu. Przy tej okazji w cdp.pl powstała również Strefa Komiksu, w której znajduje się już blisko 100 tytułów, w większości na wyłączność.

W połowie października serwis cdp.pl obchodził swoje drugie urodziny połączone z 5-cio dniową promocją na gry, e-booki, filmy i audiobooki.

## Dystrybucja fizyczna

W ofercie cdp.pl na początku 2014 roku pojawiły się kolejne tytuły Konami: Castlevania: Lords of Shadow 2 i Metal Gear: Ground Zeroes. Od początku roku portfolio dystrybucyjne cdp.pl powiększyło się również o tytuły Focus Home Interactive (wydawca między innymi Wargame: Red Dragon i Bound By Flame, Styx Master of Shadows) oraz Milestone (seria Moto GP oraz MXGP). W październiku 2014 CDP.pl rozpoczęło współpracę z Daedalic Entertainment (Blackguards 1 oraz Blackguards 2).

19 sierpnia miała miejsce premiera gry Diablo III: Ultimate Evil Edition w wersji na konsole PS3, PS4, Xbox 360 oraz Xbox One. To pierwszy tytuł Blizzard Entertainment przeznaczony na konsole nowej generacji.

We wrześniu na rynek trafiła kolejna odsłona Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes - gry zręcznościowej, w której dzięki interaktywnym figurkom gracz przenosi się w wirtualny świat postaci Marvela i Disneya odblokowując fabuły (tzw. światy) oraz inne elementy gry. W tym samym miesiącu cdp.pl wraz z premierą trzech tytułów o charakterze przygodowym i kryminalnym zorganizowało akcję „Gramy w kryminały”, w ramach której zaprezentowano gry Broken Sword 5: Klątwa Węża, Sherlock Holmes: Zbrodnia i kara oraz Zaginięcie Ethana Cartera.

W październiku Spółka wprowadziła na rynek grę Fantasia: Music Evolved oraz zaawansowany symulator rolniczy - Farming Simulator 15 studia Giants Software. W listopadzie z kolei miały miejsce dwie znaczące premiery: Pro Evolution Soccer 2015 studia Konami oraz dodatku Warlords of Draenor do World of Warcraft - jednego z najpopularniejszych MMO autorstwa Blizzard Entertainment. Premiera tego pierwszego tytułu była poprzedzona mistrzostwami dla mediów, które odbyły się na Stadionie Narodowym w Warszawie.

W ciągu 2014 roku cdp.pl zorganizował szereg akcji promocyjnych. W popularnej sieci Biedronka odbyły się dwie edycje Giermaszu oraz Filmasz. Pod koniec października 2014 cdp.pl uczestniczyło z ofertą giermaszową w targach Poznań Game Arena 2014. Na 300-metrowym stoisku Spółki prezentowano najnowsze materiały z gry Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz bogatą ofertę gier wideo i „gier bez prądu”.

## Gry bez prądu

W trzecim kwartale 2014 dział Gier Bez Prądu skupił się na rozwoju sprzedaży eksportowej bezpośrednio do sklepów hobbystycznych i dużych odbiorców hurtowych na terenie Unii Europejskiej głównie do: Niemiec, Hiszpanii, Danii, Czech, na Litwę i do Francji. cdp.pl jako jeden z jedenastu autoryzowanych, europejskich dystrybutorów kolekcjonerskiej gry karcianej Magic: the Gathering wydawanej przez firmę Wizards of the Coast (Hasbro) zanotował rekordową sprzedaż premierowych serii Magic 2015 Core Set oraz Khans of Tarkir.

W lipcu 2014 roku firma cdp.pl rozpoczęła stałą współpracę z brytyjską firmą Warlord Games, która jest liderem w produkcji historycznych gier figurkowych w popularnej skali 28 mm. Spółka cdp.pl nawiązała również współpracę z firmą Prodos Games dotyczącą wyłącznej dystrybucji w Polsce nowego wydania gry figurkowej WarZone, której poprzednia edycja biła rekordy popularności w naszym kraju.

Pod koniec listopada 2014 roku odbyła się premiera gry planszowej Wiedźmin: Gra Przygodowa wydanej w wyniku współpracy CD PROJEKT z Fantasy Flight Games - jednego ze światowych liderów tej branży. CDP.pl jest wyłącznym dystrybutorem polskiej wersji językowej gry.

## Pozostałe informacje

Pod koniec listopada 2014 roku CD PROJEKT sprzedał pakiet kontrolny swojej krajowej spółki dystrybucyjnej - cdp.pl sp. z o.o. W efekcie przeprowadzonej transakcji, udział CD PROJEKT w cdp.pl zmniejszył się do 8,29%. Poprzednio, w dniu 12 maja 2014 roku spółka informowała o zbyciu na rzecz cdp.pl w celu umorzenia 9 tys. udziałów, w wyniku czego CD PROJEKT kontrolował pakiet 50,2% udziałów. Kontrolę nad cdp.pl przejęli jej wieloletni pracownicy, a zarazem obecni członkowie zarządu odpowiedzialni za odświeżenie jej strategii biznesowej.

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

## ■ Produkcja gier - informacje ogólne

Produkcja gier komputerowych realizowana jest przez studio CD PROJEKT RED, stanowiące wydzielony segment operacyjny w ramach działalności spółki CD PROJEKT S.A. Działalność ta polega na tworzeniu gier wideo oraz sprzedaży licencji na ich dystrybucję, a także na produkcji i sprzedaży produktów towarzyszących wykorzystujących posiadane przez Spółkę marki. Produkcja gier wideo została rozpoczęta w 2002 roku, kiedy wystartowały prace nad debiutancką grą z gatunku RPG - Wiedźminem. Tytuł oparty na prozie

Andrzeja Sapkowskiego został wydany w październiku 2007 roku i okazał się wielkim sukcesem na skalę światową. W maju 2011 roku ukazał się drugi tytuł - Wiedźmin 2: Zabójcy Królów na komputery PC, a w kwietniu 2012 roku Wiedźmin 2: Zabójcy Królów Edycja Rozszerzona na konsole Xbox 360 oraz komputery PC. 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 uzyskiwały 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 komputery PC oraz na konsole nowej generacji - Sony PlayStation 4 oraz Microsoft Xbox One.

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

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.

## ■ Produkcja gier - kluczowe wydarzenia 2014 roku

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 Gwiezdne 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: Dziki 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 ogólnosiwiatowej 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: Dzikie Gon bezpośrednio na PlayStation Network. Gra dostępna jest na europejskim, amerykańskim i azjatyckim PlayStation Store.

Na przełomie roku gra Wiedźmin 3: Dzikie 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 Fuego Games. Gra zaprojektowana z myślą o użytkownikach tabletów i zaawansowanych smartphonów, dostępna jest na urządzeniach 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

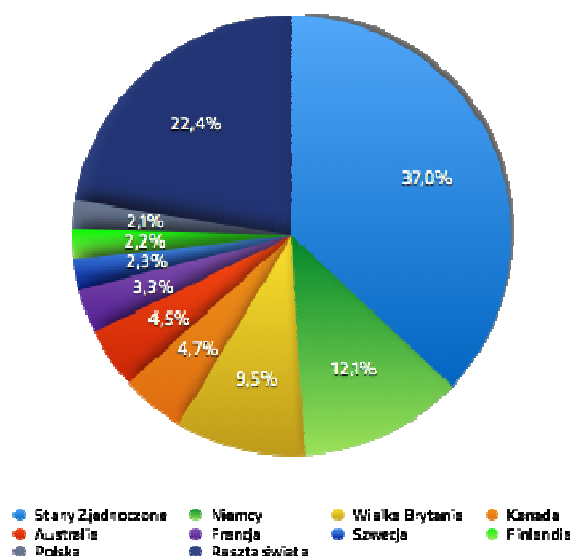
Podczas pokazów trzeciej odsłony Wiedźmina studio CD PROJEKT RED opublikowało również nowy 15-minutowy materiał video z gry.

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.

## ■ Globalna cyfrowa dystrybucja gier - informacje ogólne

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

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



Rys. 1 Wykres sprzedaży GOG.com w podziale na terytoria. Dane za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2014 roku.

Źródło: dane własne GOG Ltd.

W pierwszym okresie funkcjonowania gry oferowane były w cenach do 5,99 dolarów i 9,99 dolarów. Wraz z rozwojem serwisu i wprowadzeniem do oferty nowszych tytułów i premier od niezależnych wydawców, w 2012 roku zostały wprowadzone kolejne progi

cenowe: 14,99 dolarów, 19,99 dolarów, 29,99 dolarów i 34,99 dolarów. Od października 2012 roku na platformie GOG.com dostępne są również gry na komputery Apple. W 2014 roku wprowadzono do oferty ponad 100 tytułów na system operacyjny Linux.

Obecnie w serwisie dostępnych jest ponad 900 tytułów od ponad 300 wydawców i producentów gier, w tym między innymi tak rozpoznawalnych jak Electronic Arts, Disney, Activision, Ubisoft czy Atari-Hasbro.

Jedną z kluczowych przewag odróżniających GOG.com od głównych konkurentów (takich jak inne niezależne platformy: Steam, Gamersgate, Humble Bundle) jest zbiór wartości, którymi kieruje się GOG Ltd. Spółka przyjęła rozwiązanie, na bazie którego może zagwarantować klientom, że wszystkie gry oferowane są w tzw. modelu DRM-free (bez kłopotliwych zabezpieczeń). Produkty oferowane na platformie GOG.com są możliwie najszerzymi dostępnymi wersjami zawierającymi dodatkowe, darmowe materiały bonusowe, takie jak ścieżki dźwiękowe, mapy, plakaty itd. Ponadto GOG Ltd. zapewnia pełną kompatybilność gier z popularnymi wersjami systemów operacyjnych MS Windows, Mac OS i Linux, na które gra jest dostępna, w razie kłopotów z uruchomieniem zapewnia wsparcie i pomoc techniczną, a ostatecznie zwrot pieniędzy (w ciągu 30 dni od zakupu) jeżeli gra nie działa na systemie operacyjnym użytkownika.

Dzięki powyższym wartościom GOG.com stał się jedną z najpopularniejszych platform cyfrowej dystrybucji gier komputerowych na świecie. Dynamiczny wzrost popularności platformy znajduje odzwierciedlenie w jej wynikach.

Za pośrednictwem serwisu GOG.com Grupa sprzedaje również własne produkty w wersji na komputery PC oraz Mac, tj. gry Wiedźmin i Wiedźmin 2: Zabójcy Królów bezpośrednio klientom detalicznym. W czerwcu 2014 na GOG.com rozpoczęto także przedsprzedaż Wiedźmina 3: Dziki Gon.

## ■ Globalna cyfrowa dystrybucja gier - kluczowe wydarzenia

Rok 2014 dla GOG Ltd. upłynął pod znakiem konsekwentnego rozszerzenia katalogu gier oraz prac nad wdrożeniem nowych, wcześniej zapowiadanych rozwiązań technologicznych mających wzmocnić dynamiczny rozwój serwisu w najbliższych latach. W 2014 roku do oferty zostało wprowadzonych ponad 230 tytułów, zwiększając tym samym ilość dostępnych w serwisie gier do prawie 900 pozycji od ponad 300 partnerów biznesowych. Oznacza to 35% wzrost w stosunku do stanu z początku 2014 roku. W dniu publikacji niniejszego sprawozdania klienci GOG.com mogą wybierać spośród oferty blisko tysiąca tytułów od 310 partnerów biznesowych.

W dniu 6 czerwca 2014 roku, podczas transmitowanej w internecie konferencji prasowej z Los Angeles, GOG.com ogłosił plany wprowadzenia nowej technologii GOG Galaxy, pozwalającej m.in. na rozgrywkę online w trybie multiplayer. Korzystanie z technologii GOG Galaxy będzie całkowicie dobrowolne. Umożliwia ona m.in. swobodną rozgrywkę online, w trybie multiplayer, a także offline (bez aktywnego dostępu do internetu) w trybie gry jednoosobowej, zdobywanie odznaczeń i komunikację między graczami za pomocą czata. Dostępne gry będą całkowicie wolne od zabezpieczeń typu DRM. Unikalną cechą technologii GOG Galaxy jest jej neutralność jeśli chodzi o platformę z jakiej korzysta gracz. Początkowo ze wspólnego grania będą mogli korzystać użytkownicy GOG.com oraz Steam, ale z czasem mają do nich dołączyć również inne serwisy. Pierwszym tytułem, który wykorzystywał technologię GOG Galaxy była zamknięta beta „The Witcher Adventure Game”. Każdy gracz, który dokonał w przedsprzedaży zakupu Wiedźmina 3: Dziki Gon na GOG.com otrzymał dwa beta klucze, które pozwoliły na dostęp do rozgrywki online w „The Witcher Adventure Game”. Kolejne 300 tys. osób dostało możliwość testowania infrastruktury GOG Galaxy dzięki otrzymanym darmowym kodom na klasyczną grę FPS „Alien vs Predator Classic 2000”.

Także w czerwcu na GOG.com rozpoczęła się przedsprzedaż gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Zgodnie z tradycją dostarczania unikalnej treści dla graczy, którzy wybiorą zakup na GOG.com, przygotowano ekskluzywne materiały takie jak tapety, avatary, komiks czy papierowe figurki postaci z gry do samodzielnego złożenia. Kupując grę w przedsprzedaży gracze otrzymują także za darmo klasyczną grę RPG „Neverwinter Nights”.

W lipcu cyfrowy dystrybutor GOG.com poszerzył swoją ofertę o gry na Linuxa. W roku 2014 udostępniony katalog liczył ponad 100 gier na ten system operacyjny, w tym wiele tytułów na wyłączność. Ponad 40 tytułów udostępniono na Linuxa po raz pierwszy, wyłącznie dzięki stworzeniu przez zespół GOG.com i jego testerów specjalnie przygotowanych wersji gier. Obecnie oferta GOG.com obejmuje ponad 160 tytułów na Linuxa. GOG.com oficjalnie wspiera dwie najpopularniejsze dystrybucje: Ubuntu oraz Mint. Użytkownicy pozostałych dystrybucji mogą zagrać w swoje ulubione gry dzięki możliwości ściągnięcia uniwersalnych pakietów z plikami gry.

Oprócz poszerzania oferty serwisu, w 2014 roku GOG wprowadził duże zmiany związane z funkcjonalnościami strony internetowej. W sierpniu serwis przeszedł dużą aktualizację strony. Poza odświeżoną szatą graficzną i dostosowaniem strony do przeglądania na urządzeniach mobilnych, tj. smartfonach i tabletach, istotną zmianą było wprowadzenie możliwości płacenia w czterech nowych walutach - euro, funtach brytyjskich, dolarach australijskich i rosyjskich rublach. Zgodnie ze swoją filozofią biznesową, GOG.com pozostawił swobodę wyboru użytkownikowi, pozwalając mu dowolnie przełączać się między walutą lokalną a dolarami amerykańskimi. Zgodnie ze swoimi wartościami i dzięki wprowadzonemu wcześniej w 2014 „Pakietowi Uczciwa Cena” („Fair Price

Package"), GOG.com zapewnia swoim użytkownikom tą samą cenę za dany tytuł, niezależnie od miejsca zamieszkania i wybranej waluty. Użytkownikom udostępniono również nowe, wygodne formy płatności (m.in. Sofort, Yandex, Webmoney). Zmiany te mają na celu ułatwienie korzystania z serwisu i rozszerzenie grupy użytkowników o osoby, które nie dokonywały zakupów ze względu na konieczność płacenia w dolarach.

Pod koniec sierpnia 2014 roku, GOG.com wprowadził do swojej oferty filmy dokumentalne traktujące o grach oraz szeroko pojętej kulturze internetowej. Wszystkie filmy są sprzedawane zgodnie z filozofią GOG.com, czyli bez kłopotliwych zabezpieczeń DRM. Po zakupie użytkownik może zarówno ściągnąć film na dysk, jak i obejrzeć go online w odtwarzaczu na stronie GOG.com.

Od chwili powstania strona GOG.com dostępna była wyłącznie w języku angielskim. W listopadzie 2014 roku miało miejsce uruchomienie francuskiej, to jest pierwszej lokalnej, wersji językowej serwisu GOG.com. W ofercie GOG.com znalazło się ponad 270 tytułów we francuskiej wersji językowej. Premierze towarzyszyła promocja "Vive la France!" oferująca w atrakcyjnych cenach ponad 30 gier stworzonych przez francuskie studia, której częścią była oferowana przez 24h za darmo, świetnie oceniana gra przygodowa "Little Big Adventure". Poprzez udostępnienie strony, produktów i obsługi klientów w języku francuskim GOG dostosował swoją ofertę do oczekiwań francuskojęzycznych klientów do których należą zarówno mieszkańcy Francji, jak i istotna częśći mieszkańców Szwajcarii, Belgii, Kanady i szeregu krajów Afryki.

Jednym z najważniejszych sukcesów komercyjnych i wizerunkowych GOG.com w 2014 roku było podpisanie umowy na ponad 20 tytułów z Disney Interactive/Lucasfilm. W dniu ogłoszenia współpracy, 28 października 2014, miała miejsce premiera 6 tytułów, przy czym trzy z nich (Star Wars®: X-Wing Special Edition, Star Wars®: TIE Fighter Special Edition, Sam & Max Hit the Road) po raz pierwszy w historii zostały wydane w wersji cyfrowej. W okresie od 20 do 27 stycznia 2015 roku GOG.com wprowadził do sprzedaży kolejne 12 klasycznych gier Disney Interactive/Lucasfilm, w tym 5 tytułów, które miały swoją premierę w dystrybucji cyfrowej na GOG.com: Star Wars™: X-Wing vs. TIE Fighter, Star Wars™: X-Wing Alliance, Star Wars™: Galactic Battlegrounds, Star Wars™: Rogue Squadron 3D, Star Wars™: Empire at War Gold Pack.

Jesienno-zimowa promocja, która miała miejsce na przełomie listopada i grudnia 2014, okazała się rekordowa zarówno pod względem obrotu, jak i ilości użytkowników odwiedzających serwis GOG.com.

Ważnym wydarzeniem w pierwszym kwartale 2015 roku było uruchomienie 26 lutego serwisu GOG.com w języku niemieckim. Jest to druga lokalna wersja serwisu GOG.com po uruchomionej w listopadzie 2014 roku wersji francuskiej. Wydarzeniu towarzyszyła specjalna promocja na gry w języku niemieckim. Premiera niemieckojęzycznej wersji serwisu odbiła się szerokim echem w prasie niemieckiej.

Na początku marca miejsce miała kolejna edycja promocji Insomnia, w trakcie, której GOG.com oferuje limitowane nakłady gier w obniżonych cenach. Promocja ta cieszy się dużą popularnością wśród użytkowników serwisu i zawsze spotyka się z ciepłym przyjęciem graczy. Tym razem GOG.com zdecydował się na rozwinięcie formuły promocji oferując użytkownikom jednocześnie dwa tytuły w limitowanej liczbie. Pozwoliło to na zwiększenie sprzedaży i przyczyniło się do dużego sukcesu akcji promocyjnej.

25 lipca 2014 roku GOG Ltd. na podstawie stosownej uchwały, wypłacił na rzecz jedyne go udziałowca tj. spółki CD PROJEKT S.A. dywidendę w wysokości 2,7 mln USD. GOG Ltd. nie posiada żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek, a stan środków pieniężnych na koniec grudnia 2014 wyniósł równowartość 21 213 tys. zł.

Platforma GOG.com - 2014 roku w liczbach:

- ponad 300 dostawców z branży gier,
- blisko 900 gier w katalogu,
- wsparcie dla 3 systemów operacyjnych: MS Windows, Mac OS i Linux,
- rekordowy obrót w czasie trwania jesienno-zimowej promocji w historii akcji promocyjnych organizowanych przez GOG.com;
- ponad 380 tysięcy osób obejrzało transmisję z konferencji prasowej GOG Ltd. i CD PROJEKT RED.

## ■ Inne - informacje ogólne

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.

## ■ Inne - kluczowe 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 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 CD PROJEKT w cdp.pl zmniejszył się do 8,29% i 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 osiągniętych 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 Grupy Kapitałowej w roku 2014

W ramach wydzielonych i opisanych poniżej segmentów działalności, Grupa Kapitałowa CD PROJEKT zrealizowała w roku 2014 następujące wartości przychodów ze sprzedaży:

w tys. zł	Produkcja gier	Globalna cyfrowa dystrybucja gier	Inne	Wyłączenia konsolidacyjne (w tym korekty z połączenia)	Ogółem	Działalność zaniechana
Przychody ze sprzedaży	32 765	73 623	6 023	(16 217)	96 194	64 093
<i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>	22 298	-	-	(785)	21 513	-
<i>Przychody ze sprzedaży usług</i>	880	9 678	6 023	(15 425)	1 156	4 859
<i>Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów</i>	9 587	63 945	-	(7)	73 525	59 234

Podstawowe produkty i usługi Grupy w roku 2014 w podziale na poszczególne segmenty działalności przedstawiają się następująco:

## ■ Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce - działalność zaniechana

Za pośrednictwem spółki zależnej cdp.pl sp. z o.o. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wydawała oraz dystrybuowała gry na komputery PC, gry konsolowe, filmy na nośnikach DVD i Blu-ray, gry bez prądu a także prowadziła cyfrową dystrybucję gier i filmów w Polsce za pośrednictwem serwisu [www.cdp.pl](http://www.cdp.pl). W wyniku transakcji zrealizowanej w dniu 26 listopada 2014 roku (raport bieżący nr. 19/2014 z tego samego dnia) zmianie uległa struktura właścicielska w spółki cdp.pl sp. z o.o. w ten sposób, iż CD PROJEKT S.A. zredukował swój udział w kapitale zakładowym spółki cdp.pl do 8,29%. Tym samym grupa zaprzestała konsolidacji wyników spółki cdp.pl a działalność dotychczas prezentowana w segmencie „Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce” stała się z perspektywy Grupy działalnością zaniechaną.

## ■ Produkcja gier

Podstawowym źródłem przychodów realizowanych w ramach segmentu produkcji gier komputerowych 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.

## ■ Globalna cyfrowa dystrybucja gier

W ramach segmentu odpowiedzialnego za globalną cyfrową dystrybucję gier GOG Ltd., za pośrednictwem platformy [www.gog.com](http://www.gog.com), oferuje gry w 100% bez żadnych zabezpieczeń. Pozwala to graczom na korzystanie z kupionych i ściągniętych gier zarówno na komputerach stacjonarnych, jak i przenośnych, bez konieczności posiadania stałego połączenia z Internetem. W modelu działania GOG Ltd. bardzo istotna jest również dostępność całego katalogu produktów dla klientów z całego świata bez żadnych restrykcji terytorialnych.

W ofercie spółki znajdują się zarówno klasyczne gry komputerowe w atrakcyjnych cenach oraz nowe i nowsze gry w wyższych przedziałach cenowych. W roku 2014 rozwijany był cieszący się rosnącą popularnością segment gier od niezależnych twórców - tak zwane gry indie. W ofercie platformy gog.com dostępne są również gry na komputery Apple oraz od lipca 2014 gry na komputery z systemem Linux.

Łącznie na datę publikacji niniejszego sprawozdania w ofercie GOG Ltd. znajduje się blisko 1000 gier pochodzących zarówno od największych wydawców, jak i od niezależnych developerów.

Pod koniec sierpnia 2014 roku GOG.com uruchomiła pilotażowy projekt sprzedaży filmów bez zabezpieczeń DRM koncentrując się na filmach poświęconych grom wideo i kulturze internetowej. Na datę publikacji sprawozdania w ofercie platformy znajduje się już 50 filmów.

## ■ Inne

Produkty i usługi oferowane w ramach tego segmentu w roku 2014 to przede wszystkim usługi wewnątrzgrupowe świadczone przez Spółkę holdingową spółkom córkom. Do momentu sprzedaży nieruchomości w Nowym Sączu Spółka uzyskiwała również przychody z tytułu wynajmowania posiadanej powierzchni biurowo-magazynowej.

### III. Rynki zbytu, odbiorcy i dostawcy Grupy Kapitałowej

Struktura geograficzna przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej 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	4 155	4,32%	62 072	43,7%
Eksport, w tym:	92 039	95,68%	80 100	56,3%
Unia Europejska	33 154	34,47%	25 188	17,7%
Kraje byłego ZSRR	588	0,6%	828	0,6%
USA	46 045	47,87%	43 135	30,3%
Azja	2 058	2,14%	2 093	1,5%
Pozostałe	10 194	10,6%	8 856	6,2%
Razem	96 194	100,0%	142 172	100,0%

#### ■ Produkcja gier

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.).

W ramach działalności segmentu Produkcji gier największym odbiorcą Spółki była firma Valve Corporation, z którą Grupa wygenerowała w roku 2014 przychody przekraczające 10% skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży ogółem. Sprzedaż do Valve Corporation wyniosła 17 560 tys. zł, co stanowiło 18,3% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy.

Valve Corporation nie jest podmiotem powiązany z CD PROJEKT S.A., ani z jej spółkami zależnymi.

W procesie produkcji wykorzystywane są zewnętrzne narzędzia i rozwiązania, jednak nie mają one wpływu na wystąpienie istotnej koncentracji po stronie dostawców Grupy Kapitałowej.

W ramach przygotowań do nadchodzącej premiery gry Wiedźmin 3: Dziki Gon w roku 2014 największym dostawcą segmentu Produkcji gier była spółka 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% skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży ogółem - łączna wartość zakupów wyniosła 13 868 tys. zł, co odpowiada 14,4% skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2014.

DARK HORSE COMICS, Inc. nie jest spółką powiązaną z CD PROJEKT S.A. ani z jej spółkami zależnymi.

#### ■ Globalna cyfrowa dystrybucja gier

Od początku funkcjonowania GOG Ltd. zbudowało bardzo mocną pozycję na światowym rynku cyfrowej dystrybucji i weszło do grona wiodących platform cyfrowej dystrybucji na świecie. GOG Ltd. sprzedaje gry za pośrednictwem Internetu bezpośrednio wielu klientom detalicznym na całym świecie. W ramach tej działalności nie zachodzi zjawisko koncentracji odbiorców.

W roku 2014 roku gry sprzedawane przez GOG Ltd. licencjonowane były od wielu podmiotów, a skala zakupów od żadnego z nich nie przekroczyła 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej.

## IV. Informacja o umowach znaczących dla działalności Grupy (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 dominującej 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 dominującej 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

W ramach Grupy CD PROJEKT wszystkie spółki stale analizują możliwości rozwoju oferowanych produktów i serwisów, na bieżąco wdrażając kolejne działania prorozwojowe w odniesieniu do realizowanej działalności.

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



rozcłankowywania 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.

W odniesieniu do segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier, w którym operuje podmiot GOG Ltd., na bieżąco prowadzone są prace mające na celu usprawnienie aplikacji zarządzającej platformą GOG.com oraz zwiększenie jej funkcjonalności dostępnej dla użytkowników końcowych. Kolejne duże aktualizacje udostępniane są użytkownikom co pewien czas w ramach prowadzonej działalności.

W 2014 roku serwis umożliwił użytkownikom płacenie w czterech nowych walutach oraz korzystanie z nowych wygodnych form płatności. Także szata graficzna i podstawowe funkcjonalności strony zostały odświeżone i dostosowane do obecnych trendów, związanych głównie z rosnącą popularnością urządzeń mobilnych.

Największym projektem typu R&D realizowanym w segmencie Globalnej cyfrowej dystrybucji gier w roku 2014 był rozwój nowej technologii GOG Galaxy, opcjonalnego klienta, który między innymi umożliwia graczom rozgrywkę w trybie online multiplayer oraz automatyczną instalację i aktualizację gier. Pierwsze, wybrane elementy technologii GOG Galaxy są już wykorzystywane przez produkty oferowane za pośrednictwem GOG.com.

# 2

## Opis sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

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

## ■ Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

w tys. zł	Nota	31.12.2014	31.12.2013*
<b>AKTYWA TRWAŁE</b>	-	<b>93 254</b>	<b>95 047</b>
<i>Rzeczowe aktywa trwałe</i>	12	5 499	11 187
<i>Wartości niematerialne</i>	13	39 602	36 403
<i>Wartość firmy</i>	14	46 417	46 417
<i>Pozostałe aktywa finansowe</i>	-	547	-
<i>Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego</i>	6	912	755
<i>Pozostałe aktywa trwałe</i>	18	277	285
<b>AKTYWA OBROTOWE</b>	-	<b>155 683</b>	<b>122 588</b>
<i>Zapasy</i>	22	96 511	51 966
<i>Należności handlowe</i>	24	6 389	17 064
<i>Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego</i>	-	-	901
<i>Pozostałe należności</i>	25	10 989	3 856
<i>Pozostałe aktywa finansowe</i>	-	2 745	805
<i>Rozliczenia międzyokresowe</i>	26	4 654	8 312
<i>Środki pieniężne i ich ekwiwalenty</i>	27	34 395	39 684
<b>AKTYWA RAZEM</b>	-	<b>248 937</b>	<b>217 635</b>

\*Dane prezentowane po korekcie.

w tys. zł	Nota	31.12.2014	31.12.2013*
<b>KAPITAŁ WŁASNY</b>	-	<b>168 018</b>	<b>166 987</b>
<i>Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej</i>	-	<b>168 018</b>	<b>166 119</b>
<i>Kapitał zakładowy</i>	28	94 950	94 950
<i>Kapitał zapasowy i kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej</i>	29	119 730	112 438
<i>Pozostałe kapitały</i>	30	1 716	989
<i>Różnice kursowe z przeliczenia</i>	-	924	(790)
<i>Niepodzielony wynik finansowy</i>	31	(54 514)	(55 987)
<i>Wynik finansowy bieżącego okresu</i>	-	5 212	14 519
<i>Kapitał akcjonariuszy niekontrolujących</i>	-	-	<b>868</b>
<b>ZOBOWIĄZANIA DŁGOTERMINOWE</b>	-	<b>2 137</b>	<b>5 187</b>
<i>Kredyty i pożyczki</i>	33	-	-
<i>Pozostałe zobowiązania finansowe</i>	34,40	260	177
<i>Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego</i>	6	874	3 597
<i>Rozliczenia międzyokresowe przychodów</i>	41	976	1 376
<i>Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne</i>	42	27	37
<i>Pozostałe rezerwy</i>	43	-	-
<b>ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE</b>	-	<b>78 782</b>	<b>45 461</b>
<i>Kredyty i pożyczki</i>	33	4	21
<i>Pozostałe zobowiązania finansowe</i>	34	397	260
<i>Zobowiązania handlowe</i>	36	20 532	24 738
<i>Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego</i>	-	655	1 270
<i>Pozostałe zobowiązania</i>	37,38	51 808	18 688

Rozliczenia międzyokresowe przychodów	41	5 086	211
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	42	205	145
Pozostałe rezerwy	43	95	128
<b>PASYWA RAZEM</b>	-	<b>248 937</b>	<b>217 635</b>

\*Dane prezentowane po korekcie.

Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej na dzień 31 grudnia 2014 nie zawiera danych segmentu Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce. Segment ten prezentował dane Spółki cdp.pl sp. z o.o., nad którą CD PROJEKT S.A. utracił kontrolę 26 listopada 2014, w wyniku sprzedaży udziałów. Dane porównawcze za okres 31 grudnia 2013 uwzględniają wyniki finansowe segmentu Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce obecnego na poprzedni dzień bilansowy w Grupie CD PROJEKT.

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

Największe pozycje ujęte w Wartościach niematerialnych na dzień 31 grudnia 2014 roku to wartość marki korporacyjnej CD PROJEKT w kwocie 17 095 tys. zł oraz wartość znaku towarowego The Witcher w kwocie 15 104 tys. zł. Ponadto na pozycję Wartości niematerialne składają się między innymi posiadane licencje oraz oprogramowanie komputerowe.

W bieżącym okresie nastąpiło istotne zmniejszenie Rzeczowych aktywów trwałych o 51% w stosunku do stanu na dzień 31 grudnia 2013 roku na skutek sprzedaży przez CD PROJEKT S.A. nieruchomości biurowo-magazynowej znajdującej się w Nowym Sączu przy ul. Nawojowskiej 118.

Łączna wartość zapasów Grupy wyniosła na dzień 31 grudnia 2014 roku 96 511 tys. zł i na skutek kontynuacji, realizowanej na przestrzeni 2014 roku intensywnej produkcji gier wzrosła w stosunku do stanu na koniec 2013 roku o 44 545 tys. zł to jest o 86%. Jediną pozycją Zapasów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień bilansowy były zapasy spółki CD PROJEKT S.A. w kwocie 96 511 tys. zł, na które składają się między innymi półprodukty i produkcja w toku powstająca w procesie produkcji gier w kwocie 88 461 tys. zł (w tym największe projekty to Wiedźmin 3: Dziki Gon I Cyberpunk 2077) oraz materiały na potrzeby produkcji w kwocie 6 918 tys. zł. Wartym 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.

Pozycja Należności handlowe wynosząca łącznie 6 389 tys. zł na dzień 31 grudnia 2014 roku składa się głównie z jednostkowych należności segmentu produkcja gier w kwocie 5 696 tys. zł oraz segmentu globalna cyfrowa dystrybucja gier w kwocie 2 346 tys. zł. Wykazana wartość należności produkcji gier 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. Wartość należności handlowych globalnej cyfrowej dystrybucja gier składa się m.in. z wartości należności handlowych spółki GOG Ltd. w wysokości 1 300 tys. zł. Główną przyczyną spadku wartości skonsolidowanych należności handlowych Grupy na koniec 2014 roku w stosunku do stanu na koniec roku poprzedniego było wyłączenie z konsolidacji należności handlowych spółki cdp.pl.

Największą pozycję Pozostałych należności wynoszących na dzień 31 grudnia 2014 roku łącznie 10 989 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 skonsolidowanych Pozostałych należności uległa zwiększeniu o 7 133 tys. zł w stosunku do stanu na koniec 2013 roku.

Pozycja Pozostałe aktywa finansowe 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. Wartość pozostałych aktywów finansowych urosła na przestrzeni 2014 roku o 1 940 tys. zł.

Wykazana na koniec grudnia 2014 roku w kwocie 4 654 tys. zł skonsolidowana wartość Rozliczeń międzyokresowych uległa zmniejszeniu w stosunku do stanu na koniec ubiegłego roku o 44% to jest o kwotę 3 658 tys. zł. Na wielkość tej pozycji największy wpływ miała wykazana przez spółkę GOG Ltd. na dzień 31 grudnia 2014 roku wartość 4 414 tys. zł, która uległa zwiększeniu

o 1 776 tys. zł w stosunku do stanu na koniec 2013 roku. Spółka w rozliczeniach międzyokresowych wykazuje głównie rozliczane w czasie koszty licencji wydawanych produktów.

Wartość Środków pieniężnych i ich ekwiwalentów na dzień 31 grudnia 2014 roku wyniosła 34 395 tys. zł i zmniejszyła się o 5 289 tys. zł w stosunku do stanu na dzień 31 grudnia 2013 roku. Rozkład pozycji Środki pieniężne pomiędzy poszczególne spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT przedstawia się następująco: GOG Ltd.: 21 213 tys. zł, CD PROJEKT S.A.: 12 947 tys. zł, GOG Poland sp. z o.o.: 35 tys. zł, CD PROJEKT INC: 200 tys. zł.

Na przestrzeni 2014 roku, łączna wartość Aktywów trwałych uległa zmniejszeniu o 1 793 tys. zł, to jest o 2%. W tym samym okresie zwiększenia Aktywów obrotowych wyniosło 33 095 tys. zł, to jest 27%. Na koniec okresu Aktywa trwałe stanowiły 37% a Aktywa obrotowe 63% Aktywów ogółem.

W pasywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT Kapitały własne stanowiły 67%, natomiast Zobowiązania krótko i długookresowe 33%. Na koniec roku 2013 wskaźniki te wynosiły odpowiednio 77% i 23%. Zmiana wartości niepodzielonego wyniku finansowego oraz Kapitału akcjonariuszy niekontrolujących wynika z transakcji sprzedaży udziałów spółki cdp.pl sp. z o.o. celem ich umorzenia.

Wartość Rezerw z tytułu odroczonego podatku dochodowego wyniosła na dzień 31 grudnia 2014 roku 874 tys. zł i była mniejsza o 2 723 tys. zł w stosunku do roku ubiegłego. Zmiana wartości wyniku z rozwiązania rezerwy na podatek odroczone w związku z transakcją sprzedaży do CD PROJEKT BRANDS S.A. znaku towarowego The Witcher w kwocie 15 104 tys. zł. Szczegółowa kalkulacja dodatnich różnic przejściowych będących podstawą do tworzenia Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego zaprezentowana została w Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2014 roku.

Na wartość Zobowiązań handlowych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 31 grudnia 2014 roku w kwocie 20 532 tys. zł składają się głównie zobowiązania handlowe GOG Ltd. wynoszące w ujęciu jednostkowym 12 781 tys. zł oraz zobowiązania handlowe segmentu produkcji gier w wysokości 9 086 tys. zł w ujęciu jednostkowym. Saldo Zobowiązań handlowych w stosunku do stanu na koniec 2013 roku zmniejszyło się o 4 206 tys. zł to jest o 17% i wynika w największym stopniu z nieuwzględnienia w konsolidacji zobowiązań handlowych spółki cdp.pl sp. z o.o. na koniec 2014 roku w związku z utratą kontroli.

Na przestrzeni 2014 roku istotnemu zwiększeniu o 33 120 tys. zł uległa wartość Pozostałych zobowiązań Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, osiągając na koniec okresu wartość 51 808 tys. zł. Wzrost wynika głównie z działalności segmentu Produkcji gier, na który przypada w ujęciu jednostkowym wartość 69 568 tys. zł uwzględniająca wartość zadłużenia z tytułu cash pooling w kwocie 14 807 tys. zł, podlegające wyłączeniu w procesie konsolidacji. W 2014 roku spółka CD PROJEKT S.A. kontynuowała proces podpisywania z międzynarodowymi partnerami umów dystrybucyjnych i licencyjnych dotyczących sprzedaży gry Wiedźmin 3: Dziki Gon na poszczególnych terytoriach. Ogromne zainteresowanie najbliższą dużą premierą spółki dominującej umożliwia zawieranie umów na warunkach korzystniejszych niż miało to miejsce w przypadku wcześniejszych produkcji spółki. Zawierane umowy licencyjne i dystrybucyjne zwykle zobowiązują partnerów spółki do zagwarantowania tak zwanych wartości minimalnych gwarancji, to jest minimalnego poziomu opłat licencyjnych deklarowanych na rzecz Spółki w związku z pozyskaniem praw do dystrybucji gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Zwyczajowo część uzgodnionych przez strony kwot minimalnej gwarancji płatna jest przed premierą gry, w tym częściowo również przy podpisaniu omawianych umów, co miało miejsce w roku 2013 i 2014. Otrzymane przez CD PROJEKT S.A. częściowe zaliczki z tytułu przyszłych tantiem licencyjnych prezentowane są w sprawozdaniu w pozycji Pozostałych zobowiązań. Wzrost do najwyższego historycznego poziomu wynika z dużego zainteresowania kontrahentów i graczy grą Wiedźmin 3: Dziki Gon.

Rozliczenia krótkoterminowych międzyokresowych przychodów wzrosły w porównaniu do 2013 roku z wartości 211 tys. zł do wartości 5 086 tys. zł na koniec grudnia 2014 roku. Największy udział w omawianej pozycji przypada na segment Globalnej cyfrowej dystrybucji gier, który prezentuje w tej pozycji m.in. wpływy ze sprzedaży przedpremierowej zrealizowanej na platformie GOG.com, które nie są wykazane jako przychody bieżącego okresu do czasu faktycznej premiery rynkowej produktu.

## ■ Skonsolidowany rachunek zysków i strat

w tys. zł	Nota	01.01.2014 - 31.12.2014	01.01.2013 - 31.12.2013*
<b>Przychody ze sprzedaży</b>	<b>1,2</b>	<b>96 194</b>	<b>142 172</b>
<i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>	-	21 513	21 989
<i>Przychody ze sprzedaży usług</i>	-	1 156	4 586
<i>Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów</i>	-	73 525	115 597
<b>Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów</b>	<b>3</b>	<b>63 491</b>	<b>89 297</b>
<i>Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług</i>	-	14 667	12 335
<i>Wartość sprzedanych towarów i materiałów</i>	-	48 824	76 962
<b>Zysk (strata) brutto na sprzedaży</b>	<b>-</b>	<b>32 703</b>	<b>52 875</b>
<i>Pozostałe przychody operacyjne</i>	4	4 570	3 420
<i>Koszty sprzedaży</i>	3	18 484	22 377
<i>Koszty ogólnego zarządu</i>	3	11 352	12 856
<i>Pozostałe koszty operacyjne</i>	4	1 287	6 658
<b>Zysk (strata) na działalności operacyjnej</b>	<b>-</b>	<b>6 150</b>	<b>14 404</b>
<i>Przychody finansowe</i>	5	3 235	2 995
<i>Koszty finansowe</i>	5	45	679
<b>Zysk (strata) przed opodatkowaniem</b>	<b>-</b>	<b>9 340</b>	<b>16 720</b>
<i>Podatek dochodowy</i>	6	(177)	2 250
<b>Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej</b>	<b>-</b>	<b>9 517</b>	<b>14 470</b>
<b>Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej</b>		<b>(4 838)</b>	<b>-</b>
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>-</b>	<b>4 679</b>	<b>14 470</b>
<i>Zysk (strata) przypisana udziałom niekontrolującym</i>	-	(533)	(49)
<i>Zysk (strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu</i>	-	5 212	14 519
<b>Zysk (strata) netto na jedną akcję (w zł)</b>			
<i>Podstawowy za okres obrotowy</i>	8	0,05	0,15
<i>Rozwodniony za okres obrotowy</i>	8	0,05	0,15
<b>Zysk (strata) netto na jedną akcję z działalności kontynuowanej (w zł)</b>			
<i>Podstawowy za okres obrotowy</i>	8	0,10	0,15
<i>Rozwodniony za okres obrotowy</i>	8	0,10	0,15
<b>Zysk (strata) netto na jedną akcję z działalności zaniechanej (w zł)</b>			
<i>Podstawowy za okres obrotowy</i>	8	(0,04)	-
<i>Rozwodniony za okres obrotowy</i>	8	(0,04)	-

\*Dane prezentowane po korekcie.

## ■ Skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów

w tys. zł	Nota	01.01.2014 - 31.12.2014	01.01.2013 - 31.12.2013
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>10</b>	<b>4 679</b>	<b>14 470</b>
<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>	-	1 714	47
<i>Różnice z zaokrągleń do pełnych tysięcy złotych</i>	-	-	(1)

<i>Inne całkowite dochody, które nie zostaną przekwalifikowane na zyski lub straty</i>	-	-	-
Suma dochodów całkowitych	-	6 393	14 516
Suma dochodów całkowitych przypisana udziałom niekontrolującym	-	(533)	(49)
Suma dochodów całkowitych przypadająca na podmiot dominujący	-	6 926	14 565

Skonsolidowany rachunek zysków i strat na dzień 31 grudnia 2014 nie zawiera danych segmentu Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce. Segment ten prezentował dane Spółki cdp.pl sp. z o.o., nad którą CD PROJEKT S.A. utracił kontrolę 26 listopada 2014, w wyniku sprzedaży udziałów. Dane porównawcze za okres 31 grudnia 2013 uwzględniają wyniki finansowe segmentu Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce obecnego na poprzedni dzień bilansowy w Grupie CD PROJEKT.

Największy udział w sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w roku 2013 miała spółka cdp.pl, której sprzedaż w ujęciu jednostkowym w roku 2013 wyniosła 61 255 tys. zł. W związku z opisaną powyżej sprzedażą udziałów spółki cdp.pl w listopadzie 2014 roku jej działalność wykazana została w sprawozdaniu za 2014 rok w ramach działalności zaniechanej a tym samym przychody ze sprzedaży nie zostały ujęte w skonsolidowanych przychodach ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Tym samym wartość skonsolidowanych Przychodów ze sprzedaży Grupy w 2014 roku spadła o 45 978 tys. zł to jest o 32% w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego. Największy udział w przychodach ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w roku 2014 miały przychody wygenerowane przez segment Globalnej cyfrowej dystrybucji gier w kwocie 73 623 tys. zł (przed wyłączeniami konsolidacyjnymi) oraz segment Produkcji gier w kwocie 32 765 tys. zł (przed wyłączeniami konsolidacyjnymi).

W 2014 roku zarówno segment Produkcji gier jak i Globalnej cyfrowej dystrybucji wykazały wzrost przychodów w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego, największy wzrost wartości jednostkowej sprzedaży, a tym samym wzrost w sumie skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT odpowiada spółce CD PROJEKT S.A. oraz GOG Ltd., których jednostkowe przychody wzrosły w skali roku odpowiednio o 7 384 tys. zł i 6 311 tys. zł w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego.

W przypadku spółki GOG Ltd. w samym czwartym kwartale 2014 roku wzrost sprzedaży w stosunku do analogicznego okresu ubiegłego wyniósł 5 837 tys. zł to jest 38%.

Warto wskazać, iż przychody ze sprzedaży produktów segmentu Produkcji gier to jest głównie gier Wiedźmin 2 i Wiedźmin mimo kolejnego roku sprzedaży gier wydanych w latach poprzednich były jedynie o 4% niższe niż w roku 2013 i na przestrzeni roku 2014 wyniosły 22 298 tys. zł. Jednocześnie od czerwca 2014 roku intensywnie realizowana była przez partnerów spółki (w tym między innymi podmiot powiązany GOG Ltd.), przedpremierowa sprzedaż gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Sprzedaż ta nie jest wykazywana w skonsolidowanych przychodach bieżącego okresu i będzie ujawniona dopiero w kwartale premiery gry. Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów w ramach segmentu Produkcji gier wynikają głównie z realizowanej w związku z nadchodzącą premierą gry Wiedźmin 3: Dziki Gon sprzedaży do zagranicznych dystrybutorów i wydawców fizycznych produktów niezbędnych do produkcji wersji pudełkowych gry.

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

Największą pozycję kosztową stanowi Koszt sprzedanych produktów, towarów i materiałów w wysokości 63 491 tys. zł w istotnej części obejmujący Koszt sprzedanych produktów, towarów i materiałów segmentu Globalna cyfrowa dystrybucja gier w kwocie 48 156 tys. zł, odpowiadający jednostkowemu kosztowi własnemu sprzedaży (to jest głównie opłat licencyjnych) a także segmentu Produkcji gier w kwocie 16 897 tys. zł.

Stosunek Kosztów sprzedanych produktów, towarów i materiałów do Przychodów ze sprzedaży w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT zwiększył się z poziomu 62% w 2013 roku (56% bez uwzględniania cdp.pl sp. z o.o.) do poziomu 66% w analogicznym okresie 2014 roku. Największy wpływ na zmianę opisanego współczynnika miał jednostkowy wzrost CD PROJEKT S.A. z 26% w 2013 roku do 51% w bieżącym roku. Jest to efekt przejęcia przez Spółkę kontroli nad produkcją kluczowych fizycznych komponentów wchodzących w skład przyszłych pudełek z grą Wiedźmin 3: Dziki Gon. Celem tego działania jest maksymalizacja jakości finalnego produktu, kontrola spójności pakietów dystrybuowanych przez wielu partnerów na całym świecie oraz kontrola kosztów fizycznej produkcji, który ostatecznie wpływa na wysokość uzyskiwanych przez Spółkę opłat licencyjnych. Koszty fizycznej produkcji zwykle finansowane są przedpłatami od dystrybutorów. Efektem powyższych założeń jest niska marżowość sprzedaży komponentów - faktyczne przychody z tytułu gry Wiedźmin 3: Dziki Gon Spółka uzyska na podstawie raportów licencyjnych dotyczących sprzedaży produktu na poszczególnych terytoriach. Realizowana obecnie sprzedaż fizycznych elementów przyszłych pudełek z grą Wiedźmin 3 jest techniczną częścią przygotowań do nadchodzącej premiery wynikającą z przejęcia na siebie przez Spółkę roli globalnego wydawcy gry Wiedźmin 3: Dziki Gon.

Na Koszty sprzedaży składają się głównie koszty reklamy i promocji ponoszone w ramach poszczególnych segmentów oraz koszty innych usług obcych zaklasyfikowanych jako koszty sprzedaży. Wartość kosztów sprzedaży wyniosła 18 484 tys. zł i uległa zmniejszeniu o 17% w stosunku do analogicznego okresu 2013 roku. Wykazany spadek wartości Kosztów sprzedaży wynika w dużej

mierze z eliminacji kosztów sprzedaży przypadających na cdp.pl sp. o.o., które w 2013 roku wyniosły 11 161 tys. zł. W stosunku do 2013 roku bez uwzględniania wartości segmentu Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce Grupa wykazała wzrost kosztów sprzedaży z 11 216 tys. zł do 18 484 tys. zł. Zmiana tej wartości wynika z intensywnej kampanii promocyjnej Wiedźmina 3, której koszty prezentowane są w kosztach bieżącego okresu oraz ze wzrostu kosztów sprzedaży w segmencie Globalnej cyfrowej dystrybucji gier. Dzięki aktywności marketingowej Spółki, na dzień publikacji niniejszego sprawozdania, Wiedźmin 3: Dziki Gon nie mając jeszcze premiery uzyskał już ponad 200 nagród na całym świecie, istotnie więcej niż uzyskiwały poprzednie części gry Wiedźmin łącznie przed, jak i po premierze.

Koszty ogólnego zarządu wyniosły 11 352 tys. zł, a głównym składnikiem tego kosztu są usługi obce oraz wynagrodzenia wypłacane w spółkach z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Spadek kosztów ogólnego zarządu w 2014 roku w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego wyniósł 1 504 tys. zł i wynika z nie uwzględnienia w roku 2014 kosztów ogólnego zarządu sprzedanej spółki cdp.pl.

Pozostałe koszty operacyjne wyniosły łącznie w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT 1 287 tys. zł. Większość tej kwoty tj. 1 479 tys. zł przypada na spółkę CD PROJEKT S.A. i wynika m.in z kosztów związanych z refakturowaniem oraz spisania należności nieściągalnych - w obu przypadkach w korespondencji z Pozostałymi przychodami operacyjnymi. Wartość Pozostałych kosztów operacyjnych w 2014 roku uległa zmniejszeniu w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego o 81% głównie za sprawą nie ujęcia w 2014 roku Pozostałych kosztów operacyjnych przypadających na spółkę cdp.pl.

Pozostałe przychody operacyjne wyniosły w okresie od stycznia do grudnia 2014 roku 4 570 tys. zł i były o 1 150 tys. wyższe niż w analogicznym okresie w 2013 roku. Na uzyskaną wartość miał między innymi wpływ zysk ze sprzedaży przez CD PROJEKT S.A. nieruchomości w Nowym Sączu, otrzymany zwrot podatku PCC, otrzymane dotacje a także rozwiązanie odpisów aktualizujących należności w związku z ich spisaniem.

Przychody finansowe w 2014 roku wyniosły 3 235 tys. zł i były o 8% wyższe od przychodów uzyskanych w analogicznym okresie w 2013 roku. W głównej mierze wynika to z klasyfikacji wyników cdp.pl sp. z o.o. w ramach działalności zaniechanej. Wykazane w 2014 roku Przychody finansowe zawierają między innymi zyski z wyceny kontraktów forward, odsetki od posiadanych środków pieniężnych uzyskanych przez spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT oraz nadwyżkę dodatnich różnic kursowych.

Wartość Kosztów finansowych w 2014 roku uległa zmniejszeniu o 93% w stosunku do analogicznego okresu w 2013 roku i wyniosła 45 tys. zł. Główną pozycją są opłaty bankowe oraz opłaty leasingowe. Zmniejszenie kosztów finansowych wynika głównie ze zmniejszenia kosztów opłat bankowych wynikającego w szczególności z nieuwzględnienia kosztów finansowych spółki cdp.pl sp. z o.o.

Wykazany zysk brutto z działalności kontynuowanej za okres od stycznia do grudnia 2014 roku w kwocie 9 340 tys. zł został obciążony kwotą podatku w wysokości -177 tys. zł, na który składa się podatek odroczony w wysokości 3 332 tys. zł oraz część bieżąca w wysokości 3 155 tys. zł.

Skonsolidowany Zysk netto z działalności kontynuowanej wyniósł 9 517 tys. zł.

Strata z działalności zaniechanej wyniosła 4 838 tys. zł a strata przypisana udziałowcom niekontrolującym za okres od 1 stycznia do 26 listopada 2014 roku wyniosła 533 tys. zł. Strata z działalności zaniechanej obejmuje stratę netto cdp.pl sp. z o.o. za okres od 1 stycznia do 26 listopada 2014 roku w kwocie 3 645 tys. zł oraz stratę na sprzedaży udziałów w kwocie 1 193 tys. zł. Zysk netto podmiotu dominującego z działalności zaniechanej i kontynuowanej wyniósł 5 212 tys. zł.

Na wynik netto Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w roku 2014 bezpośredni lub pośredni wpływ miał wzrost skali działalności związany z realizacją projektów z których Grupa Kapitałowa CD PROJEKT spodziewa się osiągnąć przychody w kolejnych okresach, a które w roku ubiegłym nie były realizowane bądź były realizowane na mniejszą skalę. Wspomniane projekty to między innymi:

- produkcja i realizowana w skali globalnej promocja gry Wiedźmin 3: Dziki Gon,
- produkcja gry Cyberpunk 2077,
- nakłady związane z produktami The Witcher Adventure Game oraz The Witcher Battle Arena,
- rozwój projektu GOG Galaxy,
- rozwój projektu związanego z powiększeniem oferty platformy GOG.com o filmy bez DRM
- przygotowanie nowych wersji językowych serwisu GOG.com (już uruchomiona wersja francuska i niemiecka) wraz z wprowadzeniem sprzedaży w lokalnych walutach (EUR, GBP, AUD, RUB) z wykorzystaniem lokalnych metod płatności.

Podział przychodów ze sprzedaży, poszczególnych kategorii kosztów oraz wyniki w rozbiciu na poszczególne segmenty działalności opisane w niniejszym sprawozdaniu przedstawiają się następująco:



w tys. zł	Produkcja gier	Globalna cyfrowa dystrybucja gier	Inne	Wyłączenia konsolidacyjne (w tym korekty z połączenia)	Ogółem	Działalność zaniechana
<b>Przychody ze sprzedaży</b>	<b>32 765</b>	<b>73 623</b>	<b>6 023</b>	<b>(16 217)</b>	<b>96 194</b>	<b>64 093</b>
<i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>	22 298	-	-	(785)	21 513	-
<i>Przychody ze sprzedaży usług</i>	880	9 678	6 023	(15 425)	1 156	4 859
<i>Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów</i>	9 587	63 945	-	(7)	73 525	59 234
<b>Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów</b>	<b>16 897</b>	<b>48 156</b>	<b>787</b>	<b>(2 349)</b>	<b>63 491</b>	<b>55 174</b>
<i>Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług</i>	7 954	8 268	787	(2 342)	14 667	2 781
<i>Wartość sprzedanych towarów i materiałów</i>	8 943	39 888	-	(7)	48 824	52 393
<b>Zysk (strata) brutto na sprzedaży</b>	<b>15 868</b>	<b>25 467</b>	<b>5 236</b>	<b>(13 868)</b>	<b>32 703</b>	<b>8 919</b>
<i>Pozostałe przychody operacyjne</i>	2 022	53	2 727	(232)	4 570	318
<i>Koszty sprzedaży</i>	13 049	13 651	1 612	(9 828)	18 484	9 694
<i>Koszty ogólnego zarządu</i>	7 039	2 584	5 777	(4 048)	11 352	3 548
<i>Pozostałe koszty operacyjne</i>	1 281	34	198	(226)	1 287	847
<b>Zysk (strata) na działalności operacyjnej</b>	<b>(3 479)</b>	<b>9 251</b>	<b>376</b>	<b>2</b>	<b>6 150</b>	<b>(4 852)</b>
<i>Przychody finansowe</i>	2 841	53	9 337	(7 848)	3 235	1 203
<i>Koszty finansowe</i>	158	961	8 402	(8 328)	45	103
<b>Zysk (strata) przed opodatkowaniem</b>	<b>(796)</b>	<b>8 343</b>	<b>1 311</b>	<b>482</b>	<b>9 340</b>	<b>(3 752)</b>
<i>Podatek dochodowy</i>	631	1 238	1 177	(3 223)	(177)	(107)
<b>Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej</b>	<b>(1 427)</b>	<b>7 105</b>	<b>134</b>	<b>3 705</b>	<b>9 517</b>	<b>(3 645)</b>
<i>Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej</i>	-	-	-	(4 838)	(4 838)	-
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>(1 427)</b>	<b>7 105</b>	<b>134</b>	<b>(1 133)</b>	<b>4 679</b>	<b>(3 645)</b>
<i>Zysk (strata) przypisana udziałom niekontrolującym</i>	-	-	-	(533)	(533)	-
<b>Zysk (strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu</b>	<b>(1 427)</b>	<b>7 105</b>	<b>134</b>	<b>(600)</b>	<b>5 212</b>	<b>(3 645)</b>

\*W ramach segmentu Globalna cyfrowa dystrybucja gier ujęto przychody ze sprzedaży usług GOG Poland sp. z o.o. dla GOG Ltd. w kwocie 9 678 tys. zł (stanowiące w większości koszt bieżącego okresu po stronie GOG Ltd.). Wartości te jako obroty w Grupie zostały wyeliminowane na poziomie wyłączeń konsolidacyjnych. Powyższym przychodom ze sprzedaży GOG Poland sp. z o.o. odpowiada koszt własny sprzedaży w kwocie 8 268 tys. zł.

Dla wyniku netto Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 2014 najistotniejszy był segment Globalnej cyfrowej dystrybucji gier, który w ujęciu jednostkowym wykazał 7 105 tys. zł zysku netto (realizując jednocześnie dodatnie przepływy z działalności operacyjnej w wysokości 15 777 tys. zł). Segment Produkcji gier zrealizował stratę netto na poziomie 1 427 tys. zł w wyniku toczących się prac nad dwoma dużymi projektami oraz kontynuowanej na coraz większą skalę kampanii promocyjnej gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon i równoczesnej realizacji pozostałych opisanych w niniejszym sprawozdaniu projektów. Jednostkowy zysk netto segmentu Inne wyniósł w bieżącym roku 134 tys. zł. Na wynik ten składa się między innymi podlegająca wyłączeniu w procesie konsolidacji dywidenda od podmiotu zależnego GOG Ltd. oraz transakcja sprzedaży cdp.pl sp. z o.o. części posiadanych udziałów cdp.pl sp. z o.o. celem umorzenia.

## ■ Skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

w tys. zł	01.01.2014 - 31.12.2014	01.01.2013 - 31.12.2013**
<b>DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA</b>		
Zysk (strata) netto	4 679	14 470
<b>Korekty razem:</b>	<b>(8 581)</b>	<b>8 566</b>
<i>Amortyzacja</i>	3 162	3 139
<i>Odsetki i udziały w zyskach</i>	(652)	(262)
<i>Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej</i>	(2 172)	(43)
<i>Zmiana stanu rezerw</i>	17	(127)
<i>Zmiana stanu zapasów</i>	(44 545)	(18 600)
<i>Zmiana stanu należności</i>	9 778	14 264
<i>Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów</i>	29 384	5 460
<i>Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów</i>	8 133	4 047
<i>Inne korekty</i>	(11 686)	688
<b>Gotówka z działalności operacyjnej</b>	<b>(3 902)</b>	<b>23 036</b>
<i>Podatek dochodowy od zysku (straty) przed opodatkowaniem</i>	(177)	2 250
<i>Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony</i>	(538)	(3 232)
<b>A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>(4 617)</b>	<b>22 054</b>
<b>DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA</b>		
<b>Wpływy</b>	<b>9 577</b>	<b>880</b>
<i>Zbycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych</i>	6 635	67
<i>Zbycie aktywów finansowych</i>	2 827	143
<i>Inne wpływy inwestycyjne</i>	115	670
<b>Wydatki</b>	<b>8 684</b>	<b>5 007</b>
<i>Nabycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych</i>	5 505	4 175
<i>Wydatki na aktywa finansowe</i>	1 902	-
<i>Inne wydatki inwestycyjne</i>	1 277	832
<b>B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<b>893</b>	<b>(4 127)</b>
<b>DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA</b>		
<b>Wpływy</b>	<b>2 010</b>	<b>71</b>
<i>Kredyty i pożyczki</i>	3	1
<i>Inne wpływy finansowe</i>	2 007	70
<b>Wydatki</b>	<b>383</b>	<b>5 180</b>
<i>Splaty kredytów i pożyczek</i>	-	4 725
<i>Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego</i>	383	299
<i>Odsetki</i>	-	156
<b>C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</b>	<b>1 627</b>	<b>(5 109)</b>
<b>D. Przepływy pieniężne netto razem</b>	<b>(2 097)</b>	<b>12 818</b>
<b>E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych</b>	<b>(2 097)</b>	<b>12 818</b>
<b>F. Środki pieniężne na początek okresu</b>	<b>36 492*</b>	<b>26 866</b>
<b>G. Środki pieniężne na koniec okresu</b>	<b>34 395</b>	<b>39 684</b>

\* Środki pieniężne na początek okresu różnią się o kwotę 3 192 tys. zł od wartości wykazanej na koniec okresu poprzedniego. Kwota ta stanowi Stan środków pieniężnych cdp.pl sp. z o.o. na dzień 31.12.2013r."

\*\* Dane prezentowane po korekcie.

W ramach Działalności operacyjnej Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wykazała ujemną wartość Przepływów pieniężnych netto z działalności operacyjnej w kwocie 4 617 tys. zł. Uzyskana wartość Przepływów z działalności operacyjnej jest głównie wynikiem realizowanych równolegle w ramach segmentu Produkcji gier prac nad dwoma dużymi projektami (Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz Cyberpunk 2077), co znajduje odzwierciedlenie w korekcie zmiany stanu zapasów a także realizowanej kampanii promocyjnej związanej z planowanym wprowadzeniem gry Wiedźmin 3: Dziki Gon do sprzedaży, co wpływa na koszty i wyniki bieżącego okresu. Wynikający z prowadzonej produkcji gier wzrost wartości produkcji w toku wykazany na zapasach Spółki CD PROJEKT S.A. wyniósł 48 193 tys. zł na przestrzeni 2014 roku i stanowił główny czynnik zawartej w kalkulacji przepływów korekty z tytułu zmiany stanu zapasów w kwocie 44 545 tys. zł.

Kolejna istotna korekta wynosząca 29 384 tys. zł odnosi się do zwiększenia salda zobowiązań z wyjątkiem kredytów i pożyczek. Na łączny wzrost zobowiązań Grupy Kapitałowej CD PROJEKT składa się wzrost Pozostałych zobowiązań o kwotę 33 120 tys. zł, wynikający głównie z działalności segmentu Produkcji gier i uzyskanych przez CD PROJEKT S.A. zaliczek na poczet tantiem licencyjnych wynikających z zawartych umów licencyjnych i dystrybucyjnych na grę Wiedźmin 3: Dziki Gon.

Kolejna znacząca korekta dotyczy zmiany stanu należności i wynosi 9 778 tys. zł. W korekcie znalazł odzwierciedlenie spadek należności handlowych o kwotę 10 675 tys. zł oraz wzrost pozostałych należności o 7 133 tys. zł w stosunku do 2013 roku a także zmiana wynikająca z utraty kontroli nad spółką cdp.pl.

Na pozycje Inne korekty w roku 2014 w kwocie 11 686 tys. zł składają się korekta do przepływów pieniężnych na dzień utraty kontroli nad spółką zależną wartość 13 094 tys. zł, korekta kosztów z tytułu programu motywacyjnego wartość 727 tys. zł oraz inne korekty w kwocie 681 tys. zł.

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wygenerowała dodatkowo przepływy z działalności inwestycyjnej w wartości 893 tys. zł. Największy wpływ na omawianą wartość miały wpływy z tytułu sprzedaży przez CD PROJEKT S.A. nieruchomości położonej w Nowym Sączu oraz wydatki związane ze zrealizowanymi w ramach poszczególnych segmentów Grupy Kapitałowej zakupami środków trwałych, oprogramowania komputerowego oraz inne zrealizowane wydatki inwestycyjne.

Grupa wykazała dodatkowo saldo Przepływów pieniężnych netto z działalności finansowej w kwocie 1 627 tys. zł, głównie w wyniku spłaty zobowiązania z tytułu cash pool przez cdp.pl sp. z o.o., nad którą CD PROJEKT S.A. utracił kontrolę 26 listopada 2014 roku.

W ujęciu całościowym mimo realizowanej na dużą skalę produkcji dwóch nowych gier oraz realizacji pozostałych istotnych projektów opisanych w komentarzu do rachunku zysków i strat, Grupa posiadała na koniec 2014 roku środki pieniężne w wysokości 34 395 tys. zł oraz pozostałe aktywa finansowe (jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym) wycenione na 2 745 tys. zł przy braku zobowiązań z tytułu umów kredytów i pożyczek. W odniesieniu do stanu na początku roku Środki pieniężne zmniejszy się jedynie o kwotę 5 289 tys. zł przy jednoczesnej realizacji istotnych nakładów na najważniejsze projekty to jest: Wiedźmin 3: Dziki Gon, Cyberpunk 2077 oraz GOG Galaxy.

## ■ Informacja o kredytach i pożyczkach w roku obrotowym 2014

W trakcie roku 2014 Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie wykorzystwała przyznaných linii kredytowych. Stan zadłużenia Grupy Kapitałowej z tytułu umów kredytów i pożyczek z podmiotami spoza Grupy Kapitałowej Emitenta 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	-	-
<b>RAZEM *</b>	<b>32 000</b>	-	-

\* 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 Grupy na koniec roku 2014 o 4 tys. zł, a na koniec roku 2013 o 21 tys. zł. Na różnicę składają się zobowiązania z tytułu kart kredytowych.

Na podkreślenie zasługuje fakt, iż Grupa 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 przyznanych linii kredytowych. Zabezpieczenie pozycji gotówkowej wraz z zapewnieniem dostępności długoterminowych linii kredytowych jest kluczowe dla zapewnienia płynności planowanych przez Grupę 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 ze spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie udzielała pożyczek. Podmioty z Grupy Kapitałowej 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 Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2014 roku.

## ■ Informacja o aktualnej sytuacji gospodarczej i finansowej Grupy Kapitałowej, a także ocena zarządzania zasobami finansowymi

W roku 2014 realizowany był dalszy wzrost segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier, który odpowiadał za istotną część wyniku skonsolidowanego i przepływów Grupy. Drugim ważnym segmentem z perspektywy zysku wygenerowanego na sprzedaży do odbiorców zewnętrznych był segment Produkcji gier.

Obecna sytuacja gospodarcza i finansowa Grupy Kapitałowej CD PROJEKT jest stabilna. Zarząd nie widzi zagrożeń płynności czy ograniczonej wypłacalności Grupy.

Na przestrzeni roku 2014 kapitały własne Grupy Kapitałowej uległy zwiększeniu o 1 031 tys. zł, co stanowi spadek o 1% w stosunku do stanu na koniec 2013 roku. Jednocześnie łączna wartość zobowiązań długo i krótkoterminowych zwiększyła się o 30 271 tys. zł, co stanowi wzrost o 61% w stosunku do stanu na koniec roku 2013. Głównym powodem wzrostu stanu zobowiązań jest wartość zaliczek uzyskanych na poczet przyszłych tantiem z tytułu sprzedaży gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, które są prezentowane w pozycji Pozostałe zobowiązania.

Łączny dostępny dla Grupy Kapitałowej na koniec roku 2014 limit kredytowy w ramach zawartych umów kredytowych wynosi 32 mln zł. Na dzień 31 grudnia 2014 roku Grupa 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 PKO TFI) wynosił 37 140 tys. zł, co stanowiło 24% aktywów obrotowych.

W ramach zarządzania środkami finansowymi bieżące nadwyżki 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.

Saldo należności handlowych segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier na koniec roku 2014 było o blisko połowę niższe niż na koniec roku poprzedniego. Jednocześnie w segmencie Produkcji gier saldo należności handlowych na koniec roku 2014 było 63% wyższe w stosunku do końca roku 2013 na skutek osiągnięcia w ramach segmentu produkcji w 4 kwartale 2014 roku istotnie wyższej sprzedaży niż miało to miejsce w 4 kwartale roku ubiegłego. Łącznie na koniec roku 2014 w ramach Grupy Kapitałowej skonsolidowane saldo należności handlowych uległo zmniejszeniu o 10 675 tys. zł to jest o 63%. Spadek ten wynikał głównie ze sprzedaży spółki zależnej cdp.pl i nie uwzględnienia wykazywanych przez nią należności handlowych na koniec roku 2014 w wartości skonsolidowanych należnościach handlowych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

## ■ Opis i ocena czynników oraz nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności Grupy 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 umarzanych 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 tys. 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**

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT 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 Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

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

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

## ■ Misja Grupy CD PROJEKT

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

Konsekwentnie dążymy do wejścia do ścisłej światowej czołówki firm mających najlepsze gry, które regularnie pojawiają się na światowych listach przebojów. Chcemy, żeby nasza 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 Grupy Kapitałowej

Grupa upatruje następujące kluczowe obszary rozwoju w roku 2015 i w latach kolejnych:

## ■ Produkcja gier

CD PROJEKT S.A. poprzez wewnętrzne studio CD PROJEKT RED jest deweloperem najwyższej klasy gier wideo i producentem znanych na całym świecie gier RPG opartych na własnej marce 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 Grupy 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 umożliwia 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.

## ■ Globalna cyfrowa dystrybucja gier

Globalna cyfrowa dystrybucja gier jest jednym z najmłodszych i najbardziej dynamicznych segmentów w branży gier komputerowych. Stały wzrost tego segmentu wynika z rozpoczętej kilka lat temu migracji klientów z klasycznych kanałów dystrybucji gier do serwisów oferujących możliwość zakupu i ściągnięcia gier za pośrednictwem internetu.

W 2014 roku w ramach gog.com prowadzone były prace nad rozwojem serwisu i poszerzeniem jego oferty, a także udostępnieniem nowych funkcjonalności. Wprowadzono m.in. pierwszą lokalną tj. francuską wersję językową serwisu, dostępnego do tej pory jedynie w języku angielskim. Kolejna, niemiecka wersja językowa serwisu, została uruchomiona 26 lutego 2015 roku. Obecnie trwają prace nad udostępnieniem kolejnych wersji językowych serwisu.

Od połowy 2014 roku Spółka prowadzi również testy nowej technologii, GOG Galaxy, pozwalającej m.in. na rozgrywkę online w trybie multiplayer. Unikalną cechą technologii GOG Galaxy jest jej neutralność jeśli chodzi o platformę z jakiej korzysta gracz. Początkowo ze wspólnego grania będą mogli korzystać użytkownicy GOG.com oraz Steam, ale z czasem mają do nich dołączyć również inne serwisy.

W ocenie Spółki planowane modyfikacje umożliwią GOG.com zarówno rozszerzenie oferty produktów, jak i dotarcie do nowych klientów i w ten sposób potencjalnie mogą mieć wpływ na dynamikę przyszłych przychodów spółki zależnej.

## ■ Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Grupy Kapitałowej

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

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

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

W segmencie Globalnej cyfrowej dystrybucji gier elementem wspierającym utrzymanie dotychczasowego wysokiego wskaźnika wzrostu sprzedaży będzie skłonność konsumentów do dokonywania zakupów gier bezpośrednio przez internet. Istotne dla dalszego rozwoju platformy GOG.com w najbliższym czasie będzie pozyskiwanie kolejnych nowych produktów. Spółka zamierza koncentrować się na pozyskiwaniu nowszych lub premierowych produktów, w tym gier od niezależnych twórców, które będą oferowane graczom w cenach powyżej 9,99 USD. Od czerwca 2014 roku GOG.com prowadzi testy technologii GOG Galaxy, pozwalającej m.in. na rozgrywkę online w trybie multiplayer, której zaimplementowanie ma pozwolić na m.in. poszerzenie oferty o tytuły pozwalające na sieciową rozgrywkę dla wielu graczy.

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

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

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 Grupa dysponowała środkami pieniężnymi i ich ekwiwalentami w wysokości 34 395 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 Grupy to środki własne oraz kredyty bankowe. Na dzień 31 grudnia 2014 roku Grupa 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
<b>Wynagrodzenia Członków Zarządu:</b>			
<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 zatwierdzany 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 i jej Grupy Kapitałowej

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 jest w 100% własnością CD PROJEKT S.A.

Zgodnie z informacjami zawartymi w raporcie bieżącym nr 19/2014 z dnia 26 listopada 2014 roku CD PROJEKT S.A. zmniejszyła swój udział w kapitale zakładowym podmiotu zależnego cdp.pl sp. z o.o. do poziomu 8,29% tym samym zaprzestając konsolidacji wyników spółki w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i wycofując się z działalności prezentowanej dotychczas w ramach segmentu Dystrybucji gier i filmów w Polsce.

W dniu 19 grudnia 2014 roku w ramach podatkowej grupy kapitałowej CD PROJEKT S.A. dokonała zbycia wszystkich 200 tys. akcji spółki CD PROJEKT Brands S.A. na rzecz należącej w 100% do Emitenta spółki Brand Projekt sp. z o.o.

W roku 2014 nie nastąpiły inne istotne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej.

# 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 <sup>(1)</sup>	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. <sup>(2)</sup>	9 000 000	9,48%	9 000 000	9,48%
AVIVA OFE <sup>(3)</sup>	4 940 000	5,20%	4 940 000	5,20%
Amplico PTE S.A. <sup>(4)</sup>	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 Skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej CD PROJEKT 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 dominującej 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 powiązаными

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

- sprzedaż licencji pomiędzy CD PROJEKT S.A. a cdp.pl. sp. z o.o. oraz GOG Ltd. w ramach działalności realizowanej przez poszczególne podmioty,
- konsolidacja rachunków bankowych w ramach Grupy Kapitałowej na podstawie umowy cash pooling,
- świadczenie usług typu: księgowość, prowadzenia kadr i płac, prawne, finansowe, administracyjne i zarządcze realizowane głównie przez CD PROJEKT S.A. na rzecz podmiotów zależnych,
- podnajem powierzchni biurowej,
- sprzedaż usług GOG Poland sp. z o.o. na rzecz GOG Ltd. Związanych z obsługą platformy GOG.com.

inne nieistotne wynikające z bieżącej działalności operacyjnej, np. refakturowanie wspólnie poniesionych kosztów.

Transakcje pomiędzy podmiotami powiązаными 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 powiązаными zawarta jest w Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2014 roku.

Ponadto w roku 2014 miały miejsce następujące jednorazowe transakcje w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT:

- w dniu 12 maja 2014 roku Spółka dominująca dokonała zbycia na rzecz spółki zależnej cdp.pl sp. z o.o. 9 tys. 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 dominująca 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 tys. 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

Grupa Kapitałowa 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 Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 31 grudnia 2014 roku znajdują się w pozycji Wartości niematerialne i prawne o łącznej wartości 39 602 tys. zł, której główne składniki to marka korporacyjna CD PROJEKT oraz znak towarowy The Witcher. Ponadto Grupa wykazuje w sprawozdaniu z sytuacji finansowej Wartość firmy stanowiącą nadwyżkę kosztu połączenia jednostek gospodarczych nad udziałem Spółki w wartości godziwej netto zidentyfikowanego na dzień przejęcia aktywów, zobowiązań i zobowiązań warunkowych jednostki przejmowanej w wysokości 46 417 tys. zł.

Na dzień 31 grudnia 2013 roku Grupa posiadała rzeczowe aktywa trwałe w wartości 5 499 tys. zł. Największą pozycję aktywów trwałych stanowią poniesione nakłady adaptacyjne na wykorzystywaną przez spółki Grupy powierzchnię biurową prezentowane w pozycji budynki i budowle w wartości księgowej netto 2 245 tys. zł oraz stanowiące w większości wyposażenie biurowe maszyny i urządzenia w wartości księgowej netto 2 082 tys. zł.

W 2014 roku bieżące nadwyżki gotówkowe były 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 34 395 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 Grupa posiadała jednostki TFI o wartości 2 745 tys. zł wykazane w Pozostałych aktywach finansowych.

Główne nakłady na projekty długoterminowe realizowane w ramach Grupy ponoszone były w roku obrotowym 2014 oraz do daty publikacji niniejszego sprawozdania w związku z realizowaną produkcją gier wideo. Poniesione nakłady wykazywane na zapasach segmentu produkcji gier składają się między innymi z półproduktów i produkcji w toku powstającej w procesie produkcji gier oraz produktów gotowych. Na dzień 31 grudnia 2014 zapasy segmentu produkcji gier 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 88 460 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 Spółki Grupy CD PROJEKT finansowały 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 Grupy Kapitałowej

### ■ Czynniki ryzyka i zagrożenia specyficzne dla działalności Grupy (opis nie uwzględnia czynników ryzyka specyficznych dla spółki cdp.pl na którą Grupa utraciła kontrolę z dniem 26 listopada 2014 roku)

#### Ryzyko związane z odbiorcami

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

Ostatecznymi konsumentami produktów i użytkownikami serwisów Grupy CD PROJEKT są klienci detaliczni, osoby fizyczne. Zapotrzebowanie na produkty i serwisy oferowane spółki z grupy może podlegać zmieniającym się modom, trendom rynkowym lub nagłym zmianom percepcji określonych grup klientów. Za pośrednictwem Internetu, w tym między innymi forów dyskusyjnych czy mediów społecznościowych, odbiorcy produktów i serwisów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT mają możliwość błyskawicznej, masowej komunikacji i szerokiego wzajemnego oddziaływania na opinie i przekonania. Ewentualne nieprzewidziane zmiany sytuacji i percepcji grup klientów lub kreatorów opinii publicznej kształtują się poza kontrolą CD PROJEKT S.A. i jej podmiotów zależnych. Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT przywiązują szczególną uwagę do prowadzonej aktywnej komunikacji z użytkownikami końcowymi. Zgodnie z misją Grupy zarówno CD PROJEKT S.A., jak i jej podmioty zależne stawiają na uważną, otwartą i szczerą komunikację, dzięki której buduje się zaufanie i trwałe relacje z klientami.

#### Ryzyko utraty znaczących dostawców

Działalność GOG Ltd. opiera się na współpracy z twórcami, producentami i wydawcami gier i filmów, od których spółka nabywa prawa do ich sprzedaży detalicznej przez Internet. Spółka stara się minimalizować potencjalne ryzyko utraty dostawców poprzez utrzymywanie dobrych relacji handlowych a także dywersyfikację źródeł dostaw i ciągłe działania mające na celu pozyskanie nowych dostawców oferowanych produktów.

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

## Ryzyko błędnego oszacowania nakładów i przyszłej sprzedaży

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

## Ryzyko opóźnień w produkcji gier

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

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

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

## Ryzyko utraty płynności i ryzyko kredytowe

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

W ramach działalności operacyjnej, w celu ograniczenia ryzyka niewypłacalności nabywców, prowadzony jest ciągły monitoring sptywu należności, a windykacja trudnych należności zlecana jest zewnętrznym, wyspecjalizowanym podmiotom. W ramach działalności grupy kapitałowej występują przypadki koncentracji największych odbiorców, do których sprzedaż przekracza 10% łącznych przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

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

Na datę publikacji niniejszego sprawozdania Grupa Kapitałowa CD PROJEKT ma zapewniony dostęp do finansowania zewnętrznego, w postaci kredytów bankowych, jak również dysponuje rezerwowymi zasobami finansowymi w formie gotówki oraz jednostek uczestnictwa w funduszach inwestycyjnych PKO TFI inwestujących w instrumenty dłużne o niskim poziomie ryzyka z możliwością wypłaty zainwestowanych środków w każdym momencie trwania inwestycji. Na poziomie całej Grupy proces zarządzania gotówką odbywa się w taki sposób, że posiadane nadwyżki gotówkowe w jednych podmiotach wchodzących w skład Grupy Kapitałowej CD PROJEKT mogą być pożyczane innym podmiotom 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 Spółek z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT może wymagać dostępu do środków finansowych pochodzących między innymi z umów kredytowych oraz umów leasingu. Wypowiedzenie umów kredytowych lub umów leasingu może spowodować konieczność znalezienia alternatywnych źródeł finansowania. Zawarte przez Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT umowy kredytowe, a także umowy leasingu oparte są o zmienną stopę procentową. Wzrost kosztu kapitału może mieć negatywny wpływ na wyniki osiągane przez spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

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

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

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

W celu przeciwdziałania utraty dostawców i odbiorców spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT starają się utrzymywać dobre relacje ze swoimi partnerami handlowymi. Jednocześnie spółki Grupy starają się dywersyfikować zarówno źródła dostaw, jak i kanały sprzedaży.

## Ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

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

## Ryzyko związane z rozwojem nowych technologii

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

Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT starają się monitorować zmiany technologii mogące mieć wpływ na prowadzoną działalność i na bieżąco adaptować strategię do pojawiających się zmian technologicznych.

#### Testy na utratę wartości aktywów

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

#### Ryzyko walutowe:

##### Ryzyko umocnienia kursu PLN w stosunku do EUR i USD

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

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

##### Ryzyko osłabienia kursu PLN w stosunku do EUR i USD

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

W 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 Grupa 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 Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Negatywna sytuacja makroekonomiczna lub polityczna może powodować zachowawcze postawy konsumentów lub pojawienie się ograniczeń możliwości sprzedaży w konsekwencji wprowadzonych 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. Spółki

grupy kapitałowej starają się monitorować wpływ sytuacji globalnej na rynki, na których operują i w miarę możliwości maksymalnie dostosowywać prowadzoną działalność do zmieniającej się sytuacji.

#### Ryzyko związane ze zmianami regulacji prawnych oraz ryzyko różnych jurysdykcji

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

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

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

#### Ryzyko związane z działaniami konkurentów

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

## 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 zasądzonej powództwo złożył także Skarb Państwa. W dniu 18 marca 2015 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 Naczelnym Sądzie Administracyjnym 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 przesłała 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.

Sprawozdanie finansowe GOG Ltd. było badane przez firmę MGI Gregoriou & CO Ltd.

Szczegółowa informacja o wynagrodzeniu podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych Spółki za rok obrotowy 2014 zamieszczona została w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2014 roku w nocie nr 60 Informacje o transakcjach z podmiotami dokonującymi badania sprawozdań finansowych.

# Podpisy do Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

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



CD PROJEKT®

[WWW.CDPROJEKT.COM](http://WWW.CDPROJEKT.COM)