



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT
ZA OKRES OD 1 STYCZNIA DO 30 CZERWCA 2015 ROKU

1

Informacje ogólne

I. Kluczowe czynniki mające wpływ na wyniki Grupy i istotne zdarzenia pierwszego półrocza 2015 do dnia publikacji sprawozdania

1. Pierwsze półrocze 2015 r. było najintensywniejszym okresem kampanii marketingowej i PR-owej poprzedzającej premierę gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Globalny debiut najnowszej gry studia CD PROJEKT RED wspierała kampania o największej skali w historii Spółki, obejmująca zarówno media elektroniczne jak i tradycyjne takie jak TV, radio, prasę, kina, reklamę zewnętrzną, marketing w punktach sprzedaży oraz liczne wydarzenia towarzyszące, co w rezultacie przełożyło się na ogromne zainteresowanie tytułem.
2. W ramach przedpremierowej kampanii gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, na specjalnie zorganizowanych pokazach w Stanach Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii, Niemczech, Francji, Skandynawii, Japonii, Rosji, Brazylii, Australii, Hong Kongu, Zjednoczonych Emiratach Arabskich i w Polsce gra udostępniona była setkom dziennikarzy i youtuberów. Efektem pokazów były tysiące publikacji i wywiadów w mediach elektronicznych i papierowych. Najnowsza odsłona Wiedźmina stała się tematem okładkowym ponad 100 gazet na całym świecie.
3. 23 kwietnia w amerykańskiej telewizji zadebiutował spot TV gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, którego emisja kontynuowana była w kolejnych tygodniach w wielu stacjach telewizyjnych, w 14 krajach na całym świecie.
4. Jeszcze przed premierą gra Wiedźmin 3: Dziki Gon uzyskała ponad 200 nagród stając się tym samym jedną z najbardziej nagradzanych gier kiedykolwiek wyprodukowanych na świecie.
5. 11 maja, tj. na siedem dni przed premierą gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, Spółka ogłosiła, że ilość zamówień przedsprzedażowych tego tytułu przekroczyła milion egzemplarzy. Pięć dni później liczba ta zwiększyła się o kolejnych pięćset tysięcy zamówień przedpremierowych.
6. Dzień przed premierą gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, 18 maja, warszawską siedzibę firmy CD PROJEKT odwiedziła Premier Ewa Kopacz a 19 maja, w dniu premiery gry, członkowie zarządu Spółki gościli na śniadaniu u Prezydenta Bronisława Komorowskiego.
7. 19 maja 2015 roku odbyła się światowa premiera gry Wiedźmin 3: Dziki Gon na komputery PC, konsole PlayStation 4 oraz Xbox One. Gra wydana została jednocześnie w piętnastu wersjach językowych.
8. Po miesiącu od premiery gra Wiedźmin 3: Dziki Gon posiadała w najpopularniejszym na świecie serwisie oceny gier Metacritic średnie oceny, w wersji na komputery PC: 94/100, na konsolę PlayStation 4: 92/100, zaś na konsolę Xbox: One 91/100 co klasyfikuje najnowszą produkcję Spółki w niekwestionowanym topie gier wideo na świecie.
9. Sprzedaż gry Wiedźmin 3: Dziki Gon przez pierwszych 6 tygodni od premiery, do dnia 30 czerwca 2015 wyniosła 6 014 576 szt.
10. W okresie poprzedzającym premierę gry Wiedźmin 3: Dziki Gon CD PROJEKT wraz z partnerami biznesowymi wprowadził na rynek szereg produktów towarzyszących bazujących na marce The Witcher: grę planszową w wersji pudełkowej i elektronicznej, grę typu MOBA na urządzenia mobilne, dwie serie komiksów, oficjalny poradnik Prima Guide, książkę „Wiedźmin. Kompendium o świecie gier”, kolekcje ubrań i koszulek oraz gadzety dla graczy.
11. 7 kwietnia 2015 roku studio CD PROJEKT RED ogłosiło dwa duże, płatne dodatki do gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, z których premiera pierwszego planowana jest na październik bieżącego roku, a drugiego na rok przyszły. „Serca z Kamienia” oraz „Krew i Wino” to w sumie ponad trzydzieści godzin rozgrywki oraz zupełnie nowa zawartość, przedmioty, przeciwnicy, bohaterowie zarówno nowi jak i znani dotychczas przez fanów uniwersum.
12. 26 lutego 2015 roku platforma GOG.com uruchomiła drugą po francuskiej - niemiecką wersję językową swojego serwisu. Niemieckojęzycznym klientom serwis zaoferował nie tylko w pełni zlokalizowaną stronę czy gry, ale także dedykowaną, niemieckojęzyczną obsługę klienta i udostępnił popularne wśród niemieckich klientów metody płatności.
13. W kwietniu platforma GOG.com uruchomiła kolejną, rosyjskojęzyczną wersję platformy wraz z pełną rosyjskojęzyczną obsługą klientów.
14. W maju 2015 roku udostępniono wszystkim użytkownikom serwisu GOG.com wersję beta klienta GOG Galaxy. Za pomocą GOG Galaxy instalację wybranej gry można dokonać „jednym kliknięciem”, a aktualizacje dla całej biblioteki ponad 1100 tytułów GOG.com dokonują się automatycznie. W ramach dodatkowego zabezpieczenia zakupionych gier, GOG Galaxy oferuje także możliwość ściągnięcia kopii zapasowej każdej gry bez zabezpieczeń DRM. Technologia GOG Galaxy umożliwia graczom rozgrywkę sieciową oraz wykorzystanie funkcjonalności sieciowych powszechnie występujących w obecnie produkowanych

grach. Tym samym dzięki GOG Galaxy oferta serwisu GOG.com może być w przyszłości rozwijana o produkty wymagające obsługi funkcji sieciowych dotychczas z przyczyn technicznych nie oferowanych w serwisie GOG.com.

15. W czerwcu Spółka ogłosiła, że podczas dwóch pierwszych tygodni prawie 700 tys. graczy aktywowało grę Wiedźmin 3: Dziki Gon z wykorzystaniem technologii GOG Galaxy. W sumie, w tym okresie dostarczono do graczy ponad 21,5 Petabajta danych. W ciągu tych dwóch tygodni gracze spędzili ponad 15 milionów godzin grając w Wiedźmina z GOG Galaxy.
16. Do katalogu wydawców platformy GOG.com dołączyła firma Telltale Games, producent innowacyjnych gier przygodowych takich jak Game of Thrones: A Telltale Game Series czy Walking Dead. Obecnie GOG.com ma w swojej ofercie większość tytułów tego producenta.
17. W maju 2015 roku GOG Ltd. wypłacił na rzecz jedyne go akcjonariusza, CD PROJEKT S.A. dywidendę w wysokości 1,8 mln EUR. GOG Ltd. nie posiada żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek, a stan środków pieniężnych na koniec czerwca 2014 wynosił 27 395 tys. zł.
18. Skonsolidowane przychody Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2015 roku wyniosły 512 635 tys. zł. Przychody w ramach poszczególnych segmentów działalności Grupy w odniesieniu sprzedaży do klientów zewnętrznych wyniosły:

Produkcja gier: 448 592 tys. zł;
Globalna cyfrowa dystrybucja gier: 63 899 tys. zł;
Inne: 143 tys. zł.
19. EBITDA Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za pierwsze półrocze 2015 roku wyniosła 290 771 tys. zł.
20. Skonsolidowany zysk netto Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2015 roku wyniósł 236 252 tys. zł.
21. Na koniec czerwca 2015 roku Grupa posiadała środki pieniężne i ich ekwiwalenty w wysokości 164 196 tys. zł oraz pozostałe aktywa finansowe o wartości 2 773 tys. zł, na które składają się zakupione w celu ulokowania bieżących nadwyżek finansowych jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO TFI.

II. Opis działalności gospodarczej

■ Informacje ogólne o prowadzonej działalności gospodarczej w pierwszym półroczu 2015 roku

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

Produkcja gier,

Globalna cyfrowa dystrybucja gier,

Inne.

■ Produkcja gier - informacje ogólne

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

Spółka prowadzi aktywną sprzedaż wyprodukowanych wcześniej gier Wiedźmin oraz Wiedźmin 2: Zabójcy Królów w wersjach na poszczególne platformy sprzętowe zarówno w tradycyjnych kanałach dystrybucji, jak i za pośrednictwem czołowych platform cyfrowej dystrybucji gier komputerowych na świecie. Łącznie obie części Wiedźmina uzyskały około 200 nagród na całym świecie, a całkowita sprzedaż gier przekroczyła 10 milionów egzemplarzy.

Premiera gry Wiedźmin 3: Dziki Gon odbyła się 19 maja bieżącego roku w 15 wersjach językowych równocześnie na komputery PC oraz konsole PlayStation 4 i Xbox One. Tytuł spotkał się z bardzo dużym zainteresowaniem ze strony graczy oraz uznaniem światowych mediów zaś sama gra jeszcze przed premierą zdobyła ponad 200 nagród. W ciągu pierwszych sześciu tygodni od premiery to jest do dnia 30 czerwca 2015 roku sprzedaż gry Wiedźmin 3: Dziki Gon na całym świecie wyniosła 6.014.576 sztuk.

Największe projekty realizowane obecnie w studio to dwa duże, ogłoszone w kwietniu bieżącego roku, płatne dodatki do gry Wiedźmin 3: Dziki Gon - „Serca z Kamienia” oraz „Krew i Wino”, a także najwyższej klasy duża gra role-playing Cyberpunk 2077. Premiera pierwszego z dodatków - „Serca z Kamienia” - zaplanowana została na październik bieżącego roku. Premiera dodatku „Krew i Wino” planowana jest na rok 2016.

Oprócz produkcji płatnych dodatków do gry Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz gry Cyberpunk 2077, Spółka intensywnie rozwija franczyzę i ofertę produktów towarzyszących osadzonych w wiedźmińskim uniwersum, w tym realizowanych 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. W styczniu 2015 roku miała miejsce premiera sieciowej gry mobilnej The Witcher Battle Arena przeznaczonej na tablety i zaawansowane smartphony z systemem iOS oraz Android. Dostępne są również m.in. dwie serie komiksów zrealizowane przez Dark Horse Comics, oficjalny poradnik do gry Prima Guide, książka „Wiedźmin. Kompendium o świecie gier” oraz gadzety i ubrania z wiedźmińskiego uniwersum sprzedawane między innymi przez międzynarodowy sklep internetowy www.witcherstore.com.

Od lipca 2013 roku studio obecne jest również w Krakowie, gdzie działający na terenie Krakowskiego Parku Technologicznego zespół pracuje nad kolejnymi produkcjami Spółki. Od sierpnia 2014 roku w ramach utworzonej spółki zależnej CD PROJEKT Inc. Grupa posiada biuro w Kalifornii, którego głównym celem jest koordynacja działań wydawniczych i promocyjnych własnych produktów na terenie Ameryki Północnej.

■ Produkcja gier - kluczowe wydarzenia pierwszego półroczu 2015 roku

Pierwsze półrocze 2015 r. było najintensywniejszym okresem kampanii marketingowej i PR-owej poprzedzającej premierę gry Wiedźmin 3: Dziki Gon i obfitowało w szereg wydarzeń promujących i wspierających debiut najnowszego tytułu studio CD PROJEKT RED.

W styczniu i marcu bieżącego roku odbyły się pokazy gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, podczas których przez kilka godzin zaproszeni z całego świata dziennikarze mogli po raz pierwszy zagrać w będącą jeszcze w fazie produkcji i testów 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, a także w Niemczech, Francji, Skandynawii, Brazylii, Rosji, Japonii, Hong Kongu i Zjednoczonych Emiratach Arabskich. W sumie w grę Wiedźmin 3: Dziki Gon zagrało ponad 300 dziennikarzy z 23 krajów czego efektem było kilkaset obszernych publikacji na całym świecie.

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 urządzenia z systemami iOS i Android. Projekt zrealizowano w popularnym modelu F2P (free to play), który nie wymaga od gracza zakupu tytułu ani płacenia abonamentu. Twórcom zależało szczególnie na uczciwości rozgrywki i zachowaniu równości szans, dlatego gra nie zawiera mechanizmów typu „płać, by wygrać”, a wszystkie jej elementy składowe można odblokować poprzez udział w rozgrywkach. Premiera gry poprzedzona była beta testami w Szwecji i Kanadzie. Po niespełna 3 tygodniach od premiery, spółka ogłosiła, że gra została pobrana ponad 1 milion razy.

7 kwietnia 2015 roku studio CD PROJEKT RED ogłosiło dwa duże, płatne dodatki do gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, z których premiera pierwszego planowana jest na październik bieżącego roku, a drugiego na rok 2016. „Serca z Kamienia” oraz „Krew i Wino” to w sumie ponad trzydzieści godzin rozgrywki oraz zupełnie nowa zawartość, przedmioty, przeciwnicy, bohaterowie. Pakiet dodatków jest już dostępny w cyfrowej sprzedaży, zarówno na komputery PC, jak i konsole PlayStation 4 i Xbox One.

W dniach 16 i 17 kwietnia biuro CD PROJEKT RED odwiedzili youtuberzy ze Stanów Zjednoczonych, Kanady, Brazylii, Norwegii, Szwecji, Niemiec, Rosji oraz Polski. Znalazły się wśród nich takie postaci jak Angry Joe (2 miliony subskrybentów) czy Coisa de Nerd (2,8 milionów subskrybentów). Podczas pobytu w Warszawie youtuberzy mieli możliwość swobodnego grania w grę Wiedźmin 3: Dziki Gon przez dwa dni. Stworzone podczas tego spotkania materiały z gry oraz wywiady z jej twórcami do dnia premiery w sumie zostały odtworzone ponad 11 milionów razy.

16 kwietnia bieżącego roku ogłoszono, że produkcja najnowszego tytułu CD PROJEKT RED dobiegła końca - gra Wiedźmin 3: Dziki Gon otrzymała status GOLD i trafiła do tłoczni.

23 kwietnia w amerykańskiej telewizji zadebiutował spot TV gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, wyemitowany w bloku reklamowym towarzyszącym emisji ostatniego odcinka serialu Wikingowie na kanale History Channel. Kontynuowana w kolejnych tygodniach emisja spotu miała miejsce w wielu zagranicznych telewizjach, takich jak AMC, ESPN1, NBC Sports czy BBC America, na kluczowych sprzedażowych rynkach, do których należą Stany Zjednoczone, Wielka Brytania, Francja, Niemcy, Polska, Rosja czy Australia. Reklama telewizyjna towarzyszyła premierze gry w 14 krajach.

Także w kwietniu otwarty został międzynarodowy sklep internetowy z gadżetami oraz ubraniami z wiedźmińskiego uniwersum www.witcherstore.com oraz zadebiutował pierwszy numer drugiej serii komiksu The Witcher wydawanego we współpracy z wydawnictwem Dark Horse Comics.

Najintensywniejszy okres, zarówno kampanii telewizyjnej, jak i internetowej oraz obejmującej inne media, przypadł na okres dwóch tygodni poprzedzających premierę gry oraz na tydzień premierowy. Poza emisją spotu TV, dużym wsparciem dla kampanii były działania w internecie i publikowane na oficjalnym kanale YouTube materiały wideo, w tym zwiastun filmowy „A Night to Remember” oraz filmy prezentujące rozgrywkę, zatytułowane „Gameplay Trailer” oraz „Go Your Way”. Materiał na temat gry Wiedźmin 3: Dziki Gon pojawił się również w popularnym amerykańskim show prowadzonym przez Conana O’Briena.

Podczas kampanii promocyjnej wykorzystano również dedykowane grze materiały, tzw. POS (Point of Sale), które znajdowały się na kluczowych sprzedażowych rynkach, w najważniejszych sklepach, zarówno tradycyjnych, jak i internetowych, takich jak GameStop, GAME, EB Games, Toys R Us, Amazon, Media Markt, Saturn czy mVideo. W Stanach Zjednoczonych w promocję gry zaangażowana została również jedna z największych sieci restauracji fast food Carls Jr., oferująca m.in. specjalne zestawy Wiedźmin 3: Dziki Gon.

Na siedem dni przed premierą gry Wiedźmin 3: Dziki Gon studio CD PROJEKT RED ogłosiło, że ilość zamówień przedsprzedażowych tego tytułu przekroczyła milion egzemplarzy. Pięć dni później liczba ta zwiększyła się o kolejne pięćset tysięcy złożonych zamówień przedpremierowych.

W przeddzień premiery tytułu siedzibę firmy CD PROJEKT odwiedziła Premier Rzeczypospolitej Polski - Ewa Kopacz.

W dniu premiery gry członkowie zarządu Spółki CD PROJEKT gościli w Belwederze na śniadaniu u Prezydenta Rzeczypospolitej Polskiej - Bronisława Komorowskiego.

19 maja odbyła się światowa premiera gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. O północy w kilku lokalizacjach w Polsce dystrybutor tej gry - firma cdp.pl, zorganizowała tzw. nocne otwarcia, czyli sprzedaż gry połączoną ze spotkaniami z twórcami tytułu oraz konkursami z nagrodami. Od momentu premiery gry Wiedźmin 3: Dziki Gon studio CD PROJEKT RED rozpoczęło udostępnianie swoim graczom zapowiedzianych wcześniej 16 darmowych DLC. W ramach poprawy jakości rozgrywki pojawiają się także tzw. patche, czyli poprawki eliminujące błędy w grze oraz wprowadzające dodatkowe funkcjonalności.

Ponadto w maju 2015 wydany został „Wiedźmin. Kompendium o świecie gier” ilustrowany przewodnik po świecie Wiedźmina, zawierający informacje o lokalizacjach, potworach które je zamieszkują, czy broni, której używają Wiedźmini by te potwory zgładzić, a także oficjalny poradnik do gry Wiedźmin 3: Dziki Gon dostępny dzięki współpracy ze znaną na świecie firmą - Prima Games.

Po miesiącu od premiery gra Wiedźmin 3: Dziki Gon uzyskała w najpopularniejszym na świecie serwisie agregującym oceny krytyków - Metacritic, następujące średnie noty:

- wersja na komputery PC: 94/100 - trzeci najlepszy wynik w całej, 14-letniej historii serwisu Metacritic
- wersja na konsolę PlayStation 4: 92/100 - trzeci najlepszy na świecie wynik w historii platformy PlayStation 4
- wersja na konsolę Xbox One 91/100 - drugi najlepszy na świecie wynik w historii platformy Xbox One

Sprzedaż gry Wiedźmin 3: Dziki Gon realizowana była przez CD PROJEKT S.A. w trzech głównych modelach biznesowych:

- sprzedaż praw do dystrybucji gry na określonym terytorium (w wersji pudełkowej lub cyfrowej) rozliczana post factum na podstawie sporządzanych przez partnerów Spółki miesięcznych lub kwartalnych raportów sprzedaży lub raportów licencyjnych;
- sprzedaż fizycznych pudełkowych produktów (gier w pudełkach) do partnerów dystrybucyjnych;
- sprzedaż pakietów kodów uprawniających do pobrania i instalacji gry.

Przez pierwszych 6 tygodni od premiery gry Wiedźmin 3: Dziki Gon (tj. do dnia 30 czerwca 2015 r.) łączna sprzedaż gry zrealizowana w ramach powyższych modeli współpracy i wykazana w przychodach Spółki za pierwsze półrocze 2015 wyniosła 6 014 576 szt.

■ Globalna cyfrowa dystrybucja gier - informacje ogólne

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

Platforma została uruchomiona we wrześniu 2008 roku. Pierwotną misją GOG.com była rewitalizacja 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. 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 2012 roku na platformie GOG.com dostępne są również gry na komputery Apple, a od 2014 także na system operacyjny Linux. Obecnie serwis dostępny jest również w wersji francuskiej, niemieckiej i rosyjskiej oferując klientom nie tylko w pełni zlokalizowaną stronę czy gry, ale także dedykowaną obsługę klienta i popularne, lokalne metody płatności.

W tej chwili w serwisie dostępnych jest blisko 1200 tytułów od ponad 300 wydawców i producentów gier, w tym między innymi tak rozpoznawalnych jak: Electronic Arts, Disney, Activision, Ubisoft, Hasbro czy Warner Bros. 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 najszerszymi 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.

Za pośrednictwem serwisu GOG.com Grupa sprzedaje również własne produkty w wersji na komputery PC oraz Mac i Linux, tj. gry Wiedźmin, Wiedźmin 2: Zabójcy Królów, Wiedźmin 3: Dziki Gon, The Witcher Adventure Game bezpośrednio klientom detalicznym. GOG.com prowadzi także przedsprzedaż pakietu dodatków do Wiedźmina 3: Dziki Gon.

■ Globalna cyfrowa dystrybucja gier - kluczowe wydarzenia pierwszego półrocza 2015 roku

W ramach segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier ważnym wydarzeniem było uruchomienie w dniu 26 lutego serwisu GOG.com w języku niemieckim. Wersja niemiecka była drugą lokalną wersją serwisu GOG.com po uruchomionej w listopadzie 2014 roku wersji francuskiej. Niemieckojęzycznym klientom serwis zaoferował nie tylko w pełni zlokalizowaną stronę czy gry, ale także dedykowaną niemieckojęzyczną obsługę klienta i udostępnił popularne wśród niemieckich klientów metody płatności takie jak Sofort, Giroplay i Paysafecard. Wydarzeniu towarzyszyła specjalna promocja na gry w języku niemieckim. Premiera niemieckojęzycznej wersji serwisu odbiła się szerokim echem w prasie niemieckiej.

Na początku marca miała miejsce 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.

W kwietniu platforma GOG.com uruchomiła kolejną, po francuskiej i niemieckiej, rosyjskojęzyczną wersję platformy oraz obsługę klienta w języku rosyjskim. Wydarzeniu temu towarzyszyła akcja promocyjna, podczas której ponad 30 tytułów gier w języku rosyjskim dostępnych było z atrakcyjnym rabatem, a także wydanie klasycznych gier stworzonych w krajach rosyjskojęzycznych.

W maju 2015 roku udostępniono wszystkim użytkownikom serwisu GOG.com wersję beta klienta GOG Galaxy. Celem wdrożenia GOG Galaxy jest umożliwienie wprowadzania nowych, dużych gier do katalogu platformy oraz zapewnienie własnego, autorskiego rozwiązania obsługującego funkcje sieciowe oferowanych gier. Za pomocą GOG Galaxy instalacji gry można dokonać „jednym kliknięciem”, a aktualizacje dla całej biblioteki tytułów GOG.com dokonują się automatycznie. Obie funkcje są opcjonalne. W ramach dodatkowego zabezpieczenia zakupionych gier, GOG Galaxy oferuje możliwość ściągnięcia kopii zapasowej każdej gry bez zabezpieczeń DRM. Technologia GOG Galaxy daje także możliwość rozgrywki w trybie online dla wielu graczy, pozwala zdobywać osiągnięcia w grach czy śledzić czas trwania rozgrywki. GOG Galaxy jest nadal w fazie beta i trwają prace nad jego dalszym rozwojem oraz wprowadzeniem kolejnych funkcjonalności. W wersji GOG Galaxy 1.1 beta, wydanej w sierpniu wprowadzono unikalną opcję „roll-back”, czyli możliwość cofnięcia gry do stanu sprzed aktualizacji (np. po aktualizacji tzw. patchem, który wywołał niechciane przez gracza zmiany w grze). Premiera wersji beta klienta GOG Galaxy odbiła się szerokim echem w świecie graczy, wywołała duże zainteresowanie mediów, a także przyczyniła się do powiększenia liczby użytkowników platformy GOG.com.

Kluczowym testem dla klienta GOG Galaxy była premiera gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Setki tysięcy graczy, którzy zakupili grę w wersji pudełkowej na komputery PC otrzymało w zestawie klucz do gry w wersji elektronicznej na GOG.com, a GOG Galaxy był platformą odpowiedzialną za jej instalację i dostarczenie tzw. day-1 patcha. Tylko podczas dwóch pierwszych tygodni prawie 700 tys. graczy aktywowało grę na platformie GOG. Był to ważny test dla całej technologicznej infrastruktury GOG Galaxy, gdyż w szczytowym okresie gracze pobierali niezbędne dane i aktywowali trzy instalacje Wiedźmina na sekundę. Łącznie w okresie pierwszych dwóch tygodni dostarczono do graczy ponad 21,5 petabajta danych, a gracze spędzili ponad 15 milionów godzin grając w Wiedźmina obsługiwane przez GOG Galaxy.

W omawianym okresie platforma GOG.com nawiązała współpracę z Telltale Games, producentem innowacyjnych gier przygodowych takich jak Game of Thrones: A Telltale Game Series czy Walking Dead. Obecnie GOG.com ma w swojej ofercie większość tytułów tego producenta i ma zamiar wprowadzać nowe tytuły Telltale Games w dniach ich premiery. Kolejne ważne tytuły wprowadzone do sprzedaży to klasyczne gry z serii Warhammer oraz seria klasycznych gier RPG ze świata Dungeons and Dragons - Forgotten Realms Archives. W sprzedaży pojawiły się także kultowe tytuły wydawnictwa Deep Silver, do tej pory niedostępne na GOG.com - gry z serii Metro i Saints Row.

W czerwcu miała miejsce tradycyjna, letnia akcja promocyjna, która w tej edycji przyciągnęła rekordową liczbę klientów, dzięki czemu promocja uzyskała najlepszy wynik w historii serwisu.

14 maja 2015 roku GOG Ltd. na podstawie stosownej uchwały, wypłacił na rzecz jedyne go udziałowca tj. spółki CD PROJEKT S.A. dywidendę w wysokości 1,8 mln EUR. GOG Ltd. nie posiada żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.

Platforma GOG.com - pierwsze półrocze 2015 roku w liczbach:

- ponad 300 dostawców z branży gier,
- blisko 1 100 gier w katalogu,
- wsparcie dla 3 systemów operacyjnych: MS Windows (w tym Windows 10), Mac OS i Linux,
- ponad 700 tys. osób, które aktywowały Wiedźmina 3: Dziki Gon przez GOG Galaxy

■ Inne

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

2

Opis sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

I. Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno - finansowych za pierwsze półrocze 2015 roku

■ Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

w tys. zł	30.06.2015	31.03.2015	31.12.2014	30.06.2014
AKTYWA TRWAŁE	106 670	94 930	93 254	91 889
<i>Rzeczowe aktywa trwałe</i>	5 947	5 444	5 499	6 134
<i>Wartości niematerialne</i>	41 544	41 303	39 602	38 459
<i>Wartość firmy</i>	46 417	46 417	46 417	46 417
<i>Pozostałe aktywa finansowe</i>	547	547	547	-
<i>Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego</i>	11 934	943	912	540
<i>Pozostałe aktywa trwałe</i>	281	276	277	339
AKTYWA OBROTOWE	460 236	169 121	155 683	170 989
<i>Zapasy</i>	49 402	106 558	96 511	67 197
<i>Należności handlowe</i>	223 275	14 087	6 389	27 875
<i>Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego</i>	-	183	-	2 098
<i>Pozostałe należności</i>	12 058	10 987	10 989	7 948
<i>Pozostałe aktywa finansowe</i>	2 773	2 768	2 745	834
<i>Rozliczenia międzyokresowe</i>	8 532	5 055	4 654	13 861
<i>Środki pieniężne i ich ekwiwalenty</i>	164 196	29 483	34 395	51 176
AKTYWA RAZEM	566 906	264 051	248 937	262 878
w tys. zł	30.06.2015	31.03.2015	31.12.2014	30.06.2014
KAPITAŁ WŁASNY	405 846	164 521	168 018	172 591
<i>Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej</i>	405 846	164 521	168 018	165 892
<i>Kapitał zakładowy</i>	94 950	94 950	94 950	94 950
<i>Kapitał zapasowy i kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej</i>	119 730	119 730	119 730	119 730
<i>Pozostałe kapitały</i>	2 180	1 896	1 716	1 396
<i>Różnice kursowe z przeliczenia</i>	2 036	2 463	924	(624)
<i>Niepodzielony wynik finansowy</i>	(49 302)	(49 302)	(54 514)	(54 133)
<i>Wynik finansowy bieżącego okresu</i>	236 252	(5 216)	5 212	4 573
<i>Kapitał akcjonariuszy niekontrolujących</i>	-	-	-	6 699
ZOBOWIĄZANIA DŁGOTERMINOWE	1 485	1 445	2 137	6 175
<i>Kredyty i pożyczki</i>	-	-	-	-
<i>Pozostałe zobowiązania finansowe</i>	97	203	260	350
<i>Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego</i>	1 300	1 156	874	4 402
<i>Rozliczenia międzyokresowe przychodów</i>	61	59	976	1 386
<i>Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne</i>	27	27	27	37
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	159 575	98 085	78 782	84 112
<i>Kredyty i pożyczki</i>	-	-	4	25
<i>Pozostałe zobowiązania finansowe</i>	32 617	381	397	327
<i>Zobowiązania handlowe</i>	30 365	19 282	20 532	35 943
<i>Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego</i>	45 709	445	655	829
<i>Pozostałe zobowiązania</i>	20 051	71 926	51 808	43 898
<i>Rozliczenia międzyokresowe przychodów</i>	4 150	5 801	5 086	2 858
<i>Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne</i>	261	155	205	185
<i>Pozostałe rezerwy</i>	26 422	95	95	47

PASYWA RAZEM	566 906	264 051	248 937	262 878
--------------	---------	---------	---------	---------

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

Największe pozycje ujęte w Wartościach niematerialnych na dzień 30 czerwca 2015 roku to wartość marki korporacyjnej CD PROJEKT w kwocie 17 096 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 kwocie 4 728 tys. zł a także wartości niematerialne w budowie w kwocie 3 793 tys. zł, które odzwierciedlają głównie nakłady na wdrożenie nowych systemów klasy ERP oraz BI w segmencie Inne oraz nakłady na rozwój technologii GOG Galaxy i zakup praw do pakietu gier w segmencie Globalnej cyfrowej dystrybucji gier.

W wyniku utworzenia rezerw na przyszłe świadczenia, w bieżącym okresie nastąpiło istotne zwiększenie Aktywów z tytułu odroczonego podatku o kwotę 11 022 tys. zł w stosunku do stanu na dzień 31 grudnia 2014 roku.

Łączna wartość zapasów Grupy odpowiadała zapasom Spółki dominującej i wyniosła na dzień 30 czerwca 2015 roku 49 402 tys. zł. W związku z zakończeniem produkcji gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, przeksięgowaniem poniesionych nakładów z pozycji Półprodukty i produkcja w toku na pozycję Produkty gotowe, uzyskaniu przychodów ze sprzedaży gry i aktywowaniu proporcjonalnej części wartości Produktów gotowych w koszty bieżącego okresu, wartość zapasów w stosunku do stanu na koniec marca 2015 roku uległa zmniejszeniu o 57 156 tys. zł to jest o 54%. Według stanu na koniec czerwca 2015 roku największą pozycją Zapasów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT były Produkty gotowe w kwocie 31 864 tys. zł oraz półprodukty i produkcja w toku powstająca w procesie produkcji gier w kwocie 16 698 tys. zł (w tym największy projekt - Cyberpunk 2077). Na omawianą wartość Produktów gotowych segmentu Produkcji gier składają się nakłady poniesione na wytworzenie gry Wiedźmin 3: Dziki Gon.

Pozycja Należności handlowe Grupy wynosząca na dzień 30 czerwca 2015 roku 223 275 tys. zł zawierała między innymi należności segmentu Produkcji gier w kwocie 218 603 tys. zł. Na saldo należności w ramach tego segmentu składają się należności wynikające z otrzymanych po okresie sprawozdawczym raportów licencyjnych za okres drugiego kwartału 2015 roku w kwocie 173 813 tys. zł. Wzrost należności handlowych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na koniec czerwca 2015 roku w stosunku do stanu na koniec roku 2014 wynika w największym stopniu ze zrealizowanej premiery gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Ponadto na wartość Należności handlowych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT składa się również wartość Należności handlowych segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier w wysokości 5 769 tys. zł wygenerowanych między innymi przez akcję promocyjną przeprowadzoną w czerwcu na platformie GOG.com.

Największą pozycję Pozostałych należności Grupy wynoszących na dzień 30 czerwca 2015 roku łącznie 12 058 tys. zł stanowią wykazane przez CD PROJEKT S.A. należności z tytułu podatku u źródła i podatku VAT w kwocie 8 307 tys. zł oraz zaliczki wypłacone dostawcom na produkcję komponentów do gry Wiedźmin 3: Dziki Gon w kwocie 2 337 tys. zł. Łączna wartość Pozostałych należności uległa zwiększeniu o 1 069 tys. zł to jest o 10% w stosunku do stanu na koniec 2014 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 30 czerwca 2015 na kwotę 2 773 tys. zł.

Wykazana na koniec czerwca 2015 roku w kwocie 8 532 tys. zł skonsolidowana wartość Rozliczeń międzyokresowych uległa zwiększeniu w stosunku do stanu na koniec ubiegłego roku o 83% to jest o kwotę 3 878 tys. zł. Na wielkość tej pozycji największy wpływ miała wykazana przez spółkę GOG Ltd. na dzień 30 czerwca 2015 roku wartość 7 858 tys. zł. Spółka GOG Ltd. w rozliczeniach międzyokresowych wykazuje głównie rozliczane w czasie koszty zakupionych licencji na sprzedawane produkty.

Wartość Środków pieniężnych i ich ekwiwalentów na dzień 30 czerwca 2014 roku wyniosła 164 196 tys. zł i wzrosła o 129 801 tys. zł w stosunku do stanu na dzień 31 grudnia 2014 roku. Największe pozycje gotówkowe w Grupie CD PROJEKT posiadały spółki: CD PROJEKT S.A.: 136 215 tys. zł, GOG Ltd.: 27 395 tys. zł oraz CD PROJEKT INC: 540 tys. zł.

Na przestrzeni pierwszych 6 miesięcy 2015 roku, łączna wartość Aktywów trwałych uległa zwiększeniu o 13 416 tys. zł, to jest o 14%. W tym samym okresie zwiększenie Aktywów obrotowych wyniosło 304 553 tys. zł, to jest 196%. Na koniec okresu Aktywa trwałe stanowiły 19% a Aktywa obrotowe 81% Aktywów ogółem.

W Pasywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT Kapitały własne stanowiły 72%, natomiast Zobowiązania krótko i długookresowe 28%. Na koniec roku 2014 wskaźniki te wynosiły odpowiednio 67% i 33%. Zwiększenie całkowitych Kapitałów własnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT wynika głównie z Zysku netto wypracowanego przez Grupę w okresie sprawozdawczym.

Wartość Rezerw z tytułu odroczonego podatku dochodowego wyniosła na dzień 30 czerwca 2015 roku 1 300 tys. zł i była większa o 426 tys. zł od wartości wykazanej na dzień 31 grudnia 2014 roku. Największą pozycją wpływającą na wartość Rezerwy z tytułu

odroczonego podatku dochodowego była amortyzacja podatkowa wartości marki korporacyjnej CD PROJEKT oraz wykazane dodatnie różnice kursowe. Szczegółowa kalkulacja dodatnich różnic przejściowych będących podstawą do tworzenia Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego zaprezentowana została w Śródrocznym Skróconym Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2015 roku.

W okresie sprawozdawczym istotnie zwiększyły się pozostałe zobowiązania finansowe z 397 tys. na koniec 2014 roku do 32 617 tys. zł na dzień 30 czerwca 2015 roku. Wzrost tej pozycji wynika głównie z wyceny kontraktów terminowych oraz wyceny kontraktów forward.

Na wartość Zobowiązań handlowych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 30 czerwca 2015 roku w kwocie 30 365 tys. zł składają się głównie zobowiązania segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier w wysokości 24 347 tys. zł oraz Zobowiązania handlowe segmentu Produkcji gier w kwocie 6 950 tys. zł. Zwiększanie salda Zobowiązań handlowych Grupy w stosunku do stanu na koniec 2014 roku wyniosło 9 833 tys. zł. W największym stopniu wynika to ze wzrostu zobowiązań handlowych w spółce GOG Ltd., które powstały na skutek wysokiej sprzedaży w trakcie akcji promocyjnej przeprowadzonej w miesiącu czerwcu i wynikających z niej tantiem licencyjnych, należnych dostawcom segmentu.

Na przestrzeni pierwszego półrocza 2015 roku istotnemu zwiększeniu o 45 054 tys. zł uległa wartość Zobowiązań z tytułu bieżącego podatku dochodowego Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, osiągając na koniec okresu wartość 45 709 tys. zł. Wzrost wynika głównie z działalności i wyników segmentu Produkcji gier, na który przypada wartość 44 629 tys. zł i uwzględnia podatek dochodowy naliczony od dochodów za miesiąc czerwiec.

Na koniec pierwszego półrocza 2015 roku wartość Pozostałych zobowiązań Grupy Kapitałowej CD PROJEKT wyniosła 20 051 tys. zł i uległa zmniejszeniu o kwotę 31 757 tys. zł to jest o 61% w stosunku do wartości na koniec roku 2014. Spadek ten był wynikiem całkowitego rozliczenia wszystkich uprzednio otrzymanych zaliczek z tytułu przyszłych tantiem licencyjnych związanych z grą Wiedźmin 3: Dziki Gon, które w poprzednim okresie prezentowane były w sprawozdaniu w pozycji Pozostałych zobowiązań. Wartość Pozostałych zobowiązań wykazanych na koniec czerwca 2015 roku odpowiada głównie otrzymanym przez Spółkę zaliczkom na przyszłe tantiemy z tytułu sprzedaży dodatków do gry Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz otrzymanym zaliczkom na dostawy towarów.

Na koniec czerwca 2015 roku wartość Rozliczeń międzyokresowych przychodów Grupy wyniosła 4 150 tys. zł z czego na segment Globalnej cyfrowej dystrybucji gier przypada 3 697 tys. zł, co odpowiada głównie rozliczeniu w czasie przyszłych przychodów segmentu.

Pozostałe rezerwy wyniosły na dzień 30 czerwca 2015 roku 26 422 tys. zł. Na wartość tą składają się głównie naliczone w spółce CD PROJEKT S.A. rezerwy na przyszłe zobowiązania w tym rezerwy na wynagrodzenia uzależnione od wyniku Spółki.

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej w rozbiciu na segmenty działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT zawarte jest w Śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2015 roku.

■ Śródroczny skrócony skonsolidowany rachunek zysków i strat

w tys. zł	01.01.2015 - 30.06.2015	01.01.2014 - 30.06.2014
Przychody ze sprzedaży	512 635	74 588
<i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>	409 105	12 366
<i>Przychody ze sprzedaży usług</i>	69	3 313
<i>Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów</i>	103 461	58 909
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	132 695	49 721
<i>Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług</i>	63 511	5 289
<i>Wartość sprzedanych towarów i materiałów</i>	69 184	44 432
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	379 940	24 867
<i>Pozostałe przychody operacyjne</i>	715	3 857
<i>Koszty sprzedaży</i>	27 111	15 963

<i>Koszty ogólnego zarządu</i>	38 494	6 818
<i>Pozostałe koszty operacyjne</i>	26 503	870
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	288 547	5 073
<i>Przychody finansowe</i>	186	1 364
<i>Koszty finansowe</i>	4 715	83
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	284 018	6 354
<i>Podatek dochodowy</i>	47 766	1 702
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	236 252	4 652
Zysk (strata) netto	236 252	4 652
<i>Zysk (strata) przypisana udziałom niekontrolującym</i>	-	79
<i>Zysk (strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu</i>	236 252	4 573
Zysk (strata) netto przypisany podmiotowi dominującemu na jedną akcję (w zł)		
<i>Podstawowy za okres obrotowy</i>	2,49	0,05
<i>Rozwodniony za okres obrotowy</i>	2,49	0,05
Zysk (strata) netto na jedną akcję z działalności kontynuowanej (w zł)		
<i>Podstawowy za okres obrotowy</i>	2,49	0,05
<i>Rozwodniony za okres obrotowy</i>	2,49	0,05

■ Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów

w tys. zł	01.01.2015 - 30.06.2015	01.01.2014 - 30.06.2014
Zysk (strata) netto	236 252	4 652
<i>Inne całkowite dochody, które zostaną przekwalifikowane na zyski lub straty po spełnieniu określonych warunków</i>	1 112	166
<i>Różnice kursowe z wyceny jednostek działających za granicą</i>	1 112	166
Suma dochodów całkowitych	237 364	4 818
<i>Suma dochodów całkowitych przypisana udziałom niekontrolującym</i>	-	79
Suma dochodów całkowitych przypadająca na podmiot dominujący	237 364	4 739

Wartość Przychodów ze sprzedaży w pierwszym półroczu 2015 roku wyniosła 512 635 tys. zł i wzrosła o 438 047 tys. w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego.

Największy udział w sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT miały przychody wygenerowane przez segment Produkcji gier w kwocie 448 592 tys. zł (sprzedaż do zewnętrznych klientów), na którą składają się Przychody ze sprzedaży produktów w kwocie 418 963 tys. zł wynikające głównie z uzyskanych tantiem dotyczących gry Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów w łącznej kwocie 39 510 tys. zł odpowiadające głównie sprzedaży fizycznych komponentów pudełkowej wersji gry Wiedźmin 3: Dziki Gon.

Ponadto w pierwszym półroczu 2015 Przychody ze sprzedaży w segmencie Globalnej cyfrowej dystrybucji gier 63 899 tys. zł (sprzedaż do zewnętrznych klientów) wynikały głównie z wysokiej sprzedaży całego katalogu produktów platformy GOG.com (79% przychodów segmentu) a także premierowej sprzedaży gry Wiedźmin 3: Dziki Gon (21% przychodów segmentu).

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 132 695 tys. zł w istotnej części obejmujący Koszt sprzedanych produktów i usług segmentu Produkcji gier w kwocie 63 235 tys. zł, Koszt sprzedanych towarów i materiałów segmentu Produkcji Gier w wysokości 36 708 tys. zł a także Koszt sprzedanych towarów i materiałów segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier w kwocie 42 282 tys. zł.

Wyrażony w procentach udział Zysku brutto na sprzedaży w Przychodach ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT zwiększył się z poziomu 33% w pierwszym półroczu 2014 do poziomu 74% w analogicznym okresie 2015 roku. Największy wpływ na zmianę opisanego współczynnika rentowności sprzedaży brutto miał wzrost udziału i uzyskana rentowność segmentu Produkcji gier, dla którego udział Zysku brutto na sprzedaży w Przychodach ze sprzedaży wyniósł jednostkowo 78%.

Łączna wartość Zysku brutto na sprzedaży Grupy kapitałowej CD PROJEKT za pierwsze półrocze 2015 wyniosła 379 940 tys. zł wobec 24 867 tys. zł Zysku brutto na sprzedaży wykazanego za okres pierwszego półrocza roku ubiegłego.

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 w ramach Grupy wyniosła łącznie 27 111 tys. zł i uległa zwiększeniu o 70% w stosunku do analogicznego okresu 2014 roku. Największy udział w wartości Kosztów sprzedaży przypadł na segment Produkcji Gier (16 458 tys. zł) oraz segment Globalnej cyfrowej dystrybucji gier (10 318 tys. zł).

Koszty ogólnego zarządu Grupy wyniosły na koniec czerwca 2015 roku 38 494 tys. zł, a głównym składnikiem tych kosztów były usługi obce oraz wynagrodzenia i rezerwy na wynagrodzenia. Koszty ogólnego zarządu w pierwszym półroczu 2015 roku w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego wzrosły o 31 676 tys. zł.

Pozostałe przychody operacyjne wyniosły w okresie od stycznia do czerwca 2015 roku 715 tys. zł i były o 3 142 tys. niższe niż w analogicznym okresie w 2014 roku. Wysoka wartość tej pozycji w pierwszym półroczu 2014 wynika głównie z uzyskanego w ubiegłym roku zysku na sprzedaży środków trwałych (to jest sprzedaży nieruchomości w Nowym Sączu) oraz uzyskanego zwrotu podatku PCC.

Pozostałe koszty operacyjne wyniosły łącznie w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT 26 503 tys. zł. Większość tej kwoty, tj. 26 407 tys. zł przypada na segment Produkcji gier i wynika głównie z utworzenia rezerwy na przyszłe zobowiązania związane ze świadczeniami pracowniczymi.

Przychody finansowe w pierwszym półroczu 2015 roku wyniosły 186 tys. zł i w głównej mierze wynikały z uzyskanych odsetek z tytułu krótkoterminowych depozytów bankowych.

Wartość Kosztów finansowych w pierwszym półroczu 2015 wyniosła 4 715 tys. zł. Główną pozycją były różnice kursowe wygenerowane na działalności operacyjnej w segmencie Produkcji gier oraz segmencie Globalnej cyfrowej dystrybucji gier.

Wykazany za pierwsze półrocze 2015 zysk brutto w kwocie 284 018 tys. zł został obciążony kwotą podatku w wysokości 47 766 tys. zł, na który składa się głównie podatek odroczony w wysokości -10 573 tys. zł oraz część bieżąca w wysokości 57 155 tys. zł w spółce CD PROJEKT S.A.

Skonsolidowany Zysk netto Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za pierwsze półrocze bieżącego roku wyniósł 236 252 tys. zł i był wyższy od zysku netto analogicznego okresu roku ubiegłego o 231 600 tys. zł, w którym Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wykazała 4 652 tys. zł zysku netto.

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

w tys. Zł	Produkcja gier	Globalna cyfrowa dystrybucja gier	Inne	Wyłączenia konsolidacyjne (w tym korekty z połączenia)	Ogółem
Przychody ze sprzedaży	458 630	63 961	3 445	(13 401)	512 635
<i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>	418 963	-	-	(9 858)	409 105
<i>Przychody ze sprzedaży usług</i>	157	-	3 432	(3 520)	69
<i>Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów</i>	39 510	63 961	13	(23)	103 461
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	99 943	42 282	282	(9 812)	132 695
<i>Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług</i>	63 235	-	276	-	63 511
<i>Wartość sprzedanych towarów i materiałów</i>	36 708	42 282	6	(9 812)	69 184
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	358 687	21 679	3 163	(3 589)	379 940

<i>Pozostałe przychody operacyjne</i>	581	85	153	(104)	715
<i>Koszty sprzedaży</i>	16 458	10 318	826	(491)	27 111
<i>Koszty ogólnego zarządu</i>	12 157	2 195	27 240	(3 098)	38 494
<i>Pozostałe koszty operacyjne</i>	26 407	79	121	(104)	26 503
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	304 246	9 172	(24 871)	-	288 547
<i>Przychody finansowe</i>	65	9	7 633	(7 521)	186
<i>Koszty finansowe</i>	3 610	1 158	87	(140)	4 715
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	300 701	8 023	(17 325)	(7 381)	284 018
<i>Podatek dochodowy</i>	50 764	1 164	(4 497)	335	47 766
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	249 937	6 859	(12 828)	(7 716)	236 252
Zysk (strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu	249 937	6 859	(12 828)	(7 716)	236 252

W ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2015 segment Produkcji gier w ujęciu jednostkowym wykazał 249 937 tys. zł zysku netto. Segment Globalnej cyfrowej dystrybucji gier zrealizował zysk netto na poziomie 6 859 tys. zł. Jednostkowa strata netto segmentu Inne wyniosła w pierwszym półroczu bieżącego roku 12 828 tys. zł. Ujemny wynik segmentu Inne wynika głównie zawiązanymi rezerwami wykazanych w Kosztach ogólnego zarządu.

Największy wpływ na przychody i wynik netto Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu bieżącego roku miała zakończona produkcja i globalna premiera gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Jednocześnie w ramach segmentu Produkcji gier Grupa uzyskiwała również przychody ze sprzedaży pozostałych produktów to jest gier Wiedźmin, Wiedźmin 2: Zabójcy Królów a także szeregu produktów towarzyszących wprowadzonych na rynek w okresie poprzedzającym premierę gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Na uwagę zasługuje również historycznie najwyższy wynik (zarówno na poziomie przychodów ze sprzedaży jak i wyniku netto) segmentu Globalnej Cyfrowej dystrybucji gier na który składała się wysoka sprzedaż całego katalogu produktów platformy GOG.com a także premiera trzeciej części Wiedźmina na komputery PC.

■ Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

w tys. zł	01.01.2015 - 30.06.2015	01.01.2014 - 30.06.2014
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk (strata) netto	236 252	4 652
Korekty razem:	(136 382)	2 576
<i>Amortyzacja</i>	2 224	1 658
<i>Odsetki i udziały w zyskach</i>	(151)	(307)
<i>Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej</i>	589	(2 079)
<i>Zmiana stanu rezerw</i>	26 383	(41)
<i>Zmiana stanu zapasów</i>	47 109	(15 231)
<i>Zmiana stanu należności</i>	(217 959)	(15 904)
<i>Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów</i>	9 763	36 885
<i>Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów</i>	(5 729)	(2 978)
<i>Inne korekty</i>	1 389	573
Gotówka z działalności operacyjnej	99 870	7 228
<i>Podatek dochodowy od zysku (straty) przed opodatkowaniem</i>	47 766	1 702
<i>Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony</i>	(13 328)	(1 464)
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	134 308	7 466
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	151	7 690
<i>Zbycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych</i>	-	6 664
<i>Zbycie aktywów finansowych</i>	-	-

<i>Inne wpływy inwestycyjne</i>	151	1 026
Wydatki	4 514	3 477
<i>Nabycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych</i>	3 080	2 444
<i>Nabycie inwestycji w nieruchomości</i>	-	-
<i>Wydatki na aktywa finansowe</i>	105	2
<i>Inne wydatki inwestycyjne</i>	1 329	1 031
B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(4 363)	4 213
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA		
Wpływy	-	90
<i>Kredyty i pożyczki</i>	-	5
<i>Inne wpływy finansowe</i>	-	85
Wydatki	144	277
<i>Spląty kredytów i pożyczek</i>	4	1
<i>Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego</i>	140	263
<i>Odsetki</i>	-	13
C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(144)	(187)
D. Przepływy pieniężne netto razem	129 802	11 492
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	129 802	11 492
F. Środki pieniężne na początek okresu	34 395	39 684
G. Środki pieniężne na koniec okresu	164 196	51 176

W ramach Działalności operacyjnej Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wykazała 134 308 tys. zł dodatnich przepływów gotówkowych. Uzyskana wartość Przepływów z działalności operacyjnej jest w dużym stopniu wynikiem zakończonej produkcji i premiery gry Wiedźmin 3: Dziki Gon.

Największą z korekt w ramach kalkulacji Przepływów z działalności operacyjnej była zmiana tytułem wzrostu wartości należności Grupy w kwocie 217 959 tys. zł, wynikająca głównie ze wzrostu należności handlowych na dzień 30 czerwca 2015 roku na skutek ujęcia raportów licencyjnych otrzymanych po okresie sprawozdawczym.

Zmniejszenie Zapasów będące konsekwencją zrealizowanej w pierwszym półroczu 2015 sprzedaży gry Wiedźmin 3: Dziki Gon stanowiło kolejny istotny czynnik zawartej w kalkulacji przepływów korekty z tytułu zmiany stanu zapasów w kwocie 47 109 tys. zł.

Kolejne znaczące korekty dotyczyły zmiany stanu rezerw (26 383 tys. zł) oraz zmiany stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów (9 763 tys. zł). Przyczyny i zakres wzrostu wymienionych pozycji w ujęciu bilansowym zostały omówione w komentarzu do Śródrocznego sprawozdania z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Wartość korekt z tytułu podatku dochodowego wykazana w kalkulacji Przepływów z działalności operacyjnej jest pochodną wyniku przed opodatkowaniem Grupy CD PROJEKT za pierwsze półrocze 2015.

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wygenerowała ujemne przepływy z działalności inwestycyjnej w wartości 4 363 tys. zł. Największy wpływ na omawianą wartość miało nabycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych w kwocie 3 080 tys. zł odzwierciedlające wydatki związane ze zrealizowanymi w ramach poszczególnych segmentów Grupy Kapitałowej zakupami środków trwałych, oprogramowania komputerowego oraz inne zrealizowane wydatki inwestycyjne związane z wdrożeniem systemów klasy ERP i BI przez segment Inne oraz realizowanym projektem Galaxy w segmencie Globalnej cyfrowej dystrybucji gier.

Grupa wykazała ujemne saldo Przepływów pieniężnych netto z działalności finansowej w kwocie 144 tys. zł, głównie w wyniku płatności leasingowych dokonanych w bieżącym okresie w kwocie 140 tys. zł.

W ujęciu całościowym Grupa posiadała na koniec czerwca 2015 roku środki pieniężne w wysokości 164 196 tys. zł oraz pozostałe aktywa finansowe (jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym) wycenione na 2 773 tys. zł przy braku zobowiązań z tytułu umów kredytów i pożyczek. W odniesieniu do stanu na początku roku Środki pieniężne zwiększyły się o kwotę 129 801 tys. zł.

■ Informacja o kredytach i pożyczkach zaciągniętych na dzień 30.06.2015 r.

Na dzień 30 czerwca 2015 roku Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie posiadała zadłużenia z tytułu umów kredytów i pożyczek.

Nazwa banku i rodzaj kredytu	Kwota kredytu na 30.06.2015 wg umowy	Kwota pozostała do spłaty na 30.06.2015	Kwota pozostała do spłaty na 30.06.2014
mBank S.A. - kredyt obrotowy	19 000	-	-
mBank S.A. - kredyt w rachunku bieżącym	2 000	-	-
m Bank S.A. - kredyt odnawialny	11 000	-	-
RAZEM	32 000	-	-*

*Całkowita wartość wykazanych powyżej kredytów różni się od sumy zobowiązań krótko i długoterminowych z tytułu pożyczek i kredytów prezentowanych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej Grupy na koniec czerwca 2014 roku. Na różnicę składają się zobowiązania z tytułu kart kredytowych oraz bieżące odsetki.

W raporcie bieżącym nr 4/2015 z dnia 13 marca 2015 roku Spółka poinformowała o podpisaniu aneksu do umowy o kredyt odnawialny, zawartej z mBank S.A. dnia 23 maja 2013 roku. Na mocy podpisanego aneksu wydłużony został do dnia 2 czerwca 2016 roku okres w którym Spółka uprawniona jest do wykorzystania środków w ramach przyznanego limitu kredytowego, przy czym spłata wszelkich zaciągniętych w jego ramach kwot nastąpi nie później niż do dnia 30 września 2016 roku.

■ Informacja o pożyczkach udzielonych w pierwszym półroczu 2015 r.

W roku 2015 żadna ze spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie udzielała pożyczek. W ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT funkcjonują umowy cash pooling, których celem jest konsolidacja rachunków bankowych spółek z grupy kapitałowej w celu poprawy efektywności wykorzystania dostępnych środków finansowych.

■ Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w pierwszym półroczu 2015 roku oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

W prezentowanym okresie żadna ze spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie udzielała poręczeń ani gwarancji, poza udzielonymi wcześniej w ramach grupy poręczeniami w zakresie umowy cash pooling oraz umów kredytowych zawartych z mBank S.A.

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

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie publikowała prognoz na rok 2015.

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 wyłożona praca i nowatorskie pomysły przetożyły się nie tylko na uznanie klientów, ale też na doskonałe wyniki finansowe i zadowolenie akcjonariuszy.

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

■ Cele Grupy CD PROJEKT

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

II. Omówienie perspektyw rozwoju Grupy Kapitałowej

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT 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 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. Trzecia część sagi - Wiedźmin 3: Dziki Gon, która zadebiutowała 19 maja 2015 roku jednocześnie na komputerach PC oraz konsolach PlayStation 4 i Xbox One, już w miesiącu premiery stała się najlepiej sprzedającą się grą w historii studio CD PROJEKT RED osiągając nie tylko globalny sukces komercyjny, ale i artystyczny.

Największe projekty, nad którymi obecnie pracuje CD PROJEKT to zapowiedziane dwa duże płatne dodatki do gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, tj. „Serca z Kamienia” oraz „Krew i Wino”, z których premiera pierwszego planowana jest na październik bieżącego roku, a drugiego na kolejny rok. Spółka pracuje również nad kolejną dużą grą opartą o nową franczyzę - Cyberpunk 2077.

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, online’owa 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. Równoległe do realizowanych prac nad opisanymi powyżej nowymi produktami Spółka stworzyła osobny zespół, 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 produkcje.

■ Globalna cyfrowa dystrybucja gier

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 sprzedaży z klasycznych kanałów dystrybucji gier pudełkowych do serwisów oferujących możliwość zakupu i ściągnięcia gier za pośrednictwem internetu.

W 2015 roku w ramach GOG.com prowadzone były prace nad rozwojem serwisu i poszerzeniem jego oferty, a także udostępnieniem nowych funkcjonalności. Wprowadzono kolejne lokalne wersje językowe serwisu i metody płatności. Obecnie oprócz angielskiej wersji platformy dostępne są również francuska, niemiecka i rosyjska.

Od połowy 2014 roku Spółka prowadziła również testy nowej technologii, GOG Galaxy, która w maju 2015 roku została udostępniona wszystkim użytkownikom serwisu w wersji beta. Celem wdrożenia GOG Galaxy jest umożliwienie wprowadzania nowych, dużych gier do katalogu platformy oraz zapewnienie własnego, autorskiego rozwiązania obsługującego funkcje sieciowe oferowanych w katalogu gier. Za pomocą GOG Galaxy instalacji gry można dokonać „jednym kliknięciem”, a aktualizacje dla całej biblioteki GOG.com dokonują się automatycznie. Premiera wersji beta klienta GOG Galaxy odbiła się szerokim echem w świecie graczy, wywołała duże zainteresowanie mediów, a także przyczyniła się do powiększenia liczby użytkowników platformy GOG.com.

Kluczowym testem dla klienta GOG Galaxy była premiera gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Setki tysięcy graczy, którzy zakupili grę w wersji pudełkowej na komputery PC otrzymało w zestawie klucz do gry w wersji elektronicznej na GOG.com, a GOG Galaxy był platformą odpowiedzialną za jej instalację i dostarczenie tzw. day-1 patcha.

W ocenie Spółki planowane i wprowadzane 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.

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

Działalność spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT podlega działaniu zewnętrznych czynników takich jak np. zmiana sytuacji makroekonomicznej, 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.

Pozytywne przyjęcie przez graczy oraz międzynarodowe media zapowiedzi nowych produktów studia CD PROJEKT RED - dwóch ogłoszonych dodatków do świetnie przyjętej gry Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz nowego tytułu - Cyberpunk 2077 może mieć potencjalny wpływ na przyszłe wyniki sprzedaży. Kampania promocyjna oraz bardzo dobre przyjęcie Wiedźmina 3: Dziki Gon, jest istotne również z perspektywy animacji sprzedaży pozostałych produktów z uniwersum Wiedźmińskiego.

Posiadanie dwóch linii produktowych - Wiedźmin/The Witcher i Cyberpunk umożliwia prowadzenie równoległej produkcji poszczególnych projektów i wyrównanie planu wydawniczego w kolejnych okresach. Zmiana działalności na model wydawniczy oparty o dwie funkcjonujące równoległe 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. Od maja 2015 roku GOG.com oferuje klientom wersję beta technologii GOG Galaxy, pozwalającej m.in. na rozgrywkę online w trybie multiplayer, której zaimplementowanie ma pozwolić na 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., osiągnął się 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.

4

Informacja o zarządzaniu i nadzorowaniu przedsiębiorstwa Spółki

I. Skład Zarządu i Rady Nadzorczej

■ Zarząd

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

■ Zmiany w składzie Zarządu

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

■ Rada Nadzorcza

Przewodnicząca Rady Nadzorczej	Katarzyna Szwarc
Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	Piotr Pągowski
Sekretarz Rady Nadzorczej	Maciej Majewski
Członek Rady Nadzorczej	Grzegorz Kujawski
Członek Rady Nadzorczej	Krzysztof Kilian

■ Zmiany w składzie Rady Nadzorczej

W raporcie bieżącym nr 8/2015 z dnia 6 maja 2015 roku, Zarząd Spółki poinformował o złożonej przez Pana Cezarego Iwańskiego rezygnacji z pełnienia funkcji w ramach Rady Nadzorczej Spółki ze skutkiem na dzień 7 maja 2015 roku. Zgodnie ze złożonym oświadczeniem, powodem rezygnacji z dalszego pełnienia funkcji w Radzie Nadzorczej Spółki jest możliwość wystąpienia konfliktu interesów w związku z powołaniem Pana Cezarego Iwańskiego na stanowisko prezesa spółki BPS TFI S.A.

Zgodnie z informacją przekazaną w raporcie bieżącym nr 13/2015 z dnia 28 maja 2015 roku, Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy, powołało w skład Rady Nadzorczej nowej kadencji:

- Panią Katarzynę Szwarc
- Pana Grzegorza Kujawskiego
- Pana Macieja Majewskiego
- Pana Piotra Pągowskiego

a także powołało w jej skład nowego członka - Pana Krzysztofa Kiliana.

II. Akcje spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących

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

Zmiany w stanie posiadania akcji przez Członków Zarządu

	stan na 30.06.2015	zmniejszenie	zwiększenie	stan na 01.01.2015
<i>Marcin Iwiński</i>	12 607 501	-	-	12 607 501
<i>Piotr Nielubowicz</i>	5 985 197	-	-	5 985 197
<i>Adam Kiciński</i>	3 122 481	-	-	3 122 481
<i>Michał Nowakowski</i>	1 149	-	-	1 149
<i>Adam Badowski</i>	-	-	-	-

	stan na 26.08.2015	zmniejszenie	zwiększenie	stan na 01.01.2015
<i>Marcin Iwiński</i>	12 607 501	-	-	12 607 501
<i>Piotr Nielubowicz</i>	5 985 197	-	-	5 985 197
<i>Adam Kiciński</i>	3 122 481	-	-	3 122 481
<i>Michał Nowakowski</i>	1 149	-	-	1 149
<i>Adam Badowski</i>	-	-	-	-

Zmiany w stanie posiadania akcji przez Członków Rady Nadzorczej

	stan na 30.06.2015	zmniejszenie	zwiększenie	stan na 01.01.2015
<i>Katarzyna Szwarz</i>	10 010	-	10 000	10
<i>Piotr Pągowski</i>	-	-	-	-
<i>Grzegorz Kujawski</i>	-	-	-	-
<i>Maciej Majewski</i>	-	-	-	-
<i>Krzysztof Kilian</i>	-	-	-	-
<i>Cezary Iwański⁽¹⁾</i>	-	-	-	-

⁽¹⁾ Członek Rady Nadzorczej do dnia 8 maja 2015 rok

	stan na 26.08.2015	zmniejszenie	zwiększenie	stan na 01.01.2015
<i>Katarzyna Szwarz</i>	10 010	-	10 000	10
<i>Piotr Pągowski</i>	-	-	-	-
<i>Grzegorz Kujawski</i>	-	-	-	-
<i>Maciej Majewski</i>	-	-	-	-
<i>Krzysztof Kilian</i>	-	-	-	-
<i>Cezary Iwański⁽¹⁾</i>	-	-	-	-

⁽¹⁾ Członek Rady Nadzorczej do dnia 8 maja 2015 rok

W raporcie bieżącym nr 5/2015 z dnia 27 kwietnia 2015 Zarząd Spółki przekazał do publicznej wiadomości informacje o otrzymanym zawiadomieniu od osoby wchodzącej w skład organu nadzorczego emitenta, Pani Katarzyny Szwarz - Przewodniczącej Rady

Nadzorczej Spółki, w którym poinformowała ona, iż w wyniku zawarcia na Gieldzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. transakcji nabycia akcji Spółki, nabyła 10 000 akcji Spółki po średniej cenie 21,10 złotych za jedną akcję.

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

5

Informacje uzupełniające

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

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

	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZ	% udział głosów na WZ
Marcin Iwiński	12 607 501	13,28%	12 607 501	13,28%
Michał Kiciński ⁽¹⁾	12 281 616	12,93%	12 281 616	12,93%
Piotr Nielubowicz	5 985 197	6,30%	5 985 197	6,30%
PKO TFI S.A. ⁽²⁾	9 000 000	9,48%	9 000 000	9,48%
AVIVA OFE ⁽³⁾	4 940 000	5,20%	4 940 000	5,20%
Amplico PTE S.A. ⁽⁴⁾	5 003 719	5,27%	5 003 719	5,27%
Pozostały akcjonariat	45 131 967	47,53%	45 131 967	47,53%

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

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

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

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

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

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

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



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.

III. Spółki objęte śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od dnia 1 stycznia do dnia 30 czerwca 2015 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 CD PROJEKT S.A.

IV. Transakcje z podmiotami powiązanymi

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

- sprzedaż licencji na produkty studia CD PROJEKT RED;
- konsolidacja rachunków bankowych w ramach Grupy Kapitałowej na podstawie umowy cash pooling;
- świadczenie usług typu: księgowe, prowadzenia kadr i płac, prawne, finansowe, administracyjne i zarządcze realizowane głównie przez CD PROJEKT S.A. na rzecz podmiotów zależnych;
- podnajem powierzchni biurowej;
- sprzedaż usług GOG Poland Sp. z o.o. na rzecz GOG Ltd. związanych z obsługą platformy GOG.com
- licencjonowanie praw do wykorzystania marki The Witcher przez CD PROJEKT Brands S.A. na rzecz CD PROJEKT S.A.
- inne nie istotne wynikające z bieżącej działalności operacyjnej - np. refakturowanie wspólnie poniesionych kosztów.

Transakcje pomiędzy podmiotami powiązanymi zawierane są na warunkach rynkowych w ramach normalnej działalności gospodarczej prowadzonej przez podmioty Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Szczegółowa informacja o warunkach zawierania transakcji pomiędzy podmiotami powiązanymi zawarta jest w Śródrocznym Skróconym Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2015 roku.

V. Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej

■ Czynniki ryzyka i zagrożenia specyficzne dla działalności Grupy

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. Jednocześnie aby zminimalizować ryzyko kredytowe Spółka stara się współpracować z najlepszymi partnerami na danych rynkach o możliwie najbardziej stabilnej sytuacji finansowej. W wybranych przypadkach sprzedaż produktów Spółki realizowana jest na podstawie otrzymanych przedpłat.

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

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.

Działalność GOG Ltd. opiera się na współpracy z twórcami, producentami i wydawcami produktów, 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.

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. spółka nie ma wpływu na opóźnienia produkcji po stronie dostawców. W odniesieniu do produkcji własnych realizowanych przez CD PROJEKT S.A. Spółka aktywnie zarządza harmonogramem prac starając się minimalizować ryzyko potencjalnych opóźnień.

Ryzyko związane z produkcją gier na platformy „zamknięte”

Produkcja gier na platformy „zamknięte” jak np. konsole czy urządzenia z systemem iOS wymaga bezpośredniej współpracy z właścicielem platformy objawiającej się między innymi koniecznością przejścia przez proces certyfikacji gry (względnie jej kolejnej wersji lub dodatkowych materiałów do niej) przed wprowadzeniem danego produktu na rynek. Istnieje ryzyko rozwiązania współpracy z właścicielem platformy, opóźnienia lub nieuzyskania certyfikacji produktu, co może mieć wpływ na opóźnienie lub wysokość przychodów ze sprzedaży. CD PROJEKT S.A. przywiązuje dużą wagę do wywiązywania się z umów z właścicielami platform, a jakość wytwarzanych produktów jest jednym z najważniejszych priorytetów realizowanej produkcji.

Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników

Utrata kluczowych pracowników może mieć istotny negatywny wpływ na działalność operacyjną i w konsekwencji 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 większego zaangażowania kapitałów własnych lub 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 osiągnięte 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, wybrane umowy handlowe oraz umowy dotyczące wykorzystywanego w Grupie cash pooling 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. Szczegółowe informacje w zakresie istniejących poręczeń udzielonych przez podmioty z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT zawarte są w sekcji „Zobowiązania warunkowe z tytułu udzielonych gwarancji i poręczeń” Śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2015 roku.

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

utrąty 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 naruszających prawa własności intelektualnej Spółki lub 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 Spółki oferowanych na rynku krajowym i globalnym.

Ryzyko związane z rozwojem nowych technologii

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

Premiera najnowszej, ósmej generacji konsol miała miejsce na koniec 2013 roku, po około 8 latach od debiutu rynkowego konsol poprzedniej generacji. Ostatnia, wersja autorskiej technologii Spółki - REDengine 3 - na której powstała gra Wiedźmin 3: Dziki Gon obsługuje zarówno komputery PC, jak i konsole najnowszej generacji. Przynależność do grupy deweloperów produkujących gry na najnowsze platformy sprzętowe 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 USD i EUR

Ze względu na globalny charakter prowadzonej przez Grupę Kapitałową CD PROJEKT działalności jest ona narażona na ryzyko związane z nagłymi zmianami kursów walutowych w tym w szczególności umocnienia złotego w relacji do walut obcych USD i EUR.

Znaczna część umów wydawniczo-dystrybucyjnych, w których CD PROJEKT S.A. jest stroną jako producent gier, bazuje na rozliczeniu w walutach obcych - głównie w USD oraz w EUR. W związku z tym 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 oraz w mniejszym stopniu w EUR, GBP, AUD, RUB 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 walut w których GOG Ltd. uzyskuje przychody ze sprzedaży jest dla Grupy Kapitałowej CD PROJEKT zjawiskiem niepożądanym, powodującym zmniejszenie wyniku realizowanego przez GOG Ltd.

Ryzyko osłabienia kursu PLN w stosunku do USD i EUR

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 i ubezpieczeń społecznych, rynku kapitałowego czy przepisów regulujących dopuszczenie produktów do sprzedaży detalicznej na poszczególnych rynkach. 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.

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.

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

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

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

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

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

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

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

W dniu 9 października 2014 roku Spółka złożyła apelację od wyroku w ramach której zaskarżyła przedmiotowy wyrok w zakresie, w którym Sąd Okręgowy w Krakowie oddalił powództwo Spółki oraz w zakresie rozstrzygającym o kosztach postępowania. Apelację od wyroku w części zasądzającej powództwo złożył także Skarb Państwa. W dniu 18 marca 2015 roku miała miejsce pierwsza rozprawa przed Sądem Apelacyjnym w Krakowie. Sąd po wysłuchaniu pełnomocników stron odroczył rozprawę celem uzupełnienia postępowania dowodowego o dodatkowe wyjaśnienia biegłej. Termin kolejnej rozprawy został wyznaczony na 2 września 2015 roku.

■ Pozostałe postępowania

W prezentowanym okresie nie zostały wszczęte nowe istotne postępowania sądowe, arbitrażowe lub administracyjne, których stroną byłaby Spółka. W zakresie pozostałych spraw spornych ujawnionych w sprawozdaniu rocznym za rok 2014 nie zaszły istotne zmiany.

VII. Informacja o badaniu sprawozdań finansowych

W raporcie bieżącym nr 14/2015 z dnia 28 maja 2015 roku Zarząd CD PROJEKT S.A. poinformował, iż zgodnie z obowiązującymi przepisami i normami zawodowymi podmiot uprawniony, tj. Rada Nadzorcza Spółki, w dniu 28 maja 2015 roku dokonała wyboru biegłego rewidenta przeprowadzającego przegląd i badania jednostkowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych CD PROJEKT S.A. w 2015 roku. Wybraną do pełnienia tej funkcji została spółka PKF Consult Sp. z o.o.

VIII. Zdarzenia po dacie bilansu

W raporcie bieżącym nr 17/2015 z dnia 5 sierpnia 2015 roku Spółka poinformowała o kolejnym zwiększeniu limitu w ramach łączącej Spółkę z Raiffeisen Bank Polska S.A umowy dotyczącej transakcji terminowych i pochodnych. Wysokość zawieranych na podstawie powołanej umowy transakcji ograniczona została nowym limitem wynoszącym 50 000 000 zł (słownie: pięćdziesiąt milionów złotych), a wraz z jego zwiększeniem Spółka złożyła na rzecz Banku zabezpieczenie w postaci weksła własnego in blanco wraz z deklaracją wekslową.

Warszawa, dnia 26 sierpnia 2015 roku

Adam Kiciński
Prezes Zarządu

Marcin Iwiński
Wiceprezes Zarządu

Piotr Nielubowicz
Wiceprezes Zarządu

Adam Badowski
Członek Zarządu

Michał Nowakowski
Członek Zarządu

