



**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI  
GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT  
ZA ROK 2015**





## Spis treści

Kluczowe osiągnięcia Grupy Kapitałowej w 2015 r. ....	5
Profil działalności.....	7
Podsumowanie realizacji strategii 2011-2016 .....	8
Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT .....	9
Podstawowe założenia Strategii na lata 2016-2021.....	9
CD PROJEKT S.A. na rynku kapitałowym.....	14
Otoczenie rynkowe – rynek gier w Polsce i na świecie.....	17
Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT .....	18
Opis segmentów biznesowych, produktów i usług, rynków zbytu, dostawców i odbiorców .....	20
Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT .....	28
Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju .....	29
Umowy znaczące.....	30
Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej.....	30
Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych ujawnionych w sprawozdaniu finansowym .....	37
Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych .....	52
Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu .....	52
Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy .....	53
Informacje o nabyciu akcji własnych .....	53
Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych .....	53
Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej .....	54
Skład Zarządu i Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A. ....	54
Wynagrodzenia brutto członków Zarządu i Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A. ....	56
Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej.....	59
Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem.....	59



CD PROJEKT

# Grupa Kapitałowa CD PROJEKT – wprowadzenie

---

# 1

## Kluczowe osiągnięcia Grupy Kapitałowej w 2015 r.

**Tabela 1** Najważniejsze wydarzenia w Grupie CD PROJEKT w 2015 r.

<p>Produkcja gier</p>	<p><b>19 maja 2015 r. odbyła się premiera gry Wiedźmin 3: Dziki Gon.</b> Gra została wydana w 15 wersjach językowych równocześnie na komputery PC, konsole Xbox One i PlayStation 4. Fizyczna, pudełkowa edycja gry dostępna była w 109 krajach świata.</p> <p>W najpopularniejszym na świecie serwisie agregującym oceny krytyków – Metacritic, gra Wiedźmin 3: Dziki Gon obecnie oceniana jest na 93/100 pkt. – wersja na komputery PC, 92/100 – wersja na konsolę PlayStation 4, 91/100 – wersja na konsolę Xbox One.</p> <p><b>13 października 2015 r.</b> odbyła się premiera dodatku <b>Serca z Kamienia</b> - pierwszego obszernego rozszerzenia do gry <b>Wiedźmin 3: Dziki Gon</b>. Obecnie w serwisie Metacritic wersja dodatku na konsolę PlayStation 4 jest oceniana na 90/100, wersja na komputery PC – 89/100 zaś średnia dostępnych ocen wersji na konsolę Xbox One wynosi 93/100. Tym samym dodatek Serca z Kamienia jest jednym z najlepiej ocenianych dodatków do gry w historii.</p> <p><b>Listopad 2015 r.</b> – Wiedźmin 3: Dziki Gon i CD PROJEKT RED otrzymali rekordowe 5 nagród w prestiżowym konkursie <b>Golden Joysticks Awards 2015</b> w kategoriach: najlepsza gra roku, najlepsza narracja, najlepsza grafika, najlepszy moment w grze i studio roku (nagroda dla CD PROJEKT RED).</p> <p><b>Grudzień 2015 r.</b> – Gra Wiedźmin 3: Dziki Gon otrzymała dwie statuetki na <b>The Games Awards</b> w kategoriach Gra Roku i Najlepsza Gra Role Playing (RPG). Nagrodę przyznano również studio CD PROJEKT RED, które zostało uznane za Developera Roku 2015.</p> <p>Na datę publikacji niniejszego sprawozdania gra Wiedźmin 3: Dziki Gon otrzymała ponad 800 nagród, w tym 250 za najlepszą grę roku, deklasując tym samym konkurencję<sup>1</sup>.</p> <p>Według badania przeprowadzonego przez firmę ICO Partners monitorującą strony internetowe, w 2015 r. Wiedźmin 3: Dziki Gon był najczęściej opisywaną i komentowaną grą na świecie. W sumie na jej temat opublikowano ponad 51 tys. artykułów.</p>
<p>Globalna cyfrowa dystrybucja</p>	<p><b>Luty 2015 r.</b> – wprowadzono niemiecką wersję językową serwisu GOG.com: pełna lokalizacja strony, dedykowana obsługa klienta i popularne w Niemczech metody płatności.</p> <p><b>Kwiecień 2015 r.</b> – uruchomiono rosyjską wersję językową serwisu GOG.com: lokalne ceny wyrażone w rublach, pełna lokalizacja strony, dedykowana obsługa klienta oraz popularne w Rosji metody płatności.</p> <p><b>W maju 2015 r.</b> GOG udostępnił otwartą betę technologii <b>GOG Galaxy</b>. Również w maju platforma GOG.com przy pomocy technologii GOG Galaxy obsłużyła z powodzeniem premierę gry Wiedźmin 3: Dziki Gon.</p> <p>W 2015 r. GOG podpisał umowy i aneksy do umów dodające do katalogu nowe gry od 121 partnerów, m.in.: Bethesda Softworks, Telltale Games, Stardock, Ubisoft, Deep Silver.</p> <p>W całym roku 2015 <b>sprzedaż</b> platformy GOG.com do zewnętrznych klientów wyniosła <b>115 823 tys. zł</b>, co stanowi <b>wzrost o 81%</b> w stosunku do roku ubiegłego.</p>
<p>Wydarzenia branżowe</p>	<p><b>W sierpniu 2015 r.</b>, z inicjatywy CD PROJEKT S.A., powstało <b>Stowarzyszenie Polskie Gry</b> w celu zwiększenia potencjału i innowacyjności polskich producentów gier wideo na arenie globalnej oraz długoterminowego wzrostu konkurencyjności sektora.</p> <p>Wypracowana przez stowarzyszenie propozycja programu sektorowego <b>GameINN</b>, stworzona przez to środowisko pod kierunkiem CD PROJEKT, uzyskała w październiku 2015 r. pozytywną rekomendację Narodowego Centrum Badań i Rozwoju do podjęcia prac nad jego ustanowieniem.</p>

<sup>1</sup> <http://gotypicks.blogspot.com/2015/09/2015-game-of-year.html>



CD PROJEKT

## **Krótką charakterystyka Grupy Kapitałowej CD PROJEKT**

---

# **2**

## Profil działalności

CD PROJEKT S.A. (CD PROJEKT, Spółka), z siedzibą w Warszawie, prowadzi działalność w globalnej, dynamicznie rozwijającej się branży elektronicznej rozrywki. Działalność realizowana na polskim rynku od ponad dwudziestu lat pod marką CD PROJEKT pierwotnie koncentrowała się na dystrybucji zagranicznych gier wideo w Polsce (działalność ta jako CDP.pl została w 2014 roku wydzielona poza Grupę). Momentem przełomowym w historii Grupy było powołanie w 2002 roku studia deweloperskiego CD PROJEKT RED i rozpoczęcie prac nad stworzeniem pierwszej dużej gry RPG<sup>2</sup> – Wiedźmin.

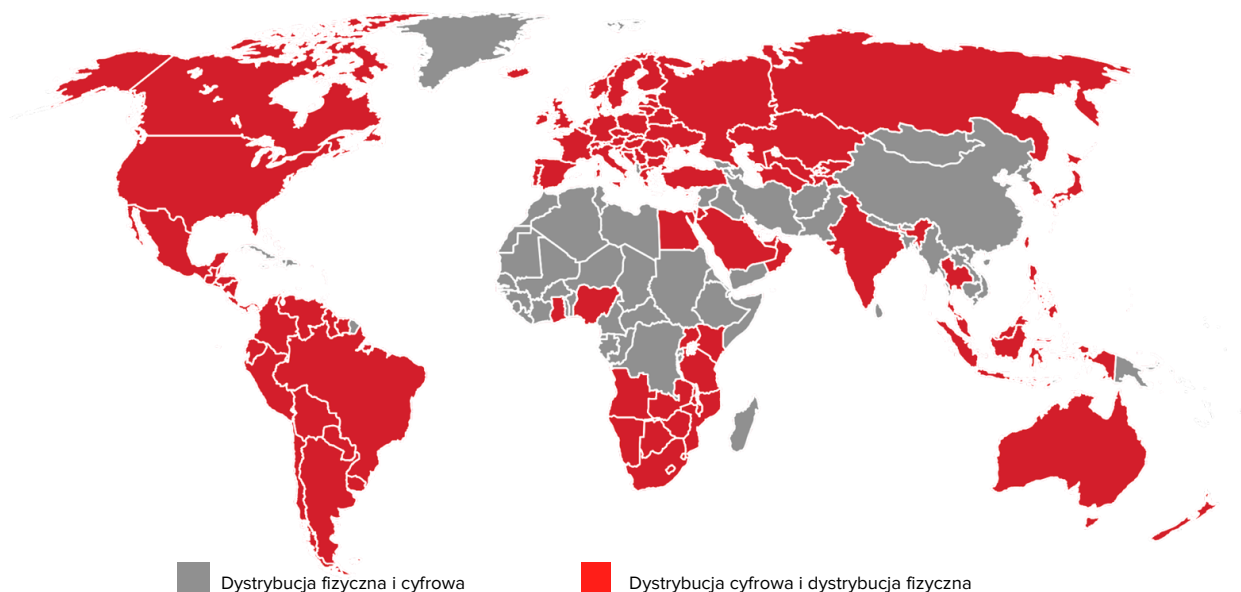
Grupa CD PROJEKT prowadzi działalność operacyjną w dwóch kluczowych segmentach – Produkcji gier i Globalnej cyfrowej dystrybucji.

Produkcja i wydawanie najwyższej klasy własnych gier wideo realizowana jest przez studio CD PROJEKT RED, dewelopera gier wideo z gatunku RPG znanego przez fanów gier na całym świecie dzięki Wiedźminowi - trylogii gier opartej na powieściach Andrzeja Sapkowskiego. 19 maja 2015 r. miała miejsce premiera najnowszej części gry – Wiedźmin 3: Dziki Gon, zaś 13 października 2015 r. ukazał się pierwszy dodatek do gry – Serca z Kamienia.

W 2015 roku 95% przychodów ze sprzedaży CD PROJEKT S.A. pochodziło z działalności eksportowej. Spółka sprzedaje swoje gry w fizycznej wersji pudełkowej za pośrednictwem 23 dystrybutorów w 109 krajach na całym świecie.

Gry CD PROJEKT dostępne są też we wszystkich krajach świata za pośrednictwem cyfrowych platform dystrybucji (np. GOG.com, Steam, Origin, App Store, Google Store oraz na PlayStation Store i Xbox Games Store).

### Wykres 1 Dystrybucja Wiedźmina 3: Dziki Gon



Źródło: Spółka

Segment Globalnej cyfrowej dystrybucji w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT odpowiada działalności prowadzonej w ramach serwisu GOG.com – jednej z najpopularniejszych na świecie platform cyfrowej dystrybucji, posiadającej w swojej ofercie ponad 1 400 wyselekcjonowanych gier od przeszło 300 producentów i wydawców, dostępnych dla użytkowników bez kłopotliwych zabezpieczeń (DRM<sup>3</sup>). Platforma GOG.com dostępna jest w czterech wersjach językowych – angielskiej, niemieckiej, francuskiej i rosyjskiej. Klienci GOG.com mogą obecnie płacić za zakupione gry w pięciu walutach – dolarze amerykańskim, dolarze australijskim, rublach, funcie brytyjskim i euro oraz wybierać z wielu wygodnych, popularnych w poszczególnych krajach metod płatności.

<sup>2</sup> Role Playing Game – gra fabularna oparta na narracji

<sup>3</sup> Digital Rights Management – zarządzanie prawami cyfrowymi

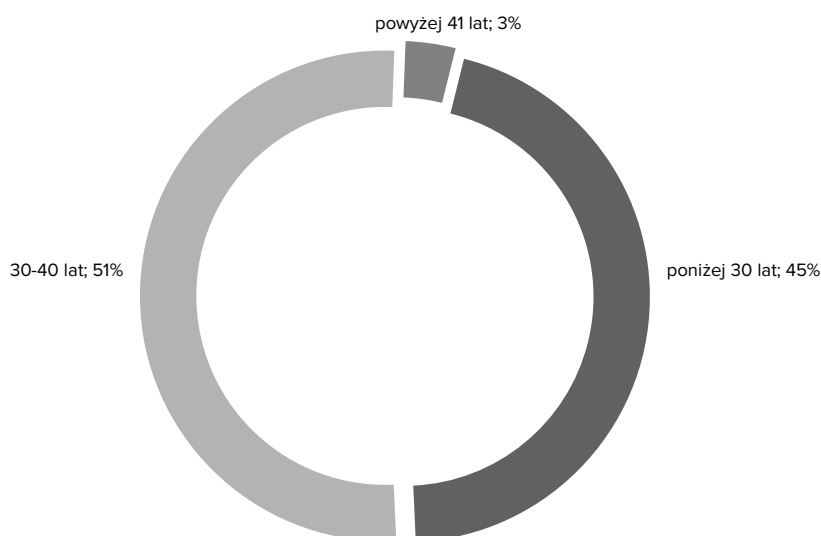


Mieszcząca się w Warszawie siedziba główna CD PROJEKT S.A. wyposażona jest m.in. w profesjonalne, pełnowymiarowe studio motion - capture<sup>4</sup>, trzy studia dźwięku oraz własną kantinę.

Od kwietnia 2013 r. CD PROJEKT posiada biuro w Krakowie, w którym pracuje niezależny zespół odpowiedzialny za kolejne produkcje studia deweloperskiego oraz biuro w Los Angeles, którego zadaniem jest koordynowanie działań marketingowych i sprzedażowych w Stanach Zjednoczonych.

Średnia wieku osób zatrudnionych na podstawie umów o pracę w Grupie Kapitałowej wyniosła na koniec 2015 r. 31 lat, przy czym pracownicy, którzy nie skończyli jeszcze 30 lat, stanowili aż 45% wszystkich zatrudnionych. Zdecydowana większość pracowników Grupy Kapitałowej CD PROJEKT posiada wykształcenie wyższe (80%). Na koniec 2015 r. kobiety stanowiły 44% wszystkich zatrudnionych.

**Wykres 2** Struktura zatrudnienia w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT według wieku pracowników



Źródło: Spółka

## Podsumowanie realizacji strategii 2011-2016

Zarząd CD PROJEKT S.A. przyjął w marcu 2013 roku zaktualizowaną strategię rynkową Spółki oraz jej Grupy Kapitałowej na lata 2013-2016. Zgodnie z przyjętą strategią, misją Grupy Kapitałowej CD PROJEKT było tworzenie najwyższej jakości innowacyjnych produktów i serwisów poszukiwanych przez graczy na całym świecie.

Celem nakreślonym w strategii Grupy CD PROJEKT było wejście do ścisłej światowej czołówki firm tworzących topowe gry wideo, posiadając jednocześnie jedną z najpopularniejszych globalnych platform cyfrowej dystrybucji oraz stałe rozszerzanie działalności o nowe segmenty cyfrowej rozrywki.

W okresie obowiązywania Strategii, Grupa CD PROJEKT istotnie umocniła swoją pozycję na rynku producentów i dystrybutorów gier wideo, konsekwentnie budując wartość Grupy.

Najnowsza superprodukcja studia CD PROJEKT RED - Wiedźmin 3: Dziki Gon odniosła globalny sukces zarówno komercyjny, jak i wizerunkowy. Ogromna liczba publikacji, nagród i zainteresowanie ze strony zarówno mediów, jak i fanów, pozwala nam stawiać się w światowej czołówce twórców gier. W sumie do końca 2015 roku Spółka sprzedała ponad 20 mln gier własnej produkcji, dwukrotnie przekraczając założenia poprzedniej strategii.

<sup>4</sup> technika motion-capture polega na przechwytywaniu, za pomocą specjalnych kamer i czujników, trójwymiarowych ruchów aktorów i zapisywaniu ich w pamięci komputera, gdzie ulegają dalszej obróbce. Dzięki tej technice postać na ekranie komputera porusza się realistycznie, z uwzględnieniem łagodności ruchów, w stylu charakterystycznym dla danego aktora.



Nowe kierunki rozwoju otrzymał serwis cyfrowej dystrybucji gier GOG.com – zyskując w ciągu ostatnich lat kolejne wersje językowe, obsługę dodatkowych walut i metod płatności. Wprowadzona została technologia GOG Galaxy, pozwalająca przenieść serwis GOG.com z przeglądarki www do komputera gracza, dając możliwość lepszej interakcji z klientem i poszerzenia katalogu serwisu o nowe gry z trybem multiplayer.

## Program motywacyjny

Elementem towarzyszącym realizacji ogłoszonej pierwotnie w 2011 roku strategii było wdrożenie obejmującego lata 2012 - 2015 programu motywacyjnego dla osób o kluczowym znaczeniu dla działalności Spółki i spółek z jej Grupy Kapitałowej. Wprowadzony program motywacyjny zawierał następujące główne kryteria uprawniające do jego realizacji:

### Kryterium rynkowe (20% przyznanych uprawnień)

Zmiana kursu akcji Spółki ustalona w oparciu o kurs zamknięcia notowań akcji na dzień sesyjny poprzedzający dzień 31 grudnia 2015 roku i dzień uchwalenia programu, to jest 16 grudnia 2011 roku, winna być wyższa od zmian poziomu indeksu WIG powiększonego o 100 punktów procentowych w skali okresu obowiązywania programu motywacyjnego tj. od 16 grudnia 2011 roku do dnia 31 grudnia 2015 roku.

- Indeks WIG na koniec dnia 16 grudnia 2011: 37 001,49 pkt.
- Indeks WIG na koniec dnia 30 grudnia 2015: 46 467,38 pkt.

Wzrost wartości indeksu WIG na przestrzeni badanego okresu wyniósł 25,6%.

- Kurs zamknięcia akcji CD PROJEKT S.A. z dnia 16 grudnia 2011: 4,89 zł.
- Kurs zamknięcia akcji CD PROJEKT S.A. z dnia 30 grudnia 2015: 22,15 zł.

Wzrost kursu akcji CD PROJEKT na przestrzeni badanego okresu wyniósł 353,0%, przekraczając wzrost indeksu WIG o 327,4 punktów procentowych. Tym samym kryterium rynkowe programu motywacyjnego zostało spełnione z dużym zapasem.

### Kryterium wynikowe (80% przyznanych uprawnień)

W odniesieniu do osób uprawnionych mających wpływ na wyniki całej Grupy Kapitałowej w zakresie wszystkich jej segmentów działania, kryterium wynikowe na lata 2012 – 2015 ustalone zostało jako suma skonsolidowanych zysków netto za lata obrotowe 2012 – 2015 w przeliczeniu na jedną akcję Spółki, w wysokości nie mniejszej niż 2,436 zł.

Suma skonsolidowanych zysków netto w przeliczeniu na jedną akcję Grupy Kapitałowej za lata 2012 – 2015 wyniosła 4,11 zł, tym samym omawiane kryterium wynikowe zostało zrealizowane, a nawet przekroczone o 69% w stosunku do założeń programu z roku 2011.

---

## Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT upatruje źródeł przyszłego rozwoju prowadzonej działalności w realizacji opisanej poniżej strategii na lata 2016-2021.

---

## Podstawowe założenia Strategii na lata 2016-2021

W najbliższych latach Grupa Kapitałowa CD PROJEKT będzie podejmować działania w oparciu o strategię Grupy Kapitałowej na lata 2016 – 2021.



## Misja i cele

### Misja Studia CD PROJEKT RED

Tworzenie rewolucyjnych gier fabularnych, trafiających do serc ludzi na całym świecie.

### Cel Studia CD PROJEKT RED

Bycie w trójce najbardziej uznanych producentów gier wideo na świecie. Wprowadzenie naszych marek do czołówki światowej popkultury.

### Misja GOG.com

Łączymy pasję do gier i szacunek dla graczy, dostarczając najlepsze tytuły wsparte usługami online.

### Cel GOG.com

Zbudowanie katalogu nowych tytułów AAA w pełni wspieranych przez GOG Galaxy. Stworzenie z GOG Galaxy centrum technologicznego łączącego gry produkowane przez CD PROJEKT RED ze społecznością graczy, a także graczy między sobą.

## Filozofia Grupy CD PROJEKT

U podstaw naszego myślenia i naszej działalności leży określona filozofia. Większość z jej elementów jest wspólna dla wszystkiego co robimy, choć w naturalny sposób niektóre dotyczą bardziej studia CD PROJEKT RED, a inne GOG.com.

### Czym się kierujemy w biznesie

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

### Co jest dla nas ważne w grach

- Wierzymy, że gra to forma sztuki, a nie produkt, który się bezrefleksyjnie konsumuje. Chcemy docierać do wrażliwości ludzi na całym świecie, dostarczając im doskonałej, poruszającej rozrywki.
- Tworzymy gry, w które sami chcielibyśmy zagrać: nieliniowe, intrygujące, z głęboką fabułą i przeznaczone dla graczy ceniących prawdziwe emocje.
- Dawno temu określiliśmy gatunek, który chcemy rozwijać - gry fabularne (RPG). Produkcje tego typu są jednymi z najtrudniejszych z twórczego punktu widzenia, co wzmacnia ich unikalność. Od lat gromadzimy na ten temat specjalistyczną wiedzę i doświadczenie. Z każdą kolejną grą mamy coraz więcej nowych pomysłów na przyszłość.



- Wierzymy, że zaangażowanie, ilość pracy i serca jaką wkładamy w nasze gry oraz obsesyjna dbałość o szczegóły spowoduje, że gracz po skończeniu rozgrywki będzie mieć poczucie dobrze wydanych pieniędzy.
- Rozwijamy autorskie technologie do tworzenia gier, które stanowią podstawę naszych tytułów.
- Starannie selekcjonujemy tytuły do katalogu GOG.com, grając we wszystkie gry, które sprzedajemy.

### **Dlaczego jesteśmy niezależni**

- Wierzymy, że niezależność kreatywna i finansowa są kluczowe dla naszego sukcesu. Dzięki nim możemy prowadzić firmę i tworzyć gry według naszych zasad.
- Niezmiernie ważne jest dla nas utrzymanie kontroli nad technologią, procesami kreatywnymi i wydawniczymi oraz nad promocją i relacjami z graczami.
- Rozwijamy własną platformę cyfrowej dystrybucji oraz rozgrywki online, dzięki czemu tworzymy kompletny, przyjazny ekosystem dla graczy. Będzie on integralną częścią naszych przyszłych gier.
- Działamy w tej branży, bo kochamy to, co robimy. Wierzymy, że dzięki niezależności możemy do niej wnieść wiele nowego.

### **Jak chcemy się rozwijać**

- Jesteśmy przekonani, że osiągniemy największe sukcesy, jeśli plan biznesowy będzie podążał za wizją kreatywną.
- Jakość to podstawa naszej długofalowej strategii budowania wartości. Nie szukamy łatwego zarobku ani drogi na skróty. Interesują nas tylko ambitne i wyjątkowe przedsięwzięcia o światowym zasięgu, przy realizacji których nie idziemy na kompromisy.
- Uwielbiamy przełamywać standardy i ograniczenia oraz udowodniać, że potrafimy robić to, co wielu uważa za niemożliwe. Zawsze chcemy mieć w zasięgu wzroku cel pozornie nieosiągalny.
- Chcąc tworzyć rzeczy przełomowe i prawdziwie innowacyjne, nie boimy się wkraczać na nieznane obszary, podejmować ryzyka i popełniać błędów. Twórcza ciekawość wymaga odwagi, aby pójść o krok dalej niż inni.
- Naszym najważniejszym kapitałem są energia twórcza i kreatywność zespołu. Wierzymy, że krytycznym czynnikiem sukcesu jest umiejętne wykorzystanie tych niezmiernie rzadkich zasobów i skoncentrowanie ich na kluczowych projektach.
- Koncentrując się na niewielkiej liczbie marek zamierzamy rozwijać je na kolejnych polach eksploatacji. Chcemy, żeby fani naszych gier mogli czerpać radość z maksymalnie szerokiej gamy mediów i produktów z ich ulubionego uniwersum. Takie podejście pozwoli jednocześnie wykorzystać synergię twórczą i biznesową, a także osiągać efekty masy krytycznej w działaniach marketingowych wspierających nasze flagowe projekty, którymi są gry.
- Dzięki temu, że CD PROJEKT RED produkuje gry, a GOG.com zajmuje się ich cyfrową dystrybucją oraz rozwija technologię do obsługi rozgrywki sieciowej, tworzymy synergię, która pozwoli nam budować coraz silniejszą przewagę konkurencyjną Grupy CD PROJEKT.

### **Plany**

*Ze względu na ochronę konkurencyjności poniższa, upubliczniona wersja planów zawiera wybrane, a nie wszystkie elementy naszej strategicznej agendy. Z tego samego powodu opisy niektórych projektów zostały ograniczone do niezbędnego minimum. Plany podzieliśmy na dwa okresy – bieżący rok (2016) oraz kolejne 5 lat. Elementy zawarte w poszczególnych okresach nie są przedstawione w układzie chronologicznym.*

## Studio CD PROJEKT RED

### Rok 2016

- Premiera drugiego dodatku do gry Wiedźmin 3: Dziki Gon zatytułowanego Krew i Wino.
- Realizacja planu nowych działań promocyjnych i aktywnego wsparcia sprzedaży gry Wiedźmin 3: Dziki Gon.
- Gra nowego (dla nas) formatu.

### Kolejne lata (2017-2021)

- Premiera gry Cyberpunk 2077.
- Premiera kolejnej gry fabularnej (RPG) kategorii AAA.
- Rozszerzanie naszych marek na obszarach innych mediów i produktów.
- Stałe wspieranie sprzedaży i aktywne zarządzanie tytułami już wydanymi.
- Ponad dwukrotne powiększenie zespołu CD PROJEKT RED. Rozwój czterech niezależnych teamów w tym pracujących nad grami z nowych dla studia segmentów.
- Otworzenie kolejnych lokalnych przedstawicielstw CD PROJEKT RED w kluczowych terytoriach.

## GOG.com

### Rok 2016

- Wydanie w dniu światowej premiery gry AAA stworzonej poza grupą CD PROJEKT, wraz z pełnym wsparciem GOG Galaxy.
- Rozbudowanie GOG Galaxy o funkcje i technologie sieciowe potrzebne do obsługi nowej gry z CD PROJEKT RED.
- Wprowadzenie cen i płatności w nowych walutach oraz kolejne lokalne wersje językowe serwisu GOG.com.
- Dalsze wsparcie wprowadzonego na początku roku nowego segmentu gier "w trakcie produkcji" (model "early access"), który jest bardzo istotny z punktu widzenia powiększania oferty o nowe tytuły.

### Kolejne lata (2017-2021)

- Rozbudowa oferty gier premierowych stworzonych poza grupą CD PROJEKT, wraz z pełnym wsparciem GOG Galaxy.
- Wspieranie technologiczne kolejnych tytułów produkowanych przez CD PROJEKT RED, wraz z dostarczaniem szytych na miarę rozwiązań z obszaru rozgrywki sieciowej i usług online.

## Nowy program motywacyjny

W związku z zakończeniem okresu rozliczeniowego dotychczasowego programu motywacyjnego zatwierdzonego przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy w dniu 16 grudnia 2011 roku i obejmującego lata 2012 – 2015, Zarząd Spółki wraz z zatwierdzeniem aktualizacji strategii Grupy na lata 2016 – 2021 planuje wnioskować do Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy CD PROJEKT S.A. o wyrażenie zgody na wprowadzenie nowego programu motywacyjnego dla kluczowych pracowników i współpracowników Grupy, opartego o następujące założenia ekonomiczne:



### **Kryterium rynkowe (20% uprawnień)**

Realizacja kryterium rynkowego uzależniona byłaby od spełnienia się warunku polegającego na zmianie kursu akcji Spółki w okresie obowiązywania programu, wyższej od zmiany poziomu indeksu WIG w tym samym okresie, powiększonej o 100 punktów procentowych.

### **Kryterium wynikowe (80% uprawnień)**

Realizacja kryterium wynikowego uzależniona byłaby od osiągnięcia określonych celów wynikowych, w odniesieniu do osób uprawnionych, mających wpływ na wyniki całej Grupy Kapitałowej, w zakresie wszystkich jej segmentów działania:

- Suma skonsolidowanych zysków netto Grupy z działalności kontynuowanej za lata 2016 – 2019: 618 427 tys. zł; lub w razie nie osiągnięcia tego kryterium;
- Suma skonsolidowanych zysków netto Grupy z działalności kontynuowanej za lata 2016 – 2020: 855 538 tys. zł; lub w razie nie osiągnięcia tego kryterium,
- Suma skonsolidowanych zysków netto Grupy z działalności kontynuowanej za lata 2016 – 2021: 1 092 649 tys. zł.

Zgodnie z zakładanymi założeniami programu, dopuszczalne byłoby wcześniejsze zaliczenie celów wynikowych na bazie wyników roku 2016 lub lat 2016 - 2017 lub lat 2016 - 2018 w przypadku wcześniejszego osiągnięcia w krótszym okresie oczekiwanej wartości skonsolidowanego zysku netto Grupy z działalności kontynuowanej wyznaczonego dla lat 2016 - 2019.

W przypadku zaliczenia celu wynikowego w dowolnym roku trwania programu dopuszczalna byłaby wcześniejsza weryfikacja osiągnięcia celu rynkowego (zmiana kursu akcji Spółki wyższa od zmiany poziomu indeksu WIG powiększonej o 100 punktów procentowych) dla pełnych okresów rocznych podlegających rozliczeniu w ramach kryterium wynikowego.

W odniesieniu do osób uprawnionych mających wpływ na wyniki poszczególnych segmentów zostaną wyznaczone indywidualne cele wynikowe związane z oczekiwanymi wynikami danego segmentu w trakcie trwania programu.

Jeżeli przy ostatecznym rozliczeniu programu po roku 2021 cele wynikowe lub rynkowe za lata finansowe 2016 - 2021 zostaną osiągnięte w stopniu mniejszym niż 100% założonych wartości, o których mowa powyżej, jednakże równym bądź większym niż 80% tych wartości, wówczas każdy procent niezrealizowanego celu powodowałby przyznanie Warrantów Subskrypcyjnych i uprawnienie do wykonania praw z Warrantów Subskrypcyjnych w ramach danego kryterium w ilości pomniejszonej o dwukrotność procentu niezrealizowanego celu w stosunku do puli uprawnień przewidzianej dla danego celu.

W myśl proponowanych założeń, w każdym przypadku w okresie od dnia przyznania prawa uczestnictwa i uprawnień w programie do dnia pozytywnej weryfikacji realizacji poszczególnych celów, uprawnionych obowiązywałoby również kryterium lojalnościowe rozumiane jako świadczenie pracy lub pełnienie funkcji na rzecz Spółki lub spółek z jej Grupy Kapitałowej na podstawie powołania, umowy o pracę lub jakiegokolwiek innego stosunku prawnego, którego przedmiotem jest świadczenie pracy, usług lub dzieła w zamian za wynagrodzenie lub świadczenie pieniężne od Spółki lub spółek z jej Grupy Kapitałowej.

Intencją Zarządu jest, aby program umożliwiał, na podstawie decyzji Spółki podjętej w momencie jego realizacji, rozliczenie w akcjach własnych zrealizowanej w tym celu nowej emisji lub akcjach własnych skupionych w tym celu z rynku lub w formie ekwiwalentnego rozliczenia gotówkowego z uprawnionymi.

Powyższe założenia programu obowiązujące na dzień publikacji niniejszego sprawozdania są odzwierciedleniem aktualnych intencji Zarządu Spółki. Dokładne warunki i parametry programu będą zawarte w zgłoszonych w terminie późniejszym projektach uchwał Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy CD PROJEKT S.A. i mogą ulec zmianie w stosunku do warunków opisanych powyżej.

## CD PROJEKT S.A. na rynku kapitałowym

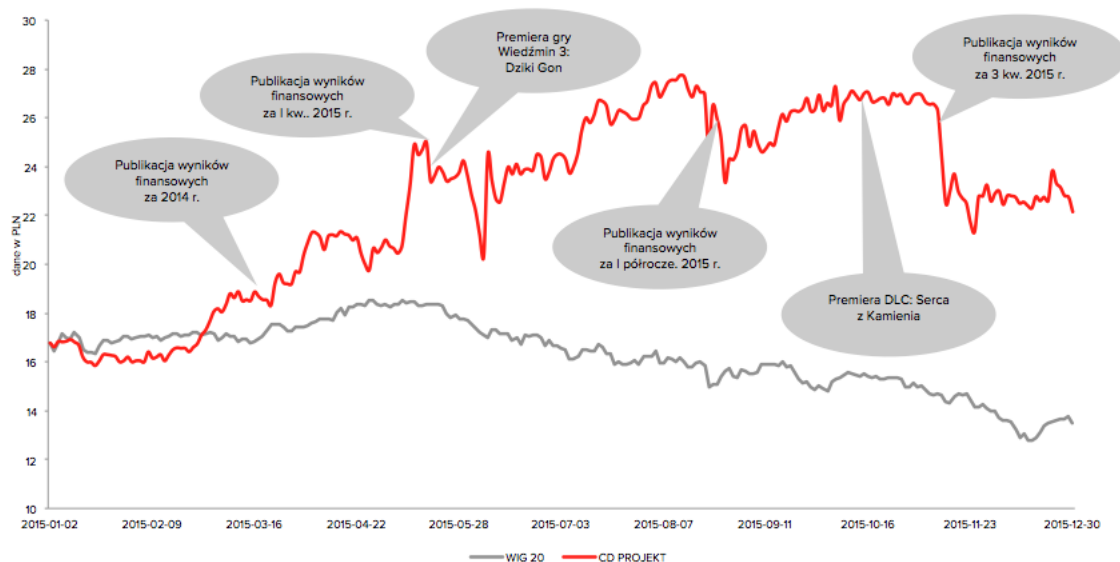
Działalność prowadzona pod marką CD PROJEKT jest obecna na warszawskim parkiecie od 2010 r., kiedy to, w wyniku zawartej w 2009 r. umowy inwestycyjnej pomiędzy CDP Investment sp. z o.o.<sup>5</sup> a Optimus S.A. oraz zaangażowanymi w transakcje udziałowcami i akcjonariuszami spółek, Optimus nabył 100% udziałów w spółce CDP Investment. Formalne połączenie obu spółek nastąpiło w grudniu 2010 r.

Na Głównym Rynku Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie, w trybie notowań ciągłych, notowanych jest 94 950 000 akcji Spółki. Największymi akcjonariuszami CD PROJEKT S.A. pozostają jej współzałożyciele – Michał Kiciński (posiada według wiedzy Spółki 12 281 616 szt. akcji stanowiących 12,93% jej kapitału zakładowego) i Marcin Iwiński, Wiceprezes Zarządu Spółki, który jest właścicielem 12 000 000 szt. akcji (12,64% udział w kapitale zakładowym). Akcjonariuszami Spółki będącymi jednocześnie członkami zarządu i posiadającymi pakiety akcji są również Adam Kiciński – Prezes Zarządu (posiada obecnie 3 122 481 szt. akcji, co stanowi 3,29% kapitału zakładowego) oraz Piotr Nielubowicz - Wiceprezes ds. finansowych (5 985 197 sztuk akcji; 6,3% udziału w kapitale zakładowym).

Ponad 5% akcji CD PROJEKT S.A., zgodnie z doręczonymi Spółce powiadomieniami posiadają inwestorzy instytucjonalni: PKO TFI S.A. (9 000 000 akcji, co daje 9,48% udział w kapitale zakładowym Spółki), AVIVA OFE (4 940 000; 5,2% udział w kapitale zakładowym) i AMPLICO PTE S.A. (5 003 719 akcji; 5,27% w kapitale zakładowym). W wolnym obrocie (tzw. free float) pozostaje 48,17% akcji CD PROJEKT S.A.

Niemal przez cały 2015 r. akcje CD PROJEKT S.A. znajdowały się w indeksie mWIG40. W wyniku kwartalnej rewizji indeksów, akcje CD PROJEKT S.A., w dniu 18 grudnia 2015 r. awansowały do indeksu WIG30, skupiającego trzydzieści największych i najbardziej płynnych spółek notowanych na Głównym Rynku warszawskiej giełdy. Udział Spółki w portfelu indeksu WIG30 wyniósł na koniec 2015 r. 0,81%. Akcje CD PROJEKT znajdują się również w indeksie WIG informatyka.

**Wykres 3** Notowania akcji CD PROJEKT S.A. w zł na GPW w 2015 r.



Źródło: Opracowanie własne

W 2015 r. kurs zamknięcia akcji Spółki zmieniał się w przedziale od 15,85 zł (20 stycznia 2015 r.) do 27,74 zł (13 sierpnia 2015 r.). Na przestrzeni całego roku 2015 notowania kursu akcji CD PROJEKT wzrosły o 32,63%, osiągając wartość 22,15 zł na dzień 30 grudnia 2015 r. Tym samym na koniec 2015 r. kapitalizacja giełdowa CD PROJEKT S.A. wyniosła 2 103 142 500 zł.

<sup>5</sup> nazwa ówczesnej spółki holdingowej historycznej grupy „CD PROJEKT”

**Tabela 2** Kluczowe dane dotyczące akcji CD PROJEKT S.A. w roku 2015

	2015	2014	Zmiana
Zysk netto na akcję z działalności kontynuowanej (w zł)	3,61	0,10	3510,0%
Liczba akcji w obrocie giełdowym (w tys. szt.)	94 950	94 950	0,0%
Najwyższy kurs akcji w roku obrotowym (w zł)	27,74	18,35	51,2%
Najniższy kurs akcji w roku obrotowym (w zł)	15,85	12,96	22,3%
Cena akcji na początek okresu (w zł)	16,80	17,40	-3,5%
Cena akcji na koniec okresu (w zł)	22,15	16,70	32,6%
Średnia cena akcji w okresie (w zł)	22,61	16,11	40,4%
Wskaźnik P/E na koniec okresu	6,14	166,61	-
Kapitalizacja na koniec roku (w tys. zł)	2 103 143	1 585 665	32,6%
Średnia dzienna wartość obrotów (w tys. zł)	6 105	2 307	164,6%
Średni dzienny wolumen obrotu (w szt.)	259 677	144 259	80,0%

Źródło: Spółka

W 2015 r. rekomendacje dla akcji Spółki wydawało 7 biur i domów maklerskich. W sumie w 2015 r. wydano 17 rekomendacji dla akcji Spółki (10 ze wskazaniem „Kupuj”, 5 „Trzymaj” i 2 „Sprzedaj”).



CD PROJEKT

## Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

---

# 3



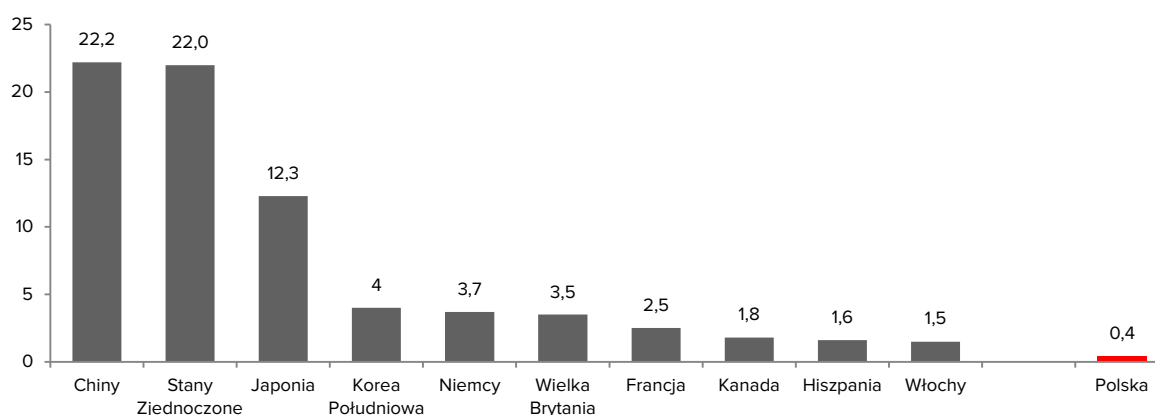
## Otoczenie rynkowe – rynek gier w Polsce i na świecie

Rynek gier komputerowych to jedna z najszybciej rozwijających się gałęzi światowej rozrywki.

Według raportu Global Games Market Report 2015 przygotowanego przez firmę analityczną Newzoo<sup>6</sup>, oczekiwany wzrost wartości globalnego rynku gier wideo w 2015 r. w stosunku do 2014 r. wynosił 9,4%. Prognozowana wartość rynku na 2015 r. wynosiła 91,5 mld USD. Analitycy Newzoo przewidują, że przy zachowaniu obecnego tempa rozwoju, w 2017 r. wartość rynku gier na świecie może osiągnąć nawet 107 mld USD. Wzrost wartości rynku gier napędzać mają z jednej strony głównie gry na tablety i urządzenia mobilne, komputery PC oraz konsole, a z drugiej, w ujęciu terytorialnym największa dynamika rozwoju rynku gier przypada na rejon Azji i Pacyfiku oraz Ameryki Łacińskiej. Po raz pierwszy też na pozycję lidera wśród największych rynków gier na świecie w 2015 r. mają szansę awansować Chiny (szacowana przez Newzoo wartość chińskiego rynku gier w 2015 r. to 22,2 mld USD, podczas gdy rynku amerykańskiego – 22,0 mld USD). W Stanach Zjednoczonych wartość przemysłu gier jest większa niż prasy (21 mld USD), radio (17 mld USD), filmu (11 mld USD) i muzyki (9 mld USD).<sup>7 8</sup>

Dynamiczny rozwój globalnego rynku gier związany jest również z rosnącą bazą użytkowników nowych konsol – według najnowszych danych liczba konsol nowej generacji przekroczyła w dwa lata od premiery 55 mln sztuk<sup>9</sup> – co stanowi wartość blisko 50% wyższą niż w przypadku poprzedniej generacji konsol w tym samym momencie cyklu ich życia.

**Wykres 4** Największe rynki gier wideo na świecie w 2015 r. (wartość podana w mld USD)



Źródło: Newzoo.com

Według szacunków Newzoo, w pierwszej trójce największych rynków gier komputerowych znajdują się – Chiny (22,2 mld USD), USA (22,0 mld USD) i Japonia (12,3 mld USD).

Wartość polskiego rynku gier wideo wynosi obecnie ok. 408 mln USD, czyli ok. 1,6 mld zł (co stanowi ok. 0,45% wartości globalnego rynku). Polska zajmuje tym samym 19 miejsce na świecie.<sup>10</sup>

Biorąc pod uwagę kraje położone w Europie Wschodniej, polski rynek zajmuje drugie miejsce w rejonie, za Rosją, która pozostaje niekwestionowanym liderem w tej części Europy (wartość rynku gier w tym kraju szacowana jest na 1,262 mld USD). Kolejne miejsca w Europie Środkowo-Wschodniej zajmują Ukraina (148 mln USD), Czechy (128 mln USD) i Rumunia (123 mln USD).

Zgodnie z szacunkami analityków Newzoo, największy, to jest wynoszący 30% udział w światowym rynku gier w 2015 r. miał segment gier komputerowych, na który składały się gry PC i MMO<sup>11</sup>. Jego wartość wzrosła rok do roku o 8% do poziomu 27,1 mld USD. Na drugim miejscu znalazły się gry konsolowe – prognozowana wartość tego rynku

<sup>6</sup> newzoo.com, 22 kwietnia 2015 r., <http://www.newzoo.com/insights/global-games-market-will-grow-9-4-to-91-5bn-in-2015/>

<sup>7</sup> Studio market share – Box Office Mojo <http://www.boxofficemojo.com/studio/?view=company&view2=yearly&yr=2015&p=htm>

<sup>8</sup> SuperData Research, [http://www.gamesindustry.biz/articles/2016-02-04-the-esa-must-adapt-or-die?utm\\_source=newsletter&utm\\_medium=email&utm\\_campaign=european-daily](http://www.gamesindustry.biz/articles/2016-02-04-the-esa-must-adapt-or-die?utm_source=newsletter&utm_medium=email&utm_campaign=european-daily)

<sup>9</sup> <http://arstechnica.com/gaming/2016/01/ea-lets-slip-lifetime-xbox-one-and-ps4-consoles-sales/>

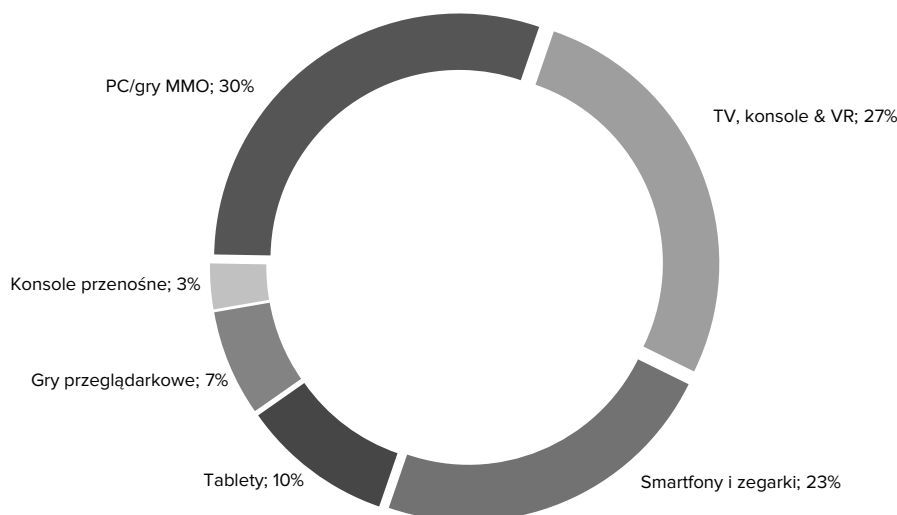
<sup>10</sup> <http://www.newzoo.com/free/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>

<sup>11</sup> MMO lub MMOG (Massively Multiplayer Online Game) – gra rozgrywana jednocześnie przez wielu graczy w Internecie



w 2015 r. to 25,1 mld USD, co odpowiada 27% całego rynku gier wideo. Największą dynamikę zanotował w 2015 r. segment gier na tabletach (+27% rdr), który osiągnął wartość 9,4 mld USD i 10% wartości globalnego rynku.

**Wykres 5** Światowy rynek gier w podziale według urządzenia



Źródło: Newzoo

W Polsce branża gier rozwija się bardzo prędko – według analityków Newzoo polski rynek gier będzie rósł średniorocznie do 2018 r. w tempie 5,4%. W Polsce obecnie gra 13,4 mln osób, podczas gdy, dla porównania, na świecie jest 1,7 mld graczy (w tym 155 mln Amerykanów<sup>12</sup>). W naszym kraju działa ok. 160 firm produkujących gry, zaś branża zatrudnia 6 tys. pracowników. Przy obecnej dynamice rozwoju sektor gier komputerowych może się stać jednym z wiodących elementów polskiego przemysłu kreatywnego i znakiem rozpoznawczym polskiej gospodarki<sup>13</sup>.

Kolejne lata wzrostów zakładane są przez analityków również w cyfrowej dystrybucji gier (zarówno na PC, jak i na konsole), która to stanowi rosnący fragment rynku. Według danych z raportu PwC *Global entertainment and media outlook 2014-2019*<sup>14</sup> obecnie trwa proces migracji konsumentów w kierunku cyfrowej dystrybucji. Do 2019 roku cyfrowa dystrybucja tradycyjnych gier wideo wygeneruje przychód wielkości 12,89 mld dolarów, to jest 19,6% łącznych przychodów ze sprzedaży gier wideo.

Szczególną cechą praktycznie wszystkich produkcji gier realizowanych w Polsce jest wysoki udział eksportu w łącznej sprzedaży. Tym samym działalność krajowego sektora produkcji gier istotnie przyczynia się do wzrostu wartości polskiego eksportu, w tym w szczególności do wzrostu łącznej wartości opłat uzyskiwanych przez krajowe przedsiębiorstwa z tytułu użytkowania wartości intelektualnej. Dla porównania, wartość eksportu CD PROJEKT S.A. wyniosła w roku 2015 równowartość 660 475 tys. zł, podczas gdy opublikowana przez GUS w Roczniku Statystycznym Handlu Zagranicznego całkowita wartość krajowego eksportu w kategorii „opłaty z tytułu użytkowania wartości intelektualnej” wyniosła w 2014 roku 996 030 tys. zł.

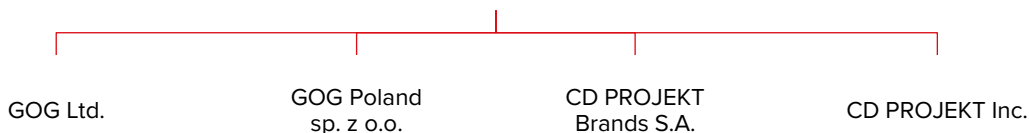
## Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Na koniec 2015 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT składała się z jednostki dominującej CD PROJEKT S.A. i 4 spółek zależnych – GOG Ltd., GOG Poland sp. z o. o., CD PROJEKT Brands S.A. i CD PROJEKT Inc.

<sup>12</sup> Essential facts about the computer and video game industry in 2015, Entertainment Software Association

<sup>13</sup> Kondycja polskiej branży gier wideo 2015, Krakowski Park Technologiczny

<sup>14</sup> <http://www.pwc.com/gx/en/global-entertainment-media-outlook/assets/2015/video-games-key-insights-3-shift-to-digital.pdf>


**CD PROJEKT S.A.**


21 października 2015 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie przyjęło plan połączenia spółek CD PROJEKT S.A. (spółka przejmująca) i Brand Projekt sp. z o.o. (spółka przejmowana w 100% zależna od CD PROJEKT S.A.), o czym Spółka poinformowała **raportem bieżącym nr 23/2015**.

Połączenie odbyło się bez podwyższania kapitału zakładowego i wydawania akcji Spółki Przejmującej w zamian za udziały Spółki Przejmowanej, ponieważ udziały Spółki Przejmowanej należały w całości do Spółki Przejmującej. Połączenie zostało zarejestrowane w Krajowym Rejestrze Sądowym 31 grudnia 2015 r. Połączenie spółek jest elementem realizacji strategii optymalizacji działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, która pozwoli na usprawnienie modelu zarządzania oraz na redukcję kosztów związanych z funkcjonowaniem grupy.

**Tabela 3** Opis podstawowej działalności spółki matki i spółek zależnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 31.12.2015 r.

Spółka	Przedmiot działalności
CD PROJEKT S.A.	Głównym przedmiotem działalności Spółki realizowanym za pomocą studia CD PROJEKT RED jest tworzenie gier wideo, ich samodzielne wydawanie oraz sprzedaż licencji na ich dystrybucję, a także produkcja, sprzedaż lub licencjonowanie produktów towarzyszących, wykorzystujących posiadane przez Spółkę marki. CD PROJEKT S.A. pełni także funkcję spółki holdingowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, koordynującej działalność prowadzoną poprzez spółki zależne w ramach grupy.
GOG Ltd.	Spółka świadczy usługi sprzedaży gier komputerowych za pośrednictwem internetu klientom z całego świata, umożliwiając dokonanie zakupu gry, zapłatę za grę oraz jej pobranie na własny komputer; spółka jest właścicielem globalnej platformy cyfrowej dystrybucji i strony internetowej GOG.com.
GOG Poland sp. z o.o.	Spółka świadczy szerokie spektrum usług programistycznych (w tym prace nad GOG Galaxy), administrowania systemami informatycznymi oraz testowania produktów (usługi z zakresu Quality Assurance). Głównym partnerem biznesowym i odbiorcą usług Spółki jest spółka GOG Limited.
CD PROJEKT Brands S.A.	Głównym zadaniem spółki jest zarządzanie wartościami niematerialnymi w celu maksymalizacji przychodów Grupy z tytułu uzyskiwanych tantiem w zakresie marki The Witcher.
CD PROJEKT Inc.	Spółka koordynuje działania wydawnicze i promocyjne własnych produktów oraz platformy GOG.com na terenie Ameryki Północnej za pomocą biura prowadzonego w Los Angeles.

Źródło: Spółka



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

W 2015 r. działalność Grupy Kapitałowej prowadzona była w trzech segmentach operacyjnych:

- produkcja gier,
- globalna cyfrowa dystrybucja gier,
- inne.

**697 033 TYS. ZŁ**  
**PRZYCHODÓW ZE SPRZEDAŻY**  
**W SEGMENTIE PRODUKCJA**  
**GIER W 2015 R.**  
**(WZROST O 2 027% RDR)**

**PONAD 800 NAGRÓD, W TYM**  
**250 NAGRÓD „GRA ROKU”**  
**DLA WIEDZMINA 3: DZIKI GON**

**ŁĄCZNIE PONAD 20 MLN**  
**SPRZEDANYCH SZTUK GIER:**  
**WIEDZMIN, WIEDZMIN 2:**  
**ZABÓJCY KRÓLÓW,**  
**WIEDZMIN 3: DZIKI GON**

### Segment produkcji gier

#### Przedmiot i model prowadzonej działalności

Produkcja gier komputerowych realizowana jest przez studio CD PROJEKT RED funkcjonujące w strukturach CD PROJEKT S.A. Działalność ta polega na tworzeniu i wydawaniu gier wideo, sprzedaży licencji na ich dystrybucję, koordynacji promocji sprzedaży, a także na produkcji, sprzedaży lub licencjonowaniu produktów towarzyszących wykorzystujących posiadane przez Spółkę marki.

Sprzedaż gry Wiedźmin 3: Dziki Gon realizowana jest 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.

Standardowo zawierane przez Spółkę umowy dystrybucyjne na cyfrową dystrybucję przewidują raportowanie w cyklach miesięcznych, zaś umowy na dystrybucję fizyczną przewidują raportowanie w cyklach kwartalnych. W zależności od partnera lub umowy Spółka otrzymuje stosowne raporty licencyjne 30, 45 lub 60 dni od końca okresu podlegającego raportowaniu (tj. zwykle miesiąca lub kwartału).

Spółka w 2015 r. uzyskiwała również przychody ze sprzedaży praw do produktów towarzyszących, wykorzystujących markę Wiedźmin, w tym m.in. serii komiksów wydanej przez Dark Horse Comics.

#### Podstawowe produkty

Produkcja gier wideo rozpoczęła się w 2002 roku, kiedy wystartowały prace nad debiutancką grą z gatunku RPG – Wiedźmin. Pierwsza gra oparta na prozie Andrzeja Sapkowskiego została wydana w październiku 2007 roku i okazała się sukcesem na światową skalę. 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.

Obecnie w portfolio głównych produktów Spółki znajdują się gry wideo Wiedźmin, Wiedźmin 2: Zabójcy Królów oraz Wiedźmin 3: Dziki Gon, którego premiera odbyła się 19 maja br. a także pierwszy dodatek do Wiedźmina 3 – Serca z Kamienia, który miał swoją premierę 13 października 2015 r. (więcej informacji na ten temat znajduje się w dalszej części sprawozdania).

Spółka intensywnie rozwija również franczyzę i ofertę produktów towarzyszących osadzonych w wiedźmińskim uniwersum, w tym realizowanych z zewnętrznymi partnerami. W ofercie znajdują się m.in. gra planszowa The Witcher Adventure Game (dostępna w wersji pudełkowej oraz cyfrowej przeznaczonej na komputery i tablety), dwie serie komiksów zrealizowane przez Dark Horse Comics, oficjalny poradnik do gry Prima Guide, książka „Wiedźmin. Kompendium o świecie gier”, muzyka z gry oraz gadżety i ubrania z wiedźmińskiego uniwersum sprzedawane między innymi przez międzynarodowy sklep internetowy [www.witcherstore.com](http://www.witcherstore.com).

Największe ujawnione projekty realizowane obecnie w studio to drugi płatny dodatek do gry Wiedźmin 3: Dziki Gon - Krew i Wino, a także najwyższej klasy duża gra role-playing Cyberpunk 2077. Premiera dodatku Krew i Wino planowana jest w pierwszej połowie 2016 roku.

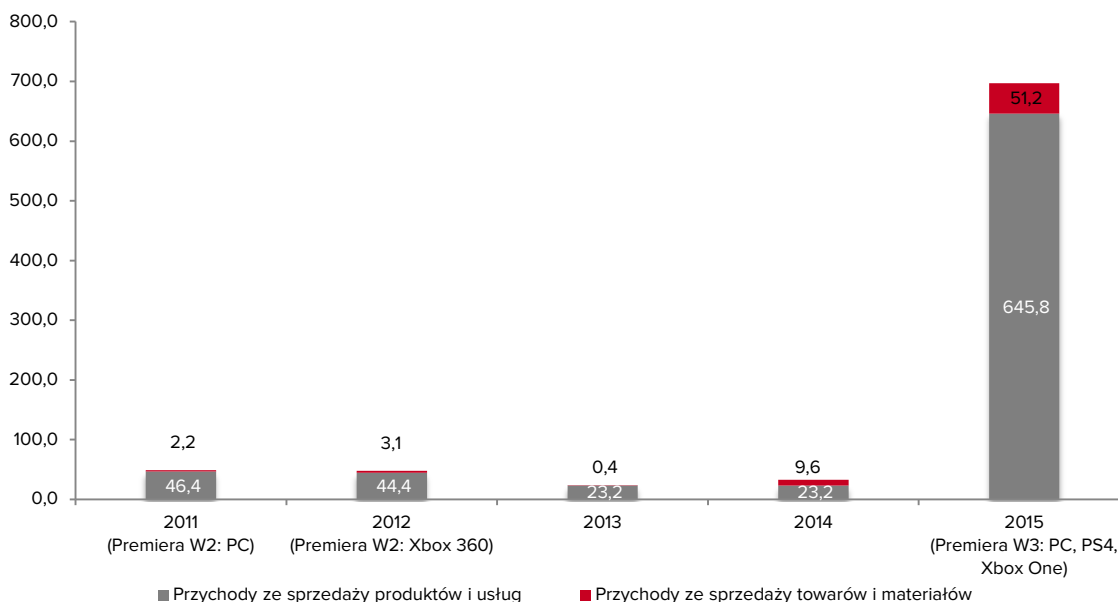
### Kluczowe źródła przychodów

W 2015 r. podstawowym źródłem przychodów uzyskanych w ramach segmentu „produkcja gier” była sprzedaż gry Wiedźmin 3: Dziki Gon realizowana zarówno w formie przychodów z tytułu udzielonych licencji, jak i sprzedaży fizycznych egzemplarzy gry. Ponadto kontynuowana była sprzedaż pierwszej części Wiedźmina i Wiedźmina 2: Zabójcy Królów, które wciąż cieszą się zainteresowaniem ze strony graczy i generują stały, strumień przychodów.

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

Spółka w 2015 r. uzyskiwała również przychody ze sprzedaży praw do produktów towarzyszących, wykorzystujących markę The Witcher w tym m.in. serii komiksów wydanej przez Dark Horse Comics, ścieżek dźwiękowych z wyprodukowanych tytułów, gier planszowych, poradników, ubrań i gadżetów dla graczy.

**Wykres 7** Przychody z segmentu „Produkcja gier” w latach 2011-2015 (w mln zł)



### Kluczowi odbiorcy i dostawcy

W ramach segmentu produkcji gier Grupa prowadzi aktywną sprzedaż swoich produkcji na poszczególne platformy sprzętowe zarówno w tradycyjnych kanałach dystrybucji, jak i za pośrednictwem czołowych platform cyfrowej dystrybucji gier wideo na świecie (m.in. Steam, GOG.com, Origin, PlayStation Store, Xbox Store, AppStore czy Google Play).

W roku 2015 w ramach działalności segmentu Produkcji gier największymi odbiorcami Grupy były podmioty:

- Valve Corporation – 155 942 tys. zł, co stanowiło 19,5% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy. Valve Corporation nie jest podmiotem powiązany z CD PROJEKT S.A., ani z jej spółkami zależnymi,



- BANDAI NAMCO Entertainment Europe – 103 043 tys. zł, co stanowiło 12,9% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy. Bandai Namco Entertainment Europe nie jest podmiotem powiązaniem z CD PROJEKT S.A., ani z jej spółkami zależnymi,
- Warner Bros Home Entertainment Inc. – 86 291 tys. zł, co stanowiło 10,8% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy. Warner Bros Home Entertainment Inc. nie jest podmiotem powiązaniem z CD PROJEKT S.A., ani z jej spółkami zależnymi,
- Microsoft Corporation – 82 115 tys. zł, - co stanowiło 10,3% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy. Microsoft Corporation nie jest podmiotem powiązaniem z CD PROJEKT S.A., ani z jej spółkami zależnymi.

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

W roku 2015 największymi dostawcami segmentu Produkcji gier były tłocznie płyt oraz właściciele platform konsolowych (Sony, Microsoft), na rzecz których Spółka odprowadza tantiemy związane z produkcją nośników na ich platformy sprzętowe (Playstation, Xbox). Współpraca z żadnym z dostawców nie przekroczyła poziomu 10% przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej.

### **Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe**

W 2015 r. aktywności podejmowane przez dział marketingu studia CD PROJEKT RED koncentrowały się na wsparciu premiery gry Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz premiery pierwszego rozszerzenia do gry – „Serca z Kamienia”.

#### **Premiera gry Wiedźmin 3: Dziki Gon**

W styczniu i marcu br., odbyły się pokazy gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, podczas których dziennikarze z całego świata mogli po raz pierwszy zagrać w będącą jeszcze w fazie produkcji i testów grę na wszystkich platformach (konsolach Xbox One i PlayStation 4 oraz komputerach PC). Zamknięte pokazy dla przedstawicieli mediów zagranicznych z poszczególnych regionów świata odbyły się w Szkocji, Los Angeles, Sydney, Niemczech, Francji, Skandynawii, Brazylii, Rosji, Japonii, Hong Kongu, Zjednoczonych Emiratach Arabskich i oczywiście w Warszawie. W sumie przed premierą w grę Wiedźmin 3: Dziki Gon zagrało ponad 300 dziennikarzy z 23 krajów, czego efektem było kilkaset obszernych publikacji w mediach na całym świecie.

W dniach 16 i 17 kwietnia biuro CD PROJEKT odwiedzili youtuberzy z całego świata, którzy mogli swobodnie przez dwa dni grać w grę Wiedźmin 3: Dziki Gon. Stworzone podczas tego spotkania materiały z gry oraz wywiady z jej twórcami do dnia premiery zostały odtworzone w sumie ponad 11 milionów razy.

16 kwietnia 2015 r. 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. Kontynuowana w kolejnych tygodniach emisja spotu miała miejsce w wielu zagranicznych telewizjach 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 dedykowany międzynarodowy sklep internetowy z gadżetami oraz ubraniami z wiedźmińskiego uniwersum [www.witcherstore.com](http://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. Podczas kampanii promocyjnej masowo 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 The Witcher: Wild Hunt. W wielu krajach kampania gry obejmowała również różne formy reklamy outdoorowej. Na siedem dni przed premierą gry Wiedźmin 3: Dziki Gon studio CD PROJEKT RED ogłosiło, że liczba zamówień przedsprzedażowych przekroczyła milion egzemplarzy.

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 krajowy 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 sukcesywne udostępnianie graczom zapowiedzianych wcześniej 16 darmowych DLC<sup>15</sup>. W ramach poprawy jakości rozgrywki studio udostępniło graczom szereg tzw. patchy, czyli poprawek eliminujących błędy w grze oraz wprowadzających nowe funkcjonalności.

W maju 2015 roku wydany został „Wiedźmin. Kompendium o świecie gier” ilustrowany przewodnik po świecie Wiedźmina, a także oficjalny poradnik do gry Wiedźmin 3: Dziki Gon dostępny dzięki współpracy z renomowanym międzynarodowym wydawcą podręczników do najlepszych gier – Prima Games.

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

W sierpniu 2015 r. ścieżka dźwiękowa ze wszystkich gier z serii Wiedźmin pojawiła się na najpopularniejszych na świecie serwisach do streamingu muzyki: Spotify, Apple Music, Google Play Music. W tym czasie udostępniony został również zestaw narzędzi modderskich, które umożliwiają graczom modyfikowanie plików z grą zgodnie z własnymi upodobaniami, a w konsekwencji, jej samej. Takie działania, pozytywnie oceniane przez społeczność graczy, wpływają na zwiększenie zainteresowanie tytułem i wydłużają jego cykl życia.

We wrześniu 2015 roku gra Wiedźmin 3: Dziki Gon została nominowana do prestiżowych nagród Golden Joystick w kategoriach: najlepsza fabuła, najlepsza grafika, najlepszy moment w grze oraz najlepsza gra roku. Nominację otrzymało również samo studio (w kategorii studio roku). W dniu 30 października na oficjalnej ceremonii rozdania nagród w Londynie gra Wiedźmin 3: Dziki Gon i studio CD PROJEKT RED otrzymały łącznie rekordowe 5 nagród. Golden Joystick nazywane Oscarami branży gier to jedne z najbardziej prestiżowych nagród w branży gier wideo. W dotychczasowej 33-letniej historii nagród 5 statuetek Golden Joystick w jednym roku zdobyła tylko jedna gra i miało to miejsce w 2005 roku. Produkcja studio CD PROJEKT RED wygrała również w 2013 i 2014 roku w kategorii Najbardziej Oczekiwanej Gry – co łącznie czyni Wiedźmina 3 najbardziej nagradzaną grą w historii Golden Joystick Awards.

W grudniu br. gra Wiedźmin 3: Dziki Gon zdobyła również 2 nagrody podczas prestiżowej gali The Game Awards w Los Angeles (Gra Roku oraz Najlepsza Gra Role-Playing), a studio CD PROJEKT RED zostało uhonorowane tytułem Developera Roku.

Do dnia publikacji niniejszego sprawozdania gra studia CD PROJEKT RED otrzymała ponad 800 międzynarodowych nagród w tym ponad 250 tytułów gry roku (GOTY). Tym samym Wiedźmin 3: Dziki Gon był bezsprzecznie najbardziej nagradzaną grą wydaną w 2015 roku.

Według badania przeprowadzonego przez firmę ICO Partners prowadzącą monitoring stron internetowych na świecie, w 2015 r. Wiedźmin 3: Dziki Gon był również najczęściej opisywaną i komentowaną grą na świecie. W sumie na jej temat opublikowano ponad 51 tys. artykułów.

#### Premiera dodatku „Serca z Kamienia”

7 kwietnia 2015 roku studio CD PROJEKT RED ogłosiło dwa duże, płatne dodatki do gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Premiera pierwszego – „Serca z Kamienia” odbyła się 13 października 2015 r., a drugiego planowana jest na pierwsze półrocze 2016 r. Pakiet dodatków był dostępny w cyfrowej przedsprzedaży, zarówno na komputery PC, jak i konsole PlayStation 4 oraz Xbox One.

8 września br. oficjalnie ogłoszona została data premiery dodatku „Serca z Kamienia”, czemu towarzyszyło rozpoczęcie jego przedsprzedaży.

Symultaniczna publikacja promującego „Serca z Kamienia” materiału wideo w kilkunastu wersjach językowych, uruchomienie nowej wersji witryny internetowej [buy.thewitcher.com](http://buy.thewitcher.com) oraz rozpoczęcie zbierania zamówień przedpremierowych w kanałach sprzedających limitowaną edycję pudełkową oraz poprzez cyfrowe platformy Steam, GOG, PlayStation Store, Xbox Store było podstawą realizowanej przez Studio strategii marketingowej, zakładającej dotarcie do możliwie najszerzej grupy nabywców podstawowej wersji gry, celem wygenerowania możliwie największego attachment rate<sup>16</sup>.

Największe natężenie aktywności marketingowych wspierających premierę Serc z Kamienia przypadło na okres debiutu rynkowego dodatku. Aktywności te obejmowały m.in. kampanie reklamowe w kluczowych mediach branżowych obecnych na najważniejszych rynkach, a także wzmożoną komunikację na PlayStation Store, Xbox Store, i na platformach Steam oraz GOG.com. Jednym z istotnych działań podjętych przez Studio w ramach kampanii premierowej dodatku była publikacja jego zwiastuna premierowego, która miała miejsce 6 października 2015 roku.

<sup>15</sup> udostępniana za pośrednictwem internetu dodatkowa treść lub funkcje stanowiące rozszerzenie gry komputerowej

<sup>16</sup> wskaźnik określający stosunek ilości nabywców dodatku do ilości nabywców bazowej gry

## Segment globalnej cyfrowej dystrybucji gier

**115 823 TYS. ZŁ PRZYCHODÓW  
ZE SPRZEDAŻY W 2015 R.  
(WZROST O 81% RDR)**

**PONAD 350 NOWYCH POZYCJI W  
KATALOGU GOG.COM**

**PONAD 1 400 POZYCJI  
W KATALOGU GOG.COM**

### Przedmiot i model prowadzonej działalności

Globalna cyfrowa dystrybucja gier realizowana przez spółkę GOG Ltd. (przy wsparciu technicznym spółki GOG Poland) stanowi wydzielony segment operacyjny w ramach działalności Grupy CD PROJEKT. Działalność ta polega na cyfrowym dystrybuowaniu gier za pomocą własnej platformy GOG.com na podstawie zawieranych przez GOG Ltd. umów z producentami, właścicielami praw lub wydawcami. Platforma umożliwia dokonanie zakupu gry, zapłatę za grę oraz jej pobranie na własny komputer.

Z tytułu odpłatnego udostępniania gier GOG Ltd. otrzymuje zapłatę od użytkowników, której część przekazywana jest na podstawie zawartych umów dostawcom spółki. Standardowo zawierane przez spółkę umowy dystrybucyjne na cyfrową dystrybucję przewidują raportowanie zobowiązań z tytułu sprzedaży w miesięcznych lub kwartalnych cyklach rozliczeniowych do 30 dni od zakończenia okresu podlegającego raportowaniu.

Dodatkowo, w przypadku starszych produktów, Spółka może być uprawniona do przystosowywania dystrybuowanych cyfrowo gier komputerowych do aktualnych systemów operacyjnych lub do zapewnienia możliwości gry wieloosobowej, jeżeli gra taką możliwość pierwotnie oferowała.

Platforma została uruchomiona we wrześniu 2008 roku. Pierwotną misją GOG.com była rewitalizacja najbardziej kultowych gier PC i zaferowanie ich klientom z całego świata, ze szczególnym naciskiem na kraje anglojęzyczne, tj. Stany Zjednoczone, Kanadę, Wielką Brytanię i Australię. Od 2012 roku na platformie GOG.com dostępne są również gry na komputery Apple, a od 2014 r. także na system operacyjny Linux. Obecnie serwis dostępny jest w wersji angielskiej oraz francuskiej, niemieckiej i rosyjskiej, oferując klientom jednocześnie nie tylko w pełni zlokalizowaną stronę czy gry, ale także dedykowaną obsługę klienta i popularne, lokalne metody płatności.

### Podstawowe produkty

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania w serwisie GOG.com dostępnych jest ponad 1 400 tytułów od ponad 300 wydawców i producentów gier, w tym między innymi tak rozpoznawalnych jak: Activision, Disney, Electronic Arts, Ubisoft 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, tj. gry Wiedźmin 2: Zabójcy Królów, Wiedźmin 3: Dziki Gon, dodatek Serca z Kamienia, pakiet dodatków oraz The Witcher Adventure Game bezpośrednio klientom detalicznym.

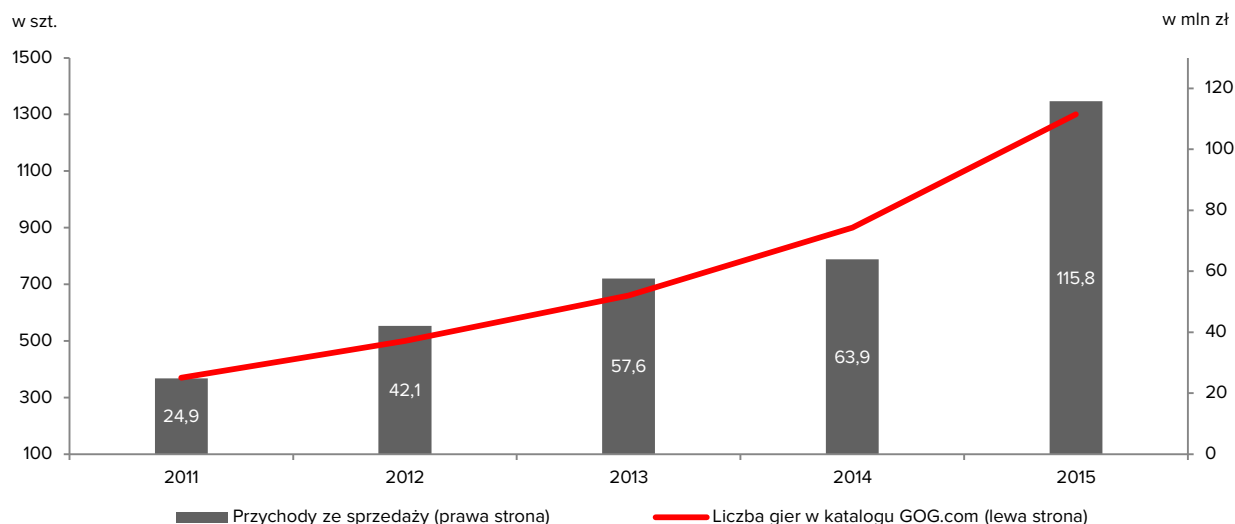
### Kluczowe źródła przychodów

Na poziom przychodów osiąganym w segmencie Globalnej cyfrowej dystrybucji w danym okresie bezpośredni wpływ ma atrakcyjność oferowanego katalogu przekładająca się na liczbę sprzedanych gier. GOG stale dba o rozszerzanie współpracy z producentami i pozyskiwanie nowych, atrakcyjnych tytułów do oferty. Ponadto na GOG.com



organizowane są cykliczne i okazjonalne akcje handlowe – letnia, jesienna i świąteczna promocja czy Cyber Monday oraz Black Friday, które stale cieszą się ogromnym zainteresowaniem klientów.

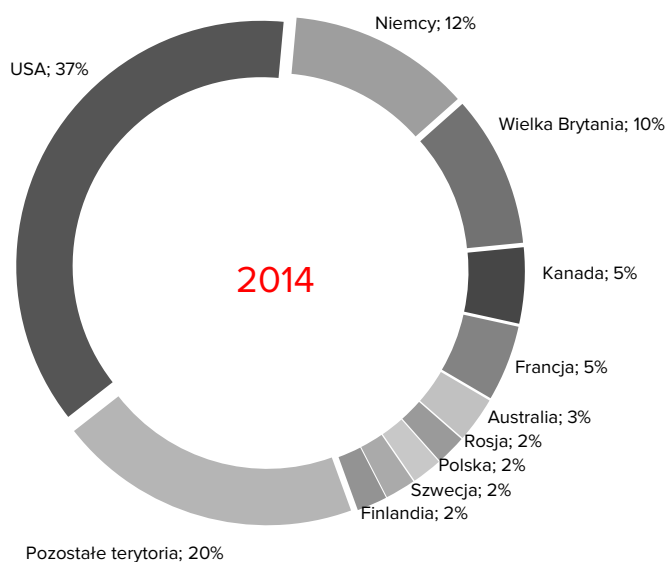
**Wykres 8** Przychody ze sprzedaży w segmencie Globalna cyfrowa dystrybucja i liczba gier w katalogu GOG.com

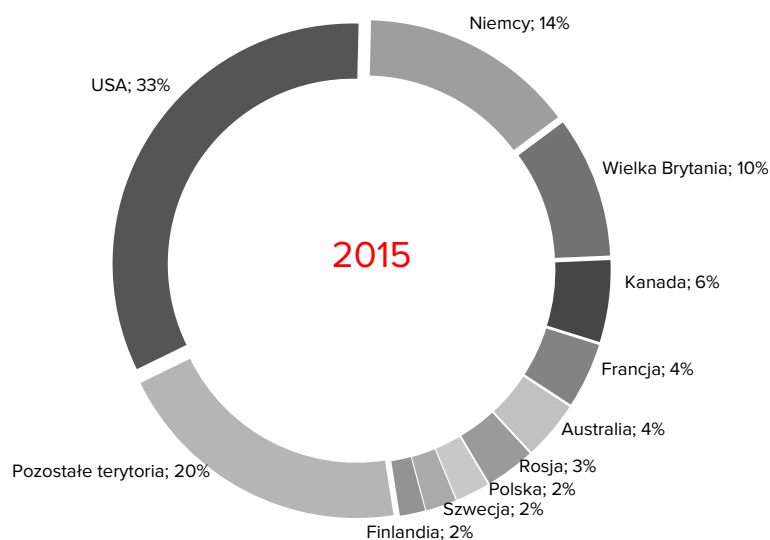


### Kluczowi odbiorcy i dostawcy

Od początku funkcjonowania spółka GOG Ltd. zbudowała bardzo mocną pozycję na światowym rynku cyfrowej dystrybucji, wchodząc do grona najpopularniejszych platform cyfrowej dystrybucji na świecie. GOG Ltd. sprzedaje gry za pośrednictwem Internetu bezpośrednio milionom klientów detalicznych na całym świecie. W ramach tej działalności nie zachodzi zjawisko koncentracji odbiorców.

**Wykres 9** Przychody ze sprzedaży netto GOG.com w 2014 i 2015 r. – struktura terytorialna





Zarówno w 2015 roku, jak i rok wcześniej, najwięcej gier za pośrednictwem serwisu GOG.com kupowali gracze ze Stanów Zjednoczonych (odpowiednio 33% i 37% w przychodach ze sprzedaży za 2015 r. i 2014 r.), Niemiec (14% i 12% za 2015 r. i 2014 r.) i Wielkiej Brytanii (10% przychodów w 2015 r. i 2014 r.). Mający miejsce w 2015 roku wzrost udziału sprzedaży na rynkach niemieckim, kanadyjskim czy rosyjskim związany jest z wprowadzeniem lokalnych wersji językowych serwisu GOG.com.

W 2015 roku gry sprzedawane przez GOG Ltd. pochodziły od ponad 300 dostawców, a skala zakupów od żadnego z nich nie przekroczyła 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej.

### Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe

W ramach segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier pierwszym istotnym wydarzeniem w 2015 roku było uruchomienie 26 lutego serwisu GOG.com w języku niemieckim. Była to druga lokalna wersja 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, Giropay i Paysafecard. Wydarzeniu towarzyszyła specjalna promocja na gry w języku niemieckim. W efekcie serwis zanotował wzrost sprzedaży na terenie GSA<sup>17</sup>.

W kwietniu platforma GOG.com uruchomiła kolejną, po francuskiej i niemieckiej, wersję platformy - rosyjskojęzyczną. Wydarzeniu temu towarzyszyła akcja promocyjna, podczas której ponad 30 gier w języku rosyjskim dostępnych było z atrakcyjnym rabatem.

W maju 2015 roku spółka udostępniła otwartą betę swojej technologii GOG Galaxy. Celem wdrożenia GOG Galaxy jest umożliwienie wprowadzania nowych, dużych gier do katalogu GOG.com oraz zapewnienie własnego, autorskiego rozwiązania obsługującego funkcje sieciowe gier oferowanych na platformie GOG.com. GOG Galaxy oferuje między innymi osiągnięcia i statystyki, instalację gier jednym kliknięciem oraz automatyczne aktualizacje dla całej biblioteki tytułów sprzedawanych na GOG.com, jednocześnie pozostając wiernym wartościom GOG.com - wszystkie usługi są opcjonalne. Chcąc zaoferować swoim klientom dodatkowe zabezpieczenie zakupionych gier, GOG Galaxy oferuje możliwość ściągnięcia kopii zapasowej każdej gry bez DRM.

Kluczowym testem dla technologii 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. Był to ważny test dla całej technologicznej infrastruktury GOG Galaxy, gdyż w szczytowym okresie gracze z całego świata pobierali niezbędne dane i aktywowali trzy instalacje Wiedźmina na sekundę. Łącznie w okresie pierwszych dwóch tygodni

<sup>17</sup> obszar obejmujący Niemcy, Szwajcarię i Austrię



dostarczono do graczy ponad 21,5 petabajta danych, a gracze spędzili ponad 15 milionów godzin grając w Wiedźmina obsługiwane przez GOG Galaxy.

W czerwcu 2015 roku 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, w tym najnowszą produkcję Minecraft: Story Mode, i ma zamiar wprowadzać kolejne tytuły Telltale Games w dniach ich premiery. Inne ważne tytuły wprowadzone do sprzedaży to klasyczne gry z serii Warhammer oraz seria gier RPG ze świata Dungeons and Dragons – Forgotten Realms Archives. W sprzedaży pojawiły się także popularne tytuły wydawnictwa Deep Silver, do tej pory niedostępne na GOG.com – gry z serii Metro i Saints Row.

Kolejnym ważnym partnerem, z którym GOG.com podpisał umowę w minionym roku, była Bethesda Softworks. Do oferty serwisu trafiły takie kultowe tytuły jak Wolfenstein 3D, Quake I+II+III, Doom, a także cztery gry z serii Elder Scrolls. Do oferty sklepu powróciły również gry z serii Fallout – Fallout, Fallout 2 oraz Fallout Tactics.

We wrześniu GOG.com, we współpracy z Night Dive, udostępnił graczom grę – System Shock. Tytuł ten, dla społeczności zgromadzonej wokół GOG.com, był jedną z najbardziej oczekiwanych klasycznych gier. Dodatkowo gra została wydana w wersji Enhanced Edition – z ulepszoną grafiką i systemem kontroli gry.

Oprócz klasycznych tytułów na GOG.com wydano także, równocześnie ze światową premierą, takie nowe gry jak: Soma, Trine 3, Grand Ages: Medieval czy Prison Architect. Jednocześnie, co szczególnie istotne, katalog powiększył się o tytuły, których pojawienie się było możliwe dzięki funkcjonalności technologii GOG Galaxy, np. gry z serii Van Helsing.

29 lipca 2015 roku światło dzienne ujrzała nowa wersja systemu Windows – Windows 10. GOG.com już kilka miesięcy wcześniej rozpoczął testy gier ze swojego katalogu na nowym systemie dzięki czemu już w dniu premiery blisko 90% gier z oferty GOG.com było kompatybilne z Windows 10.

We wrześniu 2015 dokonano także ważnej aktualizacji klienta GOG Galaxy do wersji 1.1, wprowadzając zapowiadaną wcześniej, unikalną na rynku funkcję „roll-back”. Dzięki tej funkcji, użytkownik może, po instalacji aktualizacji danej gry, cofnąć ją do poprzedniego stanu, jeśli uzna, że aktualizacja z jakiegoś powodu nie spełnia jego oczekiwań. GOG Galaxy 1.1 wprowadza także usprawnienia do funkcji społecznościowych (łatwiejszy sposób odnajdywania i dodawania przyjaciół), pozwala na zatrzymywanie i wznawianie instalacji gry oraz zmniejsza wymagane do działania klienta zasoby pamięci i procesora.

Istotnym wydarzeniem w segmencie globalnej cyfrowej dystrybucji było wprowadzenie do przedsprzedaży dodatku do Wiedźmina 3: Dziki Gon – Serca z Kamienia, a następnie jego wydanie (13 października br.). Ponownie, jak w przypadku wydania Wiedźmina 3: Dziki Gon, platforma GOG Galaxy była odpowiedzialna za dostarczenie i instalację dodatku na komputerach graczy. Ten kolejny test infrastruktury GOG Galaxy również wypadł pomyślnie.

W listopadzie 2015 r. podpisano kontrakt z firmą Stardock, znanym developerem m.in. gier strategicznych. W efekcie na GOG.com pojawiły się tytuły tego producenta wydane w ostatnich latach, a co ważniejsze kontrakt przewiduje wydawanie wszystkich nowych tytułów Stardock w dniu premiery wraz z pełnym wsparciem GOG Galaxy.

## Inne

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

## Kluczowe wydarzenia

W drugiej połowie roku Spółka zakończyła wdrażanie nowoczesnych rozwiązań informatycznych, z którego korzystają krajowe podmioty Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Celem wdrożenia była dalsza optymalizacja procesów firmowych, usprawnienie obiegu informacji i dokumentów oraz uzyskanie łatwiejszego i szybszego dostępu do wiarygodnych danych finansowych, wspierających podejmowanie decyzji zarządczych oraz realizowane przez Spółkę i Grupę raportowanie.

Spółka wdrożyła systemy:

- IFS Applications (ERP) wspierający zarządzanie firmą w obszarach (Finanse i Księgowość, Kadry i Płace, Produkcja i Dystrybucja, Gospodarka Magazynowa),



- Tagetik system klasy CPM (Corporate Performance Management), wspierający procesy decyzyjne w firmach,
- Plus Workflow (Polska) system wspierający obieg dokumentów poprzez ich cyfryzację.

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

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

Najważniejsze zidentyfikowane specyficzne czynniki, które mogą w znaczący sposób przyczynić się do rozwoju Grupy Kapitałowej, zostały opisane poniżej.

Bardzo dobre przyjęcie wydanej w 2015 roku gry Wiedźmin 3: Dziki Gon przez zarówno graczy, jak i media branżowe (czego wyrazem było między innymi przyznanie grze ponad 250 tytułów gry 2015 roku) jest istotne z perspektywy pozytywnego postrzegania całej serii i dalszej animacji sprzedaży pozostałych produktów z uniwersum Wiedźmińskiego, a także wszelkich innych przyszłych produkcji studia CD PROJEKT RED.

Bardzo dobre przyjęcie przez graczy oraz międzynarodowe media zapowiedzi ujawnionych już kolejnych produktów studia CD PROJEKT RED – drugiego dodatku do gry Wiedźmin 3: Dziki Gon – Krew i Wino oraz nowego tytułu - Cyberpunk 2077 może mieć wpływ na przyszłe wyniki sprzedaży.

Czynnikiem kluczowym dla utrzymania w przyszłości dotychczasowej wysokiej dynamiki rozwoju prowadzonej działalności jest utrzymanie, a nawet dalsze rozwijanie wewnętrznej umiejętności produkowania gier najwyższej światowej klasy i jakości, w połączeniu ze zdolnością efektywnej komunikacji z graczami na całym świecie.

Od strony zarządzania realizowanymi projektami posiadanie dwóch linii produktowych – Wiedźmin/The Witcher i Cyberpunk oraz kilku niezależnych zespołów developerskich umożliwia prowadzenie równoległej produkcji poszczególnych projektów i wyrównanie planu wydawniczego w kolejnych okresach. Zmiana działalności na model wydawniczy oparty o dwie funkcjonujące równoległe marki i kilka równocześnie realizowanych projektów potencjalnie pozwoli na optymalizację produkcyjną i finansową oraz dalszą dywersyfikację ryzyka, a przed twórcami zatrudnionymi w Spółce otworzy więcej możliwości samorealizacji zawodowej.

Umiejętność efektywnego zarządzania produkcją i działalnością wydawniczą kilku jednocześnie realizowanych projektów w ramach biura w Warszawie oraz biur zewnętrznych, przy stałym wzroście ilości zaangażowanych osób stanowi również jeden z czynników istotnych dla dalszego rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

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 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 wdrożenie ma wzbogacić ofertę o tytuły wymagające takiej funkcjonalności, wcześniej zasadniczo nieobecne w ofercie serwisu GOG.com.

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

Bezpośrednia działalność wykazanego w sprawozdaniu segmentu Inne bazuje na świadczeniu usług podmiotom powiązanim oraz uzyskiwaniu efektu synergii w ramach Grupy. W związku z tym czynniki – zarówno wewnętrzne, jak i zewnętrzne – istotne dla działalności 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.

---

## **Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju**

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

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

Ukończona w lutym 2013 roku, trzecia iteracja REDengine umożliwia pionierskie na skalę globu budowanie w grze nieliniowych historii rozgrywających się w otwartym świecie. W 2014 prace nad silnikiem były prowadzone również w kierunku dalszej optymalizacji silnika oraz usprawnienia istniejących już mechanizmów. W 2015 roku studio pracowało nad wprowadzeniem nowych funkcjonalności do silnika, które wykorzystane zostały m.in. w dodatku do Wiedźmina 3: Dziki Gon „Serca z Kamienia”. Funkcjonalności te to bardzo zaawansowany system generujący gesty i reakcje emocjonalne postaci w oparciu o status społeczny rozmówców, a także rozłożenie akcentów w nagraniu dubbingu oraz scene scaling - autorski system, który pozwolił na dostarczanie wysokiej jakości pełnych lokalizacji poprzez skalowanie animacji, dubbingu oraz pauz podczas sekwencji dialogowych. REDengine 3 został również zmodyfikowany i wzbogacony o system zarządzania dodatkami na różnych platformach (DLC i dodatki) i obsługuje obecnie trzy platformy sprzętowe - komputery PC, konsolę Sony PlayStation 4 oraz Xbox One.

Studio wprowadziło również serię usprawnień organizacyjnych, koordynując produkcję w oparciu o nowe oprogramowanie do zarządzania oraz rozbudowało własne studio motion capture (najwyższej klasy sprzęt rejestrujący oraz nowa, większa przestrzeń rejestracji), uzyskując możliwość rejestrowania scen grupowych, diametralnie zwiększając jakość animacji, co pozwoliło trzykrotnie skrócić czas czyszczenia skomplikowanych animacji.

CD PROJEKT był inicjatorem powołania Stowarzyszenia Polskie Gry, które powstało w celu zwiększenia potencjału i innowacyjności polskich producentów gier wideo na arenie globalnej oraz długoterminowego wzrostu międzynarodowej konkurencyjności sektora. Stowarzyszenie skupia kilkanaście podmiotów z polskiej branży gier. Propozycja programu sektorowego GameINN, stworzona przez CD PROJEKT wraz ze Stowarzyszeniem Polskie Gry we współpracy z PwC, uzyskała pozytywną rekomendację Narodowego Centrum Badań i Rozwoju do podjęcia prac nad jego ustanowieniem.

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

W 2015 roku serwis umożliwił użytkownikom dokonywanie płatności w czterech nowych walutach oraz korzystanie z nowych wygodnych form płatności. Od 2015 roku prowadzone są również prace mające na celu stworzenie zupełnie nowego rozwiązania informatycznego realizującego procesy finansowe, raportowe i analityczne w ramach działania platformy GOG.com i prowadzonej przez nią sprzedaży.

Największym projektem technologicznym realizowanym w segmencie Globalnej cyfrowej dystrybucji gier w roku 2015 był rozwój nowej technologii GOG Galaxy, opcjonalnego klienta, który między innymi umożliwi graczom rozgrywkę w trybie online multiplayer oraz automatyczną instalację i aktualizację gier. Wersja beta technologii została udostępniona użytkownikom serwisu w maju 2015 roku, a pierwszym dużym obsługiwanym tytułem był premierowy Wiedźmin 3: Dziki Gon.



## Umowy znaczące

W 2015 roku Grupa zawarła szereg aneksów do istniejących umów kredytowych posiadających status umów znaczących. Więcej informacji w tym zakresie znajduje się w sekcji Informacja o kredytach i pożyczkach w 2015 r. W związku z brakiem potrzeby korzystania z finansowania dłużnego w roku 2015, wszystkie umowy kredytowe zostały zamknięte i na koniec roku żadna ze spółek Grupy Kapitałowej nie posiadała otwartego zadłużenia z tytułu kredytów bankowych.

**Raportem bieżącym nr 15/2015** z dnia 29 maja 2015 roku Zarząd poinformował o zwiększeniu dostępnego limitu transakcji terminowych i pochodnych zawieranych w ramach umowy z Raiffeisen Bank Polska S.A. Wysokość zawieranych na podstawie powołanej umowy transakcji ograniczona została nowym limitem wynoszącym 30 milionów złotych, a wraz z jego zwiększeniem Spółka złożyła na rzecz Banku oświadczenie o dobrowolnym poddaniu się egzekucji do kwoty 45 milionów złotych, tytułem zabezpieczenia roszczeń mogących powstać w związku z umową.

**Raportem bieżącym nr 17/2015** z dnia 5 sierpnia 2015 roku Zarząd poinformował o kolejnym zwiększeniu dostępnego limitu transakcji terminowych i pochodnych zawieranych w ramach łączącej Spółkę z Raiffeisen Bank Polska S.A. umowy. Wysokość zawieranych na podstawie powołanej umowy transakcji ograniczona została nowym limitem wynoszącym 50 milionów złotych, a wraz z jego zwiększeniem Spółka złożyła na rzecz banku zabezpieczenie w postaci weksla własnego in blanco wraz z deklaracją wekslową.

## Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej

### 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 przedpłat.

Ostatecznymi konsumentami produktów i użytkownikami serwisów Grupy CD PROJEKT są klienci detaliczni, osoby fizyczne. Zapotrzebowanie na produkty i serwisy oferowane przez spółki z Grupy może podlegać zmieniającym się modom, trendom rynkowym lub nagłym zmianom percepcji określonych grup klientów. Za pośrednictwem Internetu, w tym między innymi forów dyskusyjnych czy mediów społecznościowych, odbiorcy produktów i serwisów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT mają możliwość błyskawicznej, masowej komunikacji i szerokiego wzajemnego oddziaływania na opinie i przekonania. Ewentualne nieprzewidziane zmiany sytuacji i percepcji grup klientów lub kreatorów opinii publicznej kształtują się poza kontrolą CD PROJEKT S.A. i jej podmiotów zależnych. W celu minimalizacji tego ryzyka spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT przywiązują szczególną uwagę do prowadzonej aktywnej komunikacji z użytkownikami końcowymi (m.in. poprzez media społecznościowe jak również samodzielnie prowadzone wsparcie techniczne dla klientów). Zgodnie z filozofią Grupy zarówno CD PROJEKT S.A., jak i jej podmioty zależne stawiają na 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 gier i filmów, od których spółka nabywa prawa do ich sprzedaży detalicznej przez Internet. Spółka stara się minimalizować potencjalne ryzyko utraty dostawców poprzez utrzymywanie dobrych relacji handlowych a także dywersyfikację źródeł dostaw i ciągłe działania mające na celu pozyskanie nowych dostawców oferowanych produktów.

## **Ryzyko związane z błędem infrastruktury technicznej i utraty danych**

Działalność Grupy (w tym również serwisu GOG.com) jest uzależniona od prawidłowego funkcjonowania systemów informatycznych, komputerów i serwerów. W wyniku awarii lub błędów infrastruktury technicznej mogą nastąpić przerwy w jej działaniu uniemożliwiające prowadzenie bieżącej działalności Grupy czy funkcjonowanie internetowych serwisów Grupy. Ponadto przechowywanie i przetwarzanie danych narażone jest na ryzyko ich kradzieży lub wycieku. Ewentualna awaria systemów lub dostęp do danych przez osoby nieuprawnione może skutkować utratą danych, obniżeniem przychodów ze sprzedaży i koniecznością poniesienia nieprzewidzianych kosztów. Dodatkowo Grupa może zostać narażona na utratę reputacji i w konsekwencji zaufania wśród klientów.

Grupa dba o zapewnienie prawidłowego utrzymania i modernizacji systemów informatycznych niezbędnych do jej właściwego funkcjonowania. Na bieżąco monitorowane są i wprowadzane nowe aktualizacje oraz rozwiązania technologiczne usprawniające działanie serwerów i systemów.

Dla zapewnienia ciągłości prawidłowego funkcjonowania infrastruktury technicznej i zminimalizowania związanego z tym ryzyka Grupa wdrożyła np. szereg zabezpieczeń i systemów zapewniających stały dostęp prądu elektrycznego. Wszystkie urządzenia znajdujące się w głównej serwerowni podłączone są do urządzeń UPS, które zabezpieczają przed skokami oraz zanikami prądu. Dodatkowo zakupiony został zewnętrzny agregat prądotwórczy Diesela, który przy braku zasilania dłużej niż przez minutę automatycznie uruchamia agregat, zapewniający zasilanie kluczowych systemów na kilkanaście godzin. Główna serwerownia wyposażona jest w automatyczny system gaśniczy. W odniesieniu do kluczowych danych wykonywane są automatycznie kopie bezpieczeństwa na urządzeniach znajdujących się w innej strefie ogniowej. Szereg kluczowych procesów realizowanych jest z wykorzystaniem rozwiązań redundantnych, tj. takich, które w przypadku uszkodzenia elementu podstawowego powodują przejęcie jego funkcji przez element zapasowy, dzięki czemu mimo awarii system w dalszym ciągu pracuje poprawnie.

## **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 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 wymagają stosownej większości głosów na Walnym Zgromadzeniu. Znaczący akcjonariusze działając razem mogą posiadać 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.

## **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. niespełnianie przez grę wymogów jakościowych lub problemy z poprawnym działaniem gry) lub brak bądź niedostateczny poziom finansowania.

W odniesieniu do produktów nabywanych przez GOG Ltd. spółki nie mają wpływu na opóźnienia produkcji po stronie dostawców. W odniesieniu do produkcji własnych realizowanych przez CD PROJEKT S.A. Spółka aktywnie zarządza harmonogramem prac, starając się minimalizować ryzyko potencjalnych opóźnień. Dążąc do dalszego poprawienia efektywności prac deweloperskich, zaimplementowano ustandaryzowany i częściowo zautomatyzowany system zarządzania produkcją, wprowadzając przy tym wysokie standardy szczegółowej i ścisłej kontroli nad zakresem i przebiegiem realizacji prac.

### **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 polegającej m. in. na konieczności 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 wydania gry i, w konsekwencji, 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 priorytetów realizowanej produkcji.

### **Ryzyko związane z własnością intelektualną oraz nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT**

Skuteczne nabywanie, licencjonowanie oraz ochrona należących do Grupy lub wykorzystywanych przez nią praw własności intelektualnej, w tym znaków towarowych, jest istotnym elementem prowadzonej działalności. Nieskuteczne umowy lub naruszanie przez osoby trzecie przysługujących Spółce praw mogą doprowadzić do istotnych strat – zarówno finansowych jak i wizerunkowych. W sposób bezpośredni niekorzystnie na przychody Grupy Kapitałowej CD PROJEKT wpływa działalność osób nielegalnie rozpowszechniających produkty sprzedawane przez spółki Grupy 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, niemniej jednak w ramach dostępnych możliwości starają się oferować klientowi ostatecznemu produkty w różnych przedziałach cenowych i atrakcyjnych edycjach wydawniczych, zachęcając klientów korzystną relacją ceny do jakości i oferowanego serwisu – zarówno w ramach działalności realizowanej przez GOG Ltd., a także w odniesieniu do własnych produktów oferowanych na rynku krajowym i globalnym. Grupa stale udoskonala rozwiązania prawne stosowane w zawieranych umowach, a także dokonuje rejestracji znaków towarowych na terenie Unii Europejskiej oraz innych państw świata. Podejmowane są również działania mające na celu ograniczenie naruszeń praw własności przemysłowej oraz praw autorskich Spółki - między innymi, prowadzony jest monitoring naruszeń na portalach aukcyjnych oraz ofertowych w Europie, Stanach Zjednoczonych i w Azji.

### **Ryzyko niemożliwości pozyskania pracowników niezbędnych do realizacji przyszłych planów**

Ze względu na to, że branża gier wideo w Polsce rozwija się dopiero od kilkunastu lat, polskie uczelnie i szkoły zawodowe nie dostarczają na rynek pracy wystarczającej liczby absolwentów o kompetencjach w dziedzinie produkcji gier wideo. Działalność spółek Grupy oraz ich plany rozwojowe wymagają prowadzenia stałej rekrutacji pracowników zarówno z Polski jak i zagranicy. Niemożliwość zatrudnienia najwyższej klasy specjalistów może mieć wpływ na jakość lub terminy realizacji prowadzonych projektów. Spółki Grupy na bieżąco rozwijają wewnętrzne działy HR i rekrutacji, aby móc sprostać bieżącym potrzebom w tym zakresie. Dzięki coraz większej rozpoznawalności studia CD PROJEKT RED oraz serwisu GOG.com w środowisku graczy i deweloperów, Grupa łatwiej pozyskuje do pracy specjalistów z całego świata.

W związku z coraz większą konkurencją na rynku pracy wśród studiów produkcyjnych, Grupa oferuje zatrudnionym dobre warunki pracy, rynkowy poziom wynagrodzeń, systemy premiowe i motywacyjne oraz liczne benefity pozapłacowe tak, aby zwiększać ich zaangażowanie i motywację.

### **Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników**

Utrata kluczowych pracowników może mieć istotny negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Działalność spółek z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT oraz ich perspektywy rozwoju są w dużej mierze zależne od wiedzy, doświadczenia, talentu i motywacji zatrudnionych. Spółki Grupy starają się





stwarzać zatrudnionym dobre warunki pracy, oferując jednocześnie rynkowe warunki wynagrodzenia, szereg benefitów pozapłacowych oraz systemy premiowe i motywacyjne tak, aby zwiększać zaangażowanie i motywację zatrudnionych.

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

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

Na datę niniejszego sprawozdania Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie posiada zadłużenia z tytułu kredytów ani pożyczek i dysponuje własnymi zasobami finansowymi w formie gotówki. 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 albo lokowane w bankach współpracujących z Grupą lub w instrumentach finansowych niskiego ryzyka. 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 w przyszłości wymagać dostępu do środków finansowych pochodzących między innymi z umów kredytowych, pożyczek od zewnętrznych podmiotów, umów leasingu lub obligacji. W 2015 roku żadna ze spółek Grupy nie posiadała zadłużenia z tytułu kredytów bankowych, zewnętrznych pożyczek czy obligacji. W Grupie funkcjonuje kilka umów leasingowych dotyczących użytkowanych środków transportu o łącznej wartości znacznie niższej od dodatniego salda środków pieniężnych.

W związku z faktem, iż nadwyżki środków pieniężnych inwestowane są głównie w lokaty bankowe, spadek wysokości stóp procentowych może mieć negatywny wpływ na poziom przychodów finansowych Grupy Kapitałowej.

## **Ryzyko związane z poręczeniami**

Zawarte w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT umowy kredytowe, wybrane umowy handlowe oraz umowy dotyczące wykorzystywanego w Grupie cash pooling mogą łączyć się z istnieniem wzajemnych poręczeń, których stronami są CD PROJEKT S.A., GOG Ltd., GOG Poland sp. z o.o., Brand Projekt sp. z o.o. (do 31 grudnia 2015), 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” Skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2015.

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

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



Większość umów wydawniczo-dystrybucyjnych, w których CD PROJEKT S.A. jest stroną jako producent gier, bazuje na rozliczeniu w walutach obcych – głównie w USD oraz w EUR. W związku z tym umocnienie kursu złotego w relacji do walut obcych jest dla Grupy zjawiskiem niepożądanym powodującym zmniejszenie przychodów z tytułu sprzedaży. W celu zmniejszenia ryzyka kursowego CD PROJEKT S.A. częściowo zabezpiecza kursy walutowe w prowadzonej działalności, niemniej jednak nie ma możliwości całkowitego wyeliminowania ciężącego na Spółce ryzyka walutowego.

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 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 z rozwojem nowych technologii

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

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 stała się dużą przewagą Spółki w świetle wyników sprzedaży gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, ale może się wiązać z potencjalnym ryzykiem wynikającym z przywiązania do zamkniętych technologii w dynamicznie zmieniającym się środowisku.

Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT starają się monitorować zmiany technologii mogące mieć wpływ na prowadzoną działalność i na bieżąco adaptować strategię do pojawiających się zmian technologicznych, które wpływają na proces produkcji lub dystrybucji gier.

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

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

Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w ramach prowadzonej działalności podlegają regulacjom prawnym obowiązującym w krajach, w których oferują swoje produkty oraz częściowo również regulacjom prawnym obowiązującym w krajach, z których kupują lub licencjonują wydawane przez siebie produkty lub rozwiązania



wykorzystywane w procesie produkcji gier. Duża część zawartych z zagranicznymi partnerami umów zakupu, sprzedaży lub licencjonowania zawierana jest według jurysdykcji kraju wskazanego przez drugą stronę umowy. Sytuacja taka może rodzić ryzyko nieprawidłowej interpretacji przez spółki Grupy zapisów umów zawartych według obcej jurysdykcji. W celu zminimalizowania tego ryzyka przy zawieraniu najistotniejszych umów międzynarodowych spółki z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT korzystają z zagranicznych doradców prawnych specjalizujących się w danej tematyce.

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

### **Ryzyko związane z działaniami konkurentów**

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

### **Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi w branży**

Na świecie istnieje tendencja do konsolidacji spółek wydawniczych na rynku gier wideo. Procesy te mogą spowodować umocnienie pozycji rynkowej kilku silnych dostawców lub globalnych wydawców/dystrybutorów. Procesy konsolidacji mogą doprowadzić do utraty kluczowych dostawców na skutek zmiany partnera handlowego wymuszonej decyzjami spółki przejmującej lub ograniczenia ilości wydawców/dystrybutorów sprzedających produkty Spółki.

W celu przeciwdziałania utracie 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.



CD PROJEKT

## Wyniki finansowe Grupy CD PROJEKT

---

# 4



---

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

### Opis i ocena czynników oraz nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności Grupy w 2015 r.

Czynnikiem mającym największy wpływ na wyniki Grupy w 2015 roku zarówno w ramach segmentu Produkcji gier jak i w ramach segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji była szeroko opisana w niniejszym sprawozdaniu globalna premiera gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon.

W roku 2015 nie wystąpiły istotne zdarzenia nietypowe mające wpływ na wynik z działalności Grupy.

## Skonsolidowany rachunek zysków i strat

Tabela 4 Skonsolidowany rachunek zysków i strat (w tys. zł)

w tys. zł	Nota	01.01.2015 – 31.12.2015	01.01.2014 – 31.12.2014*
<b>Przychody ze sprzedaży</b>	<b>1,2</b>	<b>798 014</b>	<b>96 194</b>
Przychody ze sprzedaży produktów	-	630 856	21 513
Przychody ze sprzedaży usług	-	129	1 156
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	-	167 029	73 525
<b>Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów</b>	<b>3</b>	<b>210 621</b>	<b>60 631</b>
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	-	101 816	11 973
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	-	108 805	48 658
<b>Zysk /(strata) brutto na sprzedaży</b>	<b>-</b>	<b>587 393</b>	<b>35 563</b>
Pozostałe przychody operacyjne	4	1 933	4 570
Koszty sprzedaży	3	62 108	18 553
Koszty ogólnego zarządu	3	60 789	11 283
Pozostałe koszty operacyjne	4	42 236	1 287
<b>Zysk /(strata) na działalności operacyjnej</b>	<b>-</b>	<b>424 193</b>	<b>9 010</b>
Przychody finansowe	5	8 399	2 882
Koszty finansowe	5	11 007	2 552
<b>Zysk /(strata) przed opodatkowaniem</b>	<b>-</b>	<b>421 585</b>	<b>9 340</b>
Podatek dochodowy	6	79 155	(177)
<b>Zysk /(strata) netto na działalności kontynuowanej</b>	<b>-</b>	<b>342 430</b>	<b>9 517</b>
Zysk /(strata) netto z działalności zaniechanej	7	-	(4 838)
<b>Zysk /(strata) netto</b>	<b>-</b>	<b>342 430</b>	<b>4 679</b>
Zysk /(strata) przypisana udziałom niekontrolującym	-	-	(533)
Zysk /(strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu	-	342 430	5 212
<b>Zysk /(strata) netto na jedną akcję (w zł)</b>			
Podstawowy za okres obrotowy	8	3,61	0,05
Rozwodniony za okres obrotowy	8	3,61	0,05
<b>Zysk /(strata) netto na jedną akcję z działalności kontynuowanej (w zł)</b>			
Podstawowy za okres obrotowy	8	3,61	0,10
Rozwodniony za okres obrotowy	8	3,61	0,10
<b>Zysk /(strata) netto na jedną akcję z działalności zaniechanej (w zł)</b>			
Podstawowy za okres obrotowy	8	-	(0,05)
Rozwodniony za okres obrotowy	8	-	(0,05)

\* dane prezentowane po zmianie prezentacyjnej

## Skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów

**Tabela 5** Skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów (w tys. zł)

w tys. zł	Nota	01.01.2015 – 31.12.2015	01.01.201 – 31.12.2014
<b>Zysk /(strata) netto</b>	<b>10</b>	<b>342 430</b>	<b>4 679</b>
<b>Inne całkowite dochody, które zostaną przekwalifikowane na zyski lub straty po spełnieniu określonych warunków</b>	-	<b>1 589</b>	<b>1 714</b>
różnice kursowe z wyceny jednostek działających za granicą	-	1 590	1 714
różnice z zaokrągleń do pełnych tysięcy złotych	-	(1)	-
<b>Inne całkowite dochody, które nie zostaną przekwalifikowane na zyski lub straty</b>	-	-	-
<b>Suma dochodów całkowitych</b>	-	<b>344 019</b>	<b>6 393</b>
Suma dochodów całkowitych przypisana udziałom niekontrolującym	-	-	(533)
<b>Suma dochodów całkowitych przypadająca na podmiot dominujący</b>	-	<b>344 019</b>	<b>6 926</b>

Wartość Przychodów ze sprzedaży w 2015 roku wyniosła 798 014 tys. zł i wzrosła 8,3 razy w stosunku do wartości Przychodów ze sprzedaży wykazanej za rok 2014.

Największy udział w sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT miały przychody wygenerowane przez segment Produkcji gier w kwocie 697 033 tys. zł, na które składają się Przychody ze sprzedaży produktów w kwocie 644 924 tys. zł (w tym 14 128 tys. zł wewnątrz Grupy) wynikające głównie z uzyskanych tantiem dotyczących gry Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów w łącznej kwocie 51 237 tys. zł odpowiadające głównie sprzedaży fizycznych komponentów pudełkowej wersji gry Wiedźmin 3: Dziki Gon.

Według szacunków Spółki, bazujących na otrzymanych raportach licencyjnych za okres kończący się 31 grudnia 2015 roku, odbiorcy Spółki, korzystając z uprawnień wynikających z zawartych umów, zawiązali w ramach rozliczenia tantiem należnych Spółce za rok 2015 rezerwy na potencjalne przyszłe zwroty lub obniżki cenowe dystrybuowanych produktów Spółki o łącznej wartości nie przekraczającej równowartości 39 mln zł. Wartość zawiązanych przez odbiorców Spółki rezerw obniżyła przychody Spółki wykazane w okresie sprawozdawczym w ramach segmentu Produkcji gier. Na mocy zawartych umów wartość rezerw będzie podlegała rozliczeniu w kolejnych okresach. W ramach pierwszego kwartału 2016 roku rozliczeniu podlega kwota stanowiąca równowartość około 36 mln zł rezerw. Wartość wykorzystanych lub rozwiązanych przez odbiorców Spółki rezerw zależeć będzie od faktycznej sprzedaży, ewentualnych zwrotów lub obniżek cenowych produktów Spółki przez jej dystrybutorów w kolejnych okresach.

Ponadto w segmencie Globalnej cyfrowej dystrybucji gier w 2015 roku Grupa wykazała 115 823 tys. zł. Przychodów ze sprzedaży do zewnętrznych odbiorców to jest o 81% więcej niż w roku 2014. W roku 2015 najważniejszym produktem platformy GOG.com była produkcja własna Grupy – gra Wiedźmin 3: Dziki Gon.

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

Największą pozycję kosztową stanowi Koszt sprzedanych produktów, towarów i materiałów w wysokości 210 621 tys. zł w istotnej części obejmujący Koszt sprzedanych produktów i usług segmentu Produkcji gier w kwocie 101 842 tys. zł, Koszt sprzedanych towarów i materiałów segmentu Produkcji Gier w wysokości 46 796 tys. zł, a także Koszt sprzedanych towarów i materiałów segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier w kwocie 76 120 tys. zł (w tym 14 128 tys. zł koszty zakupów wewnątrz Grupy).

Za sprawą premiery najnowszej gry Spółki, wyrażony w procentach udział Zysku brutto na sprzedaży w Przychodach ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT zwiększył się z poziomu 37% w roku 2014 do poziomu 74% w roku 2015. 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 79%.

Łączna wartość Zysku brutto na sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w roku 2015 wyniosła 587 393 tys. zł wobec 35 563 tys. zł Zysku brutto na sprzedaży wykazanego w roku ubiegłym, poprzedzającym premierę gry Wiedźmin 3: Dziki Gon.



Na Koszty sprzedaży składają się głównie koszty reklamy i promocji ponoszone w ramach poszczególnych segmentów oraz koszty innych usług obcych zaklasyfikowanych jako koszty sprzedaży. Wartość Kosztów sprzedaży w ramach Grupy wyniosła łącznie 62 108 tys. zł i uległa zwiększeniu o 235% w stosunku do wartości z 2014 roku. Największy udział w wartości Kosztów sprzedaży przypadła na segment Produkcji Gier (40 051 tys. zł) oraz segment Globalnej cyfrowej dystrybucji gier (21 240 tys. zł).

Koszty ogólnego zarządu Grupy wyniosły w 2015 roku 60 789 tys. zł, a głównym składnikiem tych kosztów były wynagrodzenia i rezerwy na wynagrodzenia uzależnione od wyniku oraz usługi obce. Koszty ogólnego zarządu w 2015 roku w stosunku do roku ubiegłego wzrosły o 49 506 tys. zł.

Pozostałe koszty operacyjne wyniosły łącznie w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT 42 236 tys. zł. Większość tej kwoty, przypada na segment Produkcji gier i wynika głównie z utworzenia rezerwy na przyszłe zobowiązania, w tym związane ze świadczeniami pracowniczymi uzależnionymi od wyniku.

Przychody finansowe w 2015 roku wyniosły 8 399 tys. zł. W tym 6 403 tys. zł wynika z pozytywnego wyniku na walutowych transakcjach terminowych a 1 799 tys. zł z uzyskanych odsetek z tytułu krótkoterminowych depozytów bankowych.

Wartość Kosztów finansowych w 2015 roku wyniosła 11 007 tys. zł. Główną pozycją była nadwyżka ujemnych różnic kursowych wygenerowana na działalności operacyjnej w segmencie Produkcji gier oraz segmencie Globalnej cyfrowej dystrybucji gier, wynosząca łącznie 10 860 tys. zł.

Wykazany za rok 2015 zysk przed opodatkowaniem w kwocie 421 585 tys. zł został obciążony kwotą podatku w wysokości 79 155 tys. zł, na który składa się głównie bieżący podatek dochodowy w kwocie 75 932 oraz podatek odroczony w wysokości 3 223 tys. zł.

Skonsolidowany Zysk netto Grupy za rok 2015 wyniósł 342 430 tys. zł. Był to zdecydowanie najlepszy wynik uzyskany w historii Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.





**Tabela 6** Podział przychodów ze sprzedaży, poszczególnych kategorii kosztów oraz wyniki w rozbiciu na poszczególne segmenty działalności opisane w niniejszym sprawozdaniu

w tys. zł	Produkcja gier	Globalna cyfrowa dystrybucja gier	Inne	Wyłączenia konsolidacyjne (w tym korekty z połączenia)	Ogółem
<b>Przychody ze sprzedaży</b>	<b>697 033</b>	<b>115 823</b>	<b>6 972</b>	<b>(21 814)</b>	<b>798 014</b>
Przychody ze sprzedaży produktów	644 924	60	-	(14 128)	630 856
Przychody ze sprzedaży usług	872	-	6 943	(7 686)	129
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	51 237	115 763	29	-	167 029
<b>Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów</b>	<b>148 638</b>	<b>76 131</b>	<b>683</b>	<b>(14 831)</b>	<b>210 621</b>
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	101 842	11	666	(703)	101 816
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	46 796	76 120	17	(14 128)	108 805
<b>Zysk /(strata) brutto na sprzedaży</b>	<b>548 395</b>	<b>39 692</b>	<b>6 289</b>	<b>(6 983)</b>	<b>587 393</b>
Pozostałe przychody operacyjne	1 680	200	264	(211)	1 933
Koszty sprzedaży	40 051	21 240	1 720	(903)	62 108
Koszty ogólnego zarządu	21 442	5 194	40 219	(6 066)	60 789
Pozostałe koszty operacyjne	42 165	97	187	(213)	42 236
<b>Zysk /(strata) na działalności operacyjnej</b>	<b>446 417</b>	<b>13 361</b>	<b>(35 573)</b>	<b>(12)</b>	<b>424 193</b>
Przychody finansowe	7 951	19	38 048	(37 619)	8 399
Koszty finansowe	9 816	1 335	91	(235)	11 007
<b>Zysk /(strata) przed opodatkowaniem</b>	<b>444 552</b>	<b>12 045</b>	<b>2 384</b>	<b>(37 396)</b>	<b>421 585</b>
Podatek dochodowy	84 254	1 603	(5 921)	(781)	79 155
Wynik finansowy jednostki przejętej	(58)	-	-	58	-
<b>Zysk /(strata) netto z działalności kontynuowanej</b>	<b>360 240</b>	<b>10 442</b>	<b>8 305</b>	<b>(36 557)</b>	<b>342 430</b>
Zysk /(strata) netto z działalności zaniechanej	-	-	-	-	-
<b>Zysk /(strata) netto</b>	<b>360 240</b>	<b>10 442</b>	<b>8 305</b>	<b>(36 557)</b>	<b>342 430</b>
Zysk /(strata) przypisana udziałom niekontrolującym	-	-	-	-	-
<b>Zysk /(strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu</b>	<b>360 240</b>	<b>10 442</b>	<b>8 305</b>	<b>(36 557)</b>	<b>342 430</b>

W ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w roku 2015 segment Produkcji gier w ujęciu jednostkowym wykazał 360 240 tys. zł zysku netto a segment Globalnej cyfrowej dystrybucji gier zrealizował zysk netto na poziomie 10 442 tys. zł.

Największy wpływ na przychody i wynik netto Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w roku 2015 miała zakończona produkcja i globalna premiera gry Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz premiera pierwszego dodatku do gry Wiedźmin 3 –



Serca z Kamienia. 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 uzyskany w 2015 roku 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, w tym także premiera trzeciej części Wiedźmina na komputery PC.

Na wynik segmentu Inne składa się część jednostkowego zysku CD PROJEKT S.A. w kwocie 8 305 tys. zł odpowiadająca działalności departamentu Invest. Zaprezentowany wynik segmentu Inne zawiera między innymi podlegającą wyłączeniu na poziomie konsolidacji Grupy dywidendę otrzymaną przez CD PROJEKT S.A. od podmiotu zależnego GOG Ltd. w kwocie 7 337 tys. zł oraz część zysku segmentu Produkcji gier w kwocie 30 mln zł przekazaną przez ten segment w ramach CD PROJEKT S.A. na rzecz segmentu Inne zaprezentowaną analogicznie do transakcji wypłaty dywidendy w ramach Grupy i podlegającą wyłączeniu na poziomie konsolidacji.

## Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

Tabela 7 Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

w tys. zł	Nota	01.01.2015 – 31.12.2015	01.01.2014 – 31.12.2014*
<b>AKTYWA TRWAŁE</b>	-	<b>119 187</b>	<b>93 254</b>
Rzeczowe aktywa trwałe	12	9 380	5 499
Wartości niematerialne	13	47 857	39 602
Wartość firmy	14	46 417	46 417
Pozostałe aktywa finansowe	-	547	547
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	6	14 771	912
Pozostałe aktywa trwałe	18	215	277
<b>AKTYWA OBROTOWE</b>	-	<b>554 759</b>	<b>155 691</b>
Zapasy	22	34 200	96 511
Należności handlowe	24	87 704	6 397
Pozostałe należności	25	26 530	10 989
Pozostałe aktywa finansowe	-	165	2 745
Rozliczenia międzyokresowe	26	12 523	4 654
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	27	393 637	34 395
<b>AKTYWA RAZEM</b>	-	<b>673 946</b>	<b>248 945</b>

- dane prezentowane po zmianie prezentacyjnej



w tys. zł	Nota	01.01.2015 – 31.12.2015	01.01.2014 – 31.12.2014*
<b>KAPITAŁ WŁASNY</b>	-	<b>513 675</b>	<b>168 018</b>
<b>Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej</b>	-	<b>513 675</b>	<b>168 018</b>
Kapitał zakładowy	28	94 950	94 950
Kapitał zapasowy i kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	29	120 199	119 730
Pozostałe kapitały	30	3 354	1 716
Różnice kursowe z przeliczenia	-	2 514	924
Niepodzielony wynik finansowy	31	(49 772)	(54 514)
Wynik finansowy bieżącego okresu	-	342 430	5 212
<b>Kapitał akcjonariuszy niekontrolujących</b>	-	-	-
<b>ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE</b>	-	<b>18 414</b>	<b>2 137</b>
Pozostałe zobowiązania finansowe	34,40	-	260
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	6	17 956	874
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	41	423	976
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	42	35	27
<b>ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE</b>	-	<b>141 857</b>	<b>78 790</b>
Kredyty i pożyczki	33	-	4
Pozostałe zobowiązania finansowe	34	20 228	397
Zobowiązania handlowe	36	22 603	20 532
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	-	7 524	655
Pozostałe zobowiązania	37,38	46 965	52 264
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	41	7 864	4 638
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	42	225	205
Pozostałe rezerwy	43	36 448	95
<b>PASYWA RAZEM</b>	-	<b>673 946</b>	<b>248 945</b>

\* dane prezentowane po zmianie prezentacyjnej

## Aktywa

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 31 grudnia 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 wartość posiadanego oprogramowania komputerowego w kwocie 8 284 tys.

W wyniku utworzenia szeregu rezerw na przyszłe świadczenia opisanych w notce nr 6 Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, w 2015 roku zwiększeniu o kwotę 13 859 tys. zł w stosunku do stanu na dzień 31 grudnia 2014 roku uległa wartość Aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego osiągając na koniec roku 2015 wartość 14 771 tys. zł.

Wartość zapasów Grupy odpowiadała głównie zapasom Spółki dominującej i wyniosła na dzień 31 grudnia 2015 roku 34 200 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 ujęciu proporcjonalnej części wartości Produktów gotowych w kosztach bieżącego okresu wraz z realizowaną sprzedażą gry, wartość zapasów w stosunku do stanu na koniec 2014 roku uległa zmniejszeniu o 62 311 tys. zł, to jest



o 65%. Według stanu na koniec grudnia 2015 roku największą pozycją Zapasów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT były Półprodukty i produkcja w toku w kwocie 28 485 tys. zł, odpowiadająca nakładom poniesionym na wytworzenie nie wydanych jeszcze produktów (w tym największy projekt - Cyberpunk 2077) oraz Produkty gotowe w kwocie 5 097 tys. zł, na którą to wartość składa się nieujęta na dzień bilansowy w koszcie sprzedanych produktów część nakładów na grę Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz na wydany w październiku 2015 roku dodatek Serca z Kamienia.

W konsekwencji wysokiej sprzedaży własnych produktów Grupy w czwartym kwartale 2015 roku największy wpływ na wartość skonsolidowanych Należności handlowych wynoszących na dzień 31 grudnia 2015 roku 87 704 tys. zł, miał segment Produkcji gier którego Należności handlowe na dzień bilansowy wyniosły 87 704 tys. zł. Na saldo należności w ramach tego segmentu składają się głównie należności wynikające z otrzymanych po okresie sprawozdawczym raportów licencyjnych za okres czwartego kwartału 2015 roku w łącznej kwocie 82 021 tys. zł. Ponadto na wartość Należności handlowych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT składa się również wartość Należności handlowych segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier w wysokości 2 166 tys. zł.

Pozostałe należności Grupy wynosiły na dzień 31 grudnia 2015 roku łącznie 26 530 tys. zł. Największą ich część stanowią wykazane przez CD PROJEKT S.A. należności z tytułu podatków z wyjątkiem podatku CIT w kwocie 24 215 tys. zł. W tym głównie należności z tytułu podatku u źródła potrąconego przez odbiorców licencji Spółki i podlegającego rozliczeniu przez Spółkę w rocznym rozliczeniu podatkowym. Łączna wartość Pozostałych należności uległa zwiększeniu o 15 541 tys. zł to jest o 141% w stosunku do stanu na koniec 2014 roku.

Wykazana na koniec grudnia 2015 roku w kwocie 12 523 tys. zł skonsolidowana wartość Rozliczeń międzyokresowych czynnych uległa zwiększeniu w stosunku do stanu na koniec ubiegłego roku o 7 869 tys. zł. Na wielkość tej pozycji największy wpływ miała wartość nabytych przez GOG Ltd. od dostawców i nie ujętych do dnia bilansowego w rachunku wyników minimalnych gwarancji, która na dzień 31 grudnia 2015 roku wynosiła 11 518 tys. zł.

Wartość Środków pieniężnych i ich ekwiwalentów na dzień 31 grudnia 2015 roku wyniosła 393 637 tys. zł i wzrosła o 359 242 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.: 366 222 tys. zł oraz GOG Ltd.: 25 770 tys. zł.

Na przestrzeni 2015 roku, łączna wartość Aktywów trwałych uległa zwiększeniu o 25 933 tys. zł, to jest o 28%. W tym samym okresie przyrost Aktywów obrotowych wyniósł 399 068 tys. zł, to jest 256%. Na koniec okresu Aktywa trwałe stanowiły 18%, a Aktywa obrotowe 82% Aktywów ogółem.

## Pasywa

W Pasywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT Kapitały własne stanowiły 76%, natomiast Zobowiązania krótko i długookresowe 24%. 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 31 grudnia 2015 roku 17 956 tys. zł. Największą pozycją wpływającą na tą wartość było saldo przychodów bieżącego okresu zafakturowanych w okresie następnym wynoszące 81 936 tys. zł na dzień 31 grudnia 2015. Szczegółowa kalkulacja dodatnich różnic przejściowych będących podstawą do tworzenia Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego zaprezentowana została w Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2015 roku.

W okresie sprawozdawczym istotnie zwiększyły się krótkoterminowe pozostałe zobowiązania finansowe z 397 tys. na koniec 2014 roku do 20 228 tys. zł na dzień 31 grudnia 2015 roku. Wzrost tej pozycji wynika głównie z zawiązanych rezerw na rozliczenie kontraktów terminowych w programie motywacyjnym.

Na wartość Zobowiązań handlowych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 31 grudnia 2015 roku w kwocie 22 603 tys. zł składają się głównie zobowiązania segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier w wysokości 19 775 tys. zł oraz Zobowiązania handlowe segmentu Produkcji gier w kwocie 4 609 tys. zł. Saldo skonsolidowanych Zobowiązań handlowych nie uległo istotnej zmianie w stosunku do stanu na koniec roku poprzedniego.

Na koniec 2015 roku wartość Pozostałych zobowiązań Grupy Kapitałowej CD PROJEKT wyniosła 46 965 tys. zł i uległa zmniejszeniu o kwotę 5 299 tys. zł to jest o 10% w stosunku do wartości na koniec roku 2014. Spadek ten był głównie wynikiem całkowitego rozliczenia wszystkich otrzymanych w 2014 roku zaliczek z tytułu przyszłych tantiem licencyjnych związanych z grą Wiedźmin 3: Dziki Gon, które na koniec 2014 roku prezentowane były w sprawozdaniu w pozycji Pozostałych zobowiązań, przy jednoczesnym ujawnieniu wartości należnych CD PROJEKT S.A. zaliczek na poczet przyszłych tantiem ze sprzedaży pakietu dodatków (Expansion Pass) do gry Wiedźmin 3 w łącznej kwocie 47 487 tys. zł.



Pozostałe rezerwy wyniosły na dzień 31 grudnia 2015 roku 36 448 tys. zł. Na wartość tą składają się głównie naliczone w spółce CD PROJEKT S.A. rezerwy na przyszłe zobowiązania, w tym rezerwy na wynagrodzenia członków zespołu uzależnione od wyniku.

Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej w rozbiciu na segmenty działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT zawarte jest w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2015 roku.

## Skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

**Tabela 8** Skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

w tys. zł	01.01.2015 – 31.12.2015	01.01.2014 – 31.12.2014*
<b>DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA</b>		
<b>Zysk /(strata) netto</b>	<b>342 430</b>	<b>4 679</b>
<b>Korekty razem:</b>	<b>19 110</b>	<b>(7 195)</b>
Amortyzacja	5 146	3 162
Odsetki i udziały w zyskach	(1 752)	(652)
Zysk /(strata) z działalności inwestycyjnej	(117)	(786)
Zmiana stanu rezerw	36 380	17
Zmiana stanu zapasów	62 311	(44 545)
Zmiana stanu należności	(96 789)	9 770
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	18 215	29 840
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów	(5 241)	7 685
Inne korekty	957	(11 686)
<b>Gotówka z działalności operacyjnej</b>	<b>361 540</b>	<b>(2 516)</b>
Podatek dochodowy od zysku (straty) przed opodatkowaniem	79 155	(177)
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony	(69 077)	(538)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>371 618</b>	<b>(3 231)</b>
<b>DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA</b>		
<b>Wpływy</b>	<b>4 754</b>	<b>8 191</b>
Zbycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	177	6 635
Zbycie aktywów finansowych	4 573	1 441
Inne wpływy inwestycyjne	4	115
<b>Wydatki</b>	<b>17 157</b>	<b>8 684</b>
Nabycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	15 140	5 505
Wydatki na aktywa finansowe	62	1 902
Inne wydatki inwestycyjne	1 955	1 277
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<b>(12 403)</b>	<b>(493)</b>
<b>DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA</b>		
<b>Wpływy</b>	<b>404</b>	<b>2 010</b>
Kredyty i pożyczki	-	3
Inne wpływy finansowe	404	2 007
<b>Wydatki</b>	<b>377</b>	<b>383</b>
Spląty kredytów i pożyczek	4	-
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	373	383
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</b>	<b>27</b>	<b>1 627</b>
<b>Przepływy pieniężne netto razem</b>	<b>359 242</b>	<b>(2 097)</b>
<b>Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych</b>	<b>359 242</b>	<b>(2 097)</b>
<b>Środki pieniężne na początek okresu</b>	<b>34 395</b>	<b>36 492</b>
<b>Środki pieniężne na koniec okresu</b>	<b>393 637</b>	<b>34 395</b>

\* dane prezentowane po zmianie prezentacyjnej



W ramach Działalności operacyjnej Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wykazała 371 618 tys. zł dodatnich przepływów gotówkowych. Uzyskana wartość Przepływów z działalności operacyjnej jest w dużym stopniu wynikiem zakończonej produkcji i sukcesu rynkowego gry Wiedźmin 3: Dziki Gon.

Największą z korekt w ramach kalkulacji Przepływów z działalności operacyjnej była zmiana tytułem wzrostu wartości należności Grupy w kwocie 96 789 tys. zł, wynikająca głównie ze wzrostu należności handlowych na dzień 31 grudnia 2015 roku na skutek ujęcia raportów licencyjnych otrzymanych po okresie sprawozdawczym.

Zmniejszenie Zapasów będące konsekwencją zrealizowanej sprzedaży gry Wiedźmin 3: Dziki Gon stanowiło kolejny istotny czynnik zawartej w kalkulacji przepływów korekty z tytułu zmiany stanu zapasów w kwocie 62 311 tys. zł.

Kolejne znaczące korekty dotyczyły zmiany stanu rezerw (36 380 tys. zł) oraz zmiany stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów (18 215 tys. zł). Przyczyny i zakres wzrostu wymienionych pozycji w ujęciu bilansowym zostały omówione w komentarzu do Sprawozdania z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wygenerowała ujemne przepływy z działalności inwestycyjnej w wartości 12 403 tys. zł. Największy wpływ na omawianą wartość miało nabycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych w kwocie 15 140 tys. zł odzwierciedlające wydatki związane ze zrealizowanymi w ramach poszczególnych segmentów Grupy Kapitałowej zakupami środków trwałych, oprogramowania komputerowego i praw oraz inne zrealizowane wydatki inwestycyjne związane z wdrożeniem systemów klasy ERP i BI przez segment Inne a także realizowanym projektem GOG Galaxy w segmencie Globalnej cyfrowej dystrybucji gier.

Grupa wykazała dodatnie saldo Przepływów pieniężnych netto z działalności finansowej w kwocie 27 tys. zł.

W ujęciu całościowym Grupa posiadała na koniec 2015 roku środki pieniężne w wysokości 393 637 tys. zł przy braku zobowiązań z tytułu umów kredytów i pożyczek. W odniesieniu do stanu na początku roku Środki pieniężne zwiększyły się o kwotę 359 242 tys. zł.

## **Omówienie możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych**

Zgodnie z informacjami zawartymi powyżej, na dzień 31 grudnia 2015 roku Grupa po spłaceniu i zamknięciu wszystkich linii kredytowych dysponowała własnymi środkami pieniężnymi w wysokości 393 637 tys. zł.

Planowane źródła finansowania przyszłej działalności Grupy to zgromadzone środki własne oraz przyszłe dodatnie przepływy gotówkowe. Realizowana produkcja nowych gier od pewnego etapu może być również częściowo finansowana z przedpłat od dystrybutorów lub wydawców, realizowanych na podstawie zawieranych umów licencyjnych i dystrybucyjnych.

Na datę publikacji niniejszego sprawozdania Grupa nie przewiduje problemów w zapewnieniu finansowania dla realizacji zamierzeń inwestycyjnych w dającej się przewidzieć najbliższej przyszłości.

## **Informacja o kredytach i pożyczkach w 2015 r.**

Na koniec roku 2015 Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.

Na podkreślenie zasługuje fakt, iż Grupa, ponosząc intensywne nakłady na produkcję gier na przestrzeni 2014 i 2015 roku, finansowała działalność własnymi środkami pieniężnymi oraz środkami pochodzącymi z zaliczek uzyskiwanych na bieżąco od odbiorców i nie wykorzystywała przyznanym liniom kredytowym. Zabezpieczenie pozycji gotówkowej jest kluczowe dla zapewnienia płynności planowanych przez Grupę procesów produkcji gier oraz pozostałych projektów prorozwojowych.

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 mogła nastąpić nie później niż do dnia 30 września 2016 roku.

W raporcie bieżącym nr 18/2015 z dnia 4 września 2015 roku Spółka poinformowała o rozwiązaniu łączących ją z mBank S.A. umów o kredyt obrotowy oraz o kredyt odnawialny.

W raporcie bieżącym nr 24/2015 z dnia 21 października 2015 roku, Zarząd Spółki dominującej poinformował o rozwiązaniu z dniem 22 października 2015 roku łączącej Spółkę i cdp.pl sp. z o.o. z mBank S.A. umowy o kredyt w rachunku bieżącym.



## Informacja o pożyczkach udzielonych w 2015 r.

W roku 2015 żadna ze spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie udzielała pożyczek. Podmioty z Grupy Kapitałowej korzystają z rozwiązania cash pooling, którego celem jest konsolidacja rachunków bankowych w celu poprawy efektywności wykorzystania dostępnych środków finansowych.

## Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w roku obrotowym 2015 oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

Informacje o poręczeniach i gwarancjach oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych znajdują się w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2015 roku.

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

W roku 2015 za sprawą sukcesu premiery gry Wiedźmin 3: Dziki Gon miał miejsce skokowy wzrost między innymi przychodów, wyniku netto i dodatnich przepływów gotówkowych zarówno segmentu Produkcji gier jak i całej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. W okresie sprawozdawczym zrealizowano również dalszy wzrost skali działania, przychodów i zysków segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji. Rok 2015 był najlepszym rokiem od początku działalności Grupy CD PROJEKT. Obecna sytuacja gospodarcza i finansowa Grupy Kapitałowej CD PROJEKT jest stabilna.

Na przestrzeni roku 2015 kapitały własne Grupy Kapitałowej uległy zwiększeniu o 345 657 tys. zł, co stanowi wzrost o 206% w stosunku do stanu na koniec 2014 roku. Jednocześnie łączna wartość zobowiązań długo i krótkoterminowych zwiększyła się o 79 344 tys. zł, co stanowi wzrost o 98% w stosunku do stanu na koniec roku 2014.

Na dzień 31 grudnia 2015 roku Grupa nie posiadała zadłużenia z tytułu umów kredytów i pożyczek.

Na koniec roku 2015 łączny stan środków pieniężnych wynosił 393 637 tys. zł, czyli o 1 044% więcej niż na koniec roku 2014.

W ramach zarządzania środkami finansowymi bieżące nadwyżki udostępniane są innym podmiotom w Grupie Kapitałowej za pośrednictwem usługi cash pooling. Środki niewykorzystywane w systemie cash pooling standardowo umieszczane są na lokatach typu overnight lub lokatach o dłuższym terminie zapadalności.

Na koniec roku 2015 skonsolidowane saldo należności handlowych Grupy uległo zwiększeniu o 81 307 tys. zł, czyli o 1 271%. Na wartość należności handlowych Grupy na koniec roku 2015 składają się głównie należności wynikające z otrzymanych po okresie sprawozdawczym raportów licencyjnych za okres czwartego kwartału 2015 roku w łącznej kwocie 82 021 tys. zł. Wykazany wzrost należności handlowych wynika tym samym głównie z wysokiej sprzedaży produktów CD PROJEKT w okresie czwartego kwartału 2015 roku.

## Informacja o przewidywanej sytuacji gospodarczej i finansowej Grupy Kapitałowej

Bardzo dobre przyjęcie gry Wiedźmin 3: Dziki Gon przez graczy i media branżowe w okresie premiery wzmocnione na przełomie 2015 i 2016 roku uzyskaniem ponad 250 tytułów gry roku, winno przyczynić się do długoterminowej popularności gry, która w kolejnych latach będzie generować przychody i dodatnie przepływy dla Spółki i jej Grupy Kapitałowej.

pozytywnie na przyszłą sytuację gospodarczą i finansową Grupy powinna również wpływać planowana na pierwsze półrocze 2016 premiera drugiego dodatku do trzeciej części Wiedźmina – Krew i Wino.

Oczekiwany jest również dalszy rozwój skali działalności w ramach segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji.

Jednocześnie realizacja opisanych w niniejszym sprawozdaniu zamierzeń strategii Spółki i jej Grupy Kapitałowej wymagać będzie ponoszenia istotnych nakładów w kolejnych okresach. Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Zarząd nie widzi zagrożeń płynności czy też ograniczonej wypłacalności Grupy.



## Transakcje z podmiotami powiązаныmi

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

- sprzedaż licencji pomiędzy CD PROJEKT S.A., GOG Ltd., CD PROJEKT Brands S.A. w ramach działalności realizowanej przez poszczególne podmioty,
- konsolidacja rachunków bankowych w ramach Grupy Kapitałowej na podstawie umów cash pooling,
- świadczenie usług typu: księgowość, prowadzenia kadr i płac, prawne, finansowe, administracyjne i zarządcze realizowane głównie przez CD PROJEKT S.A. na rzecz podmiotów zależnych,
- podnajem powierzchni biurowej,
- sprzedaż usług GOG Poland sp. z o.o. na rzecz GOG Ltd. związanych z obsługą platformy GOG.com,
- sprzedaż usług CD PROJEKT Inc. na rzecz CD PROJEKT S.A. oraz GOG Ltd. związanych z koordynacją działań wydawniczych i promocyjnych na terenie Ameryki Północnej,
- inne nieistotne wynikające z bieżącej działalności operacyjnej, np. refakturowanie wspólnie poniesionych kosztów.

Transakcje pomiędzy podmiotami powiązаныmi zawierane są na warunkach rynkowych w ramach normalnej działalności gospodarczej prowadzonej przez podmioty Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Szczegółowa informacja o warunkach zawierania transakcji pomiędzy podmiotami powiązаныmi zawarta jest w Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2015 roku.

## Opis głównych inwestycji krajowych i zagranicznych oraz opis struktury głównych lokat kapitałowych

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

Największą pozycję aktywów Grupy na koniec 2015 roku stanowiły środki pieniężne i ich ekwiwalenty. W 2015 roku bieżące nadwyżki gotówkowe były krótkoterminowo inwestowane głównie w lokaty bankowe o różnych okresach zapadalności. Łączna wartość środków pieniężnych na dzień 31 grudnia 2015 roku wyniosła 393 637 tys. zł.

Istotne Aktywa trwałe wykazane w Sprawozdaniu z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 31 grudnia 2015 roku znajdują się w pozycji Wartości niematerialne i prawne o łącznej wartości 47 857 tys. zł, której główne składniki to marka korporacyjna CD PROJEKT oraz znak towarowy The Witcher. Ponadto Grupa wykazuje w sprawozdaniu z sytuacji finansowej Wartość firmy stanowiącą nadwyżkę kosztu połączenia jednostek gospodarczych nad udziałem Spółki w wartości godziwej netto zidentyfikowanego na dzień przejęcia aktywów, zobowiązań i zobowiązań warunkowych jednostki przejmowanej w wysokości 46 417 tys. zł.

Na dzień 31 grudnia 2015 roku Grupa posiadała rzeczowe aktywa trwałe w wartości 9 380 tys. zł. Największą pozycję aktywów trwałych stanowiły maszyny i urządzenia w wartości księgowej netto 4 958 tys. zł (w największym stopniu komputery, serwery i wyposażenie techniczne wykorzystywane przez Grupę) oraz poniesione nakłady adaptacyjne na wykorzystywaną przez spółki Grupy powierzchnię biurową prezentowane w pozycji budynki i budowlę w wartości księgowej netto 2 415 tys. zł.

Główne nakłady na projekty długoterminowe realizowane w ramach Grupy ponoszone były w roku obrotowym 2015 oraz do daty publikacji niniejszego sprawozdania w związku z realizowaną produkcją gier wideo. Poniesione nakłady wykazywane na zapasach segmentu produkcji gier składają się między innymi z półproduktów i produkcji w toku powstającej w procesie produkcji gier oraz produktów gotowych. Na dzień 31 grudnia 2015 zapasy segmentu produkcji gier wynosiły 34 092 tys. zł. w tym 5 097 tys. zł odpowiada produktom gotowym (głównie pozostające do rozliczenia wraz ze sprzedażą nakłady poniesione na dodatek Serca z Kamienia i grę Wiedźmin 3: Dziki Gon) oraz 28 391 tys. zł półproduktów i produkcji w toku, na którą składają się w największym stopniu poniesione nakłady na produkcję nie wydanych jeszcze produktów Cyberpunk 2077 oraz Krew i Wino (dodatek do gry Wiedźmin 3: Dziki Gon).

W roku 2015 Spółki Grupy CD PROJEKT finansowały bieżącą działalność oraz projekty inwestycyjne ze środków własnych, a także z zaliczek otrzymanych od odbiorców na poczet przyszłej sprzedaży.



W ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT poza granicami kraju funkcjonują należące w 100% do CD PROJEKT S.A. spółki GOG Ltd. oraz od 4 sierpnia 2014 roku spółka prawa amerykańskiego z siedzibą w Venice, Kalifornia, Stany Zjednoczone Ameryki działająca pod firmą CD PROJEKT Inc. Krajowe podmioty 100% zależne od Spółki to GOG Poland sp. z o.o. oraz CD PROJEKT Brands S.A. CD PROJEKT S.A. jest również właścicielem 8,29% udziałów w spółce cdp.pl sp. z o.o.

## **Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym a wcześniej publikowanymi prognozami za dany rok**

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie publikowała prognoz finansowych na rok 2015, w związku z czym nie podaje się objaśnienia różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie.

## **Opis wykorzystania przez Spółkę wpływów z emisji do dnia publikacji sprawozdania**

W okresie od dnia 1 stycznia do 31 grudnia 2015 roku ani do dnia publikacji niniejszego sprawozdania Spółka CD PROJEKT S.A. nie emitowała papierów wartościowych.



CD PROJEKT

## Ład korporacyjny

---

# 5

## Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych

Wyboru rekomendowanej przez Zarząd Spółki firmy PKF Consult sp. z o.o. (obecnie działającej pod firmą PKF Consult Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp. k.) na audytora dokonującego przeglądu półrocznego oraz badającego roczne sprawozdania finansowe Spółki i jej Grupy Kapitałowej za 2015 rok dokonała Rada Nadzorcza Spółki w dniu 28 maja 2015 roku. Umowa została podpisana w dniu 1 lipca 2015 roku. PKF Consult została wpisana na listę biegłych rewidentów pod numerem: 477 (PKF Consult).

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

Szczegółowa informacja o wynagrodzeniu podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych Spółki za rok obrotowy 2015 zamieszczona została w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2015 roku w nocie nr 60 Informacje o transakcjach z podmiotami dokonującymi badania sprawozdań finansowych.

## Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 94 950 000 zł i dzieli się na 94 950 000 akcji o wartości nominalnej 1 zł każda.

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

**Tabela 9** Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu

	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZ	% udział głosów na WZ
Michał Kiciński <sup>1</sup>	12 281 616	12,93%	12 281 616	12,93%
Marcin Iwiński	12 000 000	12,64%	12 000 000	12,64%
Piotr Nielubowicz	5 985 197	6,30%	5 985 197	6,30%
PKO TFI S.A. <sup>2</sup>	9 000 000	9,48%	9 000 000	9,48%
AVIVA OFE <sup>3</sup>	4 940 000	5,20%	4 940 000	5,20%
Amplico PTE S.A. <sup>4</sup>	5 003 719	5,27%	5 003 719	5,27%
Pozostały akcjonariat	45 739 468	48,17%	45 739 468	48,17%

<sup>1</sup> Stan zgodny z raportem bieżącym nr 2/2015 z dnia 22 lutego 2015 roku

<sup>2</sup> Stan zgodny z raportem bieżącym nr 19/2011 z dnia 25 lutego 2011 roku

<sup>3</sup> Stan zgodny z raportem bieżącym nr 25/2012 z dnia 6 września 2012 roku

<sup>4</sup> 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.

W raporcie bieżącym nr 2/2015 z dnia 23 lutego 2015 roku Spółka poinformowała o otrzymanym zawiadomieniu, złożonym przez Pana Piotra Nielubowicza w imieniu własnym oraz pozostałych stron porozumienia, o którym CD PROJEKT S.A. informowała w raporcie bieżącym nr 54/2010 z dnia 2 września 2010 roku, tj. Panów Marcina Iwińskiego, Adama Kicińskiego, Michała Kicińskiego, z którego wynikało, iż łączące tych akcjonariuszy porozumienie w przedmiocie nabywania akcji Spółki oraz zgodnego głosowania na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki



uległo rozwiązaniu z dniem 23 lutego 2015 roku. Zgodnie z oświadczeniem akcjonariuszy będących stroną rozwiązanego porozumienia, jego powstanie związane było z realizacją procesu połączenia Grupy Kapitałowej CDP Investment ze spółką OPTIMUS S.A. przeprowadzonego w latach 2009-2010, a obecnie nadrzędnym celem członków rozwiązanego porozumienia pozostających we władzach Spółki jest wspólne działanie na rzecz Spółki i jej Grupy Kapitałowej w ramach funkcji pełnionych we władzach Spółki.

W raporcie bieżącym nr 21/2015 z dnia 8 października 2015 roku Zarząd CD PROJEKT S.A. poinformował o dokonanej przez Pana Marcina Iwińskiego, pełniącego funkcję Wiceprezesa Zarządu Spółki, transakcji zbycia 607 501 należących do niego akcji Spółki na rynku regulowanym – Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie.

---

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

Spółka wprowadziła opisany w niniejszym sprawozdaniu program motywacyjny dla kluczowych pracowników i współpracowników Grupy.

W wyniku realizacji programu w roku 2016 dojdzie do zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy. W programie według stanu na dzień 31 grudnia 2015 roku przyznane zostały uprawnienia obejmujące łącznie możliwość objęcia 1 450 000 akcji Spółki przez osoby biorące udział w programie.

---

## Informacje o nabyciu akcji własnych

Spółka nie posiadała i nie posiada akcji własnych.

---

## Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych

Program motywacyjny oparty o akcje Spółki obejmujący działalność Spółki i jej Grupy Kapitałowej w latach 2012 – 2015 został zatwierdzony przez Walne Zgromadzenie w dniu 16 grudnia 2011 roku. Szczegółowy regulamin programu został pozytywnie zaopiniowany przez Radę Nadzorczą i w konsekwencji uchwalony przez Zarząd w dniu 30 stycznia 2012 roku. Realizacja programu nadzorowana jest bezpośrednio przez Radę Nadzorczą oraz Zarząd Spółki CD PROJEKT S.A. Na datę publikacji niniejszego sprawozdania kolejny program motywacyjny przewidujący rozliczenie w akcjach Spółki nie został jeszcze wprowadzony.



## Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej

Tabela 10 Liczba akcji posiadanych przez członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki

Imię i nazwisko	Stanowisko	stan na 01.01.2015	stan na 31.12.2015	stan na 10.03.2016
Adam Kiciński	Prezes Zarządu	3 122 481	3 122 481	3 122 481
Marcin Iwiński	Wiceprezes Zarządu	12 607 501	12 000 000	12 000 000
Piotr Nielubowicz	Wiceprezes Zarządu	5 985 197	5 985 197	5 985 197
Michał Nowakowski	Członek Zarządu	1 149	1 149	1 149
Katarzyna Szwarc	Przewodnicząca Rady Nadzorczej	10	10 010	10 010

W raporcie bieżącym nr 5/2015 z dnia 27 kwietnia 2015 Zarząd Spółki przekazał do publicznej wiadomości informację o otrzymanym zawiadomieniu od osoby wchodzącej w skład organu nadzorczego emitenta, Pani Katarzyny Szwarc – Przewodniczącej Rady Nadzorczej Spółki, w którym poinformowała ona, iż w wyniku zawarcia na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. transakcji nabycia akcji Spółki, nabyła 10.000 akcji CD PROJEKT S.A.

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

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

## Skład Zarządu i Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

### Zarząd CD PROJEKT S.A.

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

Członkowie Zarządu reprezentują Spółkę oraz Zarząd Spółki. Członkowie Zarządu współpracują ze sobą, informują się wzajemnie o istotnych sprawach dotyczących działalności Spółki, wspólnie kierują Spółką i ponoszą z tego tytułu solidarną odpowiedzialność. Zarząd Spółki, działając kolektywnie, wyznacza strategię rozwoju Spółki, opracowuje i przygotowuje plany finansowe Spółki, a także zarządza nią w sposób mający na celu realizację przyjętej strategii i planów finansowych. Kolektywne zarządzanie jest wypracowaną przez Zarząd Spółki praktyką, która zwiększa potencjał myślenia strategicznego, wzmacnia pozytywną energię oraz wiarę, że nie ma rzeczy niemożliwych.

Pełne zaufanie, współdzielenie najważniejszych poglądów oraz norm etycznych pozwalają na efektywne współdziałanie bez tworzenia nadmiernej biurokracji.

Niezależnie od powyższego każdy Członek Zarządu koncentruje się na wybranych obszarach działania:

**Prezes Zarządu – Adam Kiciński**

- koordynuje wyznaczanie strategii Spółki i jej Grupy Kapitałowej oraz wspiera realizację zatwierdzonej strategii,
- koordynuje działalność Spółki w zakresie relacji inwestorskich.

**Wiceprezes Zarządu ds. Międzynarodowych – Marcin Iwiński**

- koordynuje politykę i działania Spółki na arenie międzynarodowej,
- uczestniczy w nadzorowaniu i zarządzaniu zagranicznymi podmiotami zależnymi Spółki.

**Wiceprezes Zarządu ds. Finansowych – Piotr Nielubowicz**

- koordynuje działania pionów finansowo-księgowych Spółki oraz realizowane przez Spółkę procesy sprawozdawczości finansowej,
- współuczestniczy w działalności relacji inwestorskich Spółki.

**Członek Zarządu – Adam Badowski**

- pełni funkcje szefa studia developerskiego CD PROJEKT RED funkcjonującego w ramach Spółki,
- koordynuje realizowane przez Spółkę procesy produkcji gier.

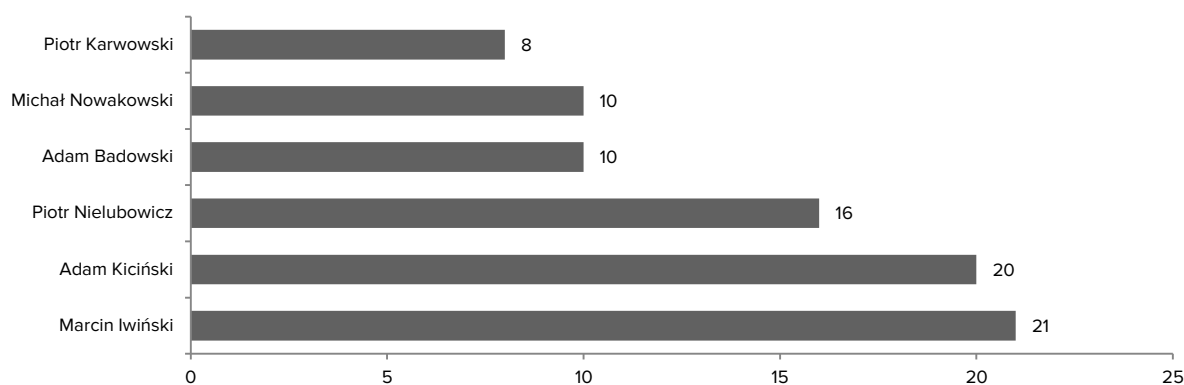
**Członek Zarządu – Michał Nowakowski**

- odpowiada za kształtowanie i realizację polityki sprzedaży Spółki,
- współuczestniczy w tworzeniu i realizacji polityki działania Spółki na arenie międzynarodowej.

**Członek Zarządu – Piotr Karwowski<sup>18</sup>**

- odpowiada za działania Spółki i jej grupy kapitałowej w obszarze cyfrowej dystrybucji,
- zarządza działalnością segmentu Globalnej Cyfrowej Dystrybucji Gier.

**Wykres 10** Staż pracy obecnych Członków Zarządu Spółki na stanowiskach kierowniczych w spółkach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT (w latach)



<sup>18</sup> Członek Zarządu od 1 listopada 2015 r.

## Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT S.A.

W raporcie bieżącym nr 22/2015 z dnia 21 października 2015 roku Spółka poinformowała o powołaniu przez Radę Nadzorczą Spółki począwszy od dnia 1 listopada 2015 roku w skład Zarządu Spółki Pana Piotra Karwowskiego.

## Rada Nadzorcza CD PROJEKT S.A.

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

## Zmiany w składzie Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

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.

---

## Wynagrodzenia brutto członków Zarządu i Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

### Prezes Zarządu Adam Kiciński

Łączne wynagrodzenie wypłacone przez CD PROJEKT S.A. w 2014 roku wyniosło 420 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2015 nie uległa zmianie i wyniosła również 420 tys. zł. Wynikająca z funkcjonującego w Spółce systemu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za lata 2012 – 2015, naliczona w związku z przekroczeniem minimalnego progu podlegającego rozliczeniu, wyniosła 11 100 tys. zł, co w ujęciu średniorocznym dla okresu objętego rozliczeniem odpowiada kwocie 2 775 tys. zł w skali roku.

### Wiceprezes Zarządu Marcin Iwiński

Łączne wynagrodzenie wypłacone przez CD PROJEKT S.A. w 2014 roku wyniosło 312 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2015 nie uległa zmianie i wyniosła również 312 tys. zł. Wynikająca z funkcjonującego w Spółce systemu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za lata 2012 – 2015, naliczona w związku z przekroczeniem





minimalnego progu podlegającego rozliczeniu, wyniosła 11 100 tys. zł, co w ujęciu średniorocznym dla okresu objętego rozliczeniem odpowiada kwocie 2 775 tys. zł w skali roku.

#### **Wiceprezes Zarządu Piotr Nielubowicz**

Łączne wynagrodzenie wypłacone przez CD PROJEKT S.A. w 2014 roku wyniosło 312 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2015 nie uległa zmianie i wyniosła również 312 tys. zł. Wynikająca z funkcjonującego w Spółce systemu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za lata 2012 – 2015, naliczona w związku z przekroczeniem minimalnego progu podlegającego rozliczeniu, wyniosła 11 100 tys. zł, co w ujęciu średniorocznym dla okresu objętego rozliczeniem odpowiada kwocie 2 775 tys. zł w skali roku.

#### **Członek Zarządu Adam Badowski**

Łączne wynagrodzenie wypłacone przez CD PROJEKT S.A. w 2014 roku wyniosło 572 tys. zł, z czego 396 tys. zł odpowiadało części stałej wynagrodzenia zaś 176 tys. zł części premiiowej. Część stała wynagrodzenia w roku 2015 nie uległa zmianie i wyniosła również 396 tys. zł. Wynikająca z funkcjonującego w Spółce systemu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto segmentu Produkcji gier za lata 2014 – 2015, naliczona w związku z przekroczeniem minimalnego progu podlegającego rozliczeniu, wyniosła 5 303 tys. zł, co w ujęciu średniorocznym dla okresu objętego rozliczeniem odpowiada kwocie 2 652 tys. zł w skali roku.

#### **Członek Zarządu Michał Nowakowski**

Łączne wynagrodzenie wypłacone przez CD PROJEKT S.A. w 2014 roku wyniosło 536 tys. zł, z czego 360 tys. zł odpowiadało części stałej wynagrodzenia zaś 176 tys. zł części premiiowej. Część stała wynagrodzenia w roku 2015 nie uległa zmianie i wyniosła również 360 tys. zł. Wynikająca z funkcjonującego w Spółce systemu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto segmentu Produkcji gier za lata 2014 – 2015, naliczona w związku z przekroczeniem minimalnego progu podlegającego rozliczeniu, wyniosła 5 303 tys. zł, co w ujęciu średniorocznym dla okresu objętego rozliczeniem odpowiada kwocie 2 652 tys. zł w skali roku.

#### **Członek Zarządu Piotr Karwowski (od 1 listopada 2015 r.)**

Wynagrodzenie wypłacone bezpośrednio przez CD PROJEKT S.A. za okres od dnia powołania do dnia 31 grudnia 2015 roku wyniosło 10 tys. zł.

**Tabela 11** Wartość wynagrodzeń Członków Zarządu i Członków Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A. w tys. zł wypłaconych przez podmioty zależne od CD PROJEKT S.A. w 2015 roku (kwoty brutto)

<b>Imię i nazwisko</b>	<b>01.01.2015 – 31.12.2015</b>	<b>01.01.2014 – 31.12.2014</b>
Marcin Iwiński	24	26
Piotr Nielubowicz	24	22
Michał Nowakowski	4	1
Piotr Karwowski (za okres od 01.11.2015 r. do 31.12.2015 r.)	48	-

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



**Tabela 12** Ilość przyznanych uprawnień i wartość potencjalnych korzyści (w tys. zł) z tytułu uczestnictwa Członków Zarządu w programie motywacyjnym

Imię i nazwisko	Stanowisko	Przyznane uprawnienia	Wartość potencjalnych korzyści	
			01.01.2015 – 31.12.2015	01.01.2014 – 31.12.2014
Adam Kiciński	Prezes Zarządu	200 tys. uprawnień	93	93
Piotr Nielubowicz	Wiceprezes Zarządu	150 tys. uprawnień	69	69
Marcin Iwiński	Wiceprezes Zarządu	150 tys. uprawnień	905	-
Adam Badowski	Członek Zarządu	150 tys. uprawnień	69	69
Michał Nowakowski	Członek Zarządu	100 tys. uprawnień	46	46
Piotr Karwowski	Członek Zarządu	100 tys. uprawnień	46	46

Wykazane w powyższej tabeli wartości uprawnień programu motywacyjnego przyznanych Członkom Zarządu zostały przyjęte na podstawie wartości godziwej poszczególnych uprawnień wynikającej z wyceny sporządzonej przez aktuarium. Wartości te dotyczą 2015 roku i zostały ujęte w kosztach Spółki (analogicznie dotyczy to wartości z roku 2014).

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania zostało spełnione kryterium rynkowe ustalone jako wzrost kursu akcji Spółki większy niż wzrost wartości indeksu WIG powiększony o 100 punktów procentowych w okresie od 16 grudnia 2011 roku do 30 grudnia 2015 roku. Kryterium rynkowe odpowiadało za realizację 20% uprawnień. Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania w konsekwencji zrealizowania kryterium rynkowego wszyscy członkowie Zarządu Spółki uzyskali należne warranty subskrypcyjne uprawniające do objęcia emitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego akcji Spółki. Akcje, o których mowa w zdaniu poprzednim, nie zostały jeszcze wyemitowane i objęte przez uprawnionych.

Suma skonsolidowanych zysków Grupy za lata obrotowe 2012 - 2015 w przeliczeniu na jedną akcję Spółki przekroczyła wyznaczoną w programie motywacyjnym wartość, będącą podstawą kryterium wynikowego, to jest: 2,436 zł na akcję. Formalna weryfikacja spełnienia kryterium wynikowego nastąpi po odbyciu Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki zatwierdzającego skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy za rok 2015.

### Zasady przyznawania premii Członkom Zarządu

Część zmienna wynagrodzenia członków Zarządu Spółki rozliczana w oparciu o funkcjonujący w Grupie program motywacyjno-premiowy jest ściśle powiązana z wynikiem Grupy lub jej segmentów i przyznawana jest przez Radę Nadzorczą.

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

Na dzień 31 grudnia 2015 roku oraz na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania osoby wchodzące w skład Zarządu Spółki powołane są na podstawie uchwały Rady Nadzorczej i nie istnieją umowy przewidujące rekompensaty w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska.

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

W roku 2015 nie wystąpiły żadne istotne transakcje pomiędzy osobami zarządzającymi lub nadzorującymi Emitenta. Za istotne nie uważa się obciążeń z tytułu pakietu medycznego, użytkowania samochodów, zwrotu kosztów lub drobnych zakupów produktów Grupy Kapitałowej dokonywanych przez Członków Zarządu lub Członków Rady Nadzorczej.

## Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej

W roku 2015 nie nastąpiły inne istotne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej.

## Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem

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

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

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

Zarząd Spółki Optimus S.A. w dniu 15 lutego 2006 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. Postępowanie toczy się przed Sądem Apelacyjnym w Krakowie. W dniu 7 grudnia 2015 roku sąd ten postanowił przedstawić do rozstrzygnięcia Sądowi Najwyższemu uwzględnione wcześniej w apelacji strony przeciwnej zagadnienie prawne. Dotyczy ono tego, czy odpowiedzialność Skarbu Państwa w stosunku do CD PROJEKT może zachodzić w sytuacji, gdy decyzje stwierdzające istnienie zaległości podatkowych były skierowane nie do Optimus powstałego w drodze podziału przez wydzielenie, lecz do spółki, która prowadziła działalność przed wydzieleniem do Optimus Technologie części technologicznej biznesu. Sąd Apelacyjny w Krakowie postanowił odroczyć rozpoznanie sprawy do czasu uzyskania rozstrzygnięcia Sądu Najwyższego. Termin posiedzenia Sądu Najwyższego nie został jeszcze wyznaczony.

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

W dniu 10 kwietnia 2009 roku Spółka Optimus S.A. złożyła do Sądu Okręgowego w Warszawie pozew przeciwko Panu Michałowi Lorencowi – byłemu Prezesowi Zarządu. Spółka dominująca domaga się zapłaty odszkodowania w kwocie 507,3 tys. zł za straty, jakie poniosła na skutek naruszenia obowiązków informacyjnych związanych z funkcjonowaniem na GPW w zakresie emisji Akcji serii D oraz zakupu akcji Zatra S.A. w czasie, gdy Michał Lorenc pełnił obowiązki Prezesa Zarządu. Postępowanie w sprawie jest zawieszono do czasu rozstrzygnięcia sprawy o sygn. akt XVIII K 126/09 (opisanej poniżej).



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

- Sprawa przeciwko Michałowi Lorencowi, Piotrowi Lewandowskiemu i Michałowi Dębskiemu

W dniu 27 kwietnia 2009 roku Prokuratura Okręgowa przesała akt oskarżenia do Sądu Okręgowego w Warszawie przeciwko Michałowi Lorencowi, Piotrowi Lewandowskiemu oraz Michałowi Dębskiemu, oskarżonym o popełnienie przestępstwa z art. 296 § 1 k.k. i art. 296 § 3 k.k. i innych. Sprawa toczy się za sygn. akt XVIII K 126/09. Spółka dominująca działa w charakterze oskarżyciela posiłkowego. Do chwili publikacji sprawozdania odbyło się szereg rozpraw, przesłuchani zostali oskarżeni i świadkowie, a także sporządzone zostały opinie niezależnych biegłych w sprawie.

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

---

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





CD PROJEKT