



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT
ZA OKRES OD 1 STYCZNIA DO 30 CZERWCA 2016 ROKU



Spis treści

Spis treści.....	3
Kluczowe osiągnięcia Grupy Kapitałowej w I półroczu 2016 r.....	5
Profil działalności.....	7
Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT	8
CD PROJEKT S.A. na rynku kapitałowym.....	8
Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT	11
Opis segmentów biznesowych, produktów i usług, rynków zbytu, dostawców i odbiorców	12
Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT	21
Umowy znaczące.....	23
Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej.....	24
Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych ujawnionych w sprawozdaniu finansowym	26
Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych	41
Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu	41
Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy	42
Informacje o nabyciu akcji własnych	42
Akcje Spółki w posiadaniu Członków Zarządu i Rady Nadzorczej.....	43
Skład Zarządu i Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.	43
Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem.....	44



CD PROJEKT

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT – wprowadzenie

1

Kluczowe osiągnięcia Grupy Kapitałowej w I półroczu 2016 r.

Tabela 1 Najważniejsze wydarzenia w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT w I półroczu 2016 r.

<p>CD PROJEKT RED</p>	<p>31 maja 2016 r. odbyła się premiera drugiego dodatku do gry Wiedźmin 3: Dziki Gon – Krew i Wino. Gra została wydana równocześnie na komputery PC, konsole Xbox One i PlayStation 4 zarówno w wersji cyfrowej, jak i limitowanej wersji pudełkowej. W najpopularniejszym na świecie serwisie agregującym oceny krytyków – Metacritic, średnia ocen dodatku z poszczególnych platform wyniosła – 92/100 na PC, 92/100 na PS4 i 94/100 na Xbox One.</p> <p>14 czerwca 2016 r. podczas targów E3 w Los Angeles, USA, CD PROJEKT ogłosił GWINTA: Wiedźmińską Grę Karcianą. GWINT to darmowa gra (F2P) z wbudowanymi mikropłatnościami, która będzie oferować graczom możliwość rozgrywki sieciowej oraz płatne kampanie jednoosobowe. Na 25 października 2016 r. planowane jest uruchomienie tzw. zamkniętych beta testów gry w wersji na komputery PC i konsole Xbox One. W następnej kolejności beta zostanie udostępniona również dla użytkowników konsol PS4.</p> <p>Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania GWINT otrzymał ponad 25 nagród i nominacji do nagród, w tym nagrody "Best of E3 2016" od tak prestiżowych mediów branżowych jak PC Gamer, GamesRadar i jeuxvideo.com. Ponadto gra zdobyła m.in. oficjalną nagrodę targów gamescom 2016 w kategorii "Best Social / Online Game".</p> <p>GWINT jest projektem realizowanym wspólnie przy wykorzystaniu doświadczenia, wiedzy i zasobów CD PROJEKT S.A. oraz GOG Poland Sp. z o.o. współpracujących w ramach projektu na zasadach konsorcjum.</p>
<p>GOG.com</p>	<p>W styczniu 2016 r. oferta GOG.com została poszerzona o nowy rynek sprzedaży – „Gry w produkcji” („Games in development”). GOG.com obecnie oferuje 21 gier „w produkcji”. Do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania, dwa tytuły z powodzeniem wyszły z programu i osiągnęły status pełnej premiery.</p> <p>5 maja 2016 r. GOG.com wprowadził obsługę płatności w sześciu nowych walutach - dolarze kanadyjskim, franku szwajcarskim, koronie norweskiej, koronie szwedzkiej, koronie duńskiej oraz w polskim złotym, zwiększając tym samym do jedenastu liczbę obsługiwanych w serwisie walut.</p> <p>Najważniejszą premierą na GOG.com w I połowie 2016 r. była premiera drugiego dodatku do Wiedźmina 3: Dziki Gon – Krew i Wino.</p> <p>Kolejnym wydarzeniem mającym istotny wpływ na poziom sprzedaży i wyniki segmentu była trwająca od 8 do 22 czerwca br. letnia akcja promocyjna. W trakcie tegorocznej „Summer Promo” GOG.com zanotował historycznie najwyższą wartość przychodów ze sprzedaży w stosunku do wcześniejszych letnich promocji.</p> <p>W ofercie GOG.com znajduje się obecnie ponad 1 600 gier od 350 dostawców z całego świata.</p>
<p>Wydarzenia branżowe</p>	<p>28 kwietnia 2016 r. Narodowe Centrum Badań i Rozwoju (NCBR) uruchomiło program sektorowy GameINN, którego celem jest finansowe wsparcie polskich producentów gier wideo w realizacji projektów B+R. Łączna wartość środków finansowych do wykorzystania w ramach okresu pilotażowego programu to 80 mln zł w 2016 r. Do końca 2023 r. łączny budżet programu planowany jest na 245 mln zł. Nabór wniosków na dofinansowanie projektów w ramach pierwszego konkursu zakończył się 16 sierpnia br. Spółki Grupy CD PROJEKT również uczestniczyły w naborze, składając wnioski o dofinansowanie planowanych projektów badawczo-rozwojowych.</p>



CD PROJEKT

Krótką charakterystyką 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 RPG¹ – Wiedźmin.

Grupa CD PROJEKT prowadzi działalność operacyjną w dwóch kluczowych segmentach – CD PROJEKT RED (wcześniej określanym jako Produkcja gier) i GOG.com (odpowiadającym segmentowi 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. ukazało się pierwsze rozszerzenie do gry – Serca z Kamienia. 31 maja 2016 r. zadebiutował drugi dodatek do Wiedźmina 3: Dziki Gon – Krew i Wino, stanowiący zwieńczenie sagi wiedźmińskiej.

CD PROJEKT RED pracuje obecnie m.in. nad GWINTEM: Wiedźmińską Grą Karcianą. Zapowiedziany w czerwcu br. podczas największych targów branżowych E3 w Stanach Zjednoczonych, GWINT jest sieciową, darmową grą z wbudowanymi opcjonalnymi mikropłatnościami, która będzie dostępna zarówno w trybie rozgrywki wieloosobowej, jak i kampanii jednoosobowych. 25 października br. planowane jest udostępnienie GWINTa w tzw. zamkniętej becie na komputery PC i konsolę Xbox One. W późniejszym terminie grę będzie można testować również na konsolach PS4. Więcej informacji na temat gry i zapisów do beta testów znajduje się na stronie internetowej www.playgwent.com. Drugim ogłoszonym przez CD PROJEKT RED i realizowanym obecnie tytułem jest gra Cyberpunk 2077.

W pierwszym półroczu 2016 r. ponad 95% przychodów ze sprzedaży CD PROJEKT S.A. pochodziło z działalności eksportowej. Obecnie Spółka sprzedaje swoje gry w fizycznej wersji pudełkowej za pośrednictwem 23 dystrybutorów w 109 krajach, a w wersji cyfrowej na całym świecie.

Działalność segmentu GOG.com polega przede wszystkim na sprzedaży i dostarczaniu gier bezpośrednio na komputer gracza za pomocą własnej platformy GOG.com i aplikacji GOG Galaxy. Serwis GOG.com to obecnie jedna z najpopularniejszych na świecie platform cyfrowej dystrybucji, posiadająca w swojej ofercie ponad 1 600 wyselekcjonowanych gier od przeszło 350 producentów i wydawców, dostępnych dla użytkowników bez kłopotliwych zabezpieczeń (DRM²). Serwis GOG.com dostępny jest w pięciu wersjach językowych – angielskiej, niemieckiej, francuskiej i rosyjskiej a od 24 sierpnia br. również w portugalskiej (dedykowanej rynkowi brazylijskiemu). Klienci mogą obecnie płacić za zakupione gry w jedenastu walutach, w tym w polskim złotym oraz wybierać z wielu wygodnych, popularnych w poszczególnych krajach metod płatności.

Mieszcząca się w Warszawie siedziba główna CD PROJEKT S.A. wyposażona jest m.in. w profesjonalne, pełnowymiarowe studio motion - capture³, trzy studia dźwięku oraz własną kantinę.

Od kwietnia 2013 r. CD PROJEKT posiada biuro w Krakowie, w którym pracuje niezależny zespół deweloperski oraz biuro w Los Angeles, którego zadaniem jest koordynowanie działań marketingowych i sprzedażowych w Ameryce Północnej.

¹ Role Playing Game – gra fabularna oparta na narracji

² Digital Rights Management – zarządzanie prawami cyfrowymi

³ 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.

Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT są ściśle powiązane ze stopniem realizacji Strategii Rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na lata 2016 – 2021 ogłoszonej w marcu 2016 r. Pełen tekst strategii jest dostępny na stronie korporacyjnej Spółki pod adresem: <https://www.cdprojekt.com/pl/grupa-kapitalowa/strategia/>.

24 maja 2016 r. Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę nr 20, w której szczegółowo określono cele programu motywacyjnego na lata 2016-2021. Uchwała określa dwa rodzaje celów do realizacji – wynikowy i rynkowy. W przypadku spełnienia kryterium wynikowego osoby uprawnione będą mogły zrealizować 80% przyznanych uprawnień, pod warunkiem realizacji przez Spółkę następujących celów finansowych:

- za lata 2016-2019 - nie mniej niż 618,4 mln zł zysku netto (6,51 zł na akcje), lub
- za lata 2016-2020 - nie mniej niż 855,5 mln zł zysku netto (9,01 zł na akcje), lub
- za lata 2016-2021 - nie mniej niż 1,09 mld zł zysku netto (11,51 zł na akcje)⁴.

W wyniku realizacji kryterium rynkowego określonego jako wzrost kursu akcji Spółki o 100 p.p. ponad wyrażoną w procentach zmianę indeksu WIG w okresie rozliczeniowym, osoby uprawnione będą mogły zrealizować 20% przyznanych uprawnień. Okres rozliczeniowy programu motywacyjnego to maksymalnie lata 2016-2021 z możliwością wcześniejszego rozliczenia w przypadku szybszego jednoczesnego spełnienia odpowiednich kryteriów wynikowych i rynkowych.

Treść uchwały nr 20 dostępna jest w [raporcie bieżącym nr 18/2016](#).

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.⁵ a Optimus S.A. oraz zaangażowanymi w transakcje udziałowcami i akcjonariuszami spółek, Optimus nabył 100% udziałów w spółce CDP Investment.

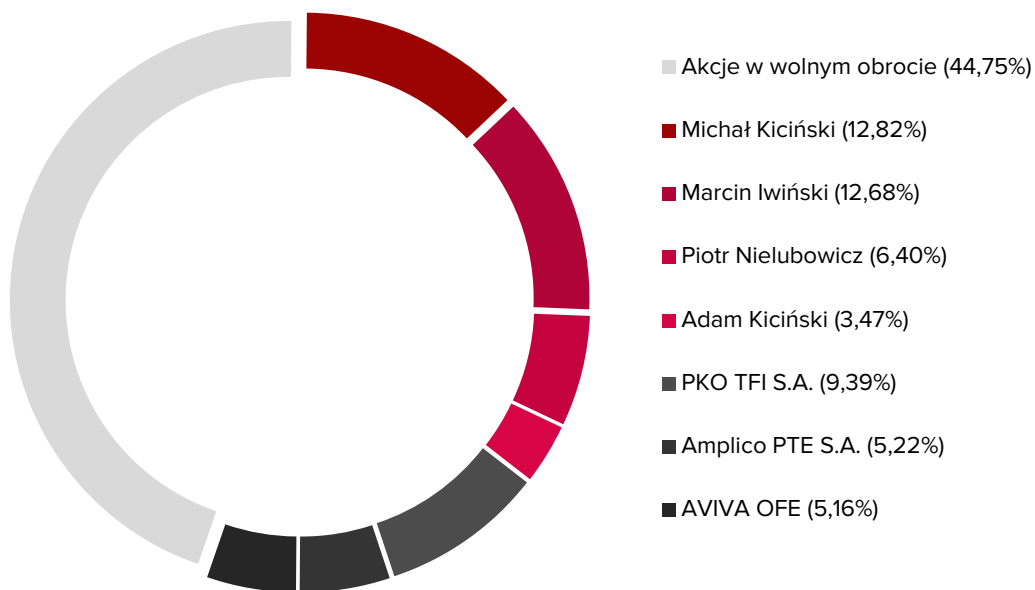
Na datę publikacji sprawozdania na Głównym Rynku Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie, w trybie notowań ciągłych, notowanych jest 95 820 000 akcji Spółki.

⁴ cele wynikowe określone jako suma skonsolidowanych zysków netto z działalności kontynuowanej w określonych przedziałach czasowych

⁵ nazwa ówczesnej spółki holdingowej historycznej grupy „CD PROJEKT”



Wykres 1 Akcjonariat Spółki na dzień przekazania niniejszego Sprawozdania do publikacji



Udział Spółki w portfelu indeksu WIG30 wyniósł na koniec czerwca 2016 r. 1,1%. Akcje CD PROJEKT znajdują się również w indeksie WIG informatyka (20% udziału w indeksie).

Na koniec czerwca 2016 r. akcje CD PROJEKT S.A. osiągnęły wartość 27,40 zł za sztukę. Tym samym na koniec I półrocza 2016 r. kapitalizacja giełdowa CD PROJEKT S.A. wyniosła 2,6 mld zł.



CD PROJEKT

Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT



Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania 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.

Wykres 2 Grupa Kapitałowa CD PROJEKT



Spółka nadrzędna – CD PROJEKT S.A. – jest jedynym właścicielem zaprezentowanych powyżej podmiotów zależnych, posiadając 100% udziałów w każdej ze spółek.



Tabela 2 Opis podstawowej działalności spółki matki i spółek zależnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 30.06.2016 r.

Spółka	Przedmiot działalności
CD PROJEKT S.A.	Głównym przedmiotem działalności Spółki realizowanym za pomocą wewnętrznego 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. GOG Poland Sp. z o.o. wspólnie z CD PROJEKT S.A. uczestniczy również w pracach nad projektem GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana.
CD PROJEKT Brands S.A.	Głównym zadaniem spółki jest zarządzanie wartościami niematerialnymi związanymi z prawami do marki The Witcher w celu maksymalizacji przychodów Grupy z tytułu uzyskiwanych tantiem w zakresie tej marki.
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 I półroczu 2016 r. działalność Grupy Kapitałowej prowadzona była w trzech segmentach operacyjnych:

- CD PROJEKT RED,
- GOG.com,
- inne.



Segment CD PROJEKT RED

**265 472 TYS. ZŁ
PRZYCHODÓW ZE SPRZEDAŻY
W SEGMENTIE
CD PROJEKT RED
W I PÓŁROCZU 2016 R.)**

**PREMIERA DODATKU DO GRY
WIEDZMIN 3: KREW I WINO**

**ZAPOWIEŹ WYDANIA
SIECIOWEJ GRY KARCIANEJ
GWINT**

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 wraz z dodatkami 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 I półroczu 2016 r. uzyskiwała również przychody ze sprzedaży gier Wiedźmin i Wiedźmin 2 oraz szeregu produktów towarzyszących.

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 2015 r. a także dwa dodatki do Wiedźmina 3 – Serca z Kamienia (premiera 13 października 2015 r.) i Krew i Wino, który zadebiutował 31 maja 2016 r. Dodatkowo, w czerwcu 2016 r. Spółka ogłosiła publicznie nowy produkt wywodzący się z wiedźmińskiego uniwersum – sieciową grę karcianą z wbudowanymi mikropłatnościami - GWINT, nad którą prace w CD PROJEKT RED będą toczyć się w kolejnych kwartałach.

Spółka cały czas 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” oraz gadzety i ubrania z wiedźmińskiego uniwersum sprzedawane między innymi przez międzynarodowy sklep internetowy www.witcherstore.com. Ścieżki dźwiękowe muzyki z trzech części wiedźmińskiej trylogii dostępne są min. na platformach Spotify, Apple Music i Google Play Music.

Kluczowe źródła przychodów

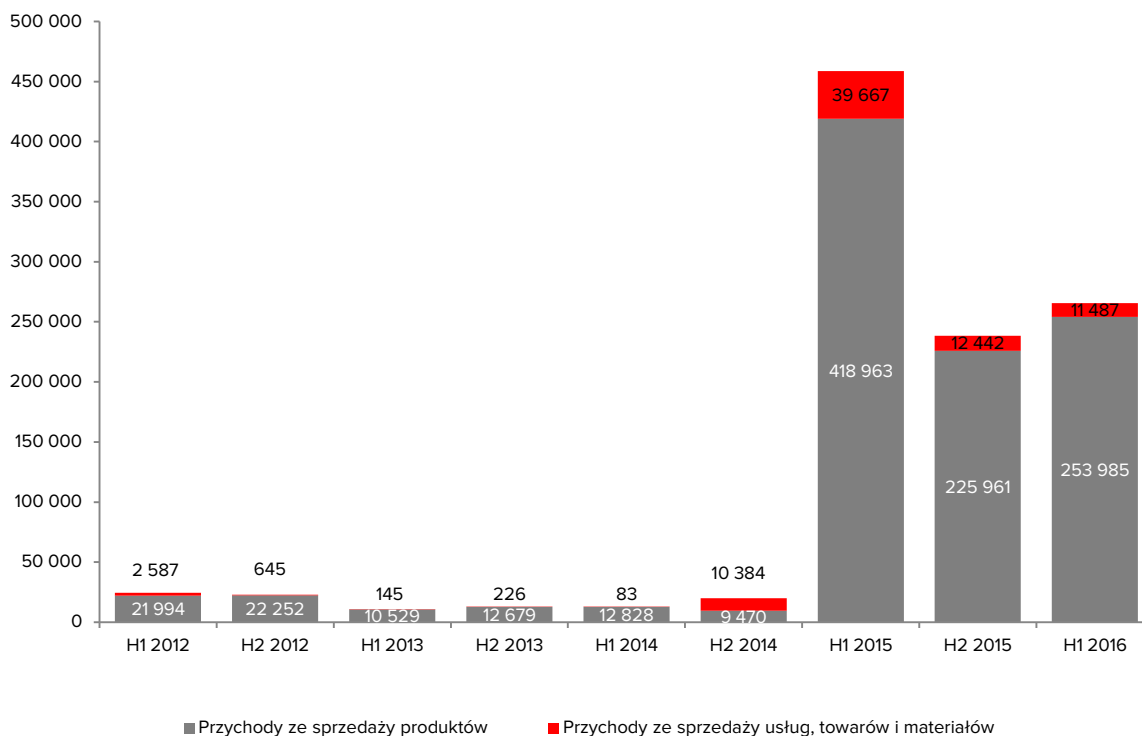
W I połowie 2016 r. podstawowym źródłem przychodów uzyskanych w ramach segmentu CD PROJEKT RED była sprzedaż gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon realizowana zarówno w formie przychodów z tytułu udzielonych licencji, jak i sprzedaży fizycznych egzemplarzy gry. Istotny wpływ na poziom przychodów segmentu miała również majowa premiera dodatku Krew i Wino sprzedawanego (wraz z dodatkiem Serca z Kamienia) głównie w ramach dystrybucji cyfrowej.

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 dystrybutorami i wydawcami 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 I połowie 2016 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 3 Przychody z segmentu CD PROJEKT RED w latach 2012-2016 (w tys. zł)



Kluczowi odbiorcy i dostawcy

W ramach segmentu CD PROJEKT RED 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 I połowie 2016 r. w ramach działalności segmentu CD PROJEKT RED największymi odbiorcami Grupy byli:

- odbiorca I – 81 221 tys. zł, co stanowiło 25,5% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy. Odbiorca I nie jest podmiotem powiązany z CD PROJEKT S.A., ani z jej spółkami zależnymi,
- odbiorca II – 36 013 tys. zł, co stanowiło 11,3% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy. Odbiorca II nie jest podmiotem powiązany z CD PROJEKT S.A., ani z jej spółkami zależnymi.



- odbiorca III – 33 794 tys. zł, co stanowiło 10,6% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy. Odbiorca II nie jest podmiotem powiązany z CD PROJEKT S.A., ani z jej spółkami zależnymi.
- odbiorca IV – 31 857 tys. zł, co stanowiło 10,0% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy. Odbiorca II nie jest podmiotem powiązany z CD PROJEKT S.A., ani z jej spółkami zależnymi.

W procesie produkcji wykorzystywane są zewnętrzne narzędzia i rozwiązania, jednak nie mają one wpływu na wystąpienie istotnej koncentracji po stronie dostawców Grupy Kapitałowej. Współpraca z żadnym z dostawców CD PROJEKT RED nie przekroczyła poziomu 10% przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej.

Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe

Premiera drugiego dodatku do Wiedźmina 3: Dziki Gon: Krew i Wino

Od strony aktywności marketingowej istotną częścią działalności CD PROJEKT RED w pierwszym półroczu 2016 r. były przygotowania i realizacja kampanii reklamowej premiery drugiego rozszerzenia gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, zatytułowanego Krew i Wino. 10 maja uruchomiono sprzedaż przedpremierową dodatku, a 31 maja 2016 r. miała miejsce jego premiera. W dniu premiery w Krakowie odbył się koncert Video Game Show - Wiedźmin 3: Dziki Gon, który był jednocześnie zwieńczeniem 9. Festiwalu Muzyki Filmowej. Tysiące osób zgromadzonych w TAURON Arenie wysłuchały trzy wokalnie-instrumentalne suity, pochodzące z najnowszej odsłony przygód Geralta z Rivii.

Dodatek Krew i Wino zebrał doskonałe recenzje krytyków i dziennikarzy branżowych. Portal GRYOnline.pl przyznał mu ocenę 100/100, zaś serwisy zagraniczne – PC Gamer i XGN odpowiednio 94/100 i 96/100. W serwisie Metacritic średnia ocen dodatku z poszczególnych platform wyniosła – 92/100 na PC, 92/100 na PS4 i 94/100 na Xbox One. Dodatkowo, grafika do dodatku Krew i Wino została wybrana jako główny motyw okładkowy w kilku renomowanych magazynach o grach video z całego świata - m.in. LEVEL, Reboot, PC Guru oraz PSX Extreme.

Z okazji debiutu dodatku opublikowany został specjalny zwiastun premierowy. Tylko na oficjalnym kanale YouTube Wiedźmina film ten został wyświetlony ponad 2,8 mln razy.

13 maja 2016 r. odbył się specjalny przedpremierowy event na zamku Castello di Pavone we Włoszech, gdzie kilkunastu kluczowych twórców YouTube wideo z całego świata mogło przedpremierowo zagrać w Krew i Wino. Łączna liczba subskrybentów kanałów prowadzonych przez wszystkich zaproszonych youtuberów to ponad 18 milionów użytkowników.

Działania PR i kampania reklamowa wspierająca sprzedaż dodatku Krew i Wino obejmowała kluczowe rynki, w tym Stany Zjednoczone, Wielką Brytanię, Niemcy, Rosję, Polskę, Australię, Japonię, Brazylię, Włochy i Hiszpanię. Dodatek był również promowany w najważniejszych z punktu widzenia dotarcia do graczy kanałach sprzedaży, w tym Steam, Xbox Store, PlayStation Store oraz na należącej do Grupy Kapitałowej CD PROJEKT platformie cyfrowej dystrybucji GOG.com. Ponadto, na kluczowych rynkach, aktywności marketingowe i PR wspierały dodatkowo sprzedaż limitowanego, fizycznego wydania gry, dostępnego w najbardziej popularnych specjalistycznych sieciach handlowych, w tym GameStop i Media Markt.

Ogłoszenie GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej

W czerwcu 2016 r., dzień przed rozpoczęciem największych targów gier na świecie – E3 w Los Angeles, USA, na konferencji Xbox One poświęconej najważniejszym produktom na tę konsolę, CD PROJEKT oficjalnie ogłosił, że pracuje obecnie nad GWINTEM: Wiedźmińską Grą Karcianą.

Jednym z elementów kampanii towarzyszącej ogłoszeniu GWINTA był olbrzymi mural na jednym z wieżowców sąsiadujących z targami E3 w Los Angeles. Jednocześnie, wraz z zapowiedzią gry uruchomiona została jej oficjalna strona internetowa (<http://www.playgwent.pl>), a także zapisy do zamkniętych beta testów, których rozpoczęcie planowane jest na 25 października 2016 r. Podczas targów zadebiutował także oficjalny zwiastun gry. Kluczowym założeniem strategii marketingowej jest popularyzacja GWINTA wśród graczy, którzy kupili grę Wiedźmin 3: Dziki Gon, a także wśród szerokiego grona entuzjastów gier karcianych.

Rozpoczęta w czasie targów E3 kampania reklamowa obejmowała kilka spośród kluczowych dla grupy CD PROJEKT rynków, w tym Amerykę Północną (ze szczególnym uwzględnieniem Stanów Zjednoczonych), Rosję, Niemcy, Wielką Brytanię, Polskę oraz Australię i Nową Zelandię. Kampania reklamowa koncentrowała się głównie na dotarciu do graczy za pośrednictwem mediów internetowych. Równolegle rozpoczęta została szeroko zakrojona kampania PR, której kulminacyjnym punktem były same targi E3 oraz odbywające się w ich ramach zamknięte pokazy gry dla dziennikarzy, z udziałem producentów ze studia CD PROJEKT RED. W pokazach gry w Stanach Zjednoczonych wzięło udział ok. 400 osób.

GWINT otrzymał do końca czerwca br. ponad 20 nagród i nominacji do nagród, w tym nagrody "Best of E3 2016" od tak prestiżowych mediów branżowych jak PC Gamer, GamesRadar i jeuxvideo.com.



Wsparcie sprzedaży gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon

W styczniu 2016 r. gra Wiedźmin 3: Dzikie Gon zdobyła między innymi tytuły Gry RPG Roku oraz Gry Roku 2015 przyznane przez Game Informer – największy na świecie drukowany magazyn poświęcony grom wideo, a także cztery wyróżnienia „IGN Best of 2015” (IGN jest najpopularniejszym na świecie internetowym serwisem o grach). W kraju, podczas uroczystej gali wręczenia prestiżowych Paszportów Polityki, zespół studia CD PROJEKT RED otrzymał nagrodę Kreator Kultury - jak napisano w uzasadnieniu: „Za twórcze wykorzystanie bohatera prozy Andrzeja Sapkowskiego i stworzenie z „Wiedźmina” wielkiej marki w świecie gier wideo. Za pokazanie, że polskie studio może być potęgą w tej dynamicznie rozwijającej się dziedzinie. A wreszcie za potężny wpływ na rozwój całej nowej branży kulturalnej w Polsce.” 19 marca br., podczas festiwalu SXSW w Austin w Teksasie, Wiedźmin 3 został wybrany Grą Roku oraz zdobył dwa inne wyróżnienia - Doskonałość Techniczna i Doskonałość Narracyjna. Gra zdobyła również nagrodę Game Developers Choice Award za Najlepszą Technologię oraz tytuł Gry Roku na największej światowej konferencji gromadzącej twórców gier wideo - Game Developers Conference w San Francisco.

Do końca I półrocza 2016 roku łączna liczba nagród przyznanych grze Wiedźmin 3: Dzikie Gon przekroczyła 800 trofeów, w tym ponad 250 tytułów gry roku (GOTY). Tym samym Wiedźmin 3: Dzikie Gon był bezsprzecznie najbardziej nagradzaną grą wydaną w 2015 roku i jedną z najbardziej nagradzanych gier w historii gier wideo na świecie.

21 stycznia br., w ramach wstecznej kompatybilności z konsolą Xbox 360, użytkownikom konsoli Xbox One udostępniona została gra Wiedźmin 2: Zabójcy Królów.

W lutym 2016 roku, podczas targów Toy Fair 2016, partnerzy studia z firmy Dark Horse zapowiedzieli nową serię wiedźmińskich figurek; kolekcja pojawi się na jesieni. Ponadto, wiedźmińską figurkę zapowiedziała również firma J!NX, z którą studio współpracowało dotychczas m.in. podczas produkcji własnej linii odzieżowej i gadżetów dla graczy.

Segment GOG.com

**69 259 TYS. ZŁ PRZYCHODÓW
ZE SPRZEDAŻY
W I PÓŁROCZU 2016 R.**

**WSPÓŁUDZIAŁ W PRODUKCJI
GWINTA: WIEDŹMIŃSKIEJ GRY
KARCIAŃEJ**

**URUCHOMIENIE BRAZYLIJSKIEJ
WERSJI SERWISU GOG.COM
(24 SIERPNIĄ 2016 R.)**

Przedmiot i model prowadzonej działalności

Działalność segmentu GOG.com 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 oraz aplikacji GOG Galaxy 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 zaoferowanie ich klientom z całego świata, ze szczególnym naciskiem na kraje anglojęzyczne, tj. Stany Zjednoczone, Kanadę, Wielką Brytanię i Australię. Obecnie serwis dostępny jest w wersji angielskiej, francuskiej, niemieckiej i rosyjskiej a od 24 sierpnia bieżącego roku również w wersji brazylijskiej, oferując klientom jednocześnie nie tylko w pełni zlokalizowaną stronę czy gry, ale także dedykowaną obsługę klienta, pomoc techniczną, bezpośrednią aktywność marketingową w danym języku i popularne, lokalne metody płatności (w

jedenastu walutach, w tym w polskim złotym). Od 2012 roku na platformie GOG.com dostępne są również gry na komputery Apple, a od 2014 r. także na system operacyjny Linux.

Podstawowe produkty

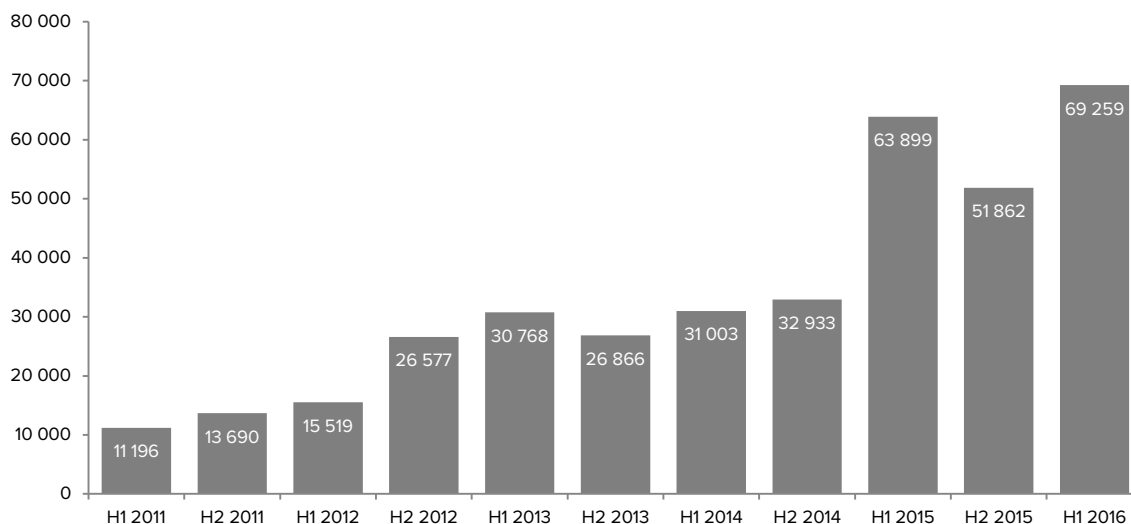
Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania w serwisie GOG.com dostępnych jest ponad 1 600 tytułów od ponad 350 wydawców i producentów gier, w tym między innymi tak rozpoznawalnych jak: Activision, Bethesda, Disney, Electronic Arts, Ubisoft czy Warner Bros. Jedną z kluczowych przewag odróżniających GOG.com od głównych konkurentów (takich jak inne niezależne platformy: Steam, Gamersgate, czy Humble Bundle) jest zbiór wartości, którymi się kieruje. Zgodnie z filozofią Spółki, wszystkie gry oferowane są w tzw. modelu DRM-free (bez kłopotliwych zabezpieczeń utrudniających korzystanie z zakupionych gier). Produkty dostępne na platformie GOG.com są możliwie najszerszymi dostępnymi wersjami zawierającymi dodatkowe, darmowe materiały bonusowe, takie jak ścieżki dźwiękowe, mapy, plakaty itd. Ponadto GOG.com zapewnia pełną kompatybilność gier z najnowszymi wersjami systemów operacyjnych MS Windows, Mac OS i najpopularniejszymi wersjami systemu operacyjnego Linux, na które gra jest dostępna. W razie kłopotów z uruchomieniem jakiegokolwiek gry, GOG.com oferuje 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, Wiedźmin 2: Zabójcy Królów, Wiedźmin 3: Dziki Gon, dodatki do niego - Serca z Kamienia oraz Krew i Wino a także The Witcher Adventure Game bezpośrednio klientom detalicznym.

Kluczowe źródła przychodów

Na poziom przychodów osiąganych w segmencie GOG.com w danym okresie bezpośredni wpływ ma atrakcyjność oferowanego katalogu, premiery nowych gier w ofercie oraz realizowane akcje promocyjne. 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, takie jak letnia, jesienna czy świąteczna promocja, a także inne promocje, które wprowadzają nowe mechaniki angażowania graczy.

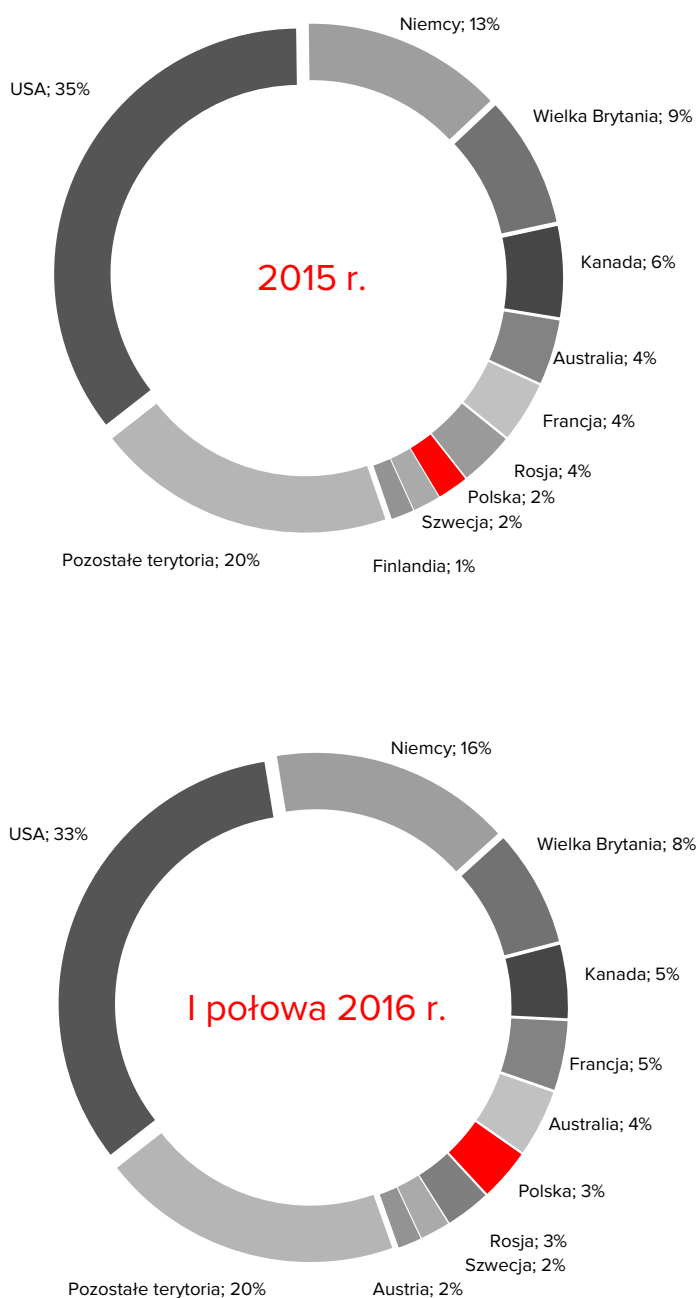
Wykres 4 Przychody ze sprzedaży do zewnętrznych klientów w segmencie GOG.com (w tys. zł) w latach 2011-2016



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 5 Sprzedaż GOG.com w 2015 r. i w I połowie 2016 r. w ujęciu wartościowym – struktura terytorialna



W I połowie 2016 r. największy udział w sprzedaży GOG.com stanowili gracze pochodzący ze Stanów Zjednoczonych (33%), choć odsetek ten zmniejszył się w porównaniu do 2015 r. o 2 p.p. Na kolejnych miejscach znalazły się: Niemcy (wzrost z 13% w 2015 r. do 16% w I połowie 2016 r.), Wielka Brytania (odpowiednio spadek o 1 p.p. z 9% do 8%) i Francja (wzrost o 1 p.p. z 4% do 5% w I połowie 2016 r.). Zanotowano również wzrost sprzedaży do graczy z Polski – odpowiednio z 2% do 3%. Wzrost sprzedaży w krajach nieanglojęzycznych wynika z podejmowanych przez serwis działań mających na celu dotarcie do nowych grup odbiorców – w tym między innymi uruchamianie lokalnych wersji językowych serwisu, lokalnych walut i metod płatności wraz z komunikacją marketingową i obsługą klienta w danym języku.

Na koniec czerwca 2016 r. gry sprzedawane przez GOG Ltd. pochodziły od ponad 350 dostawców, a skala zakupów od żadnego z nich nie przekroczyła 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej.



Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe

GOG.com w styczniu br. wkroczył na stale rosnący rynek sprzedaży „ gier w produkcji” ("games in development"). Inicjatywa ta spotkała się z głośnym, pozytywnym odbiorem zarówno wśród graczy, jak i w mediach. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania GOG.com oferuje 21 tytułów "in development" – w tym We Happy Few, Master of Orion oraz The Long Dark. W międzyczasie, tytuły Ashes of the Starbound z powodzeniem wyszły z programu i osiągnęły status pełnej premiery.

Na przełomie marca i kwietnia br. platforma GOG.com obchodziła pierwszą rocznicę uruchomienia rosyjskojęzycznej wersji serwisu. W ramach rocznicy zaproszono do biura GOG Poland dziennikarzy specjalizujących się w tematyce gier, którzy mieli okazję zapoznać się z planami wobec rosyjskojęzycznego rynku, na które składają się nowe, ekskluzywne premiery gier z Rosji oraz rozszerzone wsparcie dla rosyjskiego języka (zarówno oficjalne, jak i te tworzone przez rosyjską społeczność graczy). W tym samym okresie do grona partnerów GOG.com dołączył nowy wydawca: 2K / Take-Two Interactive. Na początku współpracy katalog GOG.com poszerzył się o 11 klasycznych tytułów.

Ponadto, w pierwszym kwartale 2016 roku, w ramach rozwoju technologii GOG Galaxy kontynuowane były intensywne prace w celu wdrożenia coraz lepszego wsparcia dla nowych, dużych gier obsługujących funkcjonalności sieciowe. Obok rozwoju dostępnych już funkcji, takich jak automatyczne aktualizacje, osiągnięcia i statystyki, trwały prace nad uruchomieniem międzyplatformowej kompatybilności w grze sieciowej. Technologia GOG Galaxy umożliwiła wsparcie dla "Dying Light", najnowszego tytułu AAA dostępnego na GOG.com oraz premierową przedsprzedaż No Man's Sky - jednego z najbardziej wyczekiwanych tytułów tego roku.

5 maja br. GOG wprowadził obsługę płatności w sześciu nowych walutach - dolarze kanadyjskim, franku szwajcarskim, koronie norweskiej, koronie szwedzkiej, koronie duńskiej oraz w polskim złotym, zwiększając tym samym do jedenastu liczbę obsługiwanych w serwisie walut.

1 czerwca br. ruszyła inicjatywa „GOG Connect”, pozwalająca graczom przez 5 dni na darmowe dodanie wybranych gier, które uprzednio kupili na platformie Steam, do swojej kolekcji GOG.com. W akcji dostępnych było ponad 20 gier, między innymi „The Witcher: Enhanced Director's Cut”, „Saints Row 2” oraz „Mount & Blade”. Akcja została bardzo pozytywnie odebrana zarówno przez użytkowników GOG.com jak i prasę.

8 czerwca br. ruszyła na GOG.com trwająca dwa tygodnie letnia wyprzedaż. W tym roku obok ponad 1 000 przecenionych gier wprowadzone zostały nowe funkcjonalności, pozwalające na dodatkową interaktywność przy dokonywaniu zakupów. Gracze mogli zbierać "punkty doświadczenia" powiązane z aktywnościami na stronie oraz wydawanymi pieniędzmi, pozwalające na odblokowanie darmowych gier. Chętni mogli również rywalizować ze sobą o pozycję w tabelach punktów doświadczenia. Nowa forma wyprzedaży została entuzjastycznie przyjęta przez prasę i graczy jako ciekawa alternatywa dla pozbawionych towarzyszących wydarzeń wyprzedaży na innych platformach. W trakcie tegorocznej „Summer Promo” GOG.com zanotował historycznie najwyższą wartość przychodów ze sprzedaży w stosunku do poprzednich letnich akcji promocyjnych.

W drugim kwartale br. GOG.com wprowadził do oferty popularne tytuły z różnych gatunków. Obok "The Witness", nowej gry Jonathana Blow'a, autora "Braid" i ojca rynku gier "indie", do oferty GOG.com dołączył kultowy klasyk Activision - Vampire The Masquerade: Bloodlines, oraz jedna z najistotniejszych gier strategicznych w historii medium - Homeworld, w odświeżonej oprawie graficznej, w wersji wspieranej przez GOG Galaxy.

Zdecydowanie najistotniejszym wydarzeniem wydawniczym była premiera drugiego i ostatniego dodatku do gry Wiedźmin 3: Dziki Gon - Krew i Wino, który zebrał doskonałe recenzje od prasy i użytkowników.

Nowym projektem realizowanym w trakcie pierwszego półrocza 2016 r. w ramach segmentu GOG.com wspólnie z CD PROJEKT RED były prace związane z realizowaną (na zasadach konsorcjum) produkcją gry GWINT. W ramach podziału prac GOG Poland Sp. z o.o. przyjmuje w konsorcjum rolę operatora platformy i będzie odpowiedzialny za dedykowane usługi sieciowe oraz infrastrukturę serwerową funkcjonującą w grze, a także wspólnie z CD PROJEKT RED za przyszłe wsparcie dla graczy. W projekcie wykorzystane będą rozwiązania i doświadczenie zgromadzone w trakcie prac nad technologią GOG Galaxy. Studio CD PROJEKT RED odpowiedzialne jest za zaprojektowanie, produkcje i rozwój szeroko rozumianej rozgrywki, realizacje sprzedaży za pośrednictwem poszczególnych platform oraz marketing projektu.

Po dacie bilansu, 23 sierpnia miał miejsce event dla dziennikarzy z Brazylii poprzedzający uruchomienie platformy GOG.com w tym kraju. 24 sierpnia GOG.com w pełni uruchomił brazylijską wersję swojego serwisu w pełnej wersji językowej, z lokalnymi metodami płatności, wsparciem technicznym dla graczy w rodzimym języku oraz wyrażonymi w realach cenami gier dostosowanymi do specyfiki brazylijskiego rynku.



Inne

CD PROJEKT S.A. będący spółką holdingową Grupy Kapitałowej CD PROJEKT koordynuje jej funkcjonowanie w celu osiągnięcia maksymalnej efektywności oraz synergii w zakresie 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.

Informacje dotyczące sezonowości lub cykliczności działalności

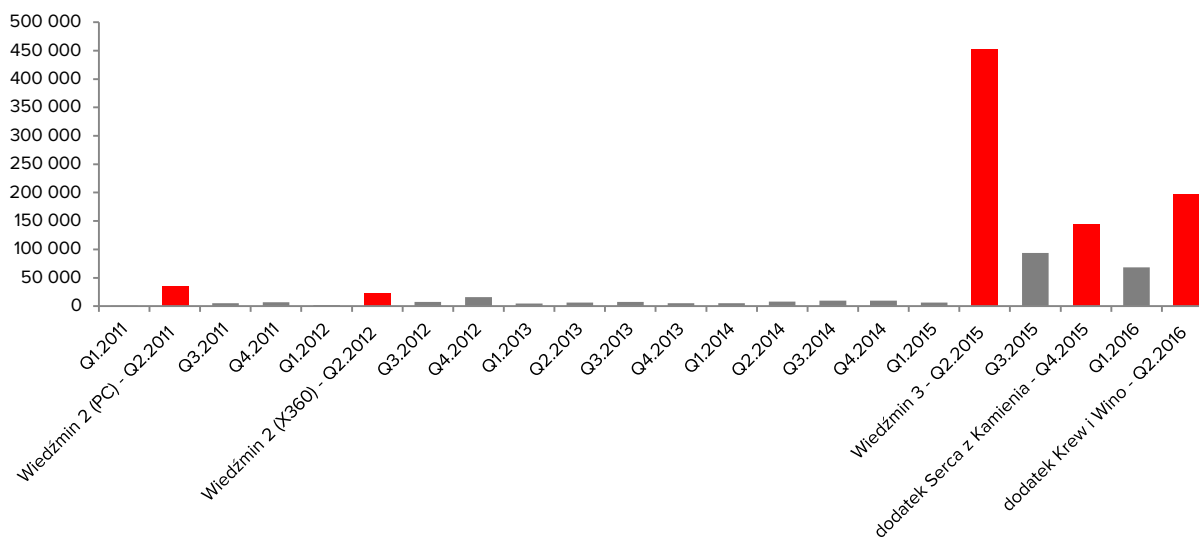
CD PROJEKT RED

Cykl produkcji gry komputerowej realizowanej przez segment CD PROJEKT RED wynosi zwykle od 2 do 4 lat. Standardowo pierwsze prace produkcyjne nad kolejną grą rozpoczynane są jeszcze przed zakończeniem produkcji i premierą rynkową poprzedniej gry. Premiera gry Wiedźmin 2 na komputery PC miała miejsce w maju 2011 roku, natomiast premiera gry Wiedźmin 2 na konsolę Xbox 360 odbyła się 17 kwietnia 2012 roku. Debiut najnowszej produkcji studio CD PROJEKT RED - Wiedźmin 3: Dziki Gon miał miejsce 19 maja 2015 roku. Sprzedaż podstawowego tytułu była animowana za pomocą dwóch dodatków: Serca z Kamienia oraz Krew i Wino wydanych w ciągu czterech kwartałów od premiery. W kolejnych kwartałach elementem dalszej aktywnej monetyzacji tytułu będzie wydanie gry Wiedźmin 3: Dziki Gon w Edycji Gry Roku (GOTY – Game of the Year).

Produkowana obecnie gra GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana rozwijana jest w modelu „gra jako serwis”, w którym skala produkcji, ponoszone nakłady oraz wolumen przychodów będą w przyszłości uzależnione od popularności serwisu. Gra będzie dostępna w modelu free to play z opcjonalnymi mikropłatnościami.

Kolejnym zapowiedzianym przez CD PROJEKT produktem będzie gra Cyberpunk 2077 – największy projekt w historii Spółki.

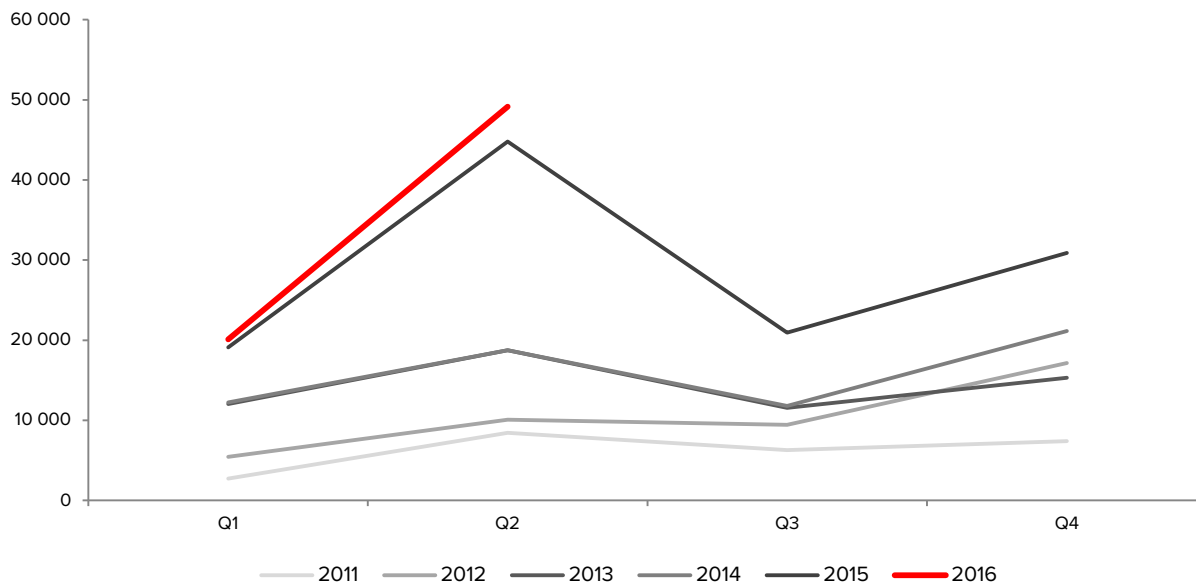
Wykres 6 Kwartały premierowe segmentu CD PROJEKT RED – sprzedaż (w tys. zł) w latach 2011 - 2016



GOG.com

Branża cyfrowej dystrybucji gier, w której funkcjonuje GOG.com charakteryzuje się sezonowością przychodów. W skali roku zazwyczaj najwyższe przychody wykazywane są w drugim i czwartym kwartale, a niższe w pierwszym i trzecim kwartale. Sprzedaż w drugim i czwartym kwartale wzmacniana jest okresowo przez standardowo występujące w tych kwartałach akcje promocyjne. Na poziom sprzedaży może mieć wpływ również katalog nowych produktów wprowadzonych do oferty serwisu w danym okresie.

Wykres 7 Rozkład kwartalny sprzedaży do zewnętrznych odbiorców segmentu GOG.com w latach 2011-2016 (w tys. zł)



Na wysoką wartość przychodów GOG.com w drugim kwartale 2015 roku istotny wpływ miały przychody związane z premierą gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Najważniejszą premierą drugiego kwartału 2016 była zaś premiera Krwi i Wina - dodatku do Wiedźmina 3.

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 Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 2015, które jest dostępne na stronie internetowej www.cdprojekt.com.

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

W perspektywie najbliższego i kolejnych kwartałów 2016 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT zamierza kontynuować rozwój swojej działalności równolegle w dwóch podstawowych segmentach – CD PROJEKT RED i GOG.com. Opis planowanych kierunków rozwoju działalności zawarty jest w Strategii Rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na lata 2016 – 2021 ogłoszonej w marcu 2016 r. Pełen tekst strategii jest dostępny na stronie korporacyjnej Spółki pod adresem: <https://www.cdprojekt.com/pl/grupa-kapitalowa/strategia/>.

W ramach segmentu **CD PROJEKT RED** rozwój prowadzonej działalności bezpośrednio związany jest z kolejnymi realizowanymi projektami, skalą ich produkcji i popularnością wśród graczy. Tym samym dalszy rozwój Grupy w najbliższym czasie będzie uzależniony również od postępów prac nad najnowszym projektem studia, grą sieciową GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana. Krytyczne dla sukcesu projektu jest jego przyjęcie przez społeczność graczy i media branżowe na całym świecie.



Dobre przyjęcie gry karcianej od CD PROJEKT RED może mieć wpływ na przyszłe wyniki jej sprzedaży, dalsze zwiększenie rozpoznawalności produktów Spółki oraz stabilizację przychodów, w związku z wykorzystaniem nowego dla Spółki modelu biznesowego – F2P oraz gra jako serwis.

Mając na celu dotarcie do jak największej liczby potencjalnych klientów GWINTa, Spółka nawiązała współpracę z chińskim partnerem. Współpraca z GAEA umożliwi CD PROJEKT RED szeroko zakrojone działania wydawnicze, lokalizacyjne, promocyjne i sprzedażowe, umożliwiając oficjalny debiut produktów CD PROJEKT na olbrzymim chińskim rynku, na którym produkty Spółki nie były dotychczas bezpośrednio dostarczane.

Sukces kolejnych wiedzmińskich tytułów i produktów studia jest istotny z perspektywy pozytywnego postrzegania całej serii i dalszej animacji sprzedaży pozostałych, wydanych już produktów z uniwersum wiedzmińskiego, a także wszelkich innych przyszłych produkcji studia CD PROJEKT RED.

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 deweloperskich umożliwia prowadzenie równoległej produkcji poszczególnych projektów i wyrównanie planu wydawniczego w kolejnych okresach. Zmiana działalności na model wydawniczy oparty o dwie funkcjonujące równolegle marki i kilka równocześnie realizowanych projektów potencjalnie pozwoli na optymalizację produkcyjną i finansową oraz dalszą dywersyfikację ryzyk, 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 w nie osób stanowi zarówno czynnik ryzyka jak i sukcesu istotny dla dalszego rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

W segmencie **GOG.com** odpowiadającym za realizowaną w ramach Grupy cyfrową dystrybucję 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, pozwalającą m.in. na rozgrywkę online w trybie multiplayer. Jej wdrożenie ma wzbogacić ofertę o tytuły wymagające takiej funkcjonalności, wcześniej zasadniczo nieobecne w ofercie serwisu GOG.com.

Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom międzynarodowych klientów, GOG.com dostępny jest w pięciu wersjach językowych – angielskiej, niemieckiej, francuskiej, rosyjskiej i od 24 sierpnia również w portugalskiej (dedykowanej na rynek brazylijski) wersji językowej. Serwis oferuje swoim klientom w pełni zlokalizowaną stronę i gry oraz dedykowaną obsługę klienta oraz popularne, lokalne metody płatności, a także możliwość zapłaty w 11 walutach, w tym w polskim złotym.

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., osiągany jest ciągły wzrost liczby użytkowników serwisu.

Na rozwój prowadzonej w ramach segmentu GOG.com działalności, w tym zdobywanie unikalnej wiedzy i doświadczenia oraz wykorzystanie w pełni posiadanych rozwiązań technologicznych, wpływ będzie miał udział Spółki w projekcie GWINT, w ramach którego GOG.com odpowiada za sferę „sieciową” i wsparcie użytkowników. Sukces i popularność GWINTa może być czynnikiem przekładającym się na rozpoznawalność platformy GOG.com, umożliwiając jej dotarcie do nowych potencjalnych użytkowników na całym świecie.

Bezpośrednia działalność wykazanego w sprawozdaniu segmentu **Inne** bazuje na świadczeniu usług podmiotom powiązanym 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.

Zewnętrzny czynnik mogący pozytywnie wspierać rozwój działalności Grupy zarówno w ramach segmentu CD PROJEKT RED jak i GOG.com może być uruchomienie programu sektorowego GameINN, którego celem jest finansowe wsparcie polskich producentów gier wideo w realizacji projektów B+R. Łączna wartość środków finansowych do wykorzystania przez branżę w ramach okresu pilotażowego programu to 80 mln zł w 2016 r. Budżet do końca programu jest planowany na łącznie 245 mln zł do końca 2023 r.



Czynniki mające wpływ na wyniki Grupy w przyszłości

Tak jak w przypadku innych podmiotów gospodarczych prowadzących działalność na lokalnym lub międzynarodowym rynku, na działalność spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT ma wpływ wiele zewnętrznych czynników, takich jak np. zmiana sytuacji mikro i makroekonomicznej, regulacji prawnych i podatkowych.

Biorąc pod uwagę czynniki wewnętrzne, w ocenie Zarządu CD PROJEKT S.A. istotny wpływ na wyniki segmentu **CD PROJEKT RED** i tym samym całej Grupy Kapitałowej w kwartale następującym po okresie sprawozdawczym będzie miała dalsza dynamika sprzedaży gry Wiedźmin 3: Dziki Gon i jej dodatków – „Serc z Kamienia” oraz „Krwi i Wina”. Na dalszą animację sprzedaży tytułu, a tym samym na przyszły wynik segmentu, wpływ będzie miała zaplanowana na 30 sierpnia b.r. premiera Wiedźmin 3: Dziki Gon - Edycja Gry Roku, która zawierać będzie zarówno grę podstawową, jak i obydwa wydane dodatki.

Ważnym wydarzeniem w II półroczu 2016 roku będzie także start zamkniętej bety gry GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana. Jej przyjęcie oraz opinie graczy i recenzentów w prasie specjalistycznej oraz serwisach poświęconych grom mogą mieć istotny wpływ na zainteresowanie tytułem i ewentualny sukces gry. Planowana na kolejne miesiące intensywne kampania promująca nowy tytuł może również przełożyć się na sprzedaż pozostałych produktów pod marką Wiedźmin/The Witcher.

W perspektywie całego 2016 roku i kolejnych okresów sprawozdawczych na wyniki segmentu CD PROJEKT RED wpływ będzie miała realizacja założeń zatwierdzonej w marcu br. strategii Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na lata 2016 – 2021.

Biorąc pod uwagę, że dynamika rozwoju platformy cyfrowej dystrybucji **GOG.com** uzależniona jest głównie od aktywności obecnych i przyrostu nowych użytkowników serwisu oraz udostępniania nowych, atrakcyjnych produktów w serwisie, najważniejszym czynnikiem mającym wpływ na rozwój segmentu GOG.com w kolejnych kwartałach 2016 roku będzie skuteczność pozyskiwania od czołowych międzynarodowych wydawców i producentów nowych i premierowych gier do katalogu oraz dalsze powiększanie oferty serwisu o gry będące „w trakcie produkcji” („games in development”).

W Strategii Grupy Kapitałowej na 2016 rok w ramach segmentu GOG.com założono wydanie w dniu światowej premiery gry AAA stworzonej poza Grupą CD PROJEKT wraz z pełnym wsparciem GOG Galaxy. Potencjalna realizacja założonego na 2016 rok celu może mieć wpływ na dynamikę rozwoju platformy GOG.com, w tym na możliwość pozyskiwania kolejnych, dużych premierowych tytułów do oferty serwisu.

Wzrost liczby klientów GOG.com w kolejnych kwartałach br. będzie uwarunkowany między innymi skutecznym docieraniem do nowych graczy pochodzących z terytoriów, na których ekspozycja GOG.com do tej pory nie była znacząca. W tym celu w maju 2016 roku w serwisie uruchomiono obsługę płatności w sześciu nowych walutach, zwiększając do jedenastu liczbę obsługiwanych w serwisie walut, a w dniu 24 sierpnia uruchomiona została brazylijska wersja serwisu. W planach pozostaje również udostępnianie graczom kolejnych wersji językowych serwisu.

Ponadto, na rozwój segmentu GOG.com w kolejnych kwartałach będzie miała wpływ ciągła, bieżąca rozbudowa GOG Galaxy o nowe funkcje i technologie sieciowe. GOG Galaxy będzie również obsługiwać działanie gry GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana.

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

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

Umowy znaczące

W okresie sprawozdawczym nie wystąpiły istotne zmiany w zakresie umów znaczących.



Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT na bieżąco monitoruje i prowadzi ocenę ryzyk oraz podejmuje działania mające na celu zminimalizowanie ich wpływu na sytuację finansową i majątkową Grupy Kapitałowej.

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT jest narażona na ryzyka charakterystyczne dla podmiotów prowadzących działalność gospodarczą w Polsce oraz w ramach realizowanego eksportu produktów i działalności spółek zagranicznych również na świecie a także inne, specyficzne ryzyka dla branży elektronicznej rozrywki.

Szczegółowy opis ryzyk został zawarty w Skonsolidowanym Sprawozdaniu Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej za 2015 r., które jest dostępne na korporacyjnej stronie internetowej www.cdprojekt.com.



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 I półroczu 2016 r.

Największy wpływ na wyniki Grupy w I półroczu 2016 roku była dalsza sprzedaż gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon a także opisana w niniejszym sprawozdaniu premiera Krwi i Wina - drugiego dodatku do gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon.

W I półroczu 2016 r. nie wystąpiły istotne zdarzenia nietypowe mające wpływ na wynik z działalności Grupy.



Skonsolidowany rachunek zysków i strat

Tabela 3 Skonsolidowany rachunek zysków i strat (w tys. zł)

	Nota	01.01.2016 – 30.06.2016	01.01.2015 – 30.06.2015*
Przychody ze sprzedaży		318 996	512 697
Przychody ze sprzedaży produktów		239 204	409 105
Przychody ze sprzedaży usług		165	131
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów		79 627	103 461
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów		75 293	132 757
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	13	32 649	63 511
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	13	42 644	69 246
Zysk /(strata) brutto na sprzedaży		243 703	379 940
Pozostałe przychody operacyjne	14	834	653
Koszty sprzedaży	13	70 298	83 097
Koszty ogólnego zarządu	13	10 431	6 807
Pozostałe koszty operacyjne	14	690	2 142
Zysk /(strata) na działalności operacyjnej		163 118	288 547
Przychody finansowe	15	4 808	186
Koszty finansowe	15	410	4 715
Zysk /(strata) przed opodatkowaniem		167 516	284 018
Podatek dochodowy	8	32 834	47 766
Zysk /(strata) netto na działalności kontynuowanej		134 682	236 252
Zysk /(strata) netto z działalności zaniechanej		-	-
Zysk /(strata) netto		134 682	236 252
Zysk /(strata) przypisana udziałom niekontrolującym		-	-
Zysk /(strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu		134 682	236 252
Zysk /(strata) netto na jedną akcję (w zł)			
Podstawowy za okres obrotowy		1,42	2,49
Rozwodniony za okres obrotowy		1,42	2,49
Zysk /(strata) netto na jedną akcję z działalności kontynuowanej (w zł)			
Podstawowy za okres obrotowy		1,42	2,49
Rozwodniony za okres obrotowy		1,42	2,49
Zysk /(strata) netto na jedną akcję z działalności zaniechanej (w zł)			
Podstawowy za okres obrotowy		-	-
Rozwodniony za okres obrotowy		-	-

* dane przekształcone

Skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów

Tabela 4 Skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów (w tys. zł)

	Nota	01.01.2016 – 30.06.2016	01.01.2015 – 30.06.2015
Zysk /(strata) netto		134 682	236 252
Inne całkowite dochody, które zostaną przekwalifikowane na zyski lub straty po spełnieniu określonych warunków		425	1 112
Różnice kursowe z wyceny jednostek zagranicznych		425	1 112
Inne całkowite dochody, które nie zostaną przekwalifikowane na zyski lub straty		-	-
Suma dochodów całkowitych		135 107	237 364
Suma dochodów całkowitych przypisana udziałom niekontrolującym		-	-
Suma dochodów całkowitych przypadająca na podmiot dominujący		135 107	237 364

Wartość Przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszej połowie 2016 roku wyniosła 318 996 tys. zł i była niższa o 38% od Przychodów ze sprzedaży w analogicznym okresie roku ubiegłego, w którym miała miejsce światowa premiera gry Wiedźmin 3: Dziki Gon.

Największy udział w sprzedaży Grupy CD PROJEKT miały przychody wygenerowane przez segment CD PROJEKT RED w kwocie 265 472 tys. zł, na które składają się Przychody ze sprzedaży produktów w kwocie 253 985 tys. zł (w tym 14 799 tys. zł wewnątrz Grupy) wynikające głównie z uzyskanych tantiem dotyczących gry Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz wydanego w maju bieżącego roku drugiego dodatku – Krew i Wino – wraz z przychodami ze sprzedaży tzw. Expansion Pass (zestawu dodatków Krew i Wino oraz Serca z Kamienia), a także Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów w łącznej kwocie 10 381 tys. zł odpowiadające głównie sprzedaży fizycznych elementów pudełkowej wersji gry Wiedźmin 3: Dziki Gon i premierowego dodatku Krew i Wino.

Ponadto w segmencie GOG.com w pierwszej połowie 2016 roku Grupa wykazała 69 259 tys. zł przychodów ze sprzedaży do zewnętrznych odbiorców, to jest o 5 360 tys. zł więcej niż w pierwszej połowie roku 2015, które to półrocze, między innymi dzięki premierze gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, było dotychczas dla platformy GOG.com zdecydowanie najlepszym półroczem w całej historii serwisu.

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

Największą pozycję kosztową stanowią Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów w wysokości 75 293 tys. zł w istotnej części obejmujące Koszt wytworzenia sprzedanych produktów i usług segmentu CD PROJEKT RED w kwocie 32 453 tys. zł, Wartość sprzedanych towarów i materiałów segmentu CD PROJEKT RED w wysokości 9 890 tys. zł, a także Koszt wytworzenia sprzedanych towarów i materiałów segmentu GOG.com w kwocie 47 549 tys. zł (w tym 14 804 tys. zł koszty zakupów wewnątrz Grupy).

Za sprawą zrealizowanej w dużej mierze za pośrednictwem kanałów cyfrowej dystrybucji premiery dodatku Krew i Wino oraz ujętych w bieżącym okresie przychodów ze sprzedaży preorderowej Expansion Pass, wyrażony w procentach udział Zysku brutto na sprzedaży w Przychodach ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT zwiększył się z poziomu 74% w pierwszej połowie roku 2015 do poziomu 76% w pierwszej połowie roku 2016. Wysoka marża brutto na sprzedaży została osiągnięta przy jednoczesnym ujawnieniu w kosztach bieżącego okresu całkowitych zrealizowanych nakładów na wytworzenie dodatku Krew i Wino oraz pozostających na bilansie na koniec roku nakładów na wytworzenie pierwszego dodatku - Serca z Kamienia i gry Wiedźmin 3: Dziki Gon.

Łączna wartość Zysku brutto na sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2016 roku wyniosła 243 703 tys. zł wobec 379 940 tys. zł Zysku brutto na sprzedaży wykazanego w półroczu premiery gry Wiedźmin 3: Dziki Gon w minionym roku.

Na Koszty sprzedaży składają się głównie koszty reklamy i promocji ponoszone w ramach poszczególnych segmentów (w tym koszty związane z globalną promocją dystrybuowanego cyfrowo dodatku Krew i Wino i koszty promocji związane z ogłoszeniem gry GWINT na targach E3 w Los Angeles w czerwcu 2016 roku) oraz koszty innych usług obcych zaklasyfikowanych jako koszty sprzedaży, a także, w wyniku dokonanej w bieżącym okresie zmiany prezentacji, rezerwy na koszty wynagrodzeń uzależnionych od wyniku (poprzednio prezentowane w Kosztach ogólnego zarządu i Pozostałych kosztach operacyjnych). Największy udział w wartości Kosztów sprzedaży przypadają na segment CD PROJEKT RED (46 324 tys. zł). Łączna wartość Kosztów sprzedaży Grupy w pierwszym półroczu bieżącego roku wyniosła 70 298 tys. zł i uległa zmniejszeniu o 12 799 tys. zł w stosunku do wartości z pierwszego półrocza 2015 roku.



Koszty ogólnego zarządu Grupy wyniosły w pierwszej połowie 2016 roku 10 431 tys. zł, a głównym składnikiem tych kosztów były wynagrodzenia oraz usługi obce zaklasyfikowane jako koszty ogólnego zarządu. Koszty ogólnego zarządu w pierwszej połowie 2016 roku w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego wzrosły o 3 624 tys. zł za sprawą wzrostu zatrudnienia i skali działania Grupy po premierze gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon.

Przychody finansowe w pierwszej połowie 2016 roku wyniosły 4 808 tys. zł, w tym 3 967 tys. zł wynika z uzyskanych odsetek z tytułu krótkoterminowych depozytów bankowych. Dodatnia nadwyżka Przychodów finansowych nad kosztami finansowymi wyniosła w pierwszej połowie bieżącego roku 4 398 tys. zł w stosunku do ujemnego salda przychodów i kosztów finansowych pierwszego półrocza roku ubiegłego w wysokości 4 529 tys. zł.

Wykazany za pierwsze półrocze 2016 roku Zysk przed opodatkowaniem w kwocie 167 516 tys. zł został obciążony kwotą podatku w wysokości 32 834 tys. zł, na który składa się głównie bieżący podatek dochodowy w kwocie 31 570 tys. zł oraz zmiana stanu podatku odroczonego w wysokości 1 264 tys. zł.

Skonsolidowany Zysk netto Grupy za pierwsze półrocze 2016 wyniósł 134 682 tys. zł. Od strony wyniku netto było to drugie najlepsze półrocze w historii Grupy Kapitałowej CD PROJEKT po pierwszym półroczu 2015 roku, w którym miała miejsce premiera gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon.

Udział Zysku netto po opodatkowaniu w Przychodach ze sprzedaży Grupy za okres sprawozdawczy wyniósł 42%.

Tabela 5 Podział przychodów ze sprzedaży, poszczególnych kategorii kosztów oraz wyniki w rozbiciu na poszczególne segmenty działalności opisane w niniejszym sprawozdaniu

w tys. zł	CD PROJEKT RED	GOG.com	Inne	Wyłączenia konsolidacyjne (w tym korekty z połączenia)	Ogółem
Przychody ze sprzedaży	265 472	69 259	4 462	(20 197)	318 996
Przychody ze sprzedaży produktów	253 985	18	-	(14 799)	239 204
Przychody ze sprzedaży usług	1 106	-	4 450	(5 391)	165
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	10 381	69 241	12	(7)	79 627
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	42 343	47 891	384	(15 325)	75 293
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	32 453	342	375	(521)	32 649
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	9 890	47 549	9	(14 804)	42 644
Zysk /(strata) brutto na sprzedaży	223 129	21 368	4 078	(4 872)	243 703
Pozostałe przychody operacyjne	626	352	255	(399)	834
Koszty sprzedaży	46 324	12 189	12 796	(1 011)	70 298
Koszty ogólnego zarządu	7 132	2 956	4 186	(3 843)	10 431
Pozostałe koszty operacyjne	700	284	104	(398)	690
Zysk /(strata) na działalności operacyjnej	169 599	6 291	(12 753)	(19)	163 118
Przychody finansowe	4 485	5	382	(64)	4 808
Koszty finansowe	223	213	38	(64)	410
Zysk /(strata) przed opodatkowaniem	173 861	6 083	(12 409)	(19)	167 516
Podatek dochodowy	33 996	780	(1 942)	-	32 834
Zysk /(strata) netto z działalności kontynuowanej	139 865	5 303	(10 467)	(19)	134 682
Zysk /(strata) netto z działalności zaniechanej	-	-	-	-	-
Zysk /(strata) netto	139 865	5 303	(10 467)	(19)	134 682
Zysk /(strata) przypisana udziałom niekontrolującym	-	-	-	-	-
Zysk /(strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu	139 865	5 303	(10 467)	(19)	134 682

W ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2016 roku segment CD PROJEKT RED w ujęciu jednostkowym wykazał 139 865 tys. zł zysku netto, a segment GOG.com zrealizował zysk netto na poziomie 5 303 tys. zł. Ujemny wynik netto segmentu Inne wyniósł 10 467 tys. zł.

Największy wpływ na przychody i wynik netto Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2016 roku miała kontynuowana sprzedaż gry Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz premiera drugiego dodatku do gry Wiedźmin 3 – Krew i Wino wraz z wykazanymi w rachunku zysków i strat przychodami ze sprzedaży Expansion Pass, w tym sprzedaży zrealizowanej w ramach zbieranych od kwietnia 2015 roku zamówień przedpremierowych (preordery). W ramach segmentu CD PROJEKT RED Grupa kontynuowała również sprzedaż pozostałych produktów, to jest gier Wiedźmin, Wiedźmin 2: Zabójcy Królów, a także szeregu produktów towarzyszących wprowadzonych na rynek w okresie premiery gry Wiedźmin 3: Dziki Gon.

Na uwagę zasługuje również uzyskany w pierwszym półroczu 2016 roku historycznie najwyższy wynik sprzedaży segmentu GOG.com, na który składała się wysoka sprzedaż całego katalogu produktów platformy GOG.com, a także najważniejsza premiera okresu – dodatek Krew i Wino oraz Expansion Pass. Dzięki technologii GOG Galaxy udział platformy GOG.com w sprzedaży obu dodatków do trzeciej części Wiedźmina był zdecydowanie wyższy niż standardowy rozkład rynkowy sprzedaży dodatków vs sprzedaż bazowej gry.

Na ujemny wynik segmentu Inne świadczącego usługi na rzecz pozostałych segmentów Grupy składa się część jednostkowego wyniku CD PROJEKT S.A. w kwocie -10 467 tys. zł odpowiadająca działalności departamentu Invest. Największą pozycją kosztową segmentu Inne była przypadająca na ten segment część utworzonych przez CD

PROJEKT S.A. rezerw na wynagrodzenia uzależnione od wyniku w ramach istniejącego w Spółce programu motywacyjnego.

Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

Tabela 6 Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

	Nota	30.06.2016	31.12.2015*
AKTYWA TRWAŁE		140 220	137 997
Rzeczowe aktywa trwałe	2	12 612	9 380
Aktywa niematerialne	3	46 825	47 857
Nakłady na prace rozwojowe	3	33 503	33 581
Wartość firmy	4	46 417	46 417
Pozostałe aktywa finansowe	9,12	547	547
Pozostałe aktywa trwałe		316	215
AKTYWA OBROTOWE		620 540	521 178
Zapasy	5	483	619
Należności handlowe	6	82 268	87 704
Należności z tyt. bieżącego podatku dochodowego	6	3 943	-
Pozostałe należności	6,12	16 838	26 530
Pozostałe aktywa finansowe	9,12	-	165
Rozliczenia międzyokresowe	7	12 685	12 523
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	12	504 323	393 637
AKTYWA RAZEM		760 760	659 175

* dane przekształcone



	Nota	30.06.2016	31.12.2015*
KAPITAŁ WŁASNY		650 846	513 675
Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej		650 846	513 675
Kapitał zakładowy	16	95 160	94 950
Kapitał zapasowy		395 755	120 199
Pozostałe kapitały		3 720	3 354
Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych		2 939	2 514
Niepodzielony wynik finansowy		18 590	(49 772)
Wynik finansowy bieżącego okresu		134 682	342 430
Kapitał akcjonariuszy niekontrolujących		-	-
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE		5 175	3 643
Pozostałe zobowiązania finansowe		110	-
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	8	4 450	3 185
Rozliczenia międzyokresowe przychodów		580	423
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	9	35	35
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE		104 739	141 857
Kredyty i pożyczki	12	-	-
Pozostałe zobowiązania finansowe		170	293
Zobowiązania handlowe	12	28 961	22 603
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego		937	7 524
Pozostałe zobowiązania	11,12	5 383	46 965
Rozliczenia międzyokresowe przychodów		2 889	7 864
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	9	279	225
Pozostałe rezerwy	10	66 120	56 383
PASYWA RAZEM		760 760	659 175

* dane przekształcone



Aktywa

Na dzień 30 czerwca 2016 roku wartość Rzeczowych aktywów trwałych Grupy wyniosła 12 612 tys. zł, to jest o 3 232 tys. zł więcej niż na koniec roku 2015. Główne składniki Rzeczowych aktywów trwałych to Maszyny i urządzenia (5 963 tys. zł), na które składają się między innymi komputery, serwery i inne urządzenia elektroniczne wykorzystywane w procesie produkcji gier oraz nakłady adaptacyjne zrealizowane w pomieszczeniach wykorzystywanych przez spółki Grupy do prowadzenia bieżącej działalności (Budynki i budowle w łącznej kwocie 5 227 tys. zł).

Największe pozycje ujęte w Aktywach niematerialnych na dzień 30 czerwca 2016 roku wynoszących 46 825 tys. zł to wartość marki korporacyjnej CD PROJEKT oraz wartość znaku towarowego The Witcher w łącznej kwocie 32 199 tys. zł. Ponadto na pozycję Wartości niematerialne składa się wartość posiadanego oprogramowania komputerowego w kwocie 7 474 tys. zł. Suma Wartości niematerialnych na koniec czerwca 2016 roku nie uległa istotnej zmianie w stosunku do stanu na koniec 2015 roku.

W wyniku dokonanej zmiany prezentacji wartość nakładów na tworzone przez Grupę gry została począwszy od bieżącego okresu (wraz z przekształceniem w okresie porównywalnym) zaprezentowana w Aktywach trwałych w pozycji Nakłady na prace rozwojowe. Historycznie omawiane nakłady prezentowane były w pozycji Zapasów – produkcja w toku lub wyroby ukończone. Zastosowana zmiana prezentacji miała na celu oddanie charakteru produkcji CD PROJEKT RED w postaci gier wideo mających naturę wartości niematerialnych, uwzględnienie standardowego okresu produkcji i ekonomicznej użyteczności tworzonych produktów przekraczającej jeden rok, a także prezentację sprawozdań w tym zakresie w sposób porównywalny z innymi podmiotami publicznymi zajmującymi się produkcją i wydaniem gier wideo.

Wartość pozycji Nakłady na prace rozwojowe na dzień 30 czerwca 2016 roku odpowiadała głównie nakładom Spółki dominującej i wyniosła 33 503 tys. zł. W związku z zakończeniem produkcji dodatku Krew i Wino przeksięgowano całość poniesionych na ten projekt nakładów z pozycji Nakłady na prace rozwojowe w toku na pozycję Nakłady na prace rozwojowe ukończone. Wraz z wydaniem dodatku ujawniono w rachunku wyników całość przychodów ze sprzedaży bieżącego okresu i sprzedaży preorderowej dodatku oraz Expansion pass i w związku z planowanym na trzeci kwartał bieżącego roku wydaniem gry Wiedźmin 3 zawierającej w zestawie pakiet obu dodatków edycji Game of The Year całość poniesionych nakładów na wytworzenie dodatku Krew i Wino jednorazowo amortyzowano w koszty bieżącego okresu. Dalsze zmniejszenie wartości pozycji Nakłady na prace rozwojowe ukończone w stosunku do stanu na koniec roku 2015 wynikało z amortyzacji w koszty pozostających w bilansie na dzień 31 grudnia 2015 roku nakładów poniesionych historycznie na wytworzenie gry Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz pierwszy dodatek Serca z Kamienia wraz ze sprzedażą tych produktów zrealizowaną w bieżącym okresie. W wyniku pełnego ujawnienia w kosztach bieżącego oraz wcześniejszych okresów na dzień 30 czerwca 2016 roku wartość bilansowa Nakładów na prace rozwojowe ukończonych wynosi 0 zł. Jednocześnie wartość Nakładów na prace rozwojowe w toku na dzień 30 czerwca 2016 roku wynosi 33 503 tys. zł, i odpowiada nakładom poniesionym na wytworzenie niewydanych jeszcze produktów, w tym największy projekt - Cyberpunk 2077 oraz Gwint: Wiedźmińska Gra Karciana.

Istotną 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.

Największy wpływ na wartość skonsolidowanych Należności handlowych wynoszących na dzień 30 czerwca 2016 roku 82 268 tys. zł, miał segment CD PROJEKT RED, którego Należności handlowe w ujęciu jednostkowym na dzień bilansowy wyniosły 88 881 tys. zł (w tym podlegające wyłączeniu na poziomie konsolidacji należności od segmentu GOG.com). Na saldo należności w ramach segmentu CD PROJEKT RED składają się głównie należności CD PROJEKT S.A. wynikające z otrzymanych po okresie sprawozdawczym raportów licencyjnych za okres drugiego kwartału 2016 roku w łącznej kwocie 73 851 tys. zł.

Pozostałe należności Grupy wynosiły na dzień 30 czerwca 2016 roku łącznie 16 838 tys. zł, to jest o 9 692 tys. zł mniej niż na koniec roku 2015. Największą ich część stanowią wykazane przez CD PROJEKT S.A. należności z tytułu podatku u źródła potrąconego przez odbiorców licencji Spółki i podlegającego rozliczeniu przez Spółkę w rocznym rozliczeniu podatkowym oraz należności z tytułu podatku VAT.

Wykazana na koniec czerwca 2016 roku w kwocie 12 685 tys. zł skonsolidowana wartość Rozliczeń międzyokresowych czynnych nie uległa istotnej zmianie w stosunku do stanu na koniec ubiegłego roku. Na wielkość tej pozycji największy wpływ miała wartość nabytych przez GOG Ltd. od dostawców i nieujętych do dnia bilansowego w rachunku wyników minimalnych gwarancji, która na dzień 30 czerwca 2016 roku wynosiła 10 157 tys. zł.

Wartość Środków pieniężnych i ich ekwiwalentów na dzień 30 czerwca 2016 roku wyniosła 504 323 tys. zł i wzrosła o 110 686 tys. zł w stosunku do stanu na dzień 31 grudnia 2015 roku. Największe pozycje gotówkowe w Grupie CD PROJEKT posiadały spółki: CD PROJEKT S.A.: 453 539 tys. zł oraz GOG Ltd.: 45 819 tys. zł.



Na koniec pierwszego półrocza 2016 roku łączna wartość Aktywów trwałych uległa nieznacznemu zwiększeniu o 2 223 tys. zł, to jest o 2%. W tym samym okresie przyrost Aktywów obrotowych wyniósł 99 362 tys. zł, to jest 19%. Na koniec okresu Aktywa trwałe stanowiły 18%, a Aktywa obrotowe 82% Aktywów ogółem.

Pasywa

W Pasywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT Kapitały własne stanowiły 86%, natomiast Zobowiązania krótko i długoterminowe 14%. Na koniec roku 2015 wskaźniki te wynosiły odpowiednio 78% i 22%. Zwiększenie całkowitych Kapitałów własnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT wynika głównie z Zysku netto wypracowanego przez Grupę w okresie sprawozdawczym.

Na wartość Zobowiązań handlowych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 30 czerwca 2016 roku w kwocie 28 961 tys. zł składają się głównie zobowiązania segmentu GOG.com w wysokości 31 309 tys. zł (w tym podlegające wyłączeniu w konsolidacji zobowiązania na rzecz innych podmiotów Grupy w wartości 8 579 tys. zł) oraz Zobowiązania handlowe segmentu CD PROJEKT RED w kwocie 6 103 tys. zł. Saldo skonsolidowanych Zobowiązań handlowych na koniec czerwca 2016 roku uległo zwiększeniu o 6 358 tys. zł (to jest 28%) w stosunku do stanu na koniec roku poprzedniego.

Na koniec czerwca 2016 roku wartość Pozostałych zobowiązań Grupy Kapitałowej CD PROJEKT wyniosła 5 383 tys. zł i uległa zmniejszeniu o kwotę 41 582 tys. zł, to jest o 89% w stosunku do wartości na koniec roku 2015. Spadek ten był głównie wynikiem całkowitego rozliczenia wraz z premierą dodatku Krew i Wino otrzymanych zaliczek z tytułu przyszłych tantiem licencyjnych związanych ze sprzedażą preorderową Expansion Pass do gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon. Główną pozycją pozostałych zobowiązań na koniec czerwca 2016 roku w kwocie 4 259 tys. zł były bieżące zobowiązania z tytułu podatku VAT.

Pozostałe rezerwy wyniosły na dzień 30 czerwca 2016 roku 66 120 tys. zł i były o 17% wyższe niż na koniec roku 2015. Na wartość tą składają się głównie naliczone w spółce CD PROJEKT S.A. rezerwy na przyszłe zobowiązania, w tym rezerwy na wynagrodzenia uzależnione od wyniku.

Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej w rozbiciu na segmenty działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT przedstawia poniższa tabela.

Tabela 7 Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej z podziałem na segmenty na dzień 30.06.2016 r.

	CD PROJEKT RED	GOG.com	Inne	Wyłączenia konsolidacyjne (w tym korekty z połączenia)	Ogółem
AKTYWA TRWAŁE	66 983	7 509	95 008	(29 280)	140 220
Rzeczowe aktywa trwałe	7 734	2 951	1 927	-	12 612
Aktywa niematerialne	26 494	3 538	60 149	(43 356)	46 825
Nakłady na prace rozwojowe	32 654	849	-	-	33 503
Wartość firmy	-	-	-	46 417	46 417
Inwestycje w jednostkach podporządkowanych	-	-	32 117	(32 117)	-
Pozostałe aktywa finansowe	-	-	547	-	547
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	171	53	(224)	-
Pozostałe aktywa trwałe	101	-	215	-	316
AKTYWA OBROTOWE	539 575	59 968	64 031	(43 034)	620 540
Zapasy	459	-	24	-	483
Należności handlowe	88 881	1 762	223	(8 598)	82 268
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego	1 202	-	2 741	-	3 943
Pozostałe należności	38 156	1 741	11 377	(34 436)	16 838
Rozliczenia międzyokresowe	1 951	10 614	120	-	12 685
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	408 926	45 851	49 546	-	504 323
AKTYWA RAZEM	606 558	67 477	159 039	(72 314)	760 760



	CD PROJEKT RED	GOG.com	Inne	Wyłączenia konsolidacyjne (w tym korekty z połączenia)	Ogółem
KAPITAŁ WŁASNY	530 964	25 170	122 398	(27 686)	650 846
Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej	530 964	25 170	122 398	(27 686)	650 846
Kapitał zakładowy	7 055	86	95 160	(7 141)	95 160
Kapitał zapasowy	368 242	1 719	112 366	(86 572)	395 755
Pozostałe kapitały	-	-	3 720	-	3 720
Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych	22	2 528	-	389	2 939
Niepodzielony wynik finansowy	15 780	15 534	(78 381)	65 657	18 590
Wynik finansowy bieżącego okresu	139 865	5 303	(10 467)	(19)	134 682
Kapitał akcjonariuszy niekontrolujących	-	-	-	-	-
ZOBOWIĄZANIA DŁGOTERMINOWE	6 101	12	675	(1 613)	5 175
Pozostałe zobowiązania finansowe	-	-	110	-	110
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	6 063	-	-	(1 613)	4 450
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	22	8	550	-	580
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	16	4	15	-	35
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	69 493	42 295	35 966	(43 015)	104 739
Pozostałe zobowiązania finansowe	-	-	170	-	170
Zobowiązania handlowe	6 103	31 309	128	(8 579)	28 961
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	-	937	-	-	937
Pozostałe zobowiązania	9 909	6 249	23 661	(34 436)	5 383
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	324	2 393	172	-	2 889
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	1	105	173	-	279
Pozostałe rezerwy	53 156	1 302	11 662	-	66 120
PASYWA RAZEM	606 558	67 477	159 039	(72 314)	760 760

Skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

Tabela 8 Skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

	Nota	01.01.2016 – 30.06.2016	01.01.2015 – 30.06.2015*
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA			
Zysk /(strata) netto		134 682	236 252
Korekty razem:	24	16 541	(114 871)
Amortyzacja środków trwałych oraz aktywów niematerialnych		2 722	1 354
Amortyzacja nakładów na prace rozwojowe		31 397	62 329
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)		(3 974)	(151)
Zysk /(strata) z działalności inwestycyjnej		149	589
Zmiana stanu rezerw		9 791	58 070
Zmiana stanu zapasów		136	7 161
Zmiana stanu należności		15 028	(217 964)
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów		(35 224)	(21 631)
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów		(4 980)	(6 017)
Inne korekty		1 496	1 389
Gotówka z działalności operacyjnej		151 223	121 381
Podatek dochodowy od zysku / (straty) przed opodatkowaniem		32 834	47 766
Podatek dochodowy (zapłacony) / otrzymany		(42 104)	(13 328)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej		141 953	155 819
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA			
Wpływy		4 116	151
Zbycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych		53	-
Zbycie aktywów finansowych		85	-
Inne wpływy inwestycyjne (dywidenda i odsetki)		3 978	151
Wydatki		35 923	26 025
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych		7 023	4 409
Wydatki na aktywa finansowe		-	105
Nakłady na prace rozwojowe		28 900	21 511
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej		(31 807)	(25 874)
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA			
Wpływy		903	-
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału		903	-
Wydatki		363	144
Spłaty kredytów i pożyczek		-	4
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego		359	140
Odsetki		4	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej		540	(144)
Przepływy pieniężne netto razem		110 686	129 801
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych		110 686	129 801
Środki pieniężne na początek okresu		393 637	34 395
Środki pieniężne na koniec okresu		504 323	164 196

* dane przekształcone

W ramach Działalności operacyjnej w pierwszym półroczu 2016 roku Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wykazała 141 953 tys. zł dodatnich przepływów gotówkowych to jest o 13 866 tys. zł (9%) mniej niż w analogicznym okresie roku ubiegłego – półroczu premiery gry Wiedźmin 3: Dziki Gon.



Istotną pozycję korekt stanowiła ujawniona w konsekwencji dokonanej zmiany prezentacji wartość amortyzacji nakładów na prace rozwojowe w kwocie 31 397 tys. zł odpowiadająca zmniejszeniu wartości Nakładów na prace rozwojowe w Aktywach trwałych Grupy w wyniku ujęcia stosownej wartości odpisu amortyzacyjnego w koszcie własnym sprzedanych produktów i usług.

Kolejną istotną korektą w ramach kalkulacji Przepływów z działalności operacyjnej była zmiana tytułem spadku wartości należności Grupy w kwocie 15 028 tys. zł, wynikająca głównie ze zmniejszenia pozostałych należności oraz należności handlowych na dzień 30 czerwca 2016 roku w stosunku do stanu na koniec roku ubiegłego.

Znacząca korekta dotyczy zmiany stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów (-35 224 tys. zł) wynikająca głównie ze zmniejszenia bilansowej wartości zobowiązań, w tym Pozostałych zobowiązań w związku z rozliczeniem zaliczek na poczet tantiem ze sprzedaży Expansion Pass omówionym w komentarzu do Sprawozdania z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Realizując intensywne prace nad kolejnymi produktami, w konsekwencji dokonanej zmiany prezentacji ujmowania nakładów na realizowane projekty w Aktywach trwałych w pozycji Nakłady na prace rozwojowe, Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wygenerowała ujemne przepływy z działalności inwestycyjnej w wartości 31 807 tys. zł. Największy wpływ na omawianą wartość miały rzeczony Nakłady na prace rozwojowe wynoszące w okresie pierwszego półrocza 2016 roku 28 900 tys. zł. Wartość nakładów na prace rozwojowe w pierwszym półroczu 2015 roku wyniosła 21 511 tys. zł. Wzrost wartości ponoszonych nakładów wynika ze wzrostu skali produkcji realizowanej w obecnym okresie przez CD PROJEKT RED w stosunku do analogicznego okresu ubiegłego. Dwa największe realizowane w pierwszym półroczu 2016 roku projekty to gra Cyberpunk 2077 oraz GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana a także nakłady na wydany już dodatek Krew i Wino. Kolejną grupą wydatków inwestycyjnych były wydatki prezentowane w pozycji Nabycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych w łącznej kwocie 7 023 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 prowadzoną działalnością.

Grupa wykazała dodatnie saldo Przepływów pieniężnych netto z działalności finansowej w wysokości 540 tys. zł.

W ujęciu całościowym Grupa posiadała na koniec czerwca 2016 roku środki pieniężne w wartości 504 323 tys. zł przy braku zobowiązań z tytułu umów kredytów i pożyczek. W pierwszym półroczu 2015 roku – okresie premiery gry Wiedźmin 3: Dziki Gon – saldo Środków pieniężnych Grupy uległo zwiększeniu o 129 801 tys. zł, zaś w pierwszym półroczu roku bieżącego Środki pieniężne Grupy zwiększyły się o kwotę 110 686 tys. zł.

Informacja o kredytach i pożyczkach w I półroczu 2016 r.

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.

Informacja o pożyczkach udzielonych w I półroczu 2016 r.

W prezentowanym okresie 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 I półroczu 2016 r. 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 30 czerwca 2016 roku.

Transakcje z podmiotami powiązаныmi

W ramach działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w I półroczu 2016 r. 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,
- prace nad projektem GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana realizowane na zasadach konsorcjum przez CD PROJEKT S.A. oraz GOG Poland Sp. z o.o.
- inne nieistotne wynikające z bieżącej działalności operacyjnej, np. refakturowanie wspólnie poniesionych kosztów.

Transakcje pomiędzy podmiotami powiązanymi zawierane są na warunkach rynkowych w ramach normalnej działalności gospodarczej prowadzonej przez podmioty Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Szczegółowa informacja o warunkach zawierania transakcji pomiędzy podmiotami powiązanymi zawarta jest w Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2016 roku.

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 2016, w związku z czym nie podaje się objaśnienia różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie.



CD PROJEKT

Ład korporacyjny

5



Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych

Rada Nadzorcza Spółki w dniu 1 czerwca 2016 roku dokonała wyboru rekomendowanej przez Zarząd Spółki firmy Ernst & Young Audyt Polska spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp.k., z siedzibą w Warszawie na audytora dokonującego przeglądu półrocznego oraz badającego roczne sprawozdania finansowe Spółki i jej Grupy Kapitałowej za 2016 rok. Ernst & Young Audyt Polska spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp.k. wpisana jest na listę podmiotów uprawnionych do badania sprawozdań finansowych przez Krajową Izbę Biegłych Rewidentów pod poz. 130.

Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu

N dzień publikacji niniejszego sprawozdania kapitał zakładowy Spółki wynosi 95 820 000 zł i dzieli się na 95 820 000 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 na dzień publikacji raportu

	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZ	% udział głosów na WZ
Michał Kiciński ¹	12 281 616	12,82%	12 281 616	12,82%
Marcin Iwiński	12 150 000	12,68%	12 150 000	12,68%
Piotr Nielubowicz	6 135 197	6,40%	6 135 197	6,40%
PKO TFI S.A. ²	9 000 000	9,39%	9 000 000	9,39%
AVIVA OFE ³	4 940 000	5,16%	4 940 000	5,16%
Amplico PTE S.A. ⁴	5 003 719	5,22%	5 003 719	5,22%
Pozostały akcjonariat	46 309 468	48,33%	46 309 468	48,33%

¹ Stan zgodny z raportem bieżącym nr 2/2015 z dnia 23 lutego 2015 r.

² Stan zgodny z raportem bieżącym nr 19/2011 z dnia 25 lutego 2011 r.

³ Stan zgodny z raportem bieżącym nr 25/2012 z dnia 6 września 2012 r.

⁴ Stan zgodny z raportem bieżącym nr 20/2013 z dnia 11 września 2013 r.

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 4/2016](#) z dnia 11 marca 2016 roku oraz [raporcie bieżącym nr 5/2016](#) z dnia 22 marca 2016 roku Spółka poinformowała o wykonaniu prawa z części warrantów subskrypcyjnych serii A, przyznanych w ramach realizacji programu motywacyjnego na lata 2012-2015. W wyniku spełnienia kryterium rynkowego oraz złożenia przez część posiadaczy warrantów subskrypcyjnych oświadczeń o ich realizacji, objętych zostało łącznie 210.000 akcji serii L.

Akcje zapisane zostały na rachunkach uprawnionych osób w dniu 20 maja 2016 r. co stosownie do art. 452§ 1 KSH jednocześnie ukonstytuowało podwyższenie kapitału zakładowego Spółki do kwoty 95.160.000 zł, o czym Spółka poinformowała w [raporcie bieżącym nr 17/2016](#) z dnia 20 maja 2016 roku.

W wyniku realizacji kryterium wynikowego programu i złożenia kolejnych oświadczeń o realizacji praw wynikających z przyznanych warrantów subskrypcyjnych serii A, w dniu 15 lipca objętych zostało 660.000 szt. akcji L, do objęcia



których prawa nabyły osoby uczestniczące we wspomnianym wyżej programie motywacyjnym Spółki, Akcje te zostały zapisane na rachunkach osób uprawnionych w dniu 18 sierpnia 2016 roku, a kapitał zakładowy Spółki zgodnie z art. 452§ 1 KSH wzrósł do kwoty 95.820.000 o czym Spółka poinformowała [w raporcie bieżącym nr 31/2016](#) z dnia 18 sierpnia 2016 roku.

Od dnia 1 stycznia 2016 roku do dnia publikacji niniejszego sprawozdania, zmianie uległy ilości akcji posiadanych przez znaczących akcjonariuszy Spółki będących jednocześnie członkami jej Zarządu, o czym Spółka informowała w [raporcie bieżącym nr 16/2016](#) z dnia 20 maja 2016 r., [raporcie bieżącym nr 27/2016](#) z dnia 18 lipca 2016 roku i [raporcie bieżącym nr 28/2016](#) z dnia 21 lipca 2016 r.

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

Na mocy uchwały Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy z dnia 16 grudnia 2011 roku Spółka dominująca wprowadziła Program Motywacyjny dla osób kluczowych dla działalności Grupy.

Dokonane w związku z wprowadzeniem Programu motywacyjnego warunkowe podwyższenie kapitału do kwoty nie wyższej niż 1,9 mln zł odpowiada 2% obecnego kapitału zakładowego Spółki dominującej. W okresie trwania programu przyznano łącznie 1,45 mln uprawnień, przy czym po weryfikacji osiągniętych celów programu przyznanych zostało łącznie 1.170.000 warrantów subskrypcyjnych serii A uprawniających do objęcia 1.170.000 akcji serii L o nominale 1 zł każda. W wyniku realizacji programu może w przyszłości dojść do zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy.

W [raporcie bieżącym nr 2/2016](#) Spółka poinformowała, iż w dniu 29 stycznia 2016 roku przyznane zostały warrantów subskrypcyjne związane z realizacją celu rynkowego w nim opisanego. Na podstawie złożonych dnia 29 stycznia 2016 roku zapisów przez osoby uczestniczące w Programie Motywacyjnym, przyznanych zostało łącznie 290 000 (słownie: dwieście dziewięćdziesiąt tysięcy) warrantów subskrypcyjnych serii A.

W [raporcie bieżącym nr 24/2016](#) Spółka poinformowała, iż w dniu 30 czerwca 2016 roku przyznane zostały warrantów subskrypcyjne związane z realizacją celu wynikowego w nim opisanego. Na podstawie złożonych dnia 30 czerwca 2016 roku zapisów przez osoby uczestniczące w Programie Motywacyjnym, przyznanych zostało łącznie 880 000 (słownie: osiemset osiemdziesiąt tysięcy) warrantów subskrypcyjnych serii A.

Do dnia publikacji niniejszego sprawozdania w wyniku wykonania praw przez posiadaczy warrantów subskrypcyjnych serii A objętych zostało łącznie 870 000 akcji serii L, co stanowi 74,35% z ogólnej liczby akcji możliwych do objęcia w ramach Programu.

W dniu 24 maja 2016 roku ([raport bieżący 18/2016](#)) Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę o wprowadzeniu nowego programu motywacyjnego na lata 2016-2021. Na dzień bilansowy nie zostały przyznane żadne uprawnienia w nowym programie.

Informacje o nabyciu akcji własnych

Spółka nie posiadała i nie posiada akcji własnych.



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 25.08.2016	Stan na 30.06.2016	Stan na 01.01.2016
Adam Kiciński	Prezes Zarządu	3 322 481	3 162 481	3 122 481
Marcin Iwiński	Wiceprezes Zarządu	12 150 000	12 030 000	12 000 000
Piotr Nielubowicz	Wiceprezes Zarządu	6 135 197	6 015 197	5 985 197
Michał Nowakowski	Członek Zarządu	101 149	1 149	1 149
Piotr Karwowski	Członek Zarządu	8 000	20 000	-
Katarzyna Szwarc	Przewodnicząca Rady Nadzorczej	10 010	10 010	10 010

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

Wewnętrzny podział odpowiedzialności pomiędzy Członków Zarządu za poszczególne obszary działalności Spółki jest zamieszczony na stronie internetowej Spółki w zakładce Ład korporacyjny pod adresem: https://www.cdprojekt.com/pl/wp-content/uploads-pl/2016/03/Zakres_odpowiedzialnosci_Zarzadu.pdf

Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT S.A.

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



Rada Nadzorcza CD PROJEKT S.A.

Katarzyna Szwarc	Przewodnicząca Rady Nadzorczej
Piotr Pągowski	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
Maciej Majewski	Sekretarz Rady Nadzorczej
Krzysztof Kilian	Członek Rady Nadzorczej
Michał Bień	Członek Rady Nadzorczej

Zmiany w składzie Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

W [raporcie bieżącym nr 9/2016](#) z dnia 27 kwietnia 2016 roku, Zarząd Spółki poinformował o złożonej przez Pana Grzegorza Kujawskiego rezygnacji z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki ze skutkiem na dzień 28 kwietnia 2016 roku. Zgodnie ze złożonym oświadczeniem, powodem rezygnacji z dalszego pełnienia funkcji w Radzie Nadzorczej Spółki były względy osobiste.

W [raporcie bieżącym nr 20/2016](#) z dnia 24 maja 2016 roku Spółka poinformowała o powołaniu przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki nowego członka Rady Nadzorczej - Pana Michała Bienia.

Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem

W okresie objętym sprawozdaniem toczyły się następujące istotne 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 r. 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 odniósł 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.

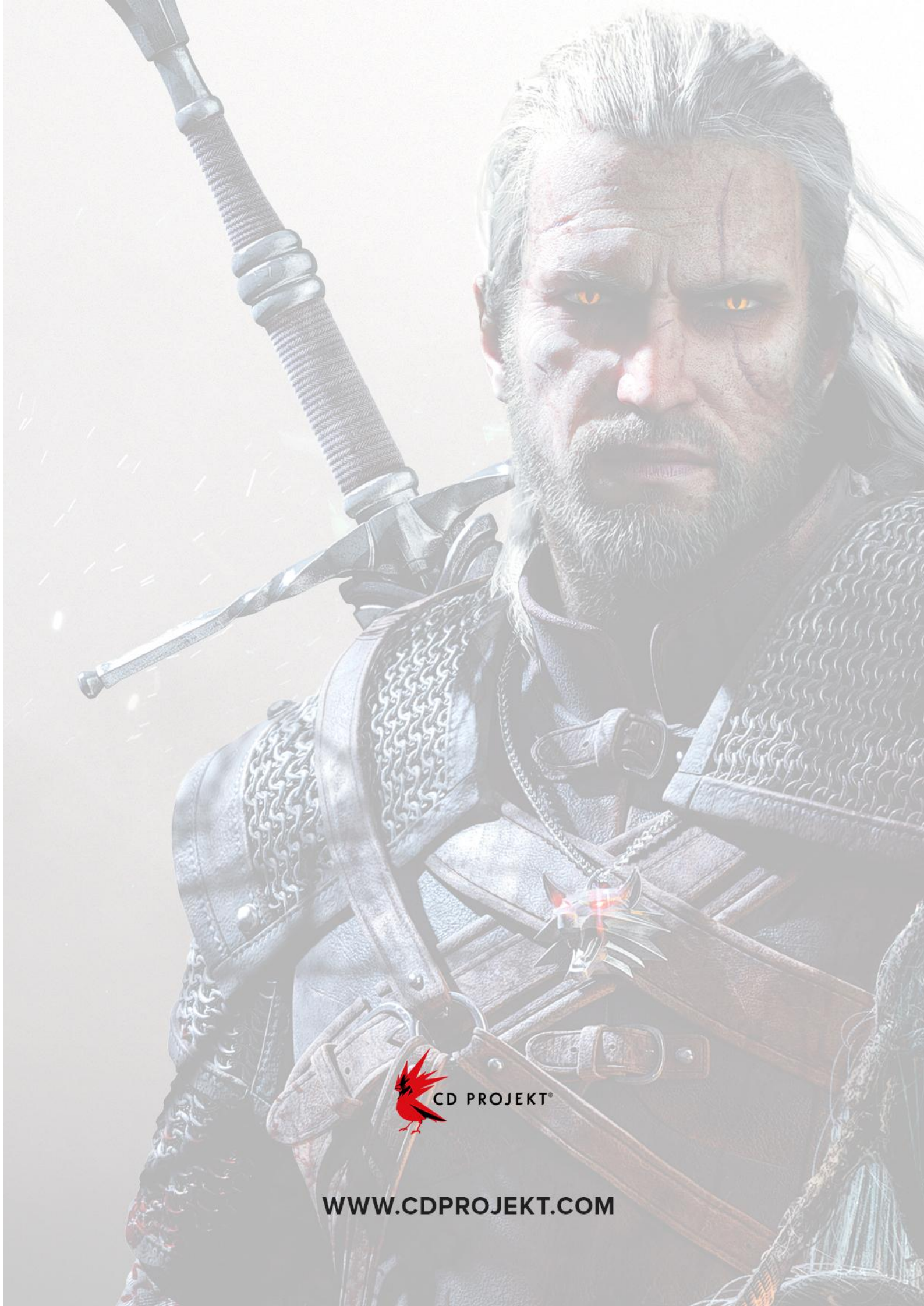
W dniu 9 października 2014 roku Spółka złożyła apelację od wyroku, w ramach której zaskarżyła przedmiotowy wyrok w zakresie, w którym Sąd Okręgowy w Krakowie oddalił powództwo Spółki oraz w zakresie rozstrzygającym o kosztach postępowania. Apelację od wyroku w części zasądzającej powództwo złożył także 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 Najwyższy odmówił rozstrzygnięcia przedmiotowego zagadnienia prawnego – o co wnioskowała Spółka. W konsekwencji tego postanowienia, sprawa będzie miała dalszy tok przed Sądem Apelacyjnym w Krakowie.



Pozostałe postępowania

W prezentowanym okresie nie zostały wszczęte nowe istotne postępowania sądowe, arbitrażowe lub administracyjne, których stroną byłaby Spółka dominująca lub jej spółki zależne. W zakresie pozostałych spraw spornych ujawnionych w sprawozdaniu rocznym za rok 2015 nie zaszły istotne zmiany.

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®

WWW.CDPROJEKT.COM