

12



CD PROJEKT®

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
GRUPY KAPITAŁOWEJ
CD PROJEKT I CD PROJEKT S.A.
ZA 2016 ROK**



Niniejsze sprawozdanie z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w najbardziej istotnych aspektach zawiera dane odniesione do jednostkowego sprawozdania finansowego CD PROJEKT S.A. Z uwagi na fakt, iż działalność i jednostkowe sprawozdanie finansowe CD PROJEKT S.A. mają dominujący wpływ na działalność oraz skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, informacje zaprezentowane w pozostałych częściach niniejszego sprawozdania będą odnosiły się wyłącznie do danych skonsolidowanych Grupy, a obejmujących swoim zakresem działalność i wyniki CD PROJEKT S.A.

Szanowni Akcjonariusze,



Wyniki finansowe, które dzisiaj Państwu prezentujemy, wynikające w przeważającym stopniu z kontynuacji dobrej sprzedaży serii gier o Wiedźminie, są twardymi dowodami działania naszej filozofii biznesowej.

Wierzymy, że konsekwentne koncentrowanie się na jakości, a co za tym idzie relatywnie niewielkiej ilości projektów stanowi dla nas najlepszą drogę. Nie chodzimy na biznesowe skróty czy twórcze kompromisy – interesują nas ambitne, globalne projekty o strategicznym dla nas znaczeniu.

Jesteśmy dumni z rezultatów 15 lat włożonych w tworzenie gier zgodnie z naszym biznesowym credo. Szczególnie cieszą nas dwa aspekty. Po pierwsze, nieustająca dobra sprzedaż Wiedźmina pierwszego i drugiego, która pokazuje, że postawienie na rozbudowane fabularnie gry RPG pozawala czerpać korzyści ze sprzedaży przez wiele lat. A po drugie, że potrafimy z każdą kolejną premierą przechodzić na widocznie wyższy poziom jakościowy i sprzedażowy.

Z przyjemnością informuję Państwa, że do końca 2016 roku sprzedaliśmy w sumie 25 milionów gier o Wiedźminie.

Z perspektywy strategicznej najważniejszym wydarzeniem 2016 roku było uruchomienie GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej. Dzięki temu stawiamy pierwsze kroki w nowym dla nas segmencie gier sieciowych z opcjonalnymi mikropłatnościami. Zeszłoroczny start zamkniętej bety Gwinta to dopiero początek. W nadchodzących miesiącach i latach gracze mogą spodziewać się większej liczby kart i trybów gry oraz współtworzonego przez zespół Wiedźmina 3 trybu single player. Jesteśmy przekonani, że to właśnie z Gwintem, a we współpracy z naszym partnerem, firmą GAEA, po raz pierwszy mamy szansę zaistnieć na perspektywicznym rynku chińskim.



W naszej drugiej działalności – GOG.com zrobiliśmy mało widoczny z perspektywy wyniku finansowego, ale istotny biznesowo, krok związany z technologią GOG Galaxy. Galaxy to nie tylko klient obsługujący Gwinta – to technologiczny back-end pozwalający na płynną rozgrywkę milionów graczy na całym świecie. Oznacza to, że z firmy skupionej na pojedynczym gracz, wkraczamy w świat rozrywki wieloosobowej.

Cały czas nie zwalniamy tempa – rozwijamy z pełną mocą Gwinta, który przybliżył nas do ustabilizowania wyników pomiędzy premierami dużych tytułów. GOG Galaxy otwiera przed nami perspektywy związane z grami multiplayer. Ciężko pracujemy nad naszym następnym dużym tytułem – grą Cyberpunk 2077, który już teraz tworzy rekordowa dla naszego studia liczba deweloperów.

Jesteśmy podekscytowani tym co chcemy osiągnąć w najbliższych latach.

ADAM KICIŃSKI

Spis Treści



7	Grupa Kapitałowa CD PROJEKT – wprowadzenie
8	Kluczowe osiągnięcia Grupy Kapitałowej w 2016 r.
10	Krótką charakterystyka Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
11	Profil działalności
19	Realizacja Strategii Grupy Kapitałowej na lata 2016-2021 w roku obrotowym 2016
20	Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
21	CD PROJEKT S.A. na rynku kapitałowym
23	Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
24	Otoczenie rynkowe – rynek gier na świecie
27	Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
29	Opis segmentów biznesowych, produktów i usług, rynków zbytu, dostawców i odbiorców
42	Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
44	Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju
45	Umowy znaczące
46	Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej
54	Wyniki finansowe Grupy CD PROJEKT
55	Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych ujawnionych w skonsolidowanym i jednostkowym sprawozdaniu finansowym
75	Ład korporacyjny
76	Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych
76	Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu
78	Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy
78	Informacje o nabyciu akcji własnych
78	Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych
79	Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej
81	Skład Zarządu i Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.
84	Wynagrodzenia brutto członków Zarządu i Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.
88	Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej
88	Zasady ładu korporacyjnego
89	Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem



>25 mln

sprzedanych kopii
Wiedźmina,
Wiedźmina 2: Zabójcy Królów,
Wiedźmina 3: Dziki Gon
w latach 2007-2016



583,9 mln zł

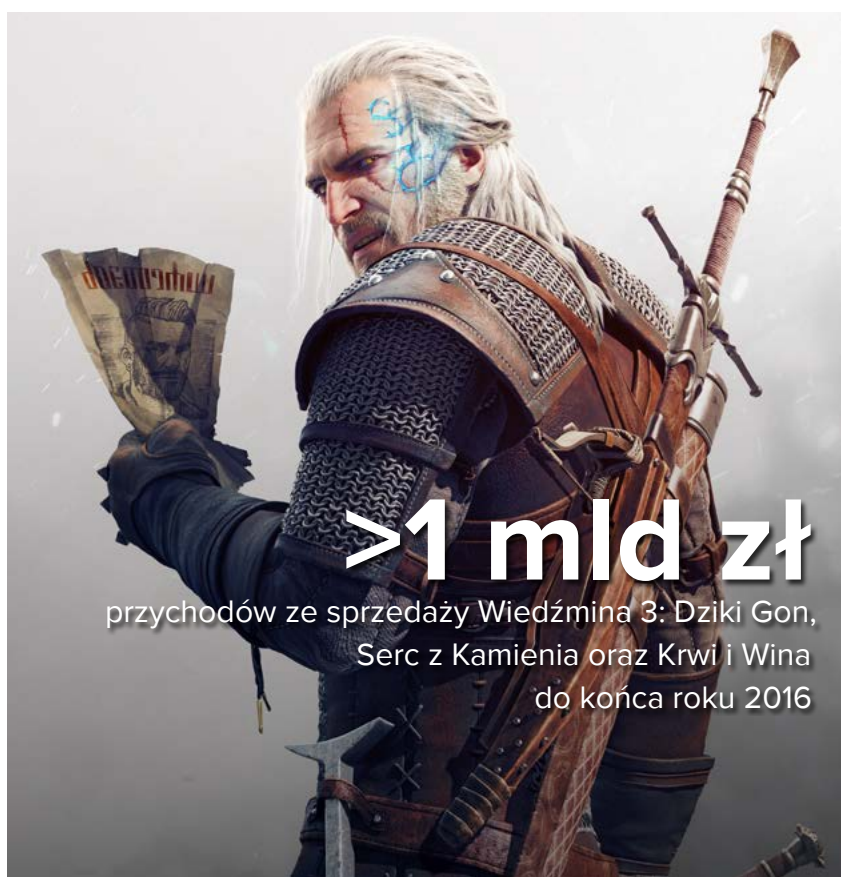
skonsolidowanych przychodów
ze sprzedaży*

42,9%

rentowność netto Grupy
Kapitałowej CD PROJEKT*

250,5 mln zł

skonsolidowanego
zysku netto*



>1 mld zł

przychodów ze sprzedaży Wiedźmina 3: Dziki Gon,
Serc z Kamienia oraz Krwi i Wina
do końca roku 2016

Dodatek Krew i Wino
zdołał na całym
świecie ponad

60 nagród





Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania w GWINCIE: Wiedźmińskiej Grze Karcianej dostępnych jest 300 kart, w tym

blisko 50 kart premium



96%

przychodów ze sprzedaży CD PROJEKT S.A. to eksport*

Kapitalizacja giełdowa CD PROJEKT S.A. wyniosła

7 mld zł**



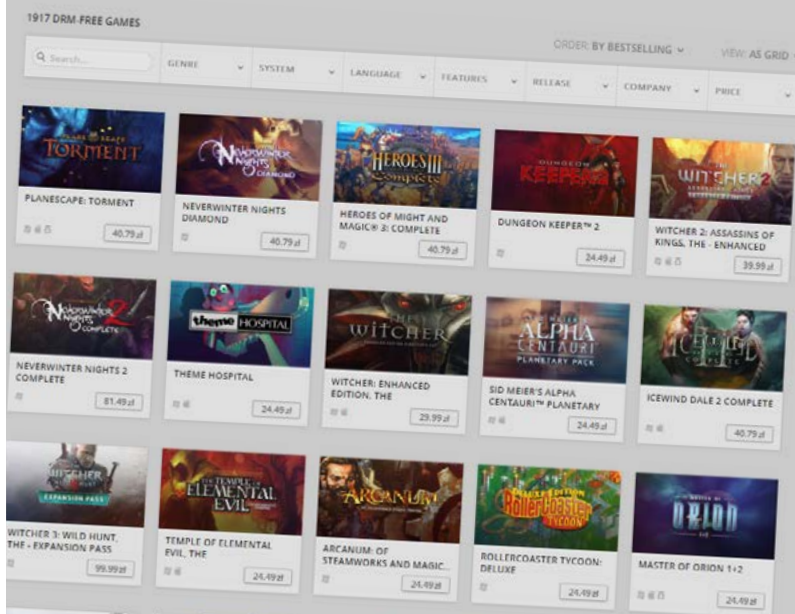
Na GOG.com gry dostarcza blisko

440 dostawców

Gracze mogą wybierać spośród

ponad 1900 gier

w katalogu GOG.com



W Grupie Kapitałowej CD PROJEKT pracują ludzie z

27 krajów

w tym z Polski, USA, Wielkiej Brytanii, Francji, Ukrainy i Rosji

**Grupa Kapitałowa
CD PROJEKT –
wprowadzenie**



Kluczowe osiągnięcia Grupy Kapitałowej w 2016 r.



CD PROJEKT RED

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 w wersji cyfrowej oraz limitowanej wersji pudełkowej.

Dodatek Krew i Wino zdobył ponad 60 nagród na całym świecie, w tym m.in. nagrodę The Game Awards za najlepszą Grę Role-Playing w 2016 r. oraz statuetki Golden Joystick Awards w kategoriach: Najlepsza Fabuła, Najlepsza Grafika i Najlepszy Aktor, zaś CD PROJEKT RED uznane zostało za Studio Roku 2016.

14 czerwca 2016 r. **CD PROJEKT ogłosił GWINTA: Wiedźmińską Grę Karcianą**. GWINT to darmowa gra (Free to Play; F2P) z wbudowanymi mikropłatnościami, która oferuje graczom możliwość rozgrywki sieciowej oraz, w przyszłości, płatne kampanie jednoosobowe.

W lipcu 2016 r. CD PROJEKT zawarł umowę z GAEA, jednym z najszybciej rozwijających się dostawców interaktywnej rozrywki w Chinach. Jej **celem jest wydanie GWINTA na perspektywicznym chińskim rynku**.

25 października 2016 r. **rozpoczęły się tzw. zamknięte beta testy gry GWINT** w wersji na komputery PC i konsole Xbox One. W grudniu 2016 r. została udostępniona aktualizacja gry, która wprowadziła m.in. kilkadziesiąt nowych kart, w tym animowane karty premium, rozgrywki rankingowe i nowy system postępu.

GWINT jest projektem realizowanym przy wykorzystaniu doświadczenia, wiedzy i zasobów CD PROJEKT S.A. oraz GOG Poland Sp. z o.o. współpracujących w ramach projektu na zasadach konsorcjum.

Rok 2016 był rokiem kontynuacji wysokiej sprzedaży gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, której nowa odsłona w ramach Edycji Gry Roku została wprowadzona na rynek 30 sierpnia 2016 r.

Do końca 2016 r. gry z trylogii wiedźmińskiej: Wiedźmin, Wiedźmin 2: Zabójcy Królów i Wiedźmin 3: Dziki Gon sprzedały się **łącznie w ponad 25 mln egzemplarzy**.¹

¹ Liczba sprzedanych egzemplarzy nie uwzględnia dwóch dodatków do Wiedźmina 3: Dziki Gon: Serc z Kamienia oraz Krwi i Wina.

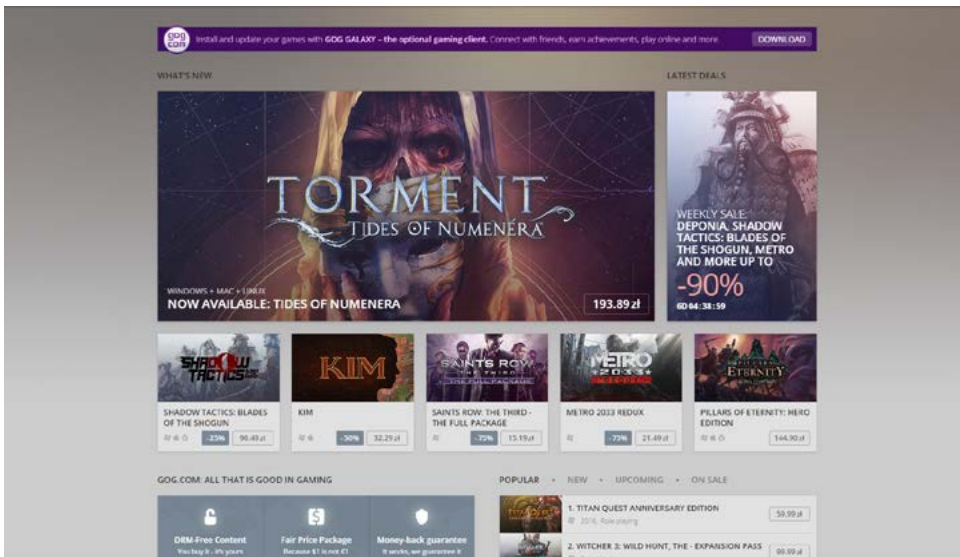
GOG.com

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.

Najważniejszą **premierą na GOG.com** w 2016 r. była premiera drugiego dodatku do **Wiedźmina 3: Dziki Gon – Krew i Wino**. Na GOG.com zadebiutowały także popularne tytuły od niezależnych twórców, m.in. No Man's Sky, Stardew Valley, Firewatch, Samorost 3, Grim Dawn czy Batman – The Telltale Series.

Technologia **GOG Galaxy**, odpowiadająca za funkcjonalność sieciową GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej, pozytywnie przeszła dotychczasowe testy zarówno w ramach akcji „Kill the servers” jak i w całym dotychczasowym procesie funkcjonowania zamkniętych beta testów gry.

W ofercie GOG.com znajduje się obecnie ponad 1900 gier od blisko 440 dostawców z całego świata.



Wydarzenia branżowe

28 kwietnia 2016 r. Narodowe Centrum Badań i Rozwoju (NCBR) uruchomiło program sektory **GamelINN**, którego celem jest finansowe wsparcie polskich producentów gier wideo w realizacji projektów B+R.

W 2016 r. w ramach pierwszej edycji programu firmy złożyły projekty o łącznej wartości 291 mln zł. Ostatecznie kwota przyznanego dofinansowania wyniosła w sumie 116 mln zł. Funkcjonowanie programu powinno mieć pozytywny wpływ na rozwój branży gier wideo w Polsce oraz przyczynić się do wzrostu jej innowacyjności i konkurencyjności na arenie międzynarodowej. Na etapie wnioskowania aprobatę ekspertów uzyskały wszystkie cztery wnioski złożone przez CD PROJEKT S.A. oraz wniosek złożony przez GOG.com.

**Krótką charakterystyka
Grupy Kapitałowej
CD PROJEKT**

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 RPG² – Wiedźmin.



Obecnie Grupa CD PROJEKT prowadzi działalność operacyjną w dwóch kluczowych segmentach biznesowych – CD PROJEKT RED (wcześniej określanym jako Produkcja gier) i GOG.com (odpowiadającym segmentowi Globalnej Cyfrowej Dystrybucji).



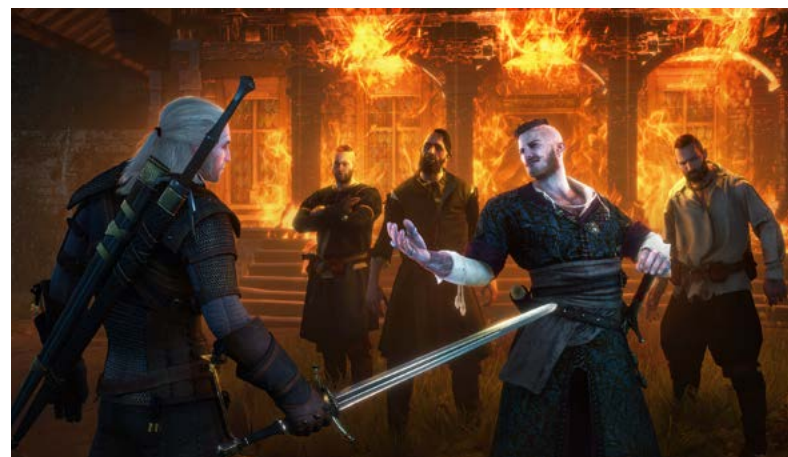
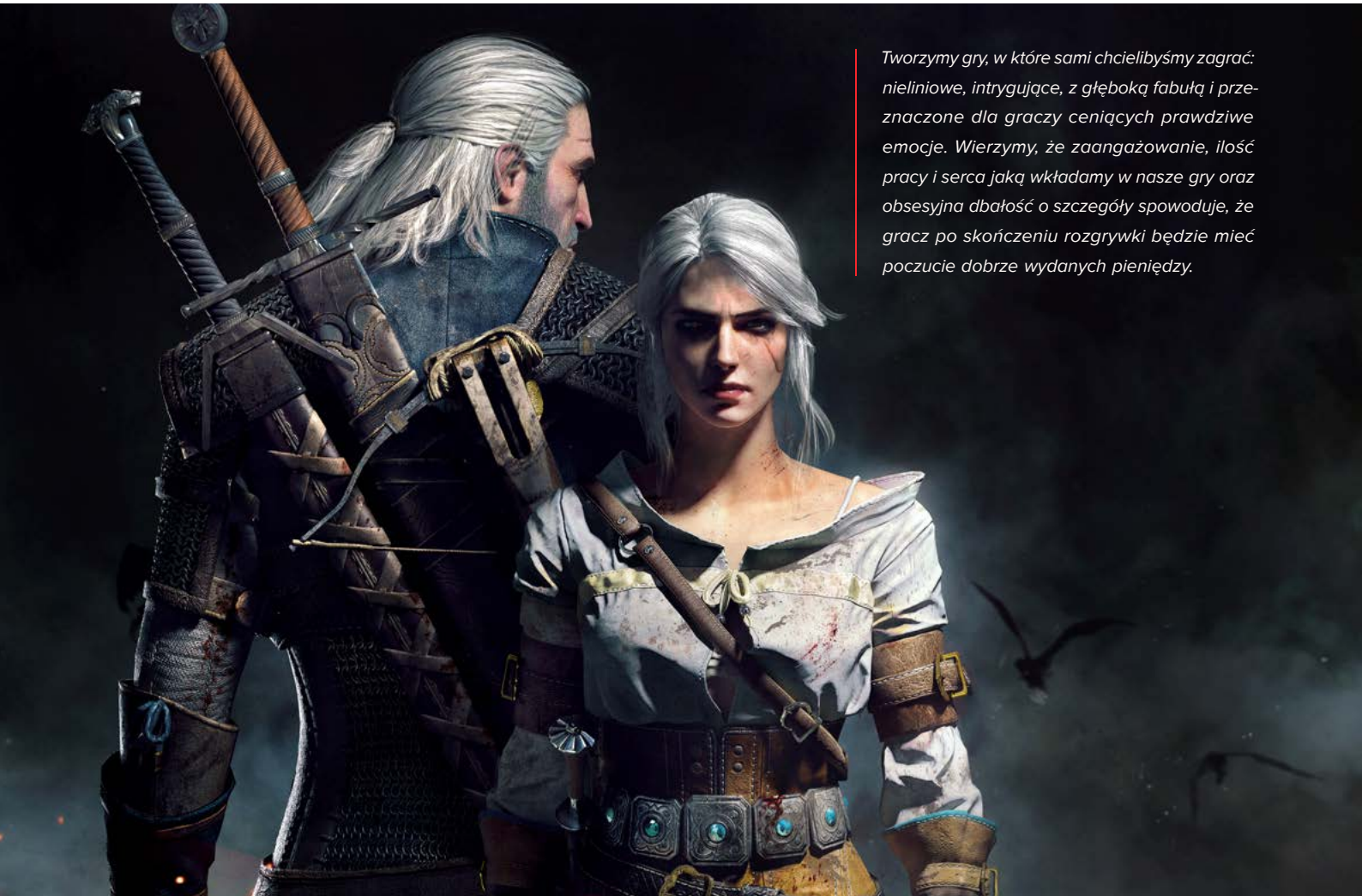
² Role Playing Game – gra fabularna oparta na narracji.

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 trylogii wiedźmińskiej.

Tworzymy gry, w które sami chcielibyśmy zagrać: nieliniowe, intrygujące, z głęboką fabułą i przeznaczone dla graczy ceniących prawdziwe emocje. Wierzymy, że zaangażowanie, ilość pracy i serca jaką wkładamy w nasze gry oraz obsesyjna dbałość o szczegóły spowoduje, że gracz po skończeniu rozgrywki będzie mieć poczucie dobrze wydanych pieniędzy.



CD PROJEKT RED w ramach konsorcjum z GOG.com pracuje obecnie m.in. nad GWINTEM: Wiedźmińską Grą Karcianą. Zapowiedziany w czerwcu 2016 r. podczas największych targów branżowych E3 w Stanach Zjednoczonych, GWINT jest sieciową grą F2P z wbudowanymi opcjonalnymi mikropłatnościami, która dostępna będzie docelowo zarówno w trybie rozgrywki wieloosobowej, jak i kampanii jednoosobowych. 25 października 2016 r. rozpoczęły się tzw. zamknięte beta testy GWINTA na komputery PC i konsolę Xbox One. W lipcu 2016 r. spółka CD PROJEKT S.A. ogłosiła nawiązanie współpracy z GAEA, jednym z najszybciej rozwijających się dostawców interaktywnej rozrywki w Chinach w celu wydania GWINTA na perspektywicznym rynku chińskim. Na wiosnę 2017 r. Spółka planuje zakończenie etapu zamkniętej bety i przejście do kolejnej fazy publicznych testów GWINTA. Więcej informacji na temat gry znajduje się na stronie internetowej www.playgwent.com.



Drugim ogłoszonym przez CD PROJEKT RED i realizowanym obecnie tytułem jest gra Cyberpunk 2077.

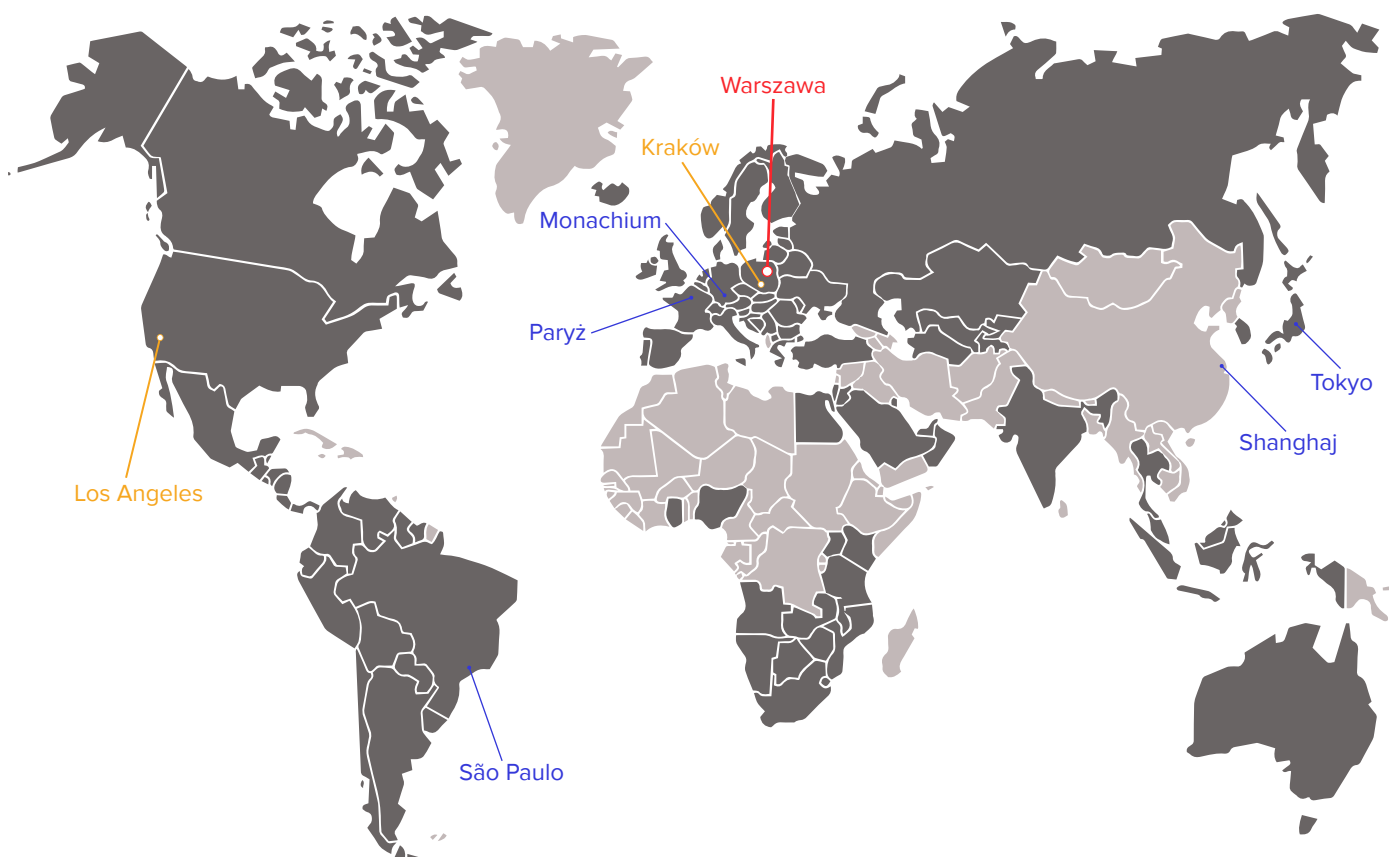


W 2016 roku 95% przychodów ze sprzedaży CD PROJEKT S.A. pochodziło z działalności eksportowej. Spółka sprzedawała swoje gry w fizycznej wersji pudełkowej za pośrednictwem 23 dystrybutorów w 109 krajach na całym świecie. 55% sprzedaży realizowane jest do odbiorców w USA, a 27% podlega eksportowi do krajów UE.



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

Mapa 1 Dystrybucja gier studia CD PROJEKT RED i obecność przedstawicieli Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na świecie



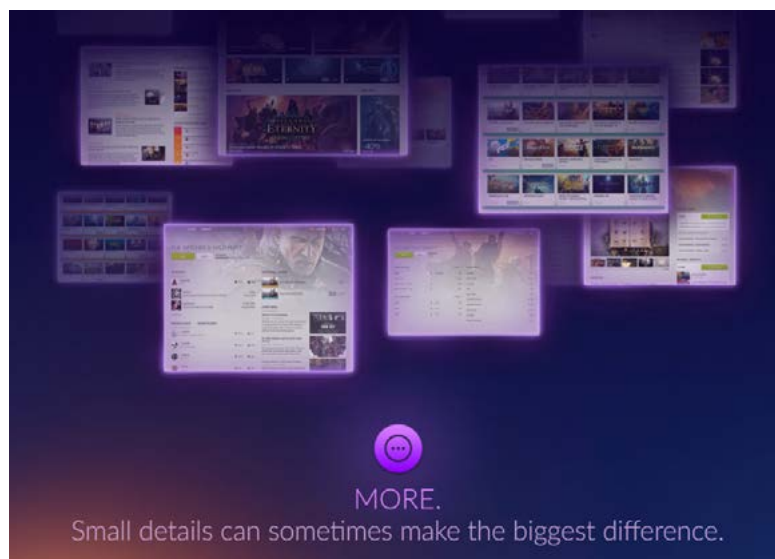
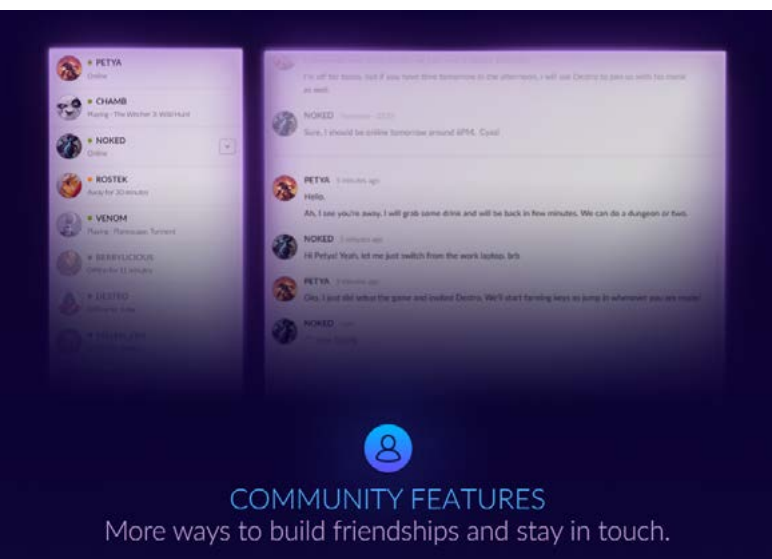
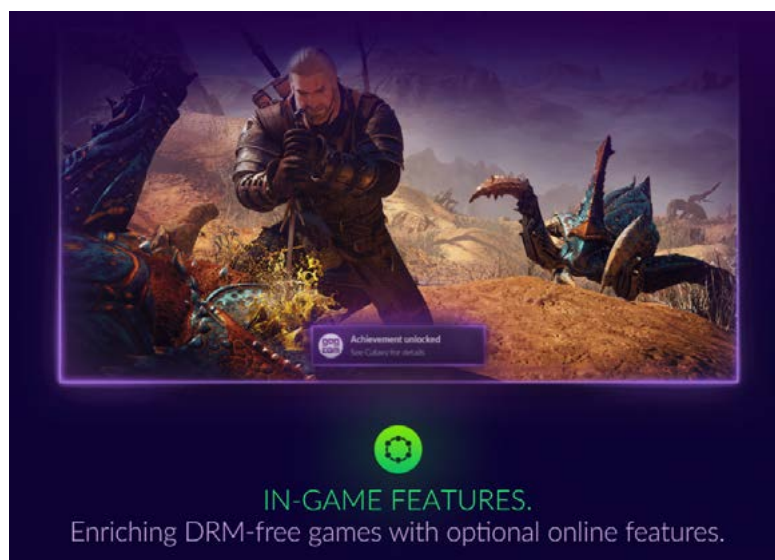
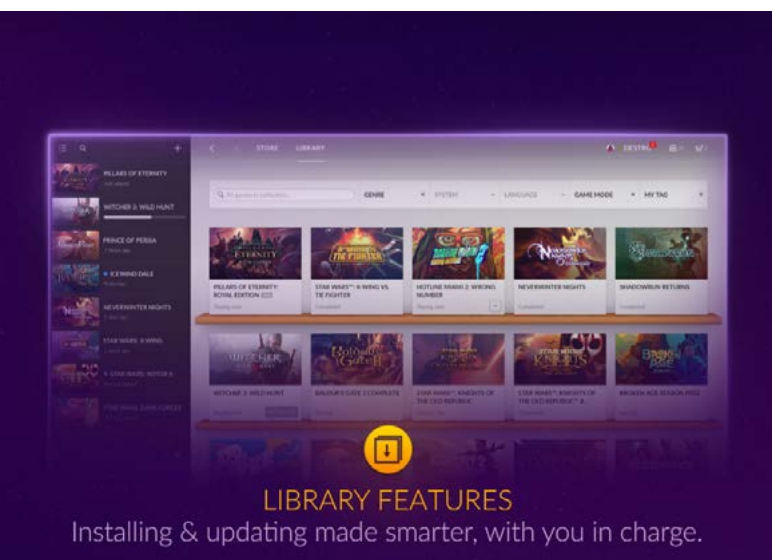
- Dystrybucja cyfrowa
- Dystrybucja cyfrowa i dystrybucja fizyczna
- Siedziba główna
- Biuro
- Przedstawiciel

Źródło: Spółka



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 niezależnych platform cyfrowej dystrybucji, posiadająca w swojej ofercie ponad 1900 wyselekcjonowanych gier od blisko 440 producentów i wydawców, dostępnych dla użytkowników bez kłopotliwych zabezpieczeń (DRM[®]). Serwis GOG.com dostępny jest w pięciu wersjach językowych – angielskiej, niemieckiej, francuskiej i rosyjskiej a od 24 sierpnia 2016 r. również w portugalskiej (przeznaczona na rynek brazylijski). 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.

3 Digital Rights Management – zarządzanie prawami cyfrowymi.



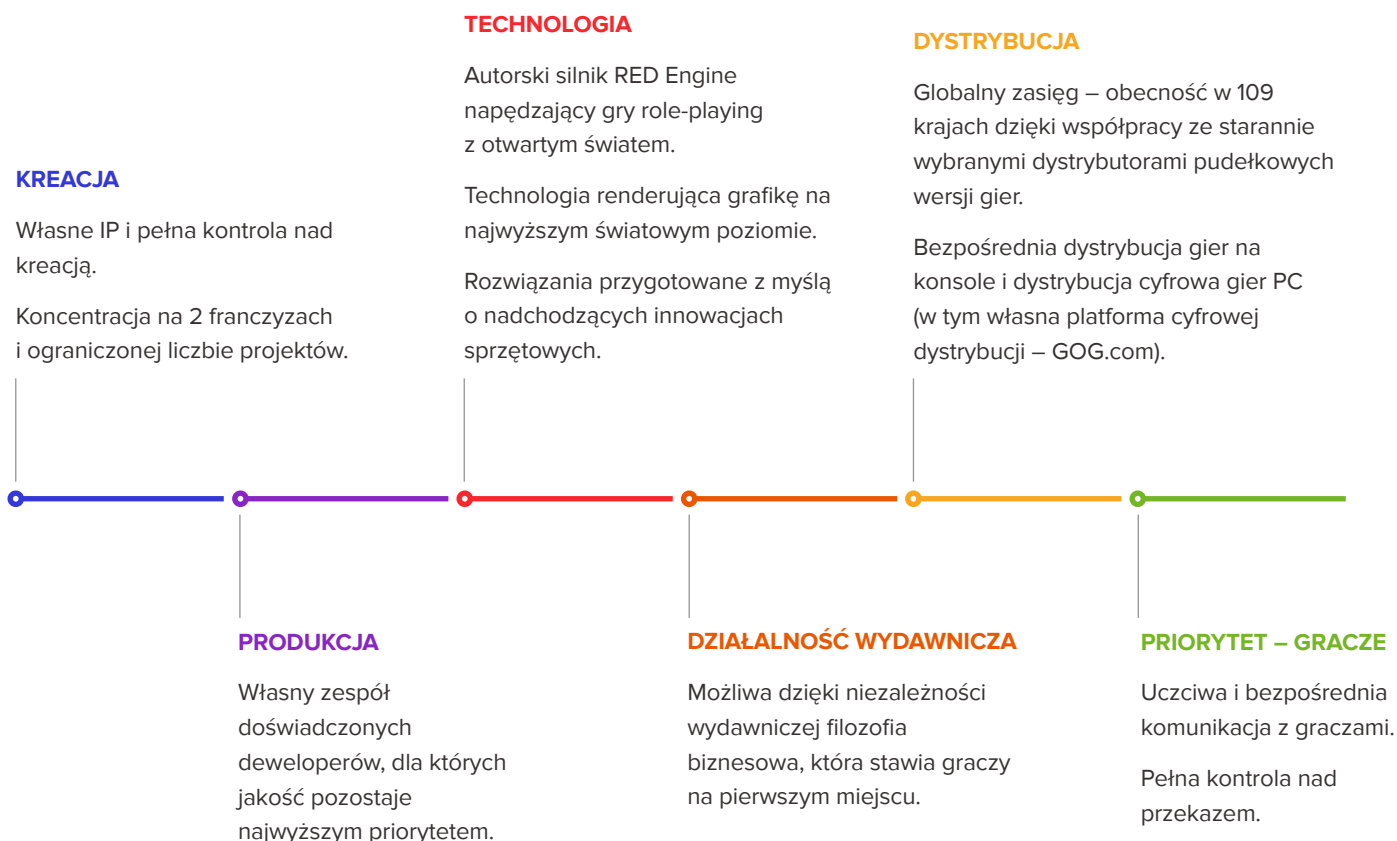


Filozofia biznesowa

Filozofia działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT opiera się na dwóch filarach – koncentracji na najwyższej jakości produkowanych gier oraz na zachowaniu niezbędnej do tego niezależności, w tym niezależności kreatywnej i finansowej. Czynniki te są dla Grupy kluczem dla osiągnięcia sukcesu w konkurencyjnej globalnej branży elektronicznej rozrywki.

Grupę Kapitałową CD PROJEKT spośród innych producentów i dystrybutorów gier wyróżnia model biznesowy prowadzonej działalności. Zakłada on sprawowanie kontroli nad każdym etapem tworzenia i sprzedaży gier – kreacją, pracami nad rozwiązaniami technologicznymi, procesem wydawniczym, promocją, dystrybucją oraz relacjami z graczami. Integralnym elementem modelu biznesowego jest rozwijanie własnej platformy cyfrowej dystrybucji oraz rozrywki online, która jest częścią przyjaznego ekosystemu stworzonego specjalnie z myślą o graczach.

Schemat 1 Model biznesowy produkcji gier w CD PROJEKT RED

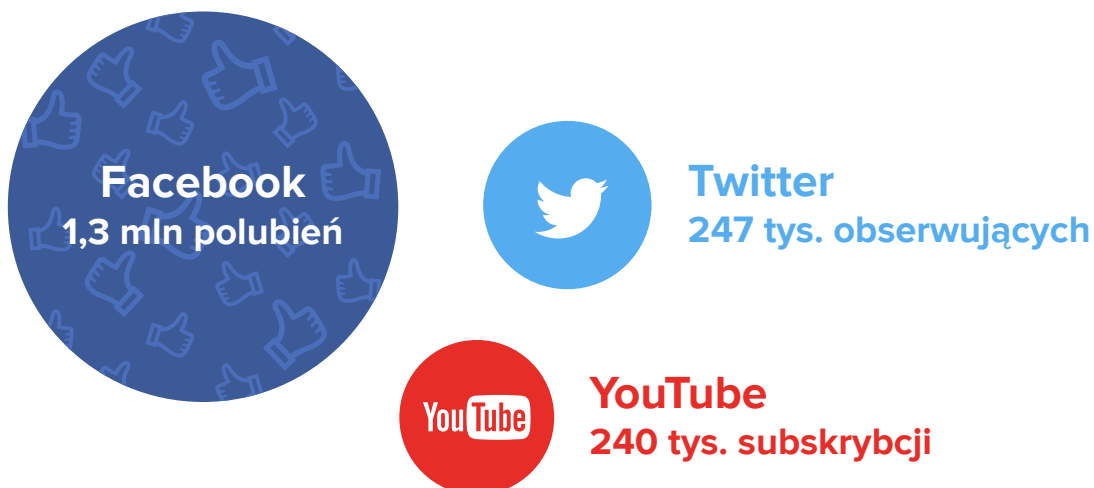


Źródło: Spółka

Studio CD PROJEKT RED przywiązuje dużą wagę do prowadzenia bezpośredniej i szczerzej komunikacji ze społecznością graczy na całym świecie. Komunikacji przyświeca hasło „Gamers first”. Najpopularniejszym sposobem kontaktu z graczami są media społecznościowe.



Schemat 2 Popularność profilu The Witcher prowadzonego przez Studio CD PROJEKT RED w mediach społecznościowych



Źródło: Spółka

Kanały CD PROJEKT RED na Facebooku, Twitterze, YouTube czy Instagramie oraz profil relacji inwestorskich CD PROJEKT S.A. na Twitterze cieszą się dużą popularnością wśród graczy i sympatyków studia CD PROJEKT RED oraz Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

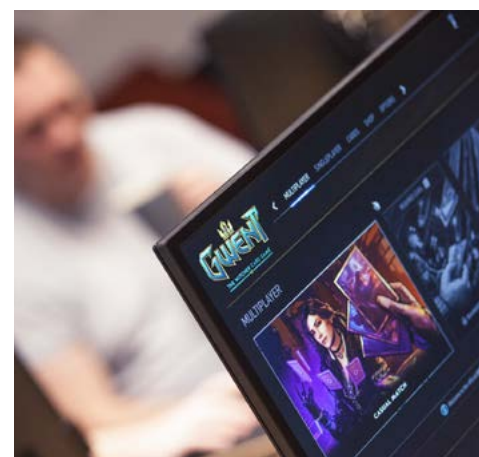


Mieszcząca się w Warszawie siedziba główna CD PROJEKT S.A. wyposażona jest m.in. w profesjonalne, pełnowymiarowe studio motion-capture⁴, trzy studia dźwięku oraz własną kantinę.



CD PROJEKT posiada także biuro w Krakowie, w którym pracuje niezależny zespół developerów oraz biuro w Los Angeles, którego zadaniem jest koordynowanie działań marketingowych i sprzedażowych w Stanach Zjednoczonych. CD PROJEKT S.A. zatrudnia również swoich przedstawicieli w Niemczech, Chinach, Japonii, Francji i w Brazylii.

⁴ 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.



Realizacja Strategii Grupy Kapitałowej na lata 2016-2021 w roku obrotowym 2016

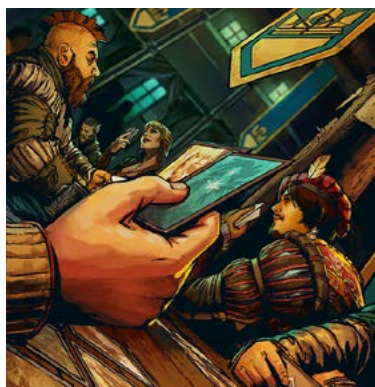


Cele CD PROJEKT RED – rok 2016

Premiera drugiego dodatku do gry Wiedźmin 3: Dziki Gon zatytułowanego Krew i Wino – cel zrealizowany 31 maja 2016 r.

Realizacja planu nowych działań promocyjnych i aktywnego wsparcia sprzedaży gry Wiedźmin 3: Dziki Gon – cel realizowany jest na bieżąco, w tym m.in. poprzez wydanie 30 sierpnia 2016 r. gry Wiedźmin 3: Dziki Gon w nowej edycji Gry Roku.

Gra nowego (dla nas) formatu – 14 czerwca 2016 r. na targach E3 w Los Angeles Spółka ogłosiła swój najnowszy produkt – GWINTA: Wiedźmińską Grę Karcianą. 25 października 2016 r. gra została udostępniona graczom w tzw. zamkniętych beta testach.



Cele GOG.com – rok 2016

Wydanie w dniu światowej premiery gry AAA stworzonej poza Grupą CD PROJEKT, wraz z pełnym wsparciem GOG Galaxy – w 2016 r. technologia GOG Galaxy została zaimplementowana do szeregu nowych gier dodanych do katalogu GOG.com, w tym między innymi do cieszącej się olbrzymim zainteresowaniem i sukcesem komercyjnym gry No Man's Sky wydanej wraz z globalną premierą w serwisie GOG.com. Mimo to, zdaniem Zarządu CD PROJEKT S.A. założenia strategii w tym zakresie nie zostały osiągnięte. Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania realizacja wyznaczonego celu wciąż pozostaje intencją GOGa, prowadzącego szereg rozmów biznesowych w tym zakresie.

Rozbudowanie GOG Galaxy o funkcje i technologie sieciowe potrzebne do obsługi nowej gry CD PROJEKT RED – technologia GOG Galaxy obsługuje szeroko rozumianą funkcjonalność sieciową gry GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana udostępnionej graczom od 25 października 2016 roku w ramach zamkniętych beta testów.

Wprowadzenie cen i płatności w nowych walutach oraz kolejne lokalne wersje językowe serwisu GOG.com – w 2016 r. uruchomiona została piąta, portugalska wersja językowa serwisu (dedykowana rynkowi brazylijskiemu) oraz wprowadzono obsługę transakcji w dolarach kanadyjskich, frankach szwajcarskich, koronach norweskich, koronach szwedzkich, koronach duńskich oraz w polskich złotych.

Dalsze wsparcie wprowadzonego na początku roku nowego segmentu gier „w trakcie produkcji” („games in development”) – na dzień publikacji sprawozdania w ofercie serwisu znajduje się ponad 20 tytułów „w trakcie produkcji”, w tym między innymi: Divinity: Original Sin 2 i Man O' War.



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: 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 akcję), lub
- za lata 2016-2020 – nie mniej niż 855,5 mln zł zysku netto (9,01 zł na akcję), lub
- za lata 2016-2021 – nie mniej niż 1,09 mld zł zysku netto (11,51 zł na akcję)⁵.

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](#).

Jesteśmy przekonani, że osiągniemy największe sukcesy, jeśli plan biznesowy będzie podążał za wizją kreatywną. Jakość to podstawa naszej długofalowej strategii budowania wartości. Nie szukamy łatwego zarobku ani drogi na skróty. Interesują nas tylko ambitne i wyjątkowe przedsięwzięcia o światowym zasięgu, przy realizacji których nie idziemy na kompromisy. Uwielbiamy przełamywać standardy i ograniczenia oraz udowodniać, że potrafimy robić to, co wielu uważa za niemożliwe. Zawsze chcemy mieć w zasięgu wzroku cel pozornie nieosiągalny. Chcąc tworzyć rzeczy przełomowe i prawdziwie innowacyjne nie boimy się wkraczać na nieznanne obszary, podejmować ryzyko i popełniać błędy. Twórcza ciekawość wymaga odwagi aby pójść o krok dalej niż inni.

⁵ Cele wynikowe określone jako suma skonsolidowanych zysków netto z działalności kontynuowanej w określonych przedziałach czasowych.

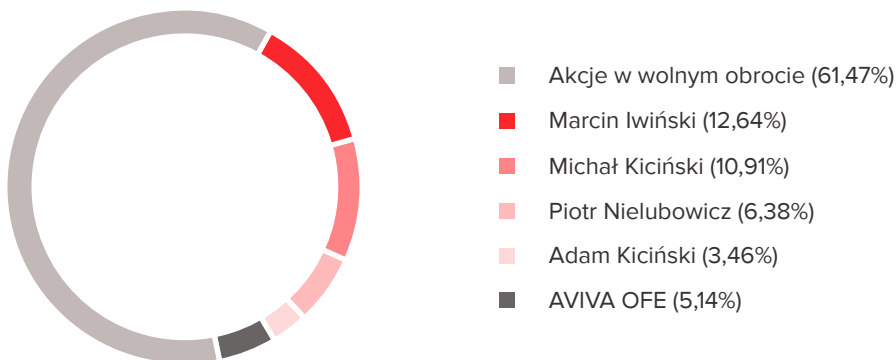
CD PROJEKT S.A. na rynku kapitałowym



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.⁶ a Optimus S.A. oraz zaangażowanymi w transakcje udziałowcami i akcjonariuszami spółek, Optimus nabył 100% udziałów w spółce CDP Investment, a dotychczasowi udziałowcy CDP Investment objęli akcje w Optimus S.A. Formalne połączenie obu spółek nastąpiło w grudniu 2010 r.

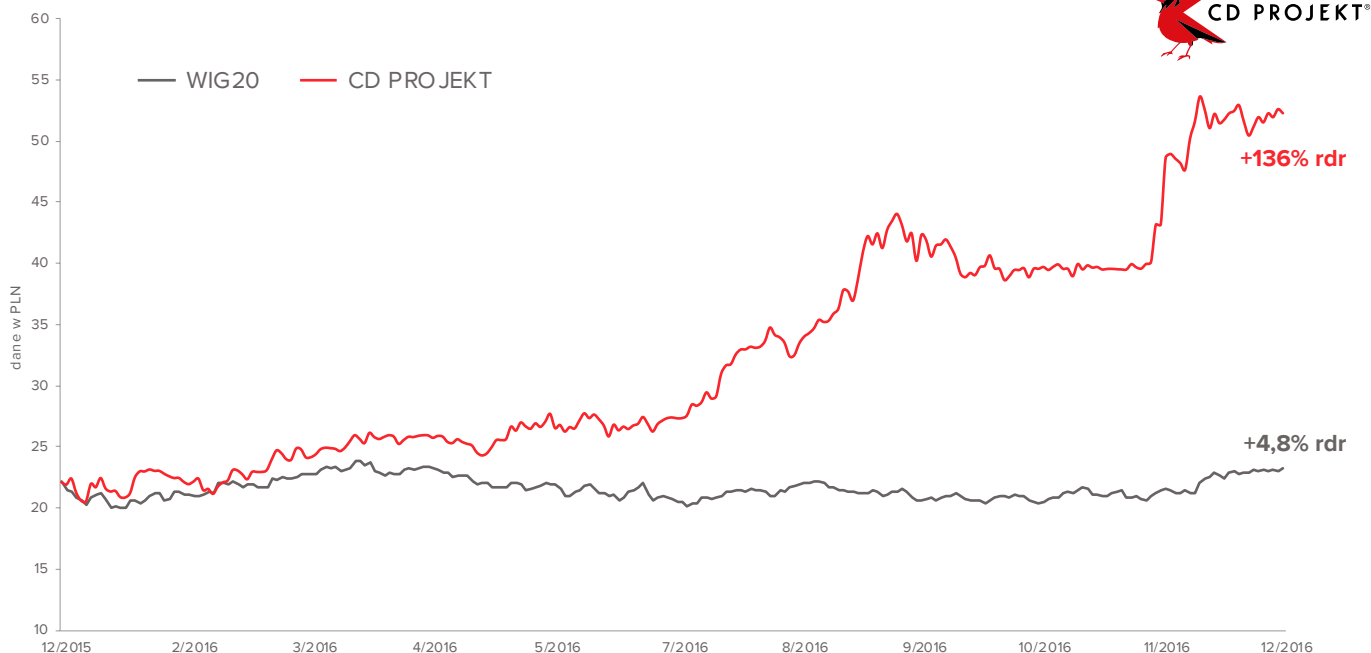
Na Głównym Rynku Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie, w trybie notowań ciągłych, notowanych jest 96 120 000 akcji Spółki. Największymi akcjonariuszami CD PROJEKT S.A. pozostają jej współzałożyciele – Michał Kiciński i Marcin Iwiński. Akcjonariuszami Spółki będącymi jednocześnie Członkami Zarządu i posiadającymi znaczne pakiety akcji są również Adam Kiciński – Prezes Zarządu oraz Piotr Nielubowicz – Wiceprezes ds. Finansowych. W wolnym obrocie (tzw. free float) pozostaje 61,47% akcji CD PROJEKT S.A.

Wykres 1 Akcjonariat Spółki na dzień przekazania niniejszego Sprawozdania do publikacji



W 2016 r. akcje CD PROJEKT S.A. znajdowały się w indeksach WIG30 i WIG40. Udział Spółki w portfelu indeksu WIG30 wyniósł na koniec 2016 r. 0,81%. Zgodnie z komunikatem Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie z dnia 2 marca 2017 roku, CD PROJEKT S.A. znalazł się, po rewizji rocznej indeksu, która miała miejsce 17 marca 2017 r., na pierwszym miejscu listy rezerwowej do indeksu WIG20.

⁶ Nazwa ówczesnej spółki holdingowej historycznej grupy „CD PROJEKT”.

Wykres 2 Notowania akcji CD PROJEKT S.A. w zł i indeksu WIG20 na GPW w 2016 r.

Źródło: Opracowanie własne

W 2016 r. kurs zamknięcia akcji Spółki zmieniał się w przedziale od 20,60 zł (21 stycznia 2016 r.) do 53,68 zł (5 grudnia 2016 r.). Na przestrzeni całego roku 2016 notowania kursu akcji CD PROJEKT wzrosły o 136%, osiągając wartość 52,2 zł na dzień 30 grudnia 2016 r. W tym samym czasie indeks WIG20 zyskał 4,8%. Na 29 marca 2017 r. kapitalizacja giełdowa CD PROJEKT S.A. wyniosła ok. 7 mld zł.

Tabela 1 Kluczowe dane dotyczące akcji CD PROJEKT S.A.

	2016	2015	Zmiana
Zysk netto na akcję z działalności kontynuowanej (w zł)	2,63	3,61	-27,15%
Liczba akcji w obrocie giełdowym (w tys. szt.) na koniec roku	96 120	94 950	–
Najwyższy kurs akcji w roku obrotowym (w zł)	53,68	27,74	93,51%
Najniższy kurs akcji w roku obrotowym (w zł)	20,60	15,85	29,97%
Cena akcji na początek okresu (w zł)	22,15	16,40	35,06%
Cena akcji na koniec okresu (w zł)	52,20	22,15	135,67%
Średnia cena akcji w okresie (w zł)	32,53	22,61	43,89%
Wskaźnik P/E na koniec okresu	20,03	6,14	–
Kapitalizacja na koniec roku (w tys. zł)	5 017 464	2 103 143	138,57%
Średnia dzienna wartość obrotów (w tys. zł)	7 962	6 105	30,42%
Średni dzienny wolumen obrotu (w szt.)	235 292	259 677	-9,39%

Źródło: Spółka

W 2016 r. rekomendacje dla akcji Spółki wydawało 6 biur i domów maklerskich. W sumie w 2016 r. wydano 13 rekomendacji dla akcji Spółki (6 ze wskazaniem „Kupuj”, 5 „Trzymaj” i 2 „Sprzedaj”).

**Działalność Grupy
Kapitałowej CD PROJEKT**

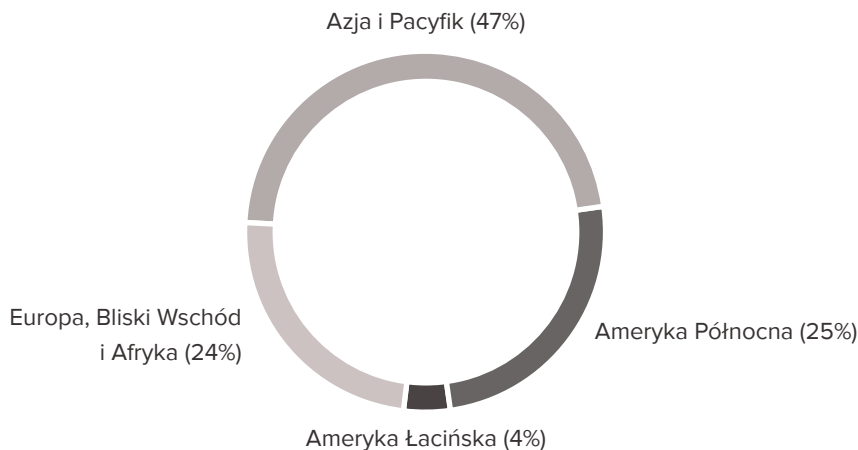


Otoczenie rynkowe – rynek gier na świecie

Według prognoz analityków firmy badawczej Newzoo⁷, wartość globalnego rynku gier wyniosła w 2016 r. 99,6 mld USD i była o 8,6% wyższa niż w 2015 r., kiedy to szacowano ją na 91,8 mld USD. Światowy rynek gier ma w najbliższych trzech latach rosnać średniorocznie w tempie 6,6%, a w 2019 r. osiągnąć wartość 118,6 mld USD.

Analitycy Newzoo szacują, że pod względem terytorialnym, największy udział w rynku gier w 2016 r. miały kraje Azji i Pacyfiku (46,6 mld USD). Wartość rynku gier w tym rejonie wzrosła w ujęciu rok do roku o 10,7%. Największym graczem w rejonie Azji i Pacyfiku pozostają Chiny z rynkiem o szacowanej wartości 24,4 mld USD. Drugie miejsce pod względem wielkości rynku gier zajmuje obszar Ameryki Północnej, który zanotował wzrost o 4,1% rok do roku do 25,4 mld USD. W tym rejonie dominują Stany Zjednoczone z rynkiem o wartości 23,5 mld USD. Obszar Europy, Bliskiego Wschodu i Afryki odpowiada za 24% globalnego rynku gier. Jego wartość w 2016 r. wzrosła rok do roku o 7,3% i osiągnęła 23,5 mld USD.

Wykres 3 Przewidywany udział poszczególnych rejonów świata w globalnym rynku gier (w %) w 2016 r.



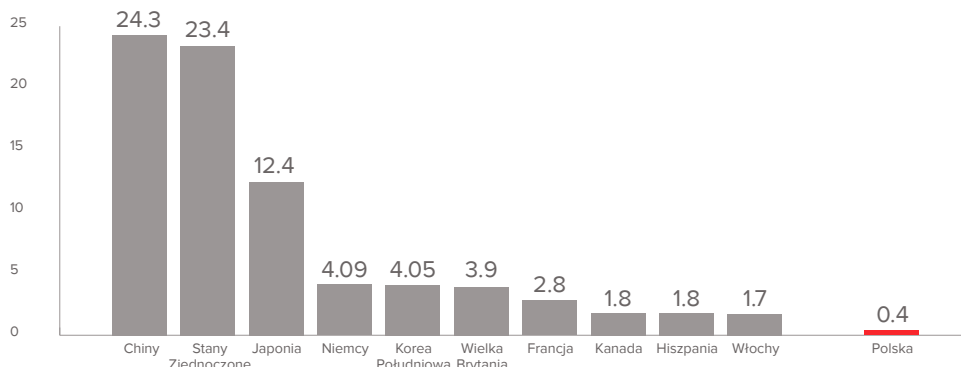
Źródło: Newzoo

Czołówka krajów o największym rynku gier w 2016 r. nie zmieniła się w porównaniu do roku poprzedniego. Największym rynkiem na świecie pozostają Chiny. Przewaga Chin nad Stanami Zjednoczonymi powiększa się – w 2015 r. wynosiła 0,2 mld USD, zaś obecnie szacowana jest już na 0,9 mld USD. Kolejne miejsca zajmują: Japonia (12,4 mld USD), Niemcy (4,09 mld USD) i Korea Południowa (4,05 mld USD).

⁷ 2016 Global Games Market, Newzoo: www.newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37



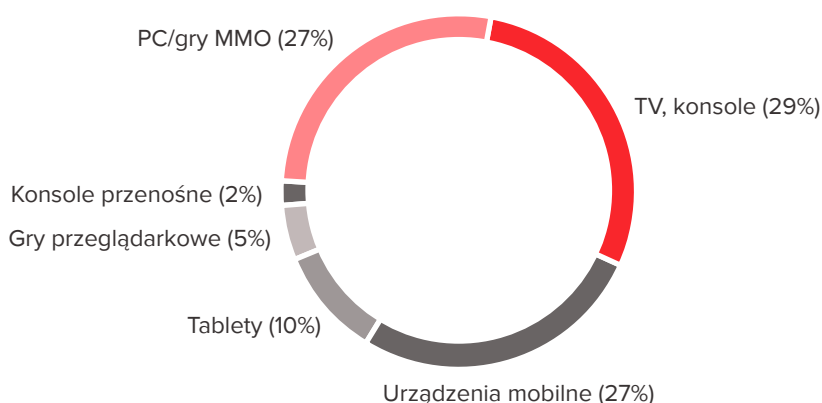
Wykres 4 Największe rynki gier wideo na świecie w 2016 r. (w mld USD)



Źródło: Newzoo

Polska w zestawieniu Newzoo zajmuje 23 miejsce, zaś nasz rynek został wyceniony w 2016 r. na 431 mln USD w porównaniu do 408 mln USD w 2015 r. Wartość polskiego rynku stanowi obecnie 0,43% rynku globalnego.

Wykres 5 Światowy rynek gier w 2016 r. w podziale według urządzenia



Źródło: Newzoo

Obecnie największy udział w globalnym rynku gier stanowią gry konsolowe (29%). Na przestrzeni ostatnich lat wyraźnie wzrósł udział gier na urządzenia mobilne i tablety. W 2016 r. ten segment wart był 36,9 mld USD i stanowił aż 37% całego rynku podczas gdy cztery lata wcześniej – tylko 12,7%. Analitycy przewidują, że w 2019 r. jego wartość może stanowić nawet 45% wartości całego rynku⁸. Jednocześnie rynek gier konsolowych i na komputery PC do 2019 roku będzie utrzymywał stałe tempo wzrostu.

Dynamicznie rozwija się również światowy rynek cyfrowych gier karcianych (CCG – collective cards games). Według raportu opublikowanego przez firmę analityczną Superdata, osiągnie on w 2017 r. wartość 1,4 mld USD⁹. Największy udział w rynku będą miały karcianki dostępne na smartfony i komputery PC. W 2015 r. w gry karciane grało ok. 37 mln graczy na całym świecie.

⁸ The global games market reaches \$99.6 billion in 2016, mobile generating 37%, Newzoo: www.newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37

⁹ Digital Collectible Card Games Report, Superdata: www.superdataresearch.com/market-data/digital-card-games



Najwięcej z nich pochodziło z Azji (10,9 mln), Ameryki Północnej (9,3 mln) i Europy (8,7 mln).

Kolejne lata wzrostów zakładane są przez analityków również w cyfrowej dystrybucji gier (zarówno na PC, jak i na konsole), która to stanowi rosnący fragment rynku. Według danych z raportu PwC „Global entertainment and media outlook 2014-2019¹⁰” obecnie trwa proces migracji konsumentów w kierunku cyfrowej dystrybucji.

Branża gier na świecie – wybrane wydarzenia

W 2016 r. debiutowały ulepszone wersje konsol największych producentów sprzętu do grania. Microsoft wprowadził na rynek konsolę Xbox One S a Sony – PS4 Slim i PS4 Pro. Swoje premiery miał również sprzęt do obsługi wirtualnej rzeczywistości (Virtual Reality – VR) – Oculus Rift produkowany przez Facebook, PlayStationVR od Sony, HTC Vive – HTC i Valve oraz DayDream View stworzony przez Google.

Rok 2016 obfitował w ważne wydarzenia o charakterze biznesowym – wartość transakcji na rynku gier wyniosła 30,3 mld USD, głównie dzięki transakcjom fuzji i przejęć (na łączną kwotę 28,4 mld USD). Wartość ta wzrosła o 77% w porównaniu do roku 2014. Analitycy firmy badawczej Digi-Capital podają, że średnia wartość jednej transakcji na globalnym rynku gier wyniosła w 2016 r. 300 mln USD¹¹.

Branża gier w Polsce

W Polsce branża gier rozwija się bardzo prężnie – według analityków Newzoo polski rynek gier będzie rósł średniorocznie do 2018 r. w tempie 5,4%. W Polsce obecnie w gry gra 13,4 mln osób, podczas gdy, dla porównania, na świecie jest 1,7 mld graczy (w tym 155 mln Amerykanów¹²).

W naszym kraju działa ok. 200 firm produkujących gry, zaś branża zatrudnia 6 tys. pracowników. Przy obecnej dynamice rozwoju sektor gier komputerowych może się stać jednym z czołowych elementów polskiego przemysłu kreatywnego i znakiem rozpoznawczym polskiej gospodarki¹³.

¹⁰ Outlook insights: an analysis of the Global entertainment and media outlook 2015–2019, PwC: www.pwc.com/gx/en/global-entertainment-media-outlook/assets/2015/video-games-key-insights-3-shift-to-digital.pdf

¹¹ Digi-Capital's Games Report 2017: www.gamesindustry.biz/articles/2017-01-26-two-speed-market-drove-over-usd30-billion-in-games-deals-in-2016

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

¹³ Kondycja polskiej branży gier wideo 2015, Krakowski Park Technologiczny: www.kpt.krakow.pl/wp-content/uploads/2015/09/Raport_A4_Web.pdf



Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Na koniec 2016 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT składała się z jednostki dominującej CD PROJEKT S.A. i 3 spółek zależnych – GOG Ltd., GOG Poland sp. z o. o. i CD PROJEKT Inc.

Wykres 6 Grupa Kapitałowa CD PROJEKT



29 listopada 2016 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki przyjęło Plan połączenia spółek CD PROJEKT S.A. (Spółka Przejmująca) i CD PROJEKT Brands S.A. (Spółka Przejmowana, w 100% zależna od CD PROJEKT S.A.), ogłoszony wcześniej raportem bieżącym nr 33/2016.

Połączenie odbyło się bez podwyższania kapitału zakładowego i wydawania akcji Spółki Przejmującej w zamian za akcje Spółki Przejmowanej, ponieważ akcje Spółki Przejmowanej należały w całości do Spółki Przejmującej. Połączenie zostało zarejestrowane w Krajowym Rejestrze Sądowym 30 grudnia 2016 r. Połączenie umożliwiło kumulację możliwości produkcyjnych i wydawniczych w ramach jednego podmiotu, a także sprawowanie bezpośredniej kontroli nad istniejącymi (The Witcher) i powstającymi (GWINT/GWENT) znakami produktowymi, dotychczas zarządzanymi odrębnie przez należący całkowicie do Spółki podmiot zależny. Połączenie powinno przyczynić się do uproszczenia realizowanych procesów biznesowych oraz sytuacji formalnej związanej z działalnością Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i posiadanymi zasobami związanymi z produkcją, wydawaniem gier a także budową wartości marek należących do Grupy.

Tabela 2 Opis podstawowej działalności spółki matki i spółek zależnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 31.12.2016 r.



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

Źródło: Spółka

Wszystkie spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT istniejące na dzień 31 grudnia 2016 roku objęte były pełną konsolidacją. Szczegółowe informacje na ten temat znajdują się w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2016 r.

W związku z rozszerzeniem działalności operacyjnej Spółki poprzez rozpoczęcie prac mających na celu wydanie gry GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana w Chińskiej Republice Ludowej, (o czym Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 25/2016 z dnia 8 lipca 2016 roku) Zarząd CD PROJEKT S.A., po dalszym rozpoznaniu potencjału rynku chińskiego oraz potrzeb w zakresie bezpośredniej obecności na tym rynku, podjął decyzję o utworzeniu w roku 2017 spółki zależnej z siedzibą w Szanghaju. Celem powołania nowego podmiotu w ramach Grupy CD PROJEKT jest otwarcie biura i stworzenie warunków funkcjonowania lokalnego zespołu, który będzie koordynował działania wydawnicze i promocyjne własnych produktów – w tym w szczególności w najbliższym czasie gry GWINT – na terenie Chińskiej Republiki Ludowej. Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania proces otwierania spółki w Chinach jest w trakcie realizacji i nie został jeszcze ukończony.



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

W 2016 r. działalność Grupy Kapitałowej prowadzona była w dwóch segmentach biznesowych:

- CD PROJEKT RED,
- GOG.com

oraz w segmencie technicznym – Inne, którego zadaniem jest wsparcie segmentów biznesowych i koordynacja ich działań.

W związku ze zmianą faktycznego profilu działalności Grupy, między innymi w konsekwencji wydzielenia poza Grupę działalności prowadzonej przez cdp.pl sp. z o.o. wraz ze sprzedażą pakietu kontrolnego udziałów w tym podmiocie oraz znacznego wzrostu skali działania segmentu CD PROJEKT RED, szereg procesów realizowanych dotychczas w segmencie Inne na rzecz pozostałych segmentów biznesowych została w ostatnich kwartałach efektywnie zintegrowana w ramach wspólnych struktur organizacyjnych CD PROJEKT S.A., której działalność biznesowa była dotychczas prezentowana w ramach segmentu CD PROJEKT RED. Tym samym Zarząd Spółki podjął decyzję o zaprzestaniu od dnia 1 stycznia 2017 roku osobnej prezentacji wyników segmentu CD PROJEKT RED oraz Inne. Tym samym począwszy od 1 stycznia 2017 roku działalność Grupy CD PROJEKT będzie realizowana i prezentowana w ramach sprawozdawczości finansowej w ramach dwóch wydzielonych segmentów biznesowych: CD PROJEKT RED oraz GOG.com obejmujących łącznie całość faktycznej działalności Grupy.

Segment CD PROJEKT RED

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 gier CD PROJEKT RED realizowana jest przez Spółkę 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 2016 r. uzyskiwała przychody ze sprzedaży gier Wiedźmin, Wiedźmin 2, Wiedźmin 3 wraz z dwoma dodatkami: Serca z Kamienia, Krew i Wino a także z szeregu wprowadzonych na rynek produktów towarzyszących.

Ponadto, 25 października 2016 r. Spółka uruchomiła zamknięte beta testy GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej, która jest dostępna w modelu „Gra jako serwis”. GWINT jest grą sieciową F2P z wbudowanymi mikropłatnościami, dostępną w trybie rozgrywki wieloosobowej. Głównym źródłem przychodów w GWINCIE jest sprzedaż dodatkowych zestawów kart (beczek) a w przyszłości także sprzedaż tzw. vanity items (np. animowane wersje kart) i wielogodzinnych kampanii jednoosobowych.

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, oprócz wymienionych wcześniej tytułów, znajduje się także Wiedźmin 3: Dziki Gon, którego premiera odbyła się 19 maja 2015 r. oraz dwa dodatki do Wiedźmina 3 – Serca z Kamienia (premiera 13 października 2015 r.) i Krew i Wino (debiut 31 maja 2016 r.). W czerwcu 2016 r. Spółka ogłosiła publicznie nowy produkt wywodzący się z wiedźmińskiego uniwersum – sieciową grę karcianą z wbudowanymi mikropłatnościami – GWINT. 25 października 2016 r. gra weszła w fazę tzw. zamkniętych beta testów. Na wiosnę 2017 r. Spółka planuje zakończenie etapu zamkniętej bety i przejście do kolejnej fazy publicznych testów GWINTA.

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. Kompedium o świecie gier, dwie serie figurek z postaciami z gry oraz gadżety i ubrania z wiedźmińskiego uniwersum sprzedawane między innymi przez międzynarodowy sklep internetowy www.witcherstore.com. Ścieżki dźwiękowe muzyki z trzech części wiedźmińskiej trylogii oraz GWINTA dostępne są m.in. na platformach Spotify, Apple Music i Google Play Music.

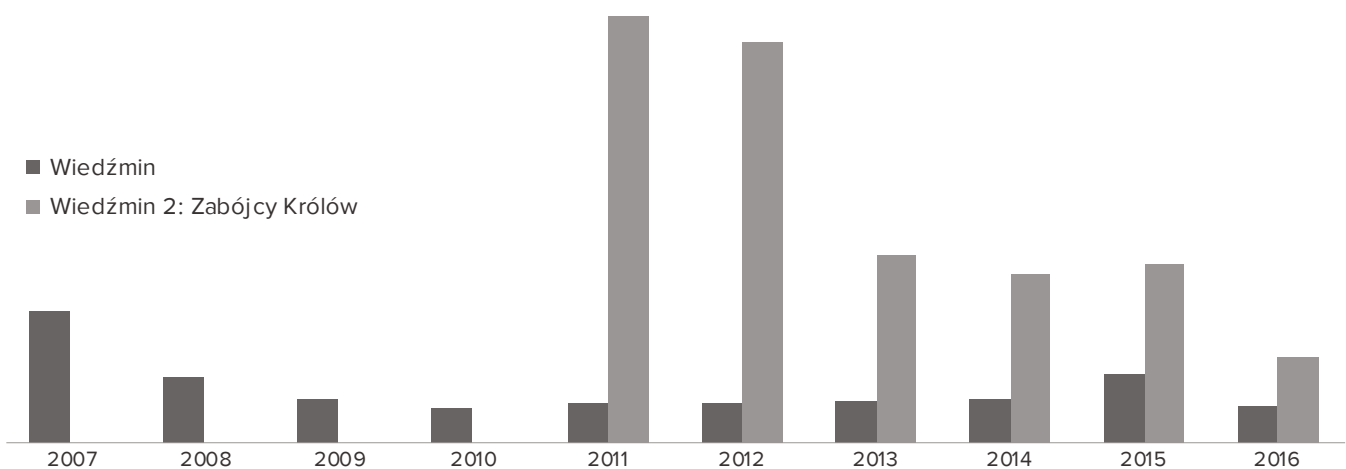


Kluczowe źródła przychodów

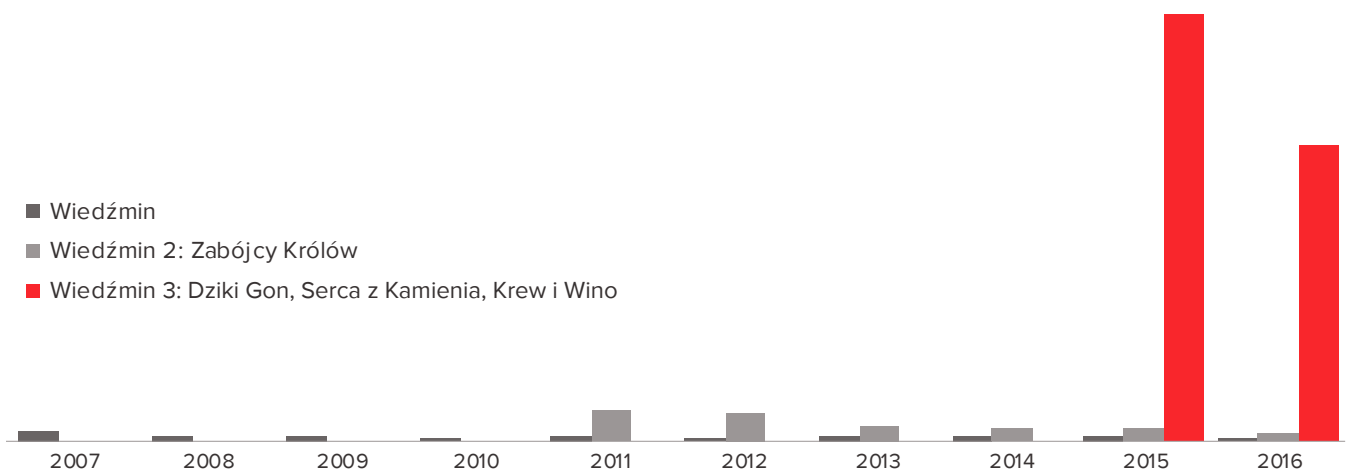
W 2016 r. podstawowym źródłem przychodów uzyskanych w ramach segmentu CD PROJEKT RED była sprzedaż gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, także w Edycji Gry Roku (debiut wydania w sierpniu 2016 r.), realizowana zarówno w formie przychodów z tytułu udzielonych licencji, jak i sprzedaży fizycznych egzemplarzy gry. 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, co zostało przedstawione na wykresach 9 i 10 poniżej.

Wykres 7 Przychody ze sprzedaży Wiedźmina i Wiedźmina 2: Zabójcy Królów w latach 2007-2016



Wykres 8 Przychody ze sprzedaży Wiedźmina, Wiedźmina 2: Zabójcy Królów i Wiedźmina 3: Dziki Gon wraz z dodatkami w latach 2007-2016



Źródło: Spółka

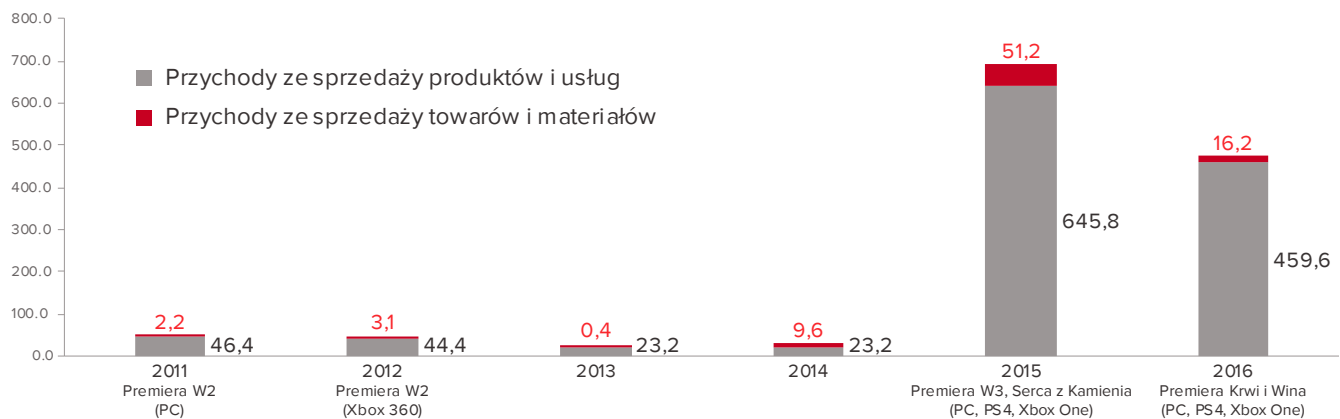


Sprzedaż produkcji CD PROJEKT S.A. realizowana jest na podstawie kilkudziesięciu długookresowych umów licencyjnych i dystrybucyjnych z wydawcami i dystrybutorami z całego świata (np. Warner Bros. Home Entertainment, VALVE Corporation, GOG Ltd., BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S.) oraz z Polski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

Wraz z rozpoczęciem zamkniętych beta testów GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej w październiku 2016 r. Spółka rozpoczęła realizację przychodów z tytułu mikropłatności, polegających na zakupie przez graczy zestawów kart. Docelowo, CD PROJEKT RED planuje uzyskiwać przychody m.in. również ze sprzedaży wielogodzinnych kampanii jednoosobowych.

Spółka w 2016 r. uzyskiwała ponadto 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, figurek, ubrań i gadżetów dla graczy.

Wykres 9 Przychody z segmentu CD PROJEKT RED w latach 2011-2016 (w mln 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 2016 r. największymi odbiorcami CD PROJEKT RED byli:

- odbiorca I – 149 708 tys. zł, co stanowiło 25,6% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy. Odbiorca I nie jest podmiotem powiązany z CD PROJEKT S.A., ani z jej spółkami zależnymi,
- odbiorca II – 61 886 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 III – 59 000 tys. zł, co stanowiło 10,1% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy. Odbiorca III 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

W związku z premierą drugiego dodatku do Wiedźmina 3: Dziki Gon – Krew i Wino, aktywności marketingowe i PR w pierwszych miesiącach 2016 r. skupiły się na przygotowaniu i realizacji kampanii reklamowej promującej dodatek. 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.

Dodatek Krew i Wino zebrał doskonałe recenzje krytyków i dziennikarzy branżowych. W serwisie Metacritic średnia ocen dodatku z poszczególnych platform wynosi obecnie – 92/100 na PC, 91/100 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.

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.

Do tej pory dodatek Krew i Wino zdobył ponad 60 nagród na całym świecie, z czego 10 to nagrody Gry Roku (GOTY). Podczas Golden Joystick Awards w listopadzie 2016 r. produkcja została uhonorowana prestiżowymi nagrodami w 3 kategoriach: Najlepsza Fabuła, Najlepsza Grafika i Najlepszy Aktor, zaś CD PROJEKT RED otrzymał nagrodę Studia Roku. Z kolei w grudniu 2016 r., podczas ceremonii wręczenia nagród The Game Awards, dodatek Krew i Wino został uznany za najlepszą Grę Role-Playing w 2016 r.

Wydarzenia związane z GWINTEM: Wiedźmińską Grą Karcianą

W czerwcu 2016 r., dzień przed rozpoczęciem największych targów gier na świecie – E3 w Los Angeles, USA, na konferencji Xbox One poświęconej najważniejszemu produktom na tę konsolę CD PROJEKT oficjalnie ogłosił, że pracuje obecnie nad GWINTEM: Wiedźmińską Grą Karcianą. Jednocześnie, wraz z zapowiedzią gry uruchomiona została jej oficjalna strona internetowa (www.playgwent.com), a także zapisy do zamkniętych beta testów, które rozpoczęły się 25 października 2016 r.

W kolejnych miesiącach 2016 roku aktywność marketingowa i PR studia CD PROJEKT RED koncentrowała się na promocji gry GWINT. Głównym celem była dalsza budowa świadomości nowej marki wśród graczy w kluczowych terytoriach (m.in. Stany Zjednoczone, Niemcy, Rosja, Polska, Wielka Brytania, Brazylia, Kanada, Francja, Australia) i zachęcanie ich do zarejestrowania się do zamkniętych beta testów gry. Kluczową rolę w tym procesie odegrała globalna kampania medialna, prowadzona głównie w mediach społecznościowych, a także udział w różnego rodzaju imprezach, w czasie których GWINT prezentowany był graczom oraz przedstawicielom mediów z całego świata.

W dniach 22-26 sierpnia 2016 roku studio CD PROJEKT RED prezentowało GWINTA: Wiedźmińską Grę Karcianą na największych targach gier i rozrywki w Europie – gamescom 2016 w Kolonii. Gra była pokazywana na stoisku biznesowym oraz w strefie publicznej, dostępnej dla wszystkich zwiedzających. Dwa stoiska GWINTA odwiedziło blisko 10 tysięcy osób. GWINT prezentowany był również na targach Brasil Game Show 2016 w Sao Paulo i Igrimir 2016



w Moskwie. Stoiska dostępne dla publiczności na obu tych wydarzeniach odwiedziło łącznie 25 tys. osób. GWINT pokazywany był również w trakcie październikowych targów Warsaw Games Week w Warszawie.

Ważnym biznesowym wydarzeniem w 2016 roku było nawiązanie współpracy pomiędzy studiem CD PROJEKT RED i GAEA, jednym z najszybciej rozwijających się chińskich dostawców interaktywnej rozrywki. Nawiązana współpraca ma na celu wydanie gry GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana w Chinach. Współpraca z GAEA umożliwi CD PROJEKT RED szeroko zakrojone działania wydawnicze, lokalizacyjne, promocyjne i sprzedażowe na nowym dla CD PROJEKT, olbrzymim rynku chińskim.

GWINT, pozostający wciąż w fazie zamkniętych beta testów, otrzymał do dnia publikacji niniejszego sprawozdania 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.

16 marca 2017 r. w komunikacie prasowym Spółka zapowiedziała GWENT Challenger, pierwszy oficjalny turniej gry GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana, który jest organizowany we współpracy z ESL (Electronic Sports League). W kwalifikacjach do turnieju weźmie udział łącznie 512 graczy. Czterech najlepszych zmierzy się w finałach ze znanymi wśród międzynarodowej społeczności graczy profesjonalistami – Trumpem (Jeffrey Shih), Lifecoachem (Adrian Koy), Noxiousem (Kacem Khilaji) oraz ppd (Peter Dager). Łączna pula nagród przewidziana w turnieju to 100 tys. dol. Kwalifikacje rozpoczną się 8 kwietnia 2017 r.

Wsparcie sprzedaży gry Wiedźmin 3: Dziki Gon

Łącznie gra Wiedźmin 3: Dziki Gon zdobyła ponad 800 nagród i wyróżnień w tym ponad 250 tytułów Gry Roku. Część z nagród przyznana została produkcji CD PROJEKT RED w 2016 roku. W styczniu gra Wiedźmin 3: Dziki 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 2016 r., 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.

21 stycznia 2016 r., w ramach wstecznej kompatybilności z konsolą Xbox 360, użytkownikom konsoli Xbox One udostępniona została gra Wiedźmin 2: Zabójcy Królów.

Wiedźmin 3: Dziki Gon – Edycja Gry Roku (GOTY)

Ważnym obszarem działalności studia z perspektywy marketingowej i wydawniczej w 2016 roku była premiera Wiedźmina 3: Dziki Gon – Edycji Gry Roku (Game of The Year – GOTY), zbiorczego wydania gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, obejmującego jej podstawową edycję, wszystkie DLC i dwa dodatki – Serca z Kamienia oraz Krew i Wino. Przy okazji premiery, w dniu 30 sierpnia 2016 r., studio zaprezentowało specjalnie przygotowany na tę okazję zwiastun GOTY. Premierze Edycji Gry Roku towarzyszyła m.in. globalna kampania mediowa oraz sprzedażowa, która obejmowała wsparcie zarówno fizycznej, dostępnej m.in. w największych sieciach handlowych, jak i cyfrowej wersji gry, dostępnej na najpopularniejszych platformach cyfrowej dystrybucji, takich jak

GOG.com, Steam, PlayStation Store oraz Xbox Store. Wydana na koniec sierpnia 2016 r. Edycja Gry Roku była podstawowym produktem Spółki w okresie gwiazdkowym minionego roku.



Pozostałe osiągnięcia

Do końca 2016 r. gry z trylogii wiedźmińskiej: Wiedźmin, Wiedźmin 2: Zabójcy Królów i Wiedźmin 3: Dziki Gon sprzedały się łącznie w ponad 25 mln egzemplarzy.¹⁴

6 grudnia 2016 r. serwis muzyczny Spotify ogłosił, że w 2016 roku polskim artystą najczęściej słuchanym przez jego użytkowników był Marcin Przybyłowicz – kompozytor muzyki do Wiedźmina 3, obu dodatków do niego oraz do GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej.

Segment GOG.com

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, rosyjskiej i 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 od 2016 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 1900 tytułów od blisko 440 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,

¹⁴ Liczba sprzedanych egzemplarzy nie uwzględnia Serc z Kamienia oraz Krwi i Wina – dodatków do Wiedźmina 3: Dziki Gon.



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.

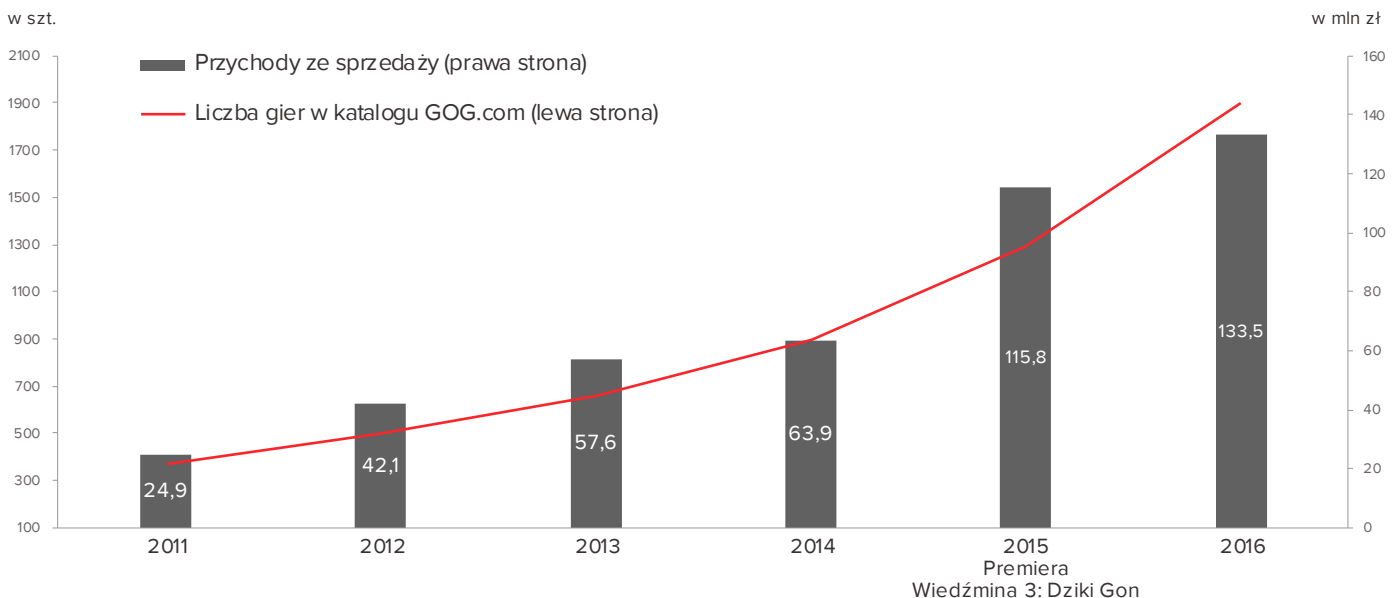
Za pośrednictwem serwisu GOG.com Grupa sprzedaje bezpośrednio klientom detalicznym również własne produkty, tj. gry Wiedźmin, Wiedźmin 2: Zabójcy Królów, Wiedźmin 3: Dziki Gon, dodatki do niego – Serca z Kamienia oraz Krew i Wino (także w wersji Edycji Gry Roku) oraz The Witcher Adventure Game. Ponadto dzięki obsłudze szeroko rozumianych funkcji sieciowych gry GWINT z wykorzystaniem technologii GOG Galaxy, sprzedaż do użytkowników GWINTA w wersji PC realizowana jest za pośrednictwem rozwiązań sprzedażowych i płatnościowych platformy GOG.com.

Kluczowe źródła przychodów

Na poziom przychodów osiągniętych 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 grona dostawców gier 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.

W 2015 r. znaczący wpływ na poziom przychodów w segmencie GOG.com miała premiera Wiedźmina 3: Dziki Gon zaś w roku 2016 premiera dodatku Krew i Wino.

Wykres 10 Przychody ze sprzedaży w segmencie GOG.com i liczba gier w katalogu GOG.com

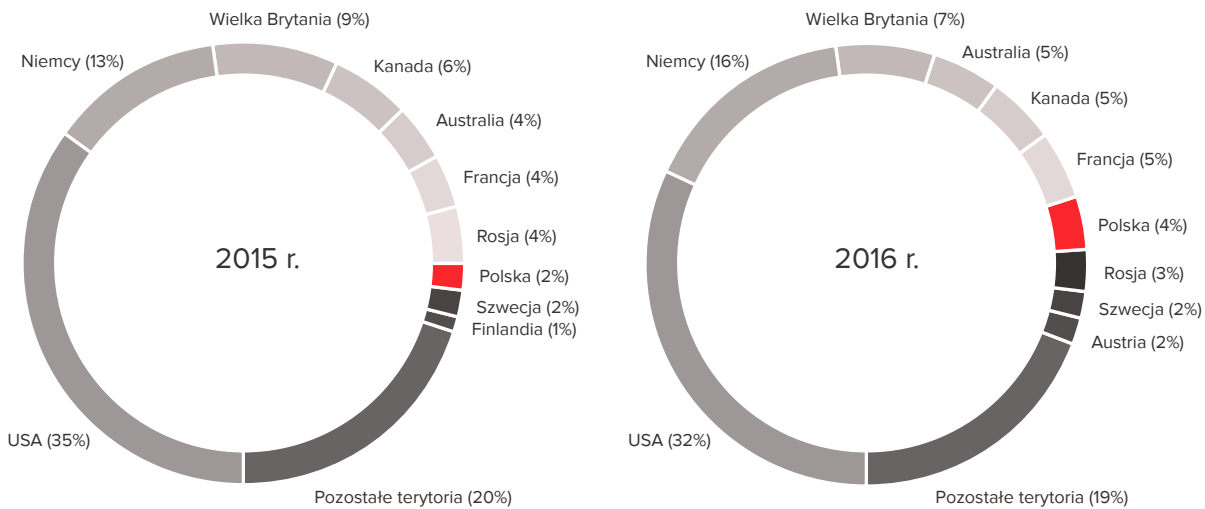


Kluczowi odbiorcy i dostawcy

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



Wykres 11 Sprzedaż GOG.com w 2015 r. i w 2016 r. w ujęciu wartościowym – struktura terytorialna



W 2016 r., podobnie jak rok wcześniej, największy udział w sprzedaży GOG.com stanowili gracze pochodzący ze Stanów Zjednoczonych (32%), choć odsetek ten zmniejszył się w porównaniu do 2015 r. o 3 p.p. Na kolejnych miejscach znalazły się: Niemcy (wzrost z 13% w 2015 r. do 16% w 2016 r.), Wielka Brytania (odpowiednio spadek o 2 p.p. z 9% do 7%) i Australia (wzrost o 1 p.p. z 4% do 5% w 2016 r.). Zanotowano również wzrost sprzedaży do graczy z Polski – odpowiednio z 2% do 4%. 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 2016 r. gry sprzedawane przez GOG Ltd. pochodziły od blisko 440 dostawców, a skala zakupów od żadnego z nich nie przekroczyła 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej.

Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe

Nowe inicjatywy

W styczniu 2016 r. GOG.com wkroczył na rosnący rynek sprzedaży „gier w produkcji” („games in development”). Inicjatywa ta spotkała się z pozytywnym odbiorem zarówno wśród graczy, jak i w mediach branżowych. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania GOG.com oferuje ponad 20 tytułów „in development” – w tym Divinity Original Sin II, We Hapy Few, Everspace czy Factorio. Do tej pory tytuły takie jak: Starbound, Curious Expeditions, Ashes of the Singularity, czy Solus Project z powodzeniem wyszły z programu i osiągnęły status pełnej premiery.

1 czerwca 2016 r. 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 Edition, Saints Row 2 oraz Mount & Blade. Inicjatywa została bardzo pozytywnie odebrana zarówno przez użytkowników GOG.com oraz dziennikarzy i była kontynuowana w kolejnych miesiącach 2016 r.

5 maja 2016 r. 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.



24 sierpnia 2016 r. GOG.com z powodzeniem uruchomił portugalską wersję swojego serwisu dedykowaną na rynek brazylijski, z lokalnymi metodami płatności, wsparciem technicznym dla graczy w rodzimym języku oraz wyrażonymi w realach cenami gier dostosowanymi do specyfiki brazylijskiego rynku.

W 3 kwartale 2016 r., w celu jeszcze lepszej obsługi klientów i obniżenia kosztów transakcyjnych, platforma rozszerzyła dostępne metody płatności o funkcjonalność portfela – „GOG Wallet”. Nowa usługa umożliwiła transfer środków pieniężnych na konto użytkownika serwisu do wykorzystania w czasie zakupów na www.gog.com.

Ponadto w 4 kwartale 2016 roku GOG.com zintensyfikował współpracę ze znanymi streamerami udostępniającymi swoje materiały w serwisach typu youtube.com czy twitch.com. Współpraca ta ma na celu budowanie świadomości marki serwisu oraz w konsekwencji pozyskanie nowych użytkowników serwisu GOG.com.

22 marca 2017 r. GOG.com poinformował, że GOG Galaxy, opcjonalna aplikacja do obsługi gier, ułatwiająca ich zakup i aktualizację oraz umożliwiająca rozgrywki sieciowe pomiędzy graczami korzystającymi z różnych platform do gry, zakończy okres beta testów i otrzyma największą aktualizację oprogramowania. GOG Galaxy Update 1.2. wprowadza m.in. możliwość zapisywania stanu gry w chmurze, pozwala dostosować Klienta do własnych potrzeb, zmniejsza zapotrzebowanie na zasoby systemowe dzięki nowemu stanowi hibernacji oraz wprowadza szereg innych, oczekiwanych przez graczy funkcjonalności.

Najważniejsze wydarzenia wydawnicze w 2016 r.

Najważniejszym wydarzeniem wydawniczym w 2016 r. na GOG.com była premiera drugiego i ostatniego dodatku do gry Wiedźmin 3: Dziki Gon – Krew i Wino, który zebrał doskonałe recenzje od prasy i użytkowników.

Najgłośniejszą premierą na platformie w 3 kwartale 2016 r. była jedna z najbardziej wyczekiwanych gier 2016 roku – No Man’s Sky. Istotnym wydarzeniem było również rozpoczęcie przedsprzedaży kolejnej dużej produkcji na GOG.com – Shadow Warrior 2. Aspekty sieciowe gry zostały oparte na platformie GOG Galaxy, z pełnym wsparciem dla funkcjonalności Crossplay, co pozwoliło na rozgrywkę między graczami platformy GOG.com i Steam.

W ostatnim kwartale 2016 r. pojawiły się także wyczekiwane przez graczy premiery, m.in.: Shadow Warrior 2 (Devolver Digital), Tyranny (Paradox Interactive) czy Shadow Tactics: Blades of the Shogun (Daedalic Entertainment). Natomiast inicjatywa „Games in Development” poszerzyła się o Divinity: Original Sin 2 – kontynuację bardzo dobrze przyjętej gry RPG od Larian Studios.

Prace nad GWINTEM: Wiedźmińską Grą Karciana

W 2016 r. GOG Poland sp. z o.o. (w ramach konsorcjum) współpracował ze studiem CD PROJEKT RED nad produkcją gry GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana. GOG Poland sp. z o.o. przyjął w konsorcjum rolę operatora platformy odpowiadając za dedykowane usługi sieciowe oraz infrastrukturę serwerową funkcjonującą w grze, a także wspólnie z CD PROJEKT RED za przyszłe wsparcie dla graczy. Studio CD PROJEKT RED odpowiada z kolei za zaprojektowanie, produkcję i rozwój szeroko rozumianej rozgrywki, realizację sprzedaży za pośrednictwem poszczególnych platform oraz marketing projektu.

Aktywne wsparcie sprzedaży

Oprócz podejmowanych nowych inicjatyw, sprzedaż gier na GOG.com w 2016 r. wspierana była przez organizowane czasowe wyprzedaże, które wpisały się na stałe w coroczny kalendarz akcji promocyjnych. Aby zachęcić graczy do udziału w promocjach i wzmocnić ich zaangażowanie, GOG.com zastosował elementy programu gamifikacji (polegające m.in. na możliwości zbierania punktów doświadczenia umożliwiających odblokowanie darmowych gier). Nowa



forma promocji została entuzjastycznie przyjęta przez media branżowe i graczy jako ciekawa alternatywa dla pozbawionych towarzyszących wydarzeń wyprzedaży na innych platformach. Sezonowe wyprzedaże zostały również wykorzystane przez GOG do reaktywacji inicjatywy „GOG Connect”.

Inne

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

Na mocy postanowień zawartej w dniu 19 listopada 2014 roku umowy pomiędzy Spółką a członkami zarządu spółki cdp.pl sp. z o.o. i spółką cdp.pl., o której Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 19/2014 z dnia 26 listopada 2014 roku, w dniu 15 września 2016 roku doszło do sprzedaży na rzecz cdp.pl 29 należących do CD PROJEKT S.A. udziałów w kapitale zakładowym cdp.pl, w celu ich umorzenia. Równocześnie w dniu 15 września 2016 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Wspólników spółki cdp.pl podjęło uchwałę, na mocy której nabyte udziały postanowiono umorzyć, obniżając w konsekwencji kapitał zakładowy spółki po przeprowadzeniu obligatoryjnego w tym wypadku postępowania konwokacyjnego. W wyniku przedmiotowej transakcji zbycia udziałów, CD PROJEKT S.A. posiada obecnie 16 udziałów w kapitale zakładowym cdp.pl, co po dokonaniu umorzenia sprzedanych wcześniej udziałów stanowi ok. 3,11% ogólnej liczby głosów w kapitale zakładowym cdp.pl.

Zdarzenia po dacie bilansu

16 marca 2017 r. Spółka zapowiedziała GWENT Challenger – pierwszy oficjalny turniej gry GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana, organizowany we współpracy z ESL (Electronic Sports League). Więcej informacji na temat wydarzenia znajduje się w podrozdziale „Wydarzenia związane z GWINTEM: Wiedźmińską Grą Karcianą” w niniejszym sprawozdaniu.

W związku z rozszerzeniem działalności operacyjnej Spółki poprzez rozpoczęcie prac mających na celu wydanie gry GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana w Chińskiej Republice Ludowej, (o czym Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 25/2016 z dnia 8 lipca 2016 roku) Zarząd CD PROJEKT S.A. podjął decyzję o utworzeniu w roku 2017 spółki zależnej z siedzibą w Szanghaju. Celem powołania nowego podmiotu w ramach Grupy CD PROJEKT jest otwarcie biura i stworzenie warunków funkcjonowania lokalnego zespołu, który będzie koordynował działania wydawnicze i promocyjne własnych produktów – w tym w szczególności w najbliższym czasie gry GWINT – na terenie Chińskiej Republiki Ludowej. Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania proces otwierania spółki w Chinach jest w trakcie realizacji i nie został jeszcze ukończony.

20 marca 2017 r. CD PROJEKT S.A. głosami specjalistów polskiego rynku kapitałowego został wybrany Giełdową Spółką Roku 2016 r. w prestiżowym rankingu organizowanym corocznie przez Puls Biznesu, ogólnopolski dziennik o tematyce gospodarczej. Spółka zdobyła nagrodę główną po raz drugi z rzędu. CD PROJEKT S.A. otrzymał również pierwsze miejsce w kategoriach „Innowacyjność” i „Perspektywy Rozwoju”. Spółka zdobyła też nagrodę za drugie miejsce w kategoriach „Kompetencje zarządu”, „Relacje z inwestorami” oraz „Sukces w ubiegłym roku”. Dodatkowo, CD PROJEKT S.A. został wyróżniony tytułem „Mistrza GPW 2016” przyznawanym przez użytkowników portali pb.pl i bankier.pl.



22 marca 2017 r. GOG.com poinformował, że GOG Galaxy, opcjonalna aplikacja do obsługi gier, ułatwiająca ich zakup i aktualizację oraz umożliwiająca rozgrywki sieciowe pomiędzy graczami korzystającymi z różnych platform do gry, zakończy okres beta testów i otrzyma największą aktualizację oprogramowania. GOG Galaxy Update 1.2. wprowadza m.in. możliwość zapisywania stanu gry w chmurze, pozwala w pełni dostosować Klienta do własnych potrzeb, zmniejsza zapotrzebowanie na zasoby systemowe dzięki nowemu stanowi hibernacji oraz wprowadza szereg innych, oczekiwanych przez graczy funkcjonalności. Więcej informacji na temat aktualizacji GOG Galaxy znajduje się na stronie internetowej www.gog.com/galaxy.

Wraz z publikacją niniejszego sprawozdania Spółka zapowiedziała rozpoczęcie technicznych beta testów gry GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana na konsolę PlayStation 4. Testy rozpoczną się, 31 marca a zakończą 3 kwietnia. Będzie to dla graczy pierwsza okazja, by zagrać w wiedźmińską karciankę na PlayStation 4.

W dniu 24 stycznia 2017 r. Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy XII Wydział Gospodarczy KRS, zarejestrował zmianę statutu Spółki przyjętą uchwałą Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy z dnia 5 grudnia 2016 r., o podjęciu której Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 46/2016 z tego samego dnia. Dokonana zmiana objęła wprowadzenie ograniczenia prawa głosu w sytuacji przekroczenia przez akcjonariusza (lub grupę akcjonariuszy) progu 20% ogólnej liczby głosów. Szczegółowe uzasadnienie do tak wprowadzonej zmiany Spółka przedstawiła w raporcie bieżącym nr 36/2016 z dnia 26 października 2016 r.

Informacje dotyczące sezonowości lub cykliczności działalności

CD PROJEKT RED

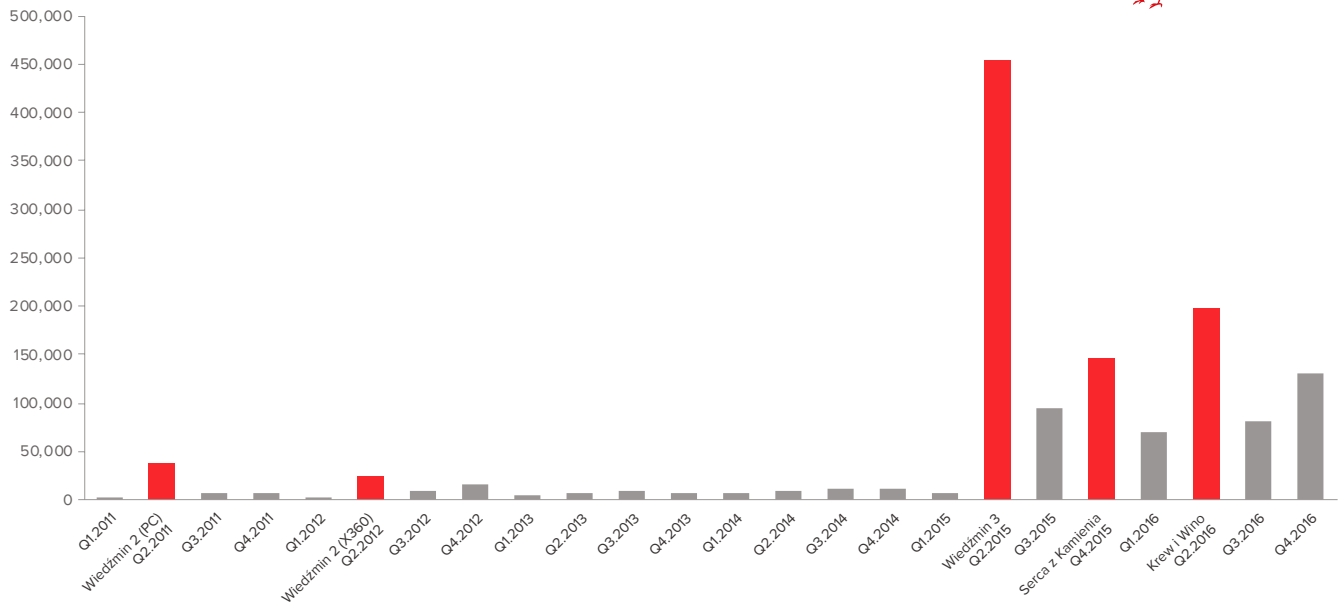
Cykl produkcji gry komputerowej realizowanej przez segment CD PROJEKT RED wynosi zwykle od 2 do 4 lat. Standardowo pierwsze prace produkcyjne nad kolejną grą rozpoczynane są jeszcze przed zakończeniem produkcji i premierą rynkową poprzedniej gry. Premiera gry Wiedźmin 2 na komputery PC miała miejsce 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: Dzikie Gon miało 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 oraz wydania gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon w Edycji Gry Roku (GOTY – Game of the Year), której sprzedaż rozpoczęła się w sierpniu 2016 r.

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. Docelowo gra będzie dostępna zarówno w trybie wieloosobowym jak i w formie kampanii jednoosobowych.

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



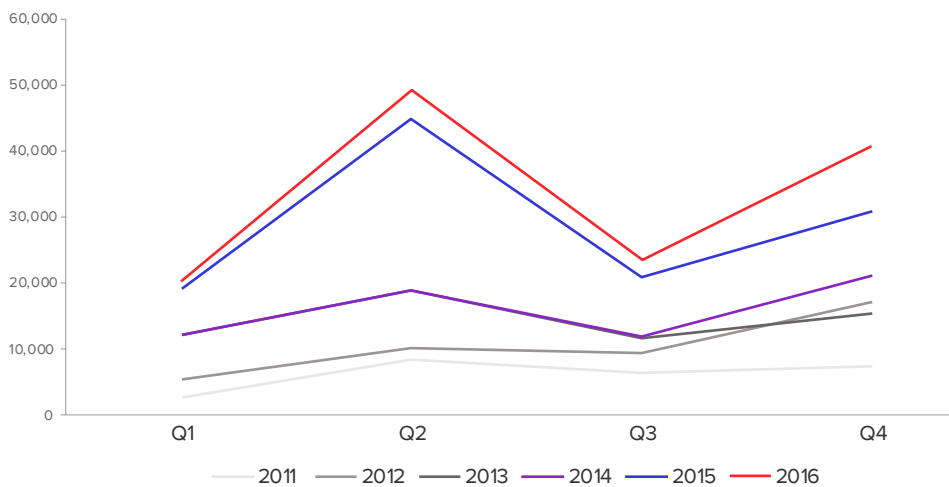
Wykres 12 Kwartały premierowe segmentu CD PROJEKT RED – sprzedaż (w tys. zł) w latach 2011-2016



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 13 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 Krew 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 niniejszego sprawozdania.

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

W perspektywie najbliższego i kolejnych kwartałów 2017 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: 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 oraz od podtrzymywania zainteresowania nią wśród graczy i dziennikarzy mediów branżowych. Istotne dla realizacji tego celu będzie wzbogacanie rozgrywki o kolejne funkcjonalności i elementy rywalizacji wzmacniające retencję graczy.

Dobre przyjęcie gry może mieć wpływ na przyszłe wyniki jej monetyzacji, dalsze zwiększenie rozpoznawalności produktów Spółki oraz stabilizację przychodów, w związku z wykorzystaniem nowego dla Spółki modelu biznesowego – F2P oraz gra jako serwis. Do dnia publikacji niniejszego sprawozdania GWINT otrzymał ponad 20 nagród na całym świecie w tym m.in. oficjalną nagrodę targów gamescom 2016 w kategorii „Best Social/Online Game”.

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

Czynnikiem kluczowym dla utrzymania w przyszłości dotychczasowej wysokiej dynamiki rozwoju prowadzonej działalności jest 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 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 ryzyka, a przed twórcami zatrudnionymi w Spółce otworzy więcej możliwości samorealizacji zawodowej.

Umiejętność efektywnego zarządzania produkcją i działalnością wydawniczą kilku jednocześnie realizowanych projektów w ramach biura w Warszawie oraz biur zewnętrznych, przy stałym wzroście ilości zaangażowanych 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 2016 r. również w portugalskiej (dedykowanej na rynek brazylijski) wersji językowej. Serwis oferuje swoim klientom w pełni zlokalizowaną stronę i gry, dedykowaną obsługę klienta, popularne, lokalne metody płatności a także możliwość zapłaty w 11 walutach, w tym w polskim złotym.

Spółka GOG Ltd. aktywnie prowadzi też 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., osiągnany jest ciągły wzrost liczby użytkowników serwisu.

Na wyniki i 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 GOG Poland sp. z o.o. w projekcie GWINT, w ramach którego GOG odpowiada za sferę „sieciową” i wsparcie użytkowników GWINTA. 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 powiązanim oraz uzyskiwaniu efektu synergii w ramach Grupy. W związku z tym czynniki – zarówno wewnętrzne, jak i zewnętrzne – istotne dla działalności poszczególnych segmentów są również pośrednio istotne dla tej działalności. Zewnętrznym czynnikiem mogącym pozytywnie wspierać działalność Grupy zarówno w ramach segmentu CD PROJEKT RED, jak i GOG.com mogą być decyzje NCBR w sprawie dalszego funkcjonowania i skali działania programu sektorowego GameINN. W pierwszej edycji programu w 2016 r. łączna kwota dofinansowania zgłoszonych projektów wyniosła 116 mln zł, z czego ponad 23 mln zł przypada na Grupę Kapitałową CD PROJEKT.



Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju

Ze względu na specyfikę i przedmiot działalności Grupy CD PROJEKT – zarówno w odniesieniu do produkcji gier, cyfrowej dystrybucji oraz prac nad technologią GOG Galaxy – realizacja prac rozwojowych, prowadzenie ciągłych poszukiwań nowych rozwiązań i badanie ich efektywności oraz możliwości wykorzystania w praktyce są immanentnie wpisane w profil działalności Grupy.

Od 2008 roku studio CD PROJEKT RED prowadzi prace nad własnym silnikiem o nazwie REDengine, który ma umożliwiać produkcję najlepszych gier z gatunku RPG na komputery PC i konsole. Zapewniając oryginalne, wyspecjalizowane narzędzia edycyjne oraz oferując najwyższej jakości stronę wizualną, stworzony silnik pozwala wyprodukować złożone i wiarygodne gry RPG. Ukończona w lutym 2013 roku, trzecia iteracja REDengine umożliwia pionierskie na skalę światową budowanie w grze nieliniowych historii rozgrywających się w otwartym świecie. W latach 2014-2015 prace nad silnikiem były prowadzone w kierunku dalszych optymalizacji i usprawnień silnika, m.in. pod kątem zarządzania rozszerzeniami i dodatkami do gry na platformach PC, PlayStation 4 oraz Xbox One. Aktualnie studio pracuje nad czwartą iteracją REDengine, której celem jest dalsze przesunięcie granicy możliwości współczesnych gier AAA. Innowacyjny potencjał funkcjonalności planowanych w ramach REDengine 4 oraz nowych technologii stworzonych przez studio CD PROJEKT RED został doceniony przez międzynarodowych ekspertów Programu Sektorowego GameINN, którzy pozytywnie rozpatrzyli wszystkie z proponowanych czterech projektów studia. Projekty te dotyczą istotnych elementów technologicznych współczesnych gier RPG, takich jak: budowa otwartego i „żywego” świata o wielkiej skali, wzrost jakości i produktywności skomplikowanych animacji ciała i twarzy, uzyskanie unikalnej, filmowej jakości w grach oraz rozwiązania związane z technologią umożliwiającą tworzenie unikalnej rozgrywki dla wielu graczy. Planuje się wykorzystać opracowywane technologie w kolejnych produkcjach AAA studia CD PROJEKT RED, a pierwszym przejawem ich komercjalizacji będzie gra Cyberpunk 2077. Łączna, maksymalna, kwota przyszłego dofinansowania projektów realizowanych przez CD PROJEKT S.A. w ramach programu GameINN może wynieść około 22,2 mln zł¹⁵.

Równoległe studio rozwija osobny zespół deweloperski pracujący aktualnie nad grą GWINT. W celu osiągnięcia najwyższej jakości produktu zespół wprowadził serię autorskich usprawnień do licencjonowanego silnika Unity, na którym bazuje gra. Przykładami ulepszeń mogą być: edytor kart, narzędzia do lokalizacji, system zakupów wewnątrz aplikacji, manager UI czy własna technologia do rozgrywek dla wielu graczy.

Studio wprowadziło również serie usprawnień organizacyjnych, dostosowując się w ten sposób do wzrostu zatrudnienia. Oprogramowanie do zarządzania projektami, wprowadzone w 2016 r., zostało rozbudowane o autorskie komponenty i funkcjonalności stale rozwijane przez dedykowanych pracowników.

Studio CD PROJEKT RED posiada obecnie nowy system motion-capture¹⁶, który składa się z 34 najnowszych kamer o rozdzielczości obrazu na poziomie 16 megapikseli. Pozwala to na równoczesne nagrywanie do 6 postaci w ruchu. System został zainstalowany w nowej, większej przestrzeni, co umożliwia rejestrowanie bardziej skomplikowanych scen bez potrzeby cieciami animacji

¹⁵ W związku z utratą statusu MŚP przez Grupę Kapitałową CD PROJEKT z dniem 31 grudnia 2016 roku wysokość maksymalnego dofinansowania w ramach projektu GameINN dla podmiotów Grupy została zredukowana z pierwotnie wyliczonej kwoty (ok. 29,6 mln zł) do 23,5 mln zł z czego 22,2 mln zł przypada bezpośrednio na CD PROJEKT S.A.

¹⁶ Najwyższej klasy sprzęt przechwytyjący ruch.



na mniejsze sekwencje. W efekcie powoduje to znaczne przyspieszenie procesu przygotowania scen. Nowa hala posiada również dedykowaną instalację do wykonywania skomplikowanych akrobacji kaskaderskich. Dodatkowo hala motion-capture została wyposażona w warsztat do wykonywania rekwizytów, które bezpośrednio przełożą się na jakość nagrywanych animacji.

Oprócz innowacji technologicznych, w 2016 r. przeprowadzone zostały zmiany w procesie przepływu danych pomiędzy systemem motion-capture a działami animacyjnymi. Wdrożone zmiany usprawniły proces produkcji animacji poprzez automatyzację i integrację z systemem do zarządzania projektami JIRA.

W odniesieniu do segmentu GOG.com, w 2016 r. wprowadzone zostało narzędzie do automatycznego publikowania i aktualizacji gier na platformie GOG Galaxy, co znacznie usprawniło proces wprowadzania do nich poprawek. Zoptymalizowano również system aktualizacji gier, zmniejszając dziesięciokrotnie ilość pobieranych danych oraz poprawiono stabilność połączeń w systemie GOG Galaxy.

W pierwszej edycji programu GameINN w 2016 r. GOG Poland sp. z o.o. uzyskał 1,2 mln zł (maksymalna przyszła kwota) dofinansowania na rozwój systemu generycznego wsparcia cross-platformowej rozgrywki wieloosobowej w grach komputerowych dla najpopularniejszych konsol i systemów operacyjnych. Projekt jest realizowany od września 2016 r.

W 2016 r. GOG Poland sp. z o.o. aktywnie współuczestniczył przy produkcji gry GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana, głównie pod kątem dostarczenia rozwiązań do gry wieloosobowej oraz szeroko rozumianych funkcjonalności sieciowych.

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem w GOG.com trwały dalsze prace polegające na rozbudowie systemu raportowania finansowego. Wprowadzone usprawnienia obejmują m.in. łatwiejszy dostęp do danych finansowych dla partnerów oraz więcej opcji analizy danych, w tym aktywności użytkowników w serwisie.

Umowy znaczące

W 2016 r. Grupa nie zawierała umów spełniających kryterium umowy znaczącej.



Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej

Ryzyko związane z odbiorcami

W segmencie CD PROJEKT RED odbiorcami CD PROJEKT S.A. są dystrybutorzy i wydawcy, którzy nabywają licencje na wydawanie i dystrybucję produktów Spółki. Skuteczne pozyskiwanie odbiorców na oferowane tytuły uzależnione jest od wielu czynników (wpływa na to m.in. atrakcyjność samego produktu, plany wydawnicze potencjalnych odbiorców, upodobania konsumentów w poszczególnych krajach). CD PROJEKT S.A. dokłada starań, aby produkcje studia były każdorazowo na najwyższym możliwym poziomie, co przekłada się na atrakcyjność tych produktów dla ostatecznych konsumentów i jednocześnie ogranicza potencjalne ryzyko wycofania się licencjobiorców i dystrybutorów ze współpracy. Jednocześnie, aby zminimalizować ryzyko kredytowe, Spółka stara się współpracować z najlepszymi partnerami na danych rynkach o możliwie najbardziej stabilnej sytuacji finansowej. W wybranych przypadkach sprzedaż produktów Spółki realizowana jest na podstawie przedpłat.

Ostatecznymi konsumentami produktów i użytkownikami serwisów Grupy CD PROJEKT są klienci detaliczni, osoby fizyczne. Zapotrzebowanie na produkty i serwisy oferowane przez spółki z Grupy może podlegać zmieniającym się modom, trendom rynkowym lub nagłym zmianom percepcji określonych grup klientów. Za pośrednictwem Internetu, w tym między innymi forów dyskusyjnych czy mediów społecznościowych, odbiorcy produktów i serwisów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT mają możliwość błyskawicznej, masowej komunikacji i szerokiego wzajemnego oddziaływania na opinie i przekonania. Ewentualne nieprzewidziane zmiany sytuacji i percepcji grup klientów lub kreatorów opinii publicznej kształtują się poza kontrolą CD PROJEKT S.A. i jej podmiotów zależnych. W celu minimalizacji tego ryzyka spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT przywiązują szczególną uwagę do prowadzonej aktywnej komunikacji z użytkownikami końcowymi (m.in. poprzez media społecznościowe jak również samodzielnie prowadzone wsparcie techniczne dla klientów). Zgodnie z filozofią Grupy zarówno CD PROJEKT S.A., jak i jej podmioty zależne stawiają na ciągłą, otwartą i szczerą komunikację, dzięki której buduje się zaufanie i trwałe relacje z klientami.

Ryzyko utraty znaczących dostawców

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

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



Ryzyko związane z błędem infrastruktury technicznej i utraty danych

Działalność Grupy (w tym również serwisu GOG.com) jest uzależniona od prawidłowego funkcjonowania systemów informatycznych, komputerów i serwerów. W wyniku awarii lub błędów infrastruktury technicznej mogą nastąpić przerwy w jej działaniu uniemożliwiające prowadzenie bieżącej działalności Grupy czy funkcjonowanie internetowych serwisów Grupy. Ponadto przechowywanie i przetwarzanie danych narażone jest na ryzyko ich kradzieży lub wycieku. Ewentualna awaria systemów lub dostęp do danych przez osoby nieuprawnione może skutkować utratą lub ujawnieniem danych, obniżeniem przychodów ze sprzedaży i koniecznością poniesienia nieprzewidzianych kosztów. Dodatkowo Grupa może zostać narażona na utratę reputacji i w konsekwencji zaufania wśród klientów. Dla zapewnienia ciągłości prawidłowego funkcjonowania infrastruktury technicznej i zminimalizowania związanego z tym ryzyka, Grupa wdrożyła np. szereg zabezpieczeń i systemów zapewniających stały dostęp prądu elektrycznego. Wszystkie urządzenia znajdujące się w głównej serwerowni podłączone są do urządzeń UPS, które zabezpieczają przed skokami oraz zanikami prądu. Dodatkowo zakupiony został zewnętrzny agregat prądotwórczy, który przy braku zasilania dłużej niż przez minutę automatycznie uruchamia agregat zapewniający zasilanie kluczowych systemów na kilkanaście godzin. Główna serwerownia wyposażona jest w automatyczny system gaśniczy. W odniesieniu do kluczowych danych wykonywane są automatycznie kopie bezpieczeństwa na urządzeniach znajdujących się w innej strefie ogniowej. Szereg kluczowych procesów realizowanych jest z wykorzystaniem rozwiązań redundantnych, tj. takich, które w przypadku uszkodzenia elementu podstawowego powodują przejęcie jego funkcji przez element zapasowy, dzięki czemu mimo awarii system w dalszym ciągu pracuje poprawnie.

Grupa dba o zapewnienie prawidłowego utrzymania i modernizacji systemów informatycznych niezbędnych do jej właściwego funkcjonowania. Na bieżąco monitorowane są i wprowadzane nowe aktualizacje oraz rozwiązania technologiczne usprawniające działanie serwerów i systemów, niemniej jednak mimo podejmowanych przez Grupę działań nie ma możliwości całkowitego wyeliminowania ryzyka awarii sprzętowej, wycieku lub utraty danych.

Ryzyko błędnego oszacowania nakładów i przyszłej sprzedaży

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

Ryzyko związane z rozszerzeniem działalności o nowy segment biznesowy darmowych gier z opcjonalnymi mikropłatnościami (Free to Play – F2P)

Wraz z rozpoczęciem produkcji gry GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana Grupa CD PROJEKT rozszerzyła swoją działalność o darmowe gry online z opcjonalnymi mikropłatnościami (Free to Play – F2P). GWINT to gra karciana, dostępna w trybie rozgrywki wieloosobowej, która docelowo oferować będzie również wielogodzinne kampanie jednoosobowe. Model biznesowy i cykl życia gier F2P jest inny niż w przypadku produkowanych dotychczas przez CD PROJEKT RED gier RPG. Spółka jest na etapie zdobywania doświadczenia w produkcji, rozwoju i marketingu „gier typu serwis” opartych o opcjonalne mikropłatności. Wydanie gry GWINT jest planowane



między innymi na nowym dla Grupy rynku chińskim cechującym się w wielu obszarach specyfiką odmienną od rynków, na których dotychczas były dostępne produkty Grupy. Ewentualny brak sukcesu rynkowego nowego dla Grupy produktu może się przełożyć na gorsze od oczekiwanych wyniki finansowe – zarówno w odniesieniu do segmentu CD PROJEKT RED, jak i segmentu GOG.com współpracujących nad projektem GWINT w ramach utworzonego konsorcjum.

Ryzyko opóźnień w produkcji gier

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

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

Ryzyko związane z produkcją gier na platformy „zamknięte”

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

Ryzyko związane z naruszeniem własności intelektualnej, patentów i znaków towarowych

Skuteczne nabywanie, licencjonowanie oraz ochrona należących do Grupy lub wykorzystywanych przez nią praw własności intelektualnej, w tym znaków towarowych, jest istotnym elementem prowadzonej działalności.

Spółki Grupy nabywają majątkowe prawa autorskie do utworów, m.in. w procesie produkcji gier wideo, na podstawie umów zawieranych z pracownikami, współpracownikami oraz zewnętrznymi dostawcami. Pomimo wprowadzenia stosownych postanowień do umów przeniesienia praw autorskich nie można wykluczyć sytuacji, w której prawa zostały przeniesione nieskutecznie lub też nabyte od osoby nieuprawnionej. Grupa Kapitałowa stara się stale analizować i dopasowywać zawierane umowy do bieżącej sytuacji prawnej w celu minimalizacji opisanego powyżej ryzyka.

Ze względu na ekspansję produktów i serwisów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na terenie



całego świata, charakterystyczna jest tendencja do oferowania produktów i serwisów Grupy pod nazwami w lokalnych językach i alfabetach. Istnieje ryzyko, że część z nazw wybranych będzie podobna lub identyczna z istniejącymi znakami towarowymi, co może skutkować ewentualnymi roszczeniami z tytułu naruszenia znaków towarowych. Istnieje również ryzyko odmowy rejestracji znaków na rzecz Grupy ze względu na podobieństwo lub identyczność ze znakami już zarejestrowanymi. Grupa prowadzi stały monitoring zgłoszeń znaków towarowych przez osoby trzecie, jak również bada rejestracje znaków przed wyborem określonej nazwy jako właściwej dla produktu.

W niektórych państwach dopuszczalna jest ochrona patentowa oprogramowania, koncepcji informatycznych czy elementów gier wideo. Spółki Grupy starają się monitorować sytuację w tym zakresie, niemniej jednak ze względu na niejednorodność przepisów prawa w poszczególnych jurysdykcjach dopuszczających szerokie wykorzystanie ochrony patentowej, nie można całkowicie wykluczyć ryzyka wystąpienia roszczeń patentowych w stosunku do spółek Grupy w związku z ewentualnym nieświadomym naruszeniem praw osób trzecich.

Samo podniesienie roszczeń w odniesieniu do praw własności intelektualnej, patentów oraz znaków towarowych, może mieć negatywny wpływ na renomę Grupy oraz na jej dalszy rozwój.

Istotnym ryzykiem są również naruszenia praw przysługujących Spółce przez osoby trzecie. Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie mają bezpośredniego wpływu na poziom nielegalnego rozpowszechniania produktów, niemniej jednak w ramach dostępnych możliwości starają się oferować klientowi ostatecznemu produkty w różnych przedziałach cenowych i atrakcyjnych edycjach wydawniczych, zachęcając klientów korzystną relacją ceny do jakości i oferowanego serwisu – zarówno w ramach działalności realizowanej przez GOG Ltd., a także w odniesieniu do własnych produktów oferowanych na rynku krajowym i globalnym.

Grupa stale udoskonala rozwiązania prawne stosowane w zawieranych umowach, a także dokonuje rejestracji znaków towarowych na terenie Unii Europejskiej oraz innych państw świata. Podejmowane są również działania mające na celu ograniczenie naruszeń praw własności przemysłowej oraz praw autorskich – między innymi, prowadzony jest monitoring naruszeń na portalach aukcyjnych w Europie, Stanach Zjednoczonych i w Azji.

Ryzyko niemożliwości pozyskania pracowników niezbędnych do realizacji przyszłych planów

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

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



Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników

Utrata kluczowych pracowników może mieć istotny negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Działalność spółek z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT oraz ich perspektywy rozwoju są w dużej mierze zależne od wiedzy, doświadczenia, talentu i motywacji zatrudnionych. Spółki Grupy starają się stwarzać zatrudnionym dobre warunki pracy, oferując jednocześnie rynkowe warunki wynagrodzenia, szereg benefitów pozapłacowych oraz systemy premiowe i motywacyjne tak, aby zwiększać zaangażowanie i motywację zatrudnionych.

Ryzyko utraty płynności i ryzyko kredytowe

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

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

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

Na datę niniejszego sprawozdania Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie posiada zadłużenia z tytułu kredytów ani pożyczek i dysponuje własnymi zasobami finansowymi w formie gotówki. Na poziomie całej Grupy proces zarządzania gotówką odbywa się w taki sposób, że posiadane nadwyżki gotówkowe w jednych podmiotach wchodzących w skład Grupy Kapitałowej CD PROJEKT mogą być pożyczane innym podmiotom z Grupy albo lokowane w bankach współpracujących z Grupą lub w instrumentach finansowych niskiego ryzyka. Grupa tym samym monitoruje oraz zarządza płynnością na bieżąco w okresie całego roku. Zarządzanie płynnością w ramach Grupy ma w możliwie najwyższym stopniu zabezpieczyć płynność wymaganą do regulowania zobowiązań powstających w ramach prowadzonej działalności oraz bezpieczną realizację prowadzonych projektów produkcji gier.

Ryzyko związane z umowami kredytowymi oraz ryzyko stopy procentowej

Działalność spółek z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT może w przyszłości wymagać dostępu do środków finansowych pochodzących między innymi z umów kredytowych, pożyczek od zewnętrznych podmiotów, umów leasingu lub obligacji. W 2016 roku żadna ze spółek Grupy nie posiadała zadłużenia z tytułu kredytów bankowych, zewnętrznych pożyczek czy obligacji. W Grupie funkcjonuje kilka umów leasingowych dotyczących użytkowanych środków transportu o łącznej wartości znacznie niższej od dodatniego salda środków pieniężnych.

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



Ryzyko związane z poręczeniami

Zawarte w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT wybrane umowy (w tym umowy dotyczące wykorzystywanego w Grupie cash pooling) mogą łączyć się z istnieniem wzajemnych poręczeń, których stronami są CD PROJEKT S.A., GOG Ltd., GOG Poland sp. z o.o., CD PROJEKT Brands S.A. (do 30 grudnia 2016 r.) oraz CD PROJEKT Inc. Istnienie wzajemnych poręczeń może potencjalnie spowodować konieczność pokrycia przez poręczycieli na zasadach odpowiedzialności solidarnej z dłużnikiem zobowiązań zaciągniętych przez inny podmiot będący stroną danej umowy. Szczegółowe informacje w zakresie istniejących poręczeń udzielonych przez podmioty z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT zawarte są w sekcji „Zobowiązania warunkowe z tytułu udzielonych gwarancji i poręczeń” Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2016.

Testy na utratę wartości aktywów

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

Ryzyko umocnienia kursu PLN w stosunku do USD i EUR

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

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

Przychody GOG Ltd. generowane są głównie w USD oraz, w mniejszym stopniu, między innymi w EUR, GBP, AUD, PLN, RUB, podczas gdy koszty ponoszone są zarówno w USD, jak i w EUR oraz PLN. W związku z tym, umocnienie kursu PLN lub EUR w relacji do walut, w których GOG Ltd. uzyskuje przychody ze sprzedaży, jest dla Grupy Kapitałowej CD PROJEKT zjawiskiem niepożądanym, powodującym zmniejszenie wyniku realizowanego przez GOG Ltd.

Ryzyko związane ze zmianami ogólnej sytuacji makroekonomicznej

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

Negatywna sytuacja makroekonomiczna lub polityczna może powodować zachowawcze postawy konsumentów lub pojawienie się ograniczeń możliwości sprzedaży w konsekwencji wprowadzonych sankcji ekonomicznych, co może mieć wpływ na wyniki sprzedaży produktów w oficjalnych kanałach dystrybucji. Ponadto, wynikiem złej sytuacji makroekonomicznej może być utrudniony dostęp do pozyskania środków finansowych, co w ujęciu globalnym może

wpływać m.in. na zmniejszenie liczby produkowanych gier. Spółki Grupy Kapitałowej starają się monitorować wpływ sytuacji globalnej na rynki, na których operują i w miarę możliwości maksymalnie dostosowywać prowadzoną działalność do zmieniającej się sytuacji.



Ryzyko związane z rozwojem nowych technologii

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

Premiera najnowszej, ósmej generacji konsol miała miejsce na koniec 2013 roku, po około 8 latach od debiutu rynkowego konsol poprzedniej generacji. Ostatnia, wersja autorskiej technologii Spółki – REDengine 3 – na której powstała gra Wiedźmin 3: Dziki Gon, obsługuje zarówno komputery PC, jak i konsole najnowszej generacji. Przynależność do grupy deweloperów produkujących gry na najnowsze platformy sprzętowe stała się dużą przewagą Spółki w świetle wyników sprzedaży gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, ale może się wiązać z potencjalnym ryzykiem wynikającym z przywiązania do zamkniętych technologii w dynamicznie zmieniającym się środowisku. W odniesieniu do kolejnych generacji konsol w przyszłości prawdopodobne jest zwiększenie częstotliwości wprowadzania nowych urządzeń cechujących się zmianami bardziej ewolucyjnymi w stosunku do dotychczasowych standardów (np. PS4 Pro oraz zapowiadany Project Scorpio firmy Microsoft). Zwiększenie częstotliwości pojawiania się nowych konsol może wymuszać na producentach gier dostosowanie wykorzystywanej technologii oraz wydanych wcześniej gier do nowych standardów częściej niż miało to miejsce historycznie. Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT starają się monitorować zmiany technologii mogące mieć wpływ na prowadzoną działalność i na bieżąco adaptować strategię do pojawiających się zmian technologicznych, które wpływają na proces produkcji lub dystrybucji gier.

Ryzyko związane ze zmianami regulacji prawnych, podatkowych oraz ryzyko różnych jurysdykcji

Regulacje prawne w Polsce jak i poza jej granicami są przedmiotem częstych zmian legislacyjnych. Pewne zagrożenie mogą więc stanowić zmiany przepisów prawa, różne lub zmieniające się jego interpretacje. Dotyczy to m.in. uregulowań i interpretacji przepisów podatkowych, uregulowań dotyczących prawa handlowego, ochrony własności intelektualnej oraz przepisów prawa pracy czy dotyczących rynku kapitałowego. Każda zmiana przepisów lub ich interpretacji może zmierzać w kierunku powodującym wystąpienie negatywnych skutków dla działalności Grupy – spowodować wzrost kosztów działalności Grupy Kapitałowej i wpłynąć na jej wyniki finansowe oraz powodować trudności w ocenie skutków przyszłych zdarzeń czy decyzji. Zmiany przepisów prawa mogą mieć wpływ na otoczenie prawne działalności gospodarczej, w tym także Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Wejście w życie nowych regulacji prawnych może wiązać się między innymi z problematyką związaną z wykładnią prawa i jego stosowaniem, a także z niejednorodną linią interpretacyjną.

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

Dnia 16 lipca 2016 r. do polskiego porządku prawnego została wprowadzona klauzula przeciwko unikaniu opodatkowania (ang. GAAR – General Anti-Avoidance Rule). Klauzula przeciwko



unikaniu opodatkowania to zespół przepisów, których celem jest uniemożliwienie podatnikom takich działań, które choć legalne, zmierzają w ocenie organów podatkowych jedynie bądź przede wszystkim do obniżenia opodatkowania. Co do zasady, w przypadku zastosowania klauzuli, organy podatkowe mają prawo kwestionować skutki podatkowe danej czynności (zespołu czynności) w taki sposób, aby pominąć korzyść podatkową będącą skutkiem tej czynności (zespołu czynności). Na podstawie klauzuli kwestionowane mogą być również rozliczenia podatkowe dokonywane przez podatników zgodnie z uzyskanymi wcześniej indywidualnymi interpretacjami podatkowymi. W konsekwencji klauzula obejścia prawa podatkowego jest instytucją prawną, która uprawnia organy administracji podatkowej do kwestionowania efektów podatkowych zawieranych transakcji, które to efekty choć pozostają zgodne z brzmieniem przepisów, w ocenie organów podatkowych pozwalają podatnikom osiągnąć efekt inny od zamierzonego przez ustawodawcę. Klauzula obejścia prawa podatkowego jest instytucją nową w polskim systemie podatkowym i z perspektywy kilku miesięcy jej obowiązywania trudno ocenić faktyczne skutki jej wprowadzenia.

W celu zminimalizowania ryzyka podważenia prawidłowości realizowanych rozliczeń podatkowych krajowe podmioty Grupy Kapitałowej CD PROJEKT starają się potwierdzać wybrane zasady rozliczania w interpretacjach podatkowych a także korzystają z usług doradców specjalizujących się w danej tematyce.

Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, zarówno krajowe jak i zagraniczne, w ramach prowadzonej działalności podlegają regulacjom prawnym obowiązującym w krajach, w których funkcjonują, ale również w krajach, w których oferują i sprzedają swoje produkty oraz częściowo również regulacjom prawnym obowiązującym w krajach, z których kupują lub licencjonują wydawane przez siebie produkty lub rozwiązania wykorzystywane w bieżącej działalności. Duża część zawartych z zagranicznymi partnerami umów zakupu, sprzedaży lub licencjonowania zawierana jest według jurysdykcji kraju wskazanego przez drugą stronę umowy. Sytuacja taka może rodzić ryzyko nieprawidłowej interpretacji przez spółki Grupy przepisów zagranicznych jurysdykcji lub zapisów umów zawartych według obcej jurysdykcji. Zależność od wielu systemów prawa w szeregu krajów wiąże się z ryzykiem potencjalnego, nieświadomego naruszenia przepisów obcych jurysdykcji. W celu zminimalizowania tego ryzyka spółki z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT korzystają z zagranicznych doradców prawnych specjalizujących się w danej tematyce.

Ryzyko związane z działaniami konkurentów

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

Wyniki finansowe Grupy CD PROJEKT



Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych ujawnionych w skonsolidowanym i jednostkowym sprawozdaniu finansowym

Opis i ocena czynników oraz nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności Grupy w 2016 r.

Czynnikiem mającym największy wpływ na wyniki Grupy w 2016 roku zarówno w ramach segmentu CD PROJEKT RED, jak i w ramach segmentu GOG.com była szeroko opisana dalsza sprzedaż gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon (w tym w Edycji Gry Roku) oraz premiera drugiego dodatku do gry – Serca z Kamienia.

W roku 2016 nie wystąpiły istotne zdarzenia nietypowe mające wpływ na wynik z działalności Grupy.



Wybrane dane ze skonsolidowanego rachunku zysków i strat

Tabela 3 Wybrane dane ze skonsolidowanego rachunku zysków i strat (w tys. zł)

w tys. zł	01.01.2016- -31.12.2016	01.01.2015- -31.12.2015*	Zmiana rdr (%)
Przychody ze sprzedaży	583 903	798 014	-26,8%
Przychody ze sprzedaży produktów i usług	438 855	630 985	
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	145 048	167 029	
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	113 957	210 621	-45,9%
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	33 879	101 816	
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	80 078	108 805	
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	469 946	587 393	-20,0%
Koszty sprzedaży	141 784	146 581	
Koszty ogólnego zarządu	21 344	14 520	1,9%
Pozostałe koszty minus przychody operacyjne	3 191	2 099	
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	303 627	424 193	-28,4%
Przychody minus koszty finansowe	8 311	-2 608	
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	311 938	421 585	-26,0%
Podatek dochodowy	61 424	79 155	
Zysk/(strata) netto na działalności kontynuowanej	250 514	342 430	-26,8%
Rentowność netto	42,9%	42,9%	

*dane przekształcone

Omówienie skonsolidowanego rachunku zysków i strat Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Wartość Przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 2016 roku wyniosła 583 903 tys. zł i była niższa o 26,8% 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 475 822 tys. zł. Składają się na nie Przychody ze sprzedaży produktów w kwocie 457 700 tys. zł wynikające głównie z uzyskanych tantiem dotyczących gry Wiedźmin 3: Dziki Gon w edycji premierowej oraz w Edycji Gry Roku, przychody ze sprzedaży wydanego w maju 2016 r. 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 16 207 tys. zł odpowiadające głównie sprzedaży fizycznych elementów pudełkowych wersji gry Wiedźmin 3: Dziki Gon i premierowego dodatku Krew i Wino.



Ponadto w segmencie GOG.com w 2016 roku Grupa wykazała 133 518 tys. zł przychodów ze sprzedaży, to jest o 17 695 tys. zł więcej niż w roku 2015, który to, między innymi dzięki premierze gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, był dotychczas dla platformy GOG.com zdecydowanie najlepszym rokiem w całej historii serwisu.

Istotną pozycję kosztową stanowią Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów w wysokości 113 957 tys. zł w istotnej części obejmujące Koszt wytworzenia sprzedanych produktów i usług segmentu CD PROJEKT RED w kwocie 33 119 tys. zł, Wartość sprzedanych towarów i materiałów segmentu CD PROJEKT RED w wysokości 15 473 tys. zł, a także Wartość sprzedanych towarów i materiałów segmentu GOG.com w kwocie 88 227 tys. zł (w tym 23 641 tys. zł koszty zakupów GOG.com wewnątrz Grupy).

Wzrost wskaźnika rentowności brutto na sprzedaży segmentu CD PROJEKT RED, pomimo zmniejszenia udziału sprzedaży tego segmentu w łącznych przychodach Grupy, przełożył się na wzrost rentowności sprzedaży Grupy (udział Zysku brutto na sprzedaży w Przychodach ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT) z poziomu 73,6% w roku 2015 do poziomu 80,5% w 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 2015 nakładów na wytworzenie pierwszego dodatku – Serc z Kamienia i gry Wiedźmin 3: Dziki Gon.

Łączna wartość Zysku brutto na sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 2016 roku wyniosła 469 946 tys. zł wobec 587 393 tys. zł Zysku brutto na sprzedaży wykazanego w minionym roku – roku premiery gry Wiedźmin 3: Dziki Gon.

Na Koszty sprzedaży składają się głównie koszty reklamy i promocji ponoszone w ramach poszczególnych segmentów – w tym głównie koszty związane z globalną promocją dystrybuowanego cyfrowo dodatku Krew i Wino oraz koszty promocji związane z grą GWINT, w odniesieniu do których to produktów, w odróżnieniu od sytuacji która miała miejsce podczas premiery gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, Spółka samodzielnie realizuje i ponosi większość kosztów kampanii promocyjnych. Pozycja kosztów sprzedaży zawiera ponadto koszty innych usług obcych zaklasyfikowanych jako koszty sprzedaży, a także, w wyniku dokonanej w bieżącym roku zmiany prezentacji, koszty oraz rezerwy na koszty wynagrodzeń uzależnionych od wyniku (poprzednio prezentowane w Kosztach ogólnego zarządu i Pozostałych kosztach operacyjnych). Największy udział w wartości Kosztów sprzedaży przypadła na segment CD PROJEKT RED (82 986 tys. zł). Łączna wartość Kosztów sprzedaży Grupy w bieżącym roku wyniosła 141 784 tys. zł i uległa zmniejszeniu o 4 797 tys. zł w stosunku do wartości z 2015 roku.

Koszty ogólnego zarządu Grupy wyniosły w 2016 roku 21 344 tys. zł, a głównym składnikiem tych kosztów były wynagrodzeń (wraz z kosztami wynikającymi z wyceny programu motywacyjnego) oraz usługi obce zaklasyfikowane jako koszty ogólnego zarządu. Koszty ogólnego zarządu w 2016 roku w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego wzrosły o 6 824 tys. zł za sprawą wzrostu zatrudnienia i skali działania Grupy po premierze gry Wiedźmin 3: Dziki Gon.

Nadwyżka Przychodów finansowych nad Kosztami finansowymi w 2016 roku wyniosła 8 311 tys. zł, w tym 6 953 tys. zł wynika z uzyskanych odsetek z tytułu krótkoterminowych depozytów bankowych.

Wykazany za 2016 rok Zysk przed opodatkowaniem w kwocie 311 938 tys. zł został obciążony kwotą podatku w wysokości 61 424 tys. zł, na który składa się głównie bieżący podatek dochodowy dotyczący roku 2016 w kwocie 57 451 tys. zł oraz zmiana stanu podatku odroczonego w wysokości 3 952 tys. zł.



Skonsolidowany Zysk netto Grupy za 2016 rok wyniósł 250 514 tys. zł. Największy wpływ na uzyskany wynik miała kontynuowana wysoka sprzedaż gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon (w tym w ramach wydanej w drugim półroczu Edycji Gry Roku – GOTY) oraz bardzo dobre wyniki sprzedaży obu dodatków do trzeciej części Wiedźmina. Pomimo braku w 2016 roku tak istotnej premiery, jaką było wydanie gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon, Zysk netto Grupy za rok 2016 był niższy od Zysku netto za rok 2015 jedynie o 26,8%.

Rentowność netto (Udział Zysku netto po opodatkowaniu w Przychodach ze sprzedaży Grupy) za okres sprawozdawczy wyniosła 42,9% – to jest analogicznie jak w roku poprzednim.

Wybrane dane z rachunku zysków i strat Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w podziale na segmenty

Tabela 4 Podział przychodów ze sprzedaży, poszczególnych kategorii kosztów oraz wyniki w rozbiciu na poszczególne segmenty działalności

w tys. zł	CD PROJEKT RED	GOG.com	Inne	Wyłączenia konsolidacyjne (w tym korekty z połączenia)	Ogółem
Przychody ze sprzedaży	475 822	133 518	8 883	-34 320	583 903
Przychody ze sprzedaży produktów i usług	459 615	4 704	8 848	-34 312	438 855
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	16 207	128 814	35	-8	145 048
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	48 592	88 938	785	-24 358	113 957
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	33 119	711	760	-711	33 879
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	15 473	88 227	25	-23 647	80 078
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	427 230	44 580	8 098	-9 962	469 946
Koszty sprzedaży	82 986	34 072	24 958	-232	141 784
Koszty ogólnego zarządu	16 969	3 799	10 493	-9 917	21 344
Pozostałe koszty minus przychody operacyjne	2 987	310	-293	187	3 191
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	324 288	6 399	-27 060	0	303 627
Przychody minus koszty finansowe	7 477	-524	105 231	-103 873	8 311
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	331 765	5 875	78 171	-103 873	311 938
Podatek dochodowy	64 590	1 064	-4 230	0	61 424
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	267 175	4 811	82 401	-103 873	250 514



Omówienie rachunku zysków i strat w podziale na segmenty działalności

W ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 2016 roku segment CD PROJEKT RED w ujęciu jednostkowym wykazał 267 175 tys. zł zysku netto, a segment GOG.com zrealizował zysk netto na poziomie 4 811 tys. zł.

Największy wpływ na przychody i wyniki netto segmentów CD PROJEKT RED oraz GOG.com w 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. Ponadto w ramach segmentu CD PROJEKT RED (oraz w zakresie cyfrowej dystrybucji również GOG.com) Grupa kontynuowała 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 2016 roku, to jest w rok po premierze trzeciej części Wiedźmina, 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 Wiedźmina był zdecydowanie wyższy niż standardowy rozkład sprzedaży dodatków vs sprzedaż bazowej gry wynikający z posiadanego udziału w rynku.

Istotnym wydarzeniem dla CD PROJEKT RED oraz GOG.com było uruchomienie w dniu 25 października 2016 roku tak zwanych zamkniętych beta testów gry GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana. W konsekwencji udostępnienia gry ograniczonej grupie użytkowników, Grupa rozpoczęła uzyskiwanie pierwszych przychodów związanych z tą produkcją, ujętych stosownie w przychodach segmentów GOG.com oraz CD PROJEKT RED. Wartość nakładów poniesionych na przestrzeni roku 2016 na promocję gry GWINT oraz innych kosztów bieżącego okresu związanych z tą produkcją była w 2016 roku wyższa od wartości przychodów z projektu uzyskiwanych przez Grupę od daty uruchomienia zamkniętych beta testów gry (25 października 2016) do końca roku. Udział spółki GOG Poland sp. z o.o. w konsorcjum z CD PROJEKT S.A. tworzącym GWINTA i partycypacja w uzgodnionej nadwyżce kosztów nad przychodami, typowej dla obecnego etapu produkcji i testów, była główną przyczyną niższego wyniku netto segmentu GOG.com w roku 2016 w stosunku do roku poprzedniego.

Wykazany w ujęciu jednostkowym wynik netto segmentu Inne, odpowiadający działalności departamentu Invest świadczącego usługi na rzecz pozostałych segmentów Grupy, wyniósł 82 401 tys. zł i wynikał głównie z dywidend uzyskanych od pozostałych segmentów Grupy, które podlegały eliminacji w ramach konsolidacji wyników Grupy.



Wybrane dane z rachunku zysków i strat CD PROJEKT S.A.

Tabela 5 Wybrane dane z rachunku zysków i strat CD PROJEKT S.A.

w tys. zł	01.01.2016- -31.12.2016	01.01.2015- -31.12.2015*	Zmiana rdr (%)
Przychody ze sprzedaży	476 152	698 225	-31,8%
Przychody ze sprzedaży produktów i usług	459 916	646 959	
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	16 236	51 266	
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	49 372	149 321	-66,9%
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	33 879	102 508	
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	15 493	46 813	
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	426 780	548 904	-22,2%
Koszty sprzedaży	109 290	128 286	
Koszty ogólnego zarządu	18 551	10 887	-7,7%
Pozostałe koszty minus przychody operacyjne	2 696	2 204	
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	296 243	407 527	-27,3%
Przychody minus koszty finansowe	12 718	6 019	
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	308 961	413 546	-25,3%
Podatek dochodowy	59 259	77 400	
Wynik finansowy netto jednostki przejętej		54	
Zysk/(strata) netto na działalności kontynuowanej	249 702	336 200	-25,7%
Rentowność netto	52,4%	48,2%	

*dane przekształcone

Omówienie rachunku zysków i strat CD PROJEKT S.A.

CD PROJEKT S.A. jest spółką dominującą Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i jednocześnie największym podmiotem w ramach Grupy. Tym samym komentarz do Rachunku wyników Grupy, z wyłączeniem informacji dotyczących segmentu GOG.com oraz wpływu rachunku wyników podmiotu zależnego CD PROJEKT Inc. obejmuje w większości działalność i wyniki CD PROJEKT S.A.

W roku 2016 wartość Przychodów ze sprzedaży CD PROJEKT S.A. wyniosła 476 152 tys. zł i była niższa o 31,8% od Przychodów ze sprzedaży w analogicznym okresie roku ubiegłego, w którym miała miejsce światowa premiera gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Wynik netto Spółki za rok 2016 wyniósł 249 702 tys. zł i odpowiadał 74,3% wyniku uzyskanego w roku 2015. Rentowność netto Emitenta w roku 2016 wyniosła 52,4% to jest więcej niż w roku ubiegłym, gdy wskaźnik ten ukształtował się na poziomie 48,2%.

Wybrane dane ze skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT



Tabela 6 Wybrane dane ze skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej

w tys. zł	31.12.2016	31.12.2015*
AKTYWA TRWAŁE	170 644	137 997
Rzeczowe aktywa trwałe	14 423	9 380
Aktywa niematerialne	47 112	47 857
Nakłady na prace rozwojowe	62 011	33 581
Wartość firmy	46 417	46 417
Pozostałe aktywa trwałe	681	762
AKTYWA OBROTOWE	704 316	521 178
Należności handlowe	71 554	87 704
Pozostałe należności	20 268	26 530
Rozliczenia międzyokresowe	14 724	12 523
Środki pieniężne, ekwiwalenty i pozostałe aktywa pieniężne	597 204	393 637
Pozostałe aktywa obrotowe	566	784
AKTYWA RAZEM	874 960	659 175
w tys. zł	31.12.2016	31.12.2015*
KAPITAŁ WŁASNY	776 938	513 675
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE	8 275	3 643
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	7 198	3 185
Pozostałe zobowiązania długoterminowe	1 077	458
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	89 747	141 857
Zobowiązania handlowe	27 971	22 603
Pozostałe zobowiązania	9 762	46 965
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	2 864	7 864
Pozostałe rezerwy	45 031	56 383
Pozostałe zobowiązania krótkoterminowe	4 119	8 042
PASYWA RAZEM	874 960	659 175

*dane przekształcone



Omówienie skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Aktywa

Na dzień 31 grudnia 2016 roku wartość Rzeczowych aktywów trwałych Grupy wyniosła 14 423 tys. zł, to jest o 5 043 tys. zł więcej niż na koniec roku 2015. Główne składniki Rzeczowych aktywów trwałych to Maszyny i urządzenia (6 777 tys. zł), na które składają się między innymi komputery, serwery i inne urządzenia elektroniczne wykorzystywane w procesie produkcji gier w tym wyposażenie należące do Spółki studia motion capture oraz nakłady adaptacyjne w pomieszczeniach wykorzystywanych przez spółki Grupy do prowadzenia bieżącej działalności (pozycja Budynki i budowle w łącznej kwocie 4 406 tys. zł). Wzrost wartości Rzeczowych aktywów trwałych na przestrzeni roku 2016 wynika głównie z inwestycji w sprzęt elektroniczny, wyposażenie oraz z poniesionych nakładów adaptacyjnych na nowe powierzchnie biurowe w związku ze wzrostem skali działania i zatrudnienia Grupy.

Największe pozycje ujęte w Aktywach niematerialnych na dzień 31 grudnia 2016 roku wynoszących 47 112 tys. zł to głównie wartość marki korporacyjnej CD PROJEKT oraz wartość znaku towarowego The Witcher w łącznej kwocie 32 199 tys. zł. Ponadto na Aktywa niematerialne składa się również wartość posiadanego oprogramowania komputerowego w kwocie 7 275 tys. zł. oraz autorskie prawa majątkowe w kwocie 6 951 tys. zł. Wartość Aktywów niematerialnych na koniec grudnia 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 roku 2016 (wraz z przekształceniem danych 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 aktywów niematerialnych, uwzględnienie standardowego okresu produkcji i ekonomicznej użyteczności tworzonych produktów przekraczającej jeden rok, a także prezentację sprawozdań w tym zakresie w sposób bardziej porównywalny z innymi podmiotami publicznymi zajmującymi się produkcją i wydaniem gier wideo.

Wartość pozycji Nakłady na prace rozwojowe na dzień 31 grudnia 2016 roku wyniosła 62 011 tys. zł i odpowiadała głównie nakładom Spółki dominującej. W związku z zakończeniem w maju 2016 roku 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 preorderowej oraz sprzedaży bieżącego okresu wspomnianego dodatku oraz Expansion Pass. Równocześnie 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 31 grudnia 2016 roku wartość bilansowa Nakładów na prace rozwojowe ukończone wynosiła 0 zł. Tym samym całość Nakładów na prace rozwojowe wynosząca na dzień 31 grudnia 2016 roku 62 011 tys. zł odpowiadała wyłącznie produkcjom w toku i zawierała nakłady poniesione do dnia bilansowego na wytworzenie niewydanych jeszcze produktów, w tym największe projekty to 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 31 grudnia 2016 roku 71 554 tys. zł, miał segment CD PROJEKT RED, którego Należności handlowe w ujęciu jednostkowym na dzień bilansowy wyniosły 73 535 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 czwartego kwartału 2016 roku w łącznej kwocie 66 465 tys. zł.

Pozostałe należności Grupy wynosiły na dzień 31 grudnia 2016 roku łącznie 20 268 tys. zł, to jest o 6 262 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 grudnia 2016 roku w kwocie 14 724 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 31 grudnia 2016 roku wynosiła 13 207 tys. zł.

Łączna wartość Środków pieniężnych, ekwiwalentów i pozostałych aktywów pieniężnych (lokaty o terminie zapadalności ponad 3 miesiące po dacie bilansowej) na dzień 31 grudnia 2016 roku wyniosła 597 204 tys. zł i wzrosła o 203 567 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.: 560 383 tys. zł oraz GOG Ltd.: 36 214 tys. zł.

Na koniec 2016 roku łączna wartość Aktywów trwałych uległa zwiększeniu o 32 647 tys. zł, to jest o 23,7% głównie za sprawą ponoszonych na przestrzeni roku nakładów na prace rozwojowe związanych z produkcjami realizowanymi przez CD PROJEKT S.A.. W tym samym okresie przyrost Aktywów obrotowych wyniósł 183 138 tys. zł, to jest 35,1% głównie za sprawą przyrostu Środków pieniężnych. Na koniec okresu Aktywa trwałe stanowiły 19,5%, a Aktywa obrotowe 80,5% Aktywów ogółem.

Pasywa

W Pasywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT Kapitały własne stanowiły 88,8%, natomiast Zobowiązania krótko i długoterminowe 11,2%. Na koniec roku 2015 wskaźniki te wynosiły odpowiednio 77,9% i 22,1%. 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 31 grudnia 2016 roku w kwocie 27 971 tys. zł składają się głównie zobowiązania segmentu GOG.com w wysokości 28 196 tys. zł (w tym podlegające wyłączeniu w konsolidacji zobowiązania pomiędzy podmiotami Grupy w wartości 5 939 tys. zł) oraz Zobowiązania handlowe segmentu CD PROJEKT RED w kwocie 5 456 tys. zł. Saldo skonsolidowanych Zobowiązań handlowych Grupy na koniec grudnia 2016 roku uległo zwiększeniu o 5 368 tys. zł (to jest 23,7%) w stosunku do stanu na koniec roku poprzedniego.



Na koniec grudnia 2016 roku wartość Pozostałych zobowiązań Grupy Kapitałowej CD PROJEKT wyniosła 9 762 tys. zł i uległa zmniejszeniu o kwotę 37 203 tys. zł, to jest o 79,2% 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: Dziki Gon. Główną pozycją pozostałych zobowiązań na koniec grudnia 2016 roku w kwocie 4 049 tys. zł były zaliczki otrzymane od odbiorców zagranicznych oraz bieżące zobowiązania z tytułu podatku VAT w kwocie 3 487 tys. zł.

Pozostałe rezerwy wyniosły na dzień 31 grudnia 2016 roku 45 031 tys. zł i były o 20,1% niższe 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 poszczególne segmenty działalności Grupy zawarte jest w Skonsolidowanym rocznym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2016.

Charakterystyka struktury aktywów i pasywów skonsolidowanego bilansu, w tym z punktu widzenia płynności

Na przestrzeni roku 2016 kapitały własne Grupy Kapitałowej uległy zwiększeniu o 263 263 tys. zł, co stanowi wzrost o 51,3% w stosunku do stanu na koniec 2015 roku. Według stanu na 31 grudnia 2016 roku wartość kapitałów własnych odpowiadała 88,8% sumy bilansowej Grupy. Jednocześnie łączna wartość Zobowiązań długo i krótkoterminowych (odpowiadająca 11,2% sumy bilansowej) zmniejszyła się o 47 478 tys. zł, co stanowi spadek o 32,6% w stosunku do stanu na koniec roku 2015.

Na dzień 31 grudnia 2016 roku Grupa nie posiadała zadłużenia z tytułu umów kredytów i pożyczek.

Na koniec roku 2016 łączny stan Środków pieniężnych i Pozostałych aktywów pieniężnych (lokaty o terminie zapadalności ponad 3 miesiące od dnia bilansowego) wynosił 597 204 tys. zł, czyli o 51,7% więcej niż na koniec roku 2015. Środki pieniężne i Pozostałe aktywa pieniężne Grupy odpowiadają na dzień 31 grudnia 2016 68,3% sumy aktywów.

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

Na koniec roku 2016 skonsolidowane saldo Należności handlowych Grupy uległo zmniejszeniu o 16 150 tys. zł, czyli o 18,4%. Na wartość należności handlowych Grupy na koniec roku 2016 składają się głównie należności wynikające z otrzymanych po okresie sprawozdawczym raportów licencyjnych za okres czwartego kwartału 2016 roku w łącznej kwocie 66 465 tys. zł.

Istotną, rosnącą pozycję aktywów Grupy stanowią Nakłady na prace rozwojowe wykazane na koniec roku 2016 w kwocie 62 011 tys. zł. Wzrost tej wartości o 28 430 tys. zł na przestrzeni roku 2016 wynika z:

- zwiększenie salda – 59 828 tys. zł – nakłady związane z produkcją nowych tytułów – w tym główne projekty realizowane w roku 2016 przez Grupę CD PROJEKT – Cyberpunk 2077, dodatek do Krew i Wino do gry Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana,
- zmniejszenie salda – 31 398 tys. zł – ujęcie w kosztach wytworzenia sprzedanych produktów i usług w roku 2016 całości nakładów poniesionych (w części nie ujętej w kosztach w roku 2015) na wyprodukowanie gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, dodatków Serca z Kamienia oraz Krew i Wino.

Wybrane dane ze sprawozdania z sytuacji finansowej CD PROJEKT S.A.



Tabela 7 Wybrane dane ze sprawozdania z sytuacji finansowej CD PROJEKT S.A.

w tys. zł	31.12.2016	31.12.2015*
AKTYWA TRWAŁE	169 607	121 607
Rzeczowe aktywa trwałe	10 952	6 579
Aktywa niematerialne	84 075	69 028
Nakłady na prace rozwojowe	60 049	33 488
Inwestycje w jednostkach podporządkowanych	13 850	11 750
Pozostałe aktywa trwałe	681	762
AKTYWA OBROTOWE	658 922	482 725
Należności handlowe	73 372	87 591
Pozostałe należności	23 701	27 426
Rozliczenia międzyokresowe	1 012	703
Środki pieniężne, ekwiwalenty i pozostałe aktywa pieniężne	560 383	366 222
Pozostałe aktywa obrotowe	454	783
AKTYWA RAZEM	828 529	604 332

w tys. zł	31.12.2016	31.12.2015*
KAPITAŁ WŁASNY	757 576	480 087
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE	8 705	4 358
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	7 638	3 912
Pozostałe zobowiązania długoterminowe	1 067	446
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	62 248	119 887
Zobowiązania handlowe	7 204	4 660
Pozostałe zobowiązania	7 035	51 754
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	587	429
Pozostałe rezerwy	43 499	55 265
Pozostałe zobowiązania krótkoterminowe	3 923	7 779
PASYWA RAZEM	828 529	604 332

*dane przekształcone



Omówienie sprawozdania z sytuacji finansowej CD PROJEKT S.A.

CD PROJEKT S.A. jest spółką dominującą Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i jednocześnie największym podmiotem w ramach Grupy. Tym samym komentarz do sprawozdania z sytuacji finansowej Grupy, z wyłączeniem informacji dotyczących segmentu GOG.com oraz wpływu sprawozdania z sytuacji finansowej podmiotu zależnego CD PROJEKT Inc., obejmuje w większości działalność i wyniki CD PROJEKT S.A.

Suma bilansowa CD PROJEKT S.A. na koniec roku 2016 była niższa od sumy bilansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT o 46 431 tys. zł to jest o 5,3%. Na koniec roku 2015 różnica ta wynosiła 54 843 tys. zł to jest 8,3%. Wzrost udziału sumy bilansowej CD PROJEKT S.A. w roku 2016 w stosunku do sumy bilansowej Grupy wynika z dynamicznego rozwoju Spółki i wysokiej wartości wyniku finansowego bieżącego okresu przypadającego na CD PROJEKT S.A. za okres sprawozdawczy.

Największe różnice pomiędzy skonsolidowanym sprawozdaniem z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT oraz jednostkowym sprawozdaniem z sytuacji finansowej CD PROJEKT S.A. dotyczą następujących pozycji:

- Wartość firmy – stanowiąca nadwyżkę kosztu połączenia jednostek gospodarczych (zwane go 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 – w ujęciu jednostkowym prezentowana jest w ramach pozycji Aktywów niematerialnych w kwocie 39 147 tys. zł podczas gdy w ujęciu skonsolidowanym prezentowana jest w osobnej pozycji wyodrębnionej w ramach Aktywów trwałych,
- Inwestycje w jednostkach podporządkowanych – CD PROJEKT S.A., będąca 100% właścicielem pozostałych spółek Grupy w ujęciu jednostkowym ujawnia wartość inwestycji w jednostkach podporządkowanych wynoszącą na koniec 2016 roku 13 850 tys. zł i podlegającą wyłączeniu na poziomie konsolidacji Grupy,
- Rozliczenia międzyokresowe, łączna wartość Środków pieniężnych, ekwiwalentów i pozostałych aktywów pieniężnych, wartość Kapitałów własnych oraz Zobowiązań handlowych – w ujęciu jednostkowym nie uwzględnia pozycji wynikających z konsolidacji sprawozdań pozostałych podmiotów Grupy – w tym w szczególności, w odniesieniu do wskazanych pozycji – wartości przypadających na spółkę zależną GOG Ltd.

Wybrane dane ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT



Tabela 8 Wybrane dane ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych

w tys. zł	01.01.2016- -31.12.2016	01.01.2015- -31.12.2015*
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk/(strata) netto	250 514	342 430
Korekty razem:	8 809	59 477
Amortyzacja środków trwałych oraz aktywów niematerialnych	4 242	2 698
Amortyzacja nakładów na prace rozwojowe	31 398	96 924
Zmiana stanu rezerw	-11 261	56 315
Zmiana stanu należności	22 140	-96 789
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-32 944	-3 445
Pozostałe korekty	4 766	3 774
Gotówka z działalności operacyjnej	259 323	401 907
Podatek dochodowy od zysku/straty przed opodatkowaniem	61 424	79 155
Podatek dochodowy (zapłacony)/zwrócony	-61 291	-69 077
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	259 456	411 985
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	47 225	4 757
Wygaśnięcie lokaty bankowej	40 000	0
Pozostałe wpływy inwestycyjne (w tym odsetki)	7 225	4 757
Wydatki	107 646	97 123
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	12 041	16 864
Nakłady na prace rozwojowe	55 605	40 183
Założenie lokaty bankowej	40 000	40 000
Pozostałe wydatki inwestycyjne	0	76
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-60 421	-92 366
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA		
Wpływy netto z emisji akcji	5 031	0
Wydatki z tytułu umów leasingu finansowego, kredytów i pożyczek	499	377
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	4 532	-377
Przepływy pieniężne netto razem	203 567	319 242

*dane przekształcone



Omówienie skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

W ramach Działalności operacyjnej w 2016 roku Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wykazała 259 456 tys. zł dodatnich przepływów gotówkowych, to jest o 152 529 tys. zł (37,0%) mniej niż w analogicznym okresie roku ubiegłego – roku premiery gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon.

Istotną pozycję korekt w 2016 roku stanowiła ujawniona w konsekwencji dokonanej zmiany prezentacji wartość Amortyzacji nakładów na prace rozwojowe w kwocie 31 398 tys. zł odpowiadająca zmniejszeniu wartości Nakładów na prace rozwojowe w Aktywach trwałych Grupy w wyniku ujęcia stosownej wartości odpisu amortyzacyjnego w koszcie wytworzenia sprzedanych produktów i usług. Wykazana wartość Amortyzacji nakładów na prace rozwojowe w roku 2015 dotyczyła głównie nakładów na wytworzenie gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon zaś w roku 2016 odpowiadała całości poniesionych nakładów na dodatek Krew i Wino oraz, w mniejszym stopniu, produktów Wiedźmin 3: Dzikie Gon i dodatku Serca z Kamienia – w części jakiej nie zostały odniesione w koszty roku poprzedniego.

Kolejną istotną korektą w ramach kalkulacji Przepływów z działalności operacyjnej była zmiana tytułem spadku wartości należności Grupy w kwocie 22 140 tys. zł, wynikająca głównie ze zmniejszenia Należności handlowych oraz Pozostałych należności na dzień 31 grudnia 2016 roku w stosunku do stanu na koniec roku ubiegłego.

Znacząca korekta dotyczyła również Zmiany stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów (zmniejszenie o 32 944 tys. zł) wynikająca głównie ze zmniejszenia bilansowej wartości Pozostałych zobowiązań w związku z rozliczeniem zaliczek na poczet tantiem ze sprzedaży Expansion Pass wraz z majową premierą dodatku Krew i Wino.

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 60 421 tys. zł. Największy wpływ na omawianą wartość miały rzeczony Nakłady na prace rozwojowe wynoszące w roku 2016 roku 55 605 tys. zł. Wartość nakładów na prace rozwojowe w 2015 roku wyniosła 40 183 tys. zł. Wzrost wartości ponoszonych nakładów wynika ze wzrostu skali produkcji realizowanej w roku 2016 przez CD PROJEKT RED w stosunku do roku ubiegłego. Trzy największe realizowane w 2016 roku projekty to gra Cyberpunk 2077 oraz GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana a także wydany w minionym roku dodatek Krew i Wino. Kolejną grupą wydatków inwestycyjnych w roku 2016 były wydatki prezentowane w pozycji Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych w łącznej kwocie 12 041 tys. zł odzwierciedlające wydatki związane ze zrealizowanymi w ramach poszczególnych segmentów Grupy Kapitałowej zakupami środków trwałych, w tym adaptacją nowych powierzchni biurowych, oprogramowania komputerowego i praw oraz inne zrealizowane wydatki inwestycyjne związane z prowadzoną działalnością.

Ponadto w ramach przepływów z działalności inwestycyjnej ujawniono wartość lokat bankowych o terminie zapadalności przekraczającym 3 miesiące na koniec każdego roku finansowego. W odniesieniu do roku 2015 Grupa wykazała „wypływ” gotówki tytułem wspomnianych lokat bankowych w kwocie 40 000 tys. zł, zaś w roku 2016 ta sama kwota ujawniona została zarówno po stronie wpływów inwestycyjnych, w związku wygaśnięciem wykazanych wcześniej lokat, jak i po stronie wydatków (w analogicznej kwocie) w związku z założeniem kolejnych lokat bankowych.

Grupa wykazała dodatnie saldo Przepływów pieniężnych netto z działalności finansowej w wysokości 4 532 tys. zł głównie w wyniku uzyskanych wpływów (5 031 tys. zł) z tytułu emisji akcji

w ramach rozliczenia programu motywacyjnego za lata 2012-2015 w związku z osiągnięciem wyznaczonych pierwotnie kryteriów jego realizacji.

W 2015 roku – roku premiery gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon – saldo Środków pieniężnych Grupy uległo zwiększeniu o 319 242 tys. zł, zaś w roku 2016 Środki pieniężne Grupy zwiększyły się o kwotę 203 567 tys. zł.

Łącznie Grupa posiadała na koniec grudnia 2016 roku środki pieniężne w wartości 557 204 tys. zł oraz lokaty o terminie zapadalności dłuższym niż 3 miesiące po dacie bilansowej w łącznej kwocie 40 000 tys. zł. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie posiada zobowiązań z tytułu umów kredytów i pożyczek.



Wybrane dane ze sprawozdania z przepływów pieniężnych CD PROJEKT S.A.



Tabela 9 Wybrane dane ze sprawozdania z przepływów pieniężnych CD PROJEKT S.A.

w tys. zł	01.01.2016- -31.12.2016	01.01.2015- -31.12.2015*
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk /(strata) netto	249 702	336 200
Korekty razem:	-2 106	44 574
Amortyzacja środków trwałych oraz aktywów niematerialnych	2 170	1 468
Amortyzacja nakładów na prace rozwojowe	31 398	96 924
Zmiana stanu rezerw	-10 917	55 180
Zmiana stanu należności	17 348	-97 651
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-41 967	-8 752
Pozostałe korekty	-138	-2 595
Gotówka z działalności operacyjnej	247 596	380 774
Podatek dochodowy od zysku/straty przed opodatkowaniem	59 259	77 400
Podatek dochodowy (zapłacony)/zwrócony	-59 987	-67 341
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	246 868	390 833
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	50 972	11 973
Wygaśnięcie lokaty bankowej	40 000	0
Pozostałe wpływy inwestycyjne (w tym dywidendy i odsetki)	10 972	11 973
Wydatki	103 416	92 077
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	9 478	11 925
Nakłady na prace rozwojowe	53 938	40 090
Założenie lokaty bankowej	40 000	40 000
Pozostałe wydatki inwestycyjne	0	62
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-52 444	-80 104
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA		
Wpływy (w tym z emisji akcji)	5 031	2 962
Wydatki	5 294	416
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-263	2 546
Przepływy pieniężne netto razem	194 161	313 275

*dane przekształcone



Omówienie sprawozdania z przepływów pieniężnych CD PROJEKT S.A.

CD PROJEKT S.A. jest spółką dominującą Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i jednocześnie największym podmiotem w ramach Grupy. Saldo całkowitych dodatnich przepływów pieniężnych Spółki za rok 2016 odpowiadało 95,4% salda skonsolidowanych dodatnich przepływów pieniężnych Grupy Kapitałowej. Udział przepływów CD PROJEKT S.A. w przepływach Grupy w roku 2015 wynosił 98,1%.

Omówienie możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych

Zgodnie z informacjami zawartymi powyżej, na dzień 31 grudnia 2016 roku Grupa nie posiadała zobowiązań z tytułu kredytów i pożyczek i dysponowała własnymi środkami pieniężnymi (w tym lokatami) w łącznej wysokości 597 204 tys. zł.

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

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

Informacja o kredytach i pożyczkach w 2016 r.

W roku 2016 Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.

Informacja o pożyczkach udzielonych w 2016 r.

W roku 2016 żadna ze spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie udzielała pożyczek. Podmioty z Grupy Kapitałowej korzystają z rozwiązania cash pooling, którego celem jest konsolidacja rachunków bankowych w celu poprawy efektywności wykorzystania dostępnych środków finansowych.

Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w roku obrotowym 2016 oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

Informacje o poręczeniach i gwarancjach oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych znajdują się w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2016 roku.

Informacja o aktualnej sytuacji gospodarczej i finansowej Grupy Kapitałowej

W latach 2015 i 2016 za sprawą sukcesu gry Wiedźmin 3: Dziki Gon a także wydanych później dodatków Serca z Kamienia oraz Krew i Wino miał miejsce skokowy wzrost przychodów, wyniku netto, dodatnich przepływów gotówkowych oraz kapitałów własnych zarówno segmentu



CD PROJEKT RED jak i całej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. W okresie sprawozdawczym zrealizowano również dalszy wzrost skali działania oraz przychodów segmentu GOG.com. Jednocześnie w roku 2016, zarówno w ramach segmentu CD PROJEKT RED jak i GOG.com, Grupa realizowała prace rozwojowe związane z tworzeniem kolejnych produktów na największą skalę w dotychczasowej historii. Obecna sytuacja gospodarcza i finansowa Grupy Kapitałowej CD PROJEKT jest stabilna.

Informacja o przewidywanej sytuacji gospodarczej i finansowej Grupy Kapitałowej

Bardzo dobre przyjęcie gry Wiedźmin 3: Dziki Gon przez graczy i media branżowe w okresie premiery, wzmocnione na przełomie 2015 i 2016 roku uzyskaniem ponad 250 tytułów Gry Roku, winno przyczynić się do długoterminowej popularności gry, która w kolejnych latach będzie generować przychody i dodatnie przepływy dla Spółki i jej Grupy Kapitałowej. Uzyskanie rekordowej ilości nagród Gry Roku oraz wydanie dwóch niezależnych dodatków do trzeciej części Wiedźmina – Serca z Kamienia oraz Krew i Wino, umożliwiło CD PROJEKT RED wydanie w sierpniu 2016 roku gry Wiedźmin 3 w tak zwanej edycji Gry Roku (GOTY), to jest edycji zawierającej w jednym zestawie zarówno podstawową wersję gry jak i oba dodatki. Wersja ta będzie w kolejnych latach podstawową edycją najnowszej premiery studia, której sprzedaż, na bazie cyklu życia wcześniejszych części Wiedźmina, będzie realizowana przez kolejne lata. Całość nakładów związanych z wyprodukowaniem gry Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz dodatków do niej ujęta została w kosztach wcześniejszych okresów przed dniem 31 grudnia 2016 roku, w związku z czym przyszła sprzedaż tych produktów winna charakteryzować się wysoką marżą i generować dla Grupy istotne dodatnie przepływy finansowe.

Oczekiwany jest również dalszy rozwój skali działalności w ramach segmentu GOG.com – między innymi za sprawą rozwoju technologii i koncepcji GOG Galaxy.

Jednocześnie realizacja zamierzeń strategii Spółki i jej Grupy Kapitałowej wymagać będzie ponoszenia istotnych nakładów w kolejnych okresach – w szczególności związanych z produkcją i promocją przyszłych tytułów – w tym np. gier GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana oraz Cyberpunk 2077. Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Zarząd nie widzi zagrożeń dla płynności czy też ograniczonej wypłacalności Grupy.

Transakcje z podmiotami powiązаныmi

W ramach działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 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 poolingu,
- świadczenie usług typu: księgowo, prowadzenia kadr i płac, prawne, finansowe, administracyjne i zarządcze realizowane głównie przez CD PROJEKT S.A. na rzecz podmiotów zależnych,
- podnajem powierzchni biurowej,
- sprzedaż usług GOG Poland sp. z o.o. na rzecz GOG Ltd. związanych z obsługą platformy GOG.com,
- sprzedaż usług CD PROJEKT Inc. na rzecz CD PROJEKT S.A. oraz GOG Ltd. związanych z koordynacją działań wydawniczych i promocyjnych na terenie Ameryki Północnej,
- inne nieistotne wynikające z bieżącej działalności operacyjnej, np. refakturowanie wspólnie poniesionych kosztów.



Ponadto, w roku 2016 spółki CD PROJEKT S.A. oraz GOG Poland sp. z o.o. rozpoczęły współpracę w ramach projektu GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana na zasadach konsorcjum. Współpraca jest kontynuowana w roku 2017 i intencją stron jest jej dalsza realizacja w okresie produkcji oraz późniejszego utrzymania i rozwoju gry GWINT.

Transakcje pomiędzy podmiotami powiązаныmi zawierane są na warunkach rynkowych w ramach normalnej działalności gospodarczej prowadzonej przez podmioty Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Szczegółowa informacja o warunkach zawierania transakcji pomiędzy podmiotami powiązаныmi zawarta jest w Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2016 roku.

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

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

Największą pozycję aktywów Grupy na koniec 2016 roku stanowiły środki pieniężne i ich ekwiwalenty. W 2016 roku bieżące nadwyżki gotówkowe były krótkoterminowo inwestowane głównie w lokaty bankowe o różnych okresach zapadalności. Łączna wartość środków pieniężnych, ekwiwalentów i pozostałych aktywów pieniężnych (t.j. lokat o terminie zapadalności przekraczającym 3 miesiące po dacie bilansowej) na dzień 31 grudnia 2016 roku wyniosła 597 204 tys. zł.

Istotne Aktywa trwałe wykazane w Sprawozdaniu z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 31 grudnia 2016 roku znajdują się w pozycji Aktywa niematerialne o łącznej wartości 47 112 tys. zł, której główne składniki to marka korporacyjna CD PROJEKT oraz znak towarowy The Witcher. Ponadto Grupa wykazuje w sprawozdaniu z sytuacji finansowej Wartość firmy stanowiącą nadwyżkę kosztu połączenia jednostek gospodarczych nad udziałem Spółki w wartości godziwej netto zidentyfikowanego na dzień przejęcia aktywów, zobowiązań i zobowiązań warunkowych jednostki przejmowanej w wysokości 46 417 tys. zł.

Nakłady na prace rozwojowe realizowane w ramach Grupy ponoszone były w roku obrotowym 2016 oraz do daty publikacji niniejszego sprawozdania głównie w związku z realizowaną produkcją gier wideo. Na dzień 31 grudnia 2016 r. saldo Nakładów na prace rozwojowe segmentu CD PROJEKT RED wyniosło 60 050 tys. zł zaś saldo Nakładów na prace rozwojowe segmentu GOG.com wyniosło 1 961 tys. zł.

Na dzień 31 grudnia 2016 roku Grupa posiadała rzeczowe aktywa trwałe w wartości 14 423 tys. zł. Największą pozycję aktywów trwałych stanowiły maszyny i urządzenia w wartości księgowej netto 6 777 tys. zł (w największym stopniu komputery, serwery i wyposażenie techniczne wykorzystywane przez Grupę) oraz poniesione nakłady adaptacyjne na wykorzystywaną przez spółki Grupy powierzchnię biurową prezentowane w pozycji Budynki i budowle w wartości księgowej netto 4 406 tys. zł.

W roku 2016 Spółki Grupy CD PROJEKT finansowały bieżącą działalność oraz projekty inwestycyjne głównie ze środków własnych.

W ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT poza granicami kraju funkcjonują należące w 100% do CD PROJEKT S.A. spółki GOG Ltd. oraz CD PROJEKT Inc. Krajowy podmiot w 100% zależny od Spółki to GOG Poland sp. z o.o. CD PROJEKT S.A. jest również właścicielem 3,11% udziałów w spółce cdp.pl sp. z o.o.



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

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie publikowała prognoz finansowych na rok 2016, w związku z czym nie podaje się objaśnienia różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie.

Opis wykorzystania przez Spółkę wpływów z emisji do dnia publikacji sprawozdania

W okresie od dnia 1 stycznia do 31 grudnia 2016 roku w związku z realizacją kryteriów programu motywacyjnego na lata 2012-2015 spółka CD PROJEKT S.A. wyemitowała 1.170.000 akcji. Cena emisyjna jednej akcji, zgodnie z uchwałą Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy spółki z dnia 16 grudnia 2011 roku, wynosiła 4,30 zł za akcję. Łączne wpływy ze zrealizowanych w roku 2016 emisji związanych z zakończonym programem motywacyjnym wyniosły 5 031 tys. zł, co odpowiada mniej niż 1% łącznych środków pieniężnych w dyspozycji Grupy na koniec roku 2016. Wpływy uzyskane z emisji zostały przeznaczone na działalność podstawową CD PROJEKT S.A.

Ład korporacyjny



Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych

W dniu 1 czerwca 2016 roku Rada Nadzorcza CD PROJEKT S.A. 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 finansowego Spółki i jej Grupy Kapitałowej za 2016 rok (raport bieżący nr 21/2016). 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.

Szczegółowa informacja o wynagrodzeniu podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych Spółki za rok obrotowy 2016 zamieszczona została w **Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2016 roku** w nocie nr 51 Informacje o transakcjach z podmiotami dokonującymi badania sprawozdań finansowych.

Ernst & Young Audyt Polska spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp.k. jest również audytorem sprawozdania finansowego GOG Poland sp. z o.o.

Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 96 120 000 zł i dzieli się na 96 120 000 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 10** Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu

	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZ	% udział głosów na WZ
Marcin Iwiński	12 150 000	12,64%	12 150 000	12,64%
Michał Kiciński ¹	10 486 106	10,91%	10 486 106	10,91%
Piotr Nielubowicz	6 135 197	6,38%	6 135 197	6,38%
AVIVA OFE ²	4 940 000	5,14%	4 940 000	5,14%
Pozostały akcjonariat	62 408 697	64,93%	62 408 697	64,93%

1 Stan zgodny z raportem bieżącym nr 49/2016 z dnia 6 grudnia 2016 roku

2 Stan zgodny z raportem bieżącym nr 25/2012 z dnia 6 września 2012 roku

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

W raporcie bieżącym nr 32/2016 z dnia 4 października 2016 roku Spółka poinformowała o otrzymanym zawiadomieniu, złożonym przez PKO Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. z którego wynikało, iż w wyniku transakcji zbycia akcji Spółki, zawartych w dniu 29 września 2016 roku, fundusze inwestycyjne zarządzane przez PKO Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. zmniejszyły udział w ogólnej liczbie głosów w Spółce poniżej 5%, stając się w wyniku zawartych transakcji posiadaczami łącznie 3.874.169 akcji Spółki, stanowiących ok. 4,04% kapitału zakładowego Spółki i uprawniających łącznie do 3.874.169 głosów na Walnym Zgromadzeniu, co stanowi ok 4,04% ogólnej liczby głosów.

W raporcie bieżącym nr 35/2016 z dnia 26 października 2016 roku Spółka poinformowała o otrzymanym zawiadomieniu, złożonym przez MetLife PTE S.A. z którego wynikało, iż w wyniku transakcji zbycia akcji Spółki, zawartych w dniu 20 października 2016 roku, MetLife Otwarty Fundusz Emerytalny zmniejszył udział w ogólnej liczbie głosów w Spółce poniżej 5%, stając się w wyniku zawartych transakcji posiadaczem 4.716.500 akcji Spółki, stanowiących 4,92% kapitału zakładowego Spółki i uprawniających do 4.716.500 głosów na Walnym Zgromadzeniu, co stanowi 4,92% ogólnej liczby głosów.



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

W 2016 roku Spółka wprowadziła opisany w niniejszym sprawozdaniu program motywacyjny dla kluczowych pracowników i współpracowników Grupy.

W wyniku realizacji programu może potencjalnie dojść do zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy. W programie, według stanu na dzień 31 grudnia 2016 roku, przyznane zostały uprawnienia w wyniku realizacji których, w zależności od sposobu realizacji programu, potencjalnie objętych może zostać 5 690 000 akcji Spółki przez osoby biorące udział w programie. Łączna maksymalna pula uprawnień, które mogą zostać przyznane w ramach programu, wynosi 6 000 000 uprawnień.

Informacje o nabyciu akcji własnych

Spółka nie posiadała i nie posiada akcji własnych.

Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych

Program motywacyjny oparty o akcje Spółki obejmujący działalność Spółki i jej Grupy Kapitałowej w latach 2016-2021 został zatwierdzony przez Walne Zgromadzenie w dniu 24 maja 2016 roku. Szczegółowy regulamin programu został pozytywnie zaopiniowany przez Radę Nadzorczą i w konsekwencji wprowadzony w życie przez Zarząd Spółki w dniu 5 lipca 2016 roku. Realizacja programu nadzorowana jest bezpośrednio przez Zarząd Spółki oraz Radę Nadzorczą CD PROJEKT S.A.



Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej

Tabela 11 Liczba akcji posiadanych przez członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki

Imię i nazwisko	Stanowisko	stan na 01.01.2016	stan na 31.12.2016	stan na 30.03.2017
Adam Kiciński	Prezes Zarządu	3 122 481	3 322 481	3 322 481
Marcin Iwiński	Wiceprezes Zarządu	12 000 000	12 150 000	12 150 000
Piotr Nielubowicz	Wiceprezes Zarządu	5 985 197	6 135 197	6 135 197
Adam Badowski	Członek Zarządu	–	150 000	150 000
Michał Nowakowski	Członek Zarządu	1 149	101 149	101 149
Piotr Karwowski	Członek Zarządu	–	8 000	8 000
Katarzyna Szwarc	Przewodnicząca Rady Nadzorczej	10 010	10 010	10 010

W raporcie bieżącym nr 16/2016 opublikowanym przez Spółkę 23 maja 2016 roku, przekazano do publicznej wiadomości informację o otrzymanych zawiadomieniach dotyczących nabycia, w wyniku realizacji części uprawnień wynikających z programu motywacyjnego na lata 2012-15, akcji Spółki przez członków jej Zarządu w zakresie:

- Pan Adam Kiciński, Prezes Zarządu Spółki, poinformował o nabyciu przez niego w dniu 20 maja 2016 roku, poza rynkiem regulowanym, 40 000 akcji Spółki serii L,
- Pan Marcin Iwiński, Wiceprezes Zarządu Spółki, poinformował o nabyciu przez niego w dniu 20 maja 2016 roku, poza rynkiem regulowanym, 30 000 akcji Spółki serii L,
- Pan Piotr Nielubowicz, Wiceprezes Zarządu Spółki, poinformował o nabyciu przez niego w dniu 20 maja 2016 roku, poza rynkiem regulowanym, 30 000 akcji Spółki serii L,
- Pan Piotr Karwowski, Członek Zarządu Spółki, poinformował o nabyciu przez niego w dniu 20 maja 2016 roku, poza rynkiem regulowanym, 20 000 akcji Spółki serii L.

W raporcie bieżącym nr 27/2016 opublikowanym przez Spółkę dnia 18 lipca 2016 roku, przekazano do publicznej wiadomości informację o otrzymanych zawiadomieniach dotyczących nabycia, w wyniku realizacji części uprawnień wynikających z programu motywacyjnego na lata 2012-15, akcji Spółki przez członków jej Zarządu w zakresie:

- Pan Adam Kiciński, Prezes Zarządu Spółki, poinformował o objęciu przez niego w dniu 15 lipca 2016 roku, poza systemem obrotu, 160 000 akcji Spółki serii L,
- Pan Marcin Iwiński, Wiceprezes Zarządu Spółki, poinformował o objęciu przez niego w dniu 15 lipca 2016 roku, poza systemem obrotu, 120 000 akcji Spółki serii L,
- Pan Piotr Nielubowicz, Wiceprezes Zarządu Spółki, poinformował o objęciu przez niego w dniu 15 lipca 2016 roku, poza systemem obrotu, 120 000 akcji Spółki serii L,
- Pan Michał Nowakowski, Członek Zarządu Spółki, poinformował o objęciu przez niego w dniu 15 lipca 2016 roku, poza systemem obrotu, 100 000 akcji Spółki serii L.

W raporcie bieżącym nr 28/2016 opublikowanym przez Spółkę dnia 21 lipca 2016 roku, przekazano do publicznej wiadomości informację o otrzymanym zawiadomieniu dotyczącym zbycia akcji Spółki przez członka jej Zarządu Pana Piotra Karwowskiego, w którym poinformował on o zbyciu w dniu 20 lipca 2016 r. na rynku regulowanym łącznie 12 000 akcji Spółki po średniej cenie 32,38 za akcję.

W raporcie bieżącym nr 38/2016 opublikowanym przez Spółkę dnia 10 listopada 2016 roku, przekazano do publicznej wiadomości informację o otrzymanym zawiadomieniu dotyczącym nabycia w wyniku realizacji uprawnień wynikających z programu motywacyjnego na lata 2012-15 akcji Spółki, przez Pana Adama Badowskiego, który poinformował o objęciu przez niego w dniu 9 listopada 2016 roku, poza systemem obrotu, 150 000 akcji Spółki serii L.



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.

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

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

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



Adam Kiciński

Prezes Zarządu

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



Marcin Iwiński

Wiceprezes Zarządu ds.
Międzynarodowych

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



Piotr Nielubowicz

Wiceprezes Zarządu ds. Finansowych

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



Adam Badowski

Członek Zarządu

Pełni funkcję szefa studia developerskiego CD PROJEKT RED funkcjonującego w ramach Grupy, koordynuje realizowane przez Spółkę procesy produkcji gier.



Michał Nowakowski

Członek Zarządu

Odpowiada za kształtowanie i realizację polityki sprzedaży Spółki oraz współuczestniczy w tworzeniu i realizacji polityki działania Spółki na arenie międzynarodowej, uczestniczy w realizowanych przez Spółkę procesach produkcji gier.



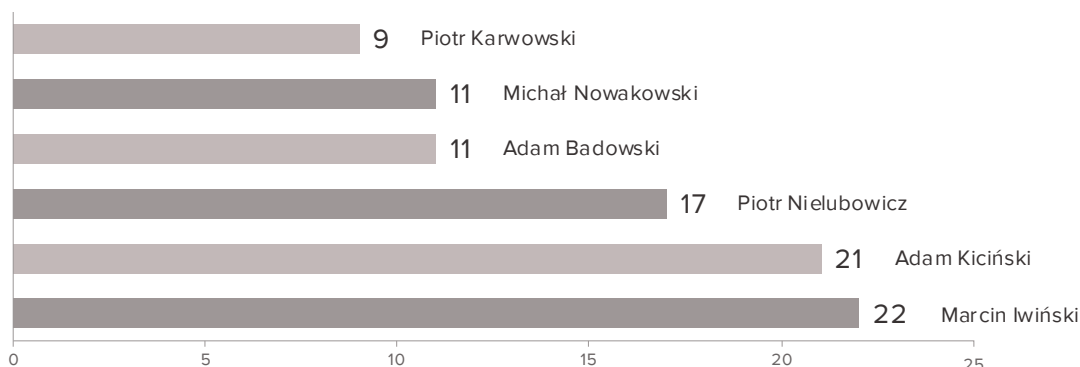
Piotr Karwowski

Członek Zarządu

Odpowiada za działania Spółki i jej Grupy Kapitałowej w obszarze cyfrowej dystrybucji, zarządza działalnością segmentu GOG.com.



Wykres 14 Staż pracy obecnych Członków Zarządu Spółki na stanowiskach kierowniczych w spółkach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT (w latach)



Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT S.A.

W prezentowanym okresie nie zaszły żadne zmiany w składzie Zarządu Spółki.

Rada Nadzorcza CD PROJEKT S.A.

Katarzyna Szwarz	<i>Przewodnicząca Rady Nadzorczej</i>
Piotr Pągowski	<i>Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej</i>
Maciej Majewski	<i>Sekretarz Rady Nadzorczej</i>
Michał Bień	<i>Członek Rady Nadzorczej</i>
Krzysztof Kilian	<i>Członek Rady Nadzorczej</i>

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 w ramach Rady Nadzorczej Spółki ze skutkiem na dzień 28 kwietnia 2016 roku. Zgodnie ze złożonym oświadczeniem, przyczyną złożonej rezygnacji były względy osobiste.

Zgodnie z informacją przekazaną w raporcie bieżącym nr 20/2016 z dnia 24 maja 2016 roku, Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy, powołało na członka Rady Nadzorczej Spółki Pana Michała Bienia.



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

Prezes Zarządu Adam Kiciński

Wynagrodzenie podstawowe wypłacone przez CD PROJEKT S.A. w 2015 roku wyniosło 420 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2016 nie uległa zmianie i wyniosła również 420 tys. zł. Wypłacona w roku 2016, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za drugie półrocze 2015 r. wyniosła 3 037 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2016 wyniosła 7 165 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

Wiceprezes Zarządu Marcin Iwiński

Wynagrodzenie podstawowe wypłacone przez CD PROJEKT S.A. w 2015 roku wyniosło 312 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2016 wyniosła 334 tys. zł. Wypłacona w roku 2016, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za drugie półrocze 2015 r. wyniosła 3 037 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2016 wyniosła 7 165 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

Wiceprezes Zarządu Piotr Nielubowicz

Wynagrodzenie podstawowe wypłacone przez CD PROJEKT S.A. w 2015 roku wyniosło 312 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2016 wyniosła 345 tys. zł. Wypłacona w roku 2016, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za drugie półrocze 2015 r. wyniosła 3 037 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2016 wyniosła 7 165 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

Członek Zarządu Adam Badowski

Wynagrodzenie podstawowe wypłacone przez CD PROJEKT S.A. w 2015 roku wyniosło 396 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2016 nie uległa zmianie i wyniosła również 396 tys. zł. Wypłacona w roku 2016, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto segmentu CD PROJEKT RED za lata 2014-2015, naliczona w związku z przekroczeniem minimalnego progu podlegającego rozliczeniu, wyniosła 5 310 tys. zł, co w ujęciu średniorocznym dla okresu objętego rozliczeniem odpowiada kwocie 2 655 tys. zł w skali roku. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto segmentów CD PROJEKT RED oraz GOG.com należna za rok 2016 wyniosła 4 080 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

Członek Zarządu Michał Nowakowski

Wynagrodzenie podstawowe wypłacone przez CD PROJEKT S.A. w 2015 roku wyniosło 360 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia



w roku 2016 wyniosła 364 tys. zł. Wypłacona w roku 2016 i wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto segmentu CD PROJEKT RED za lata 2014-2015, naliczona w związku z przekroczeniem minimalnego progu podlegającego rozliczeniu, wyniosła 5 310 tys. zł, co w ujęciu średniorocznym dla okresu objętego rozliczeniem odpowiada kwocie 2 655 tys. zł w skali roku. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto segmentów CD PROJEKT RED oraz GOG.com należna za rok 2016 wyniosła 4 080 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

Członek Zarządu Piotr Karwowski

Wynagrodzenie podstawowe wypłacone przez CD PROJEKT S.A. za okres od dnia powołania do dnia 31 grudnia 2015 roku wyniosło 10 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2016 wyniosła 60 tys. zł.

Tabela 12 Wartość wynagrodzeń (z włączeniem uzależnionych od wyniku wynagrodzeń z tytułu programu motywacyjnego) Członków Zarządu i Członków Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A. wypłaconych przez podmioty zależne od CD PROJEKT S.A. z tytułu pełnienia funkcji we władzach jednostek podporządkowanych (w tys. zł)

Imię i nazwisko	01.01.2016-31.12.2016	01.01.2015-31.12.2015
Marcin Iwiński	24	24
Piotr Nielubowicz	–	13
Michał Nowakowski	–	4
Piotr Karwowski	495	48*

*za okres od 01.11.2015 r. do 31.12.2015 r.

Program motywacyjny na lata 2012-2015 oparty o akcje Spółki został zatwierdzony przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy w dniu 16 grudnia 2011 roku. Osobami uprawnionymi do udziału w programie są kluczowi pracownicy i współpracownicy Spółki i spółek z jej Grupy Kapitałowej oraz inne osoby mające wpływ na wyniki i rozwój Spółki i spółek z jej Grupy Kapitałowej na warunkach określonych w Uchwałach podjętych w dniu 16 grudnia 2011 roku przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CD PROJEKT S.A., Regulaminie Programu Motywacyjnego oraz uchwałach Rady Nadzorczej i Zarządu Spółki. Wartość potencjalnych korzyści i ilość uprawnień wynikających z uczestnictwa Członków Zarządu w tym programie motywacyjnym prezentuje poniższa tabela.



Tabela 13 Liczba przyznanych uprawnień i wartość potencjalnych korzyści (w tys. zł) z tytułu uczestnictwa Członków Zarządu w programie motywacyjnym na lata 2012-2015

Imię i nazwisko	Stanowisko	Przyznane uprawnienia	Wartość potencjalnych korzyści	
			01.01.2016-31.12.2016	01.01.2015-31.12.2015
Adam Kiciński	Prezes Zarządu	200 tys. uprawnień	85	93
Marcin Iwiński	Wiceprezes Zarządu	150 tys. uprawnień	1 465	905
Piotr Nielubowicz	Wiceprezes Zarządu	150 tys. uprawnień	64	69
Adam Badowski	Członek Zarządu	150 tys. uprawnień	64	69
Michał Nowakowski	Członek Zarządu	100 tys. uprawnień	43	46
Piotr Karwowski	Członek Zarządu	100 tys. uprawnień	-159	46

W ramach programu motywacyjnego na lata 2012-2015 w wyniku realizacji kryteriów programu:

- rynkowego – wzrost kursu akcji Spółki większy niż wzrost wartości indeksu WIG powiększony o 100 punktów procentowych w okresie od 16 grudnia 2011 roku do 30 grudnia 2015 roku; (zrealizowany wzrost WIG w okresie: 25,6%, zaś wzrost kursu akcji CD PROJEKT S.A. w okresie: 353,0%),
- kryterium wynikowego dla Grupy Kapitałowej – suma skonsolidowanych zysków Grupy za lata obrotowe 2012-2015 w przeliczeniu na jedną akcję Spółki: minimum 2,436 zł zysku netto na akcję (suma skonsolidowanych zysków netto Grupy w okresie wyniosła 4,11 zł na akcję)

uprawnieni Członkowie Zarządu Spółki uzyskali należne warranty subskrypcyjne uprawniające do objęcia emitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego akcji Spółki. Akcje, o których mowa w zdaniu poprzednim, zostały wyemitowane i objęte przez uprawnionych zgodnie z informacjami zawartymi w sekcji „Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej” niniejszego sprawozdania.

Nowy program motywacyjny na lata 2016-2021 oparty o akcje Spółki został zatwierdzony przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy w dniu 24 maja 2016 roku. Osobami uprawnionymi do udziału w programie są kluczowi pracownicy i współpracownicy Spółki i spółek z jej Grupy Kapitałowej oraz inne osoby mające wpływ na wyniki i rozwój Spółki i spółek z jej Grupy Kapitałowej na warunkach określonych w Uchwałach podjętych w dniu 24 maja 2016 roku przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenia Akcjonariuszy CD PROJEKT S.A., Regulaminie Programu Motywacyjnego oraz uchwałach Rady Nadzorczej i Zarządu Spółki. Wartość potencjalnych korzyści i ilość uprawnień wynikających z uczestnictwa Członków Zarządu w programie motywacyjnym na lata 2016-2021 prezentuje poniższa tabela.

Tabela 14 Liczba przyznanych uprawnień i wartość potencjalnych korzyści (w tys. zł) z tytułu uczestnictwa Członków Zarządu w programie motywacyjnym na lata 2016-2021

Imię i nazwisko	Stanowisko	Przyznane uprawnienia	Wartość potencjalnych korzyści 01.01.2016-31.12.2016
Adam Kiciński	Prezes Zarządu	800 tys. uprawnień	676
Marcin Iwiński	Wiceprezes Zarządu	800 tys. uprawnień	676
Piotr Nielubowicz	Wiceprezes Zarządu	800 tys. uprawnień	676
Adam Badowski	Członek Zarządu	600 tys. uprawnień	507
Michał Nowakowski	Członek Zarządu	600 tys. uprawnień	507
Piotr Karwowski	Członek Zarządu	200 tys. uprawnień	169

Wykazane w powyższych tabelach wartości potencjalnych korzyści z tytułu uprawnień w ramach programów motywacyjnych opartych o akcje Spółki przyznanych Członkom Zarządu zostały przyjęte na podstawie wartości godziwej poszczególnych uprawnień wynikającej z wyceny sporządzonej przez aktuarium. Wartości te dotyczą roku 2016 i 2015 i zostały ujęte w kosztach Spółki.

Zasady przyznawania premii Członkom Zarządu

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

Wynagrodzenia Członków Rady Nadzorczej

Tabela 15 Wartość wynagrodzeń Członków Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A. w tys. zł (kwoty brutto)

Imię i nazwisko	01.01.2016- -31.12.2016	01.01.2015- -31.12.2015
Katarzyna Szwarz – Przewodnicząca Rady Nadzorczej	91	80
Piotr Pągowski – Zastępca Przewodniczącej Rady Nadzorczej	39	22
Maciej Majewski – Sekretarz Rady Nadzorczej	39	22
Krzysztof Kilian – Członek Rady Nadzorczej (od 28.05.2015 r.)	39	14
Michał Bień – Członek Rady Nadzorczej (od 24.05.2016 r.)	29	–
Grzegorz Kujawski – Członek Rady Nadzorczej (do 28.04.2016 r.)	0	0
Cezary Iwański – Członek Rady Nadzorczej (do 7.05.2015 r.)	–	6



Informacja o wszelkich zobowiązaniach wynikających z emerytur i świadczeń o podobnym charakterze dla byłych osób zarządzających, nadzorujących albo byłych członków organów administrujących oraz o zobowiązaniach zaciągniętych w związku z tymi emeryturami, ze wskazaniem kwoty ogółem dla każdej kategorii organu

Na dzień 31 grudnia 2016 r. Spółka nie posiada wyżej wymienionych zobowiązań.

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

Na dzień 31 grudnia 2016 r. oraz na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania osoby wchodzące w skład Zarządu Spółki powołane są na podstawie uchwały Rady Nadzorczej i nie istnieją umowy przewidujące rekompensaty w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska.

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

W 2016 r. nie wystąpiły żadne istotne transakcje z osobami zarządzającymi lub nadzorującymi Emitenta. Za istotne nie uważa się obciążeń z tytułu pakietu medycznego, użytkowania samochodów, zwrotu kosztów lub drobnych zakupów produktów Grupy Kapitałowej dokonywanych przez Członków Zarządu lub Członków Rady Nadzorczej.

Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej

W 2016 r. nie nastąpiły inne istotne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej.

Zasady ładu korporacyjnego

CD PROJEKT S.A. podlega zasadom ładu korporacyjnego zawartym w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW 2016”, w brzmieniu stanowiącym załącznik do Uchwały Nr 26/1413/2015 Rady Nadzorczej Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 13 października 2015 r. Oświadczenie o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego w CD PROJEKT S.A. w 2016 r. jest dostępne na korporacyjnej stronie internetowej Spółki pod adresem: www.cdprojekt.com.



Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem

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

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

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

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

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

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

W dniu 9 października 2014 roku Spółka złożyła apelację od wyroku, w ramach której zaskarżyła przedmiotowy wyrok w zakresie, w którym Sąd Okręgowy w Krakowie oddalił powództwo Spółki oraz w zakresie rozstrzygającym o kosztach postępowania. Apelację od wyroku w części zasądzającej powództwo złożył także Skarb Państwa. Postępowanie toczy się przed Sądem Apelacyjnym w Krakowie. W dniu 7 grudnia 2015 roku sąd ten postanowił przedstawić do rozstrzygnięcia Sądowi Najwyższemu uwzględnione wcześniej w apelacji strony przeciwnej zagadnienie prawne. Dotyczyło 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 wniosowała Spółka. W konsekwencji tego postanowienia, sprawa będzie miała dalszy tok przed Sądem Apelacyjnym w Krakowie.

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

W dniu 10 kwietnia 2009 roku Spółka Optimus S.A. złożyła do Sądu Okręgowego w Warszawie pozew przeciwko Panu Michałowi Lorencowi – byłemu Prezesowi Zarządu. Spółka dominująca domaga się zapłaty odszkodowania w kwocie 507,3 tys. zł za straty, jakie poniosła na skutek naruszenia obowiązków informacyjnych związanych z funkcjonowaniem na GPW w zakresie

emisji Akcji serii D oraz zakupu akcji Zatra S.A. w czasie, gdy Michał Lorenc pełnił obowiązki Prezesa Zarządu. Postępowanie w sprawie jest zawieszono do czasu rozstrzygnięcia sprawy o sygn. akt XVIII K 126/09 (opisanej poniżej).



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

Sprawa przeciwko Michałowi Lorencowi, Piotrowi Lewandowskiemu i Michałowi Dębskiemu

W dniu 27 października 2016 roku 2009 roku Sąd Okręgowy w Warszawie, w sprawie sygn. akt XVIII K 126/09 na skutek aktu oskarżenia Prokuratora Prokuratury Okręgowej w Warszawie do Sądu Okręgowego wydał wyrok skazujący Michała Lorenca, Piotra Lewandowskiego oraz Michała Dębskiego, przypisując im popełnienie czynów z art. 296 § 1 k.k. i art. 296 § 3 k.k. i innych. Spółka dominująca działała w I instancji w charakterze oskarżyciela posiłkowego (status ten zachowuje do końca postępowania). Zakres orzeczonych, na podstawie art.46 kodeksu karnego odszkodowań wyniósł łącznie 210 tys. PLN, przy czym stwierdzona przez sąd szkoda wyniosła, wg sentencji wyroku co najmniej 15,6 mln PLN (ten sposób ustalania szkody wynika z zasad orzekania w postępowaniu karnym). Wyrok nie jest prawomocny, na tym etapie nie ma możliwości ustalenia, przez kogo i w jakim zakresie zostanie zaskarżony. W dniu 21 marca 2017 r. Spółka złożyła apelację od przedmiotowego wyroku, wnosząc o jego zmianę, w tym m.in. w części odnoszącej się do wysokości orzeczonych odszkodowań na rzecz Spółki.

Adam Kiciński

Prezes Zarządu

Marcin Iwiński

Wiceprezes Zarządu

Piotr Nielubowicz

Wiceprezes Zarządu

Adam Badowski

Członek Zarządu

Michał Nowakowski

Członek Zarządu

Piotr Karwowski

Członek Zarządu



CD PROJEKT®

WWW.CDPROJEKT.COM