



CD PROJEKT®

**SKONSOLIDOWANE
SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
GRUPY KAPITAŁOWEJ
CD PROJEKT I CD PROJEKT S.A.
ZA 2017 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,



W 2017 roku obchodziliśmy 10-lecie serii *Wiedźmińskiej*, której sprzedaż osiągnęła już 33 miliony egzemplarzy. To biznesowe potwierdzenie, że warto stawiać na jakość.

Bezsprzeczny sukces artystyczny i komercyjny gier o Wiedźminie jest owocem ciężkiej pracy wielu utalentowanych ludzi, którzy z dumą i zaangażowaniem tworzyli i tworzą CD PROJEKT. Jest nas już w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT blisko 750 osób i pochodzimy z 32 krajów.

Rozwijamy się dynamicznie od wielu lat i wierzymy, że możemy utrzymać to tempo, robiąc coraz lepsze gry i przyciągając kolejnych uzdolnionych ludzi. Cały czas dbamy o to, żeby nie rozwinąć swojego DNA. Chcemy pracować z ludźmi, którzy podzielają naszą filozofię bezkompromisowej koncentracji na jakości.

Od strony biznesowej, 2017 r. był pierwszym pełnym rokiem strategicznej współpracy pomiędzy naszymi segmentami CD PROJEKT RED i GOG.com. Pozwoliła nam ona rozbudować kompetencje związane z technologiami online dzięki rozwijanej przez GOG.com aplikacji GOG Galaxy, obsługującej m.in. *GWINTA: Wiedźmińską Grę Karcianą*.

GWINT - w niecały rok od rozpoczęcia publicznej bety jest zbalansowany, oferuje blisko 500 kart i jest dostępny w 10 wersjach językowych, w tym w wersji chińskiej. To dopiero początek. Chcemy, aby w kolejnych miesiącach nasza karcianka jeszcze częściej i mocniej była obecna w świadomości graczy. Uruchomiliśmy zespół live operations, odpowiadający za regularne organizowanie wydarzeń wewnątrz gry. Sama gra też jest i będzie rozbudowywana. Niedawno wprowadziliśmy drugi tryb rozgrywki – Arenę, a w kolejnych miesiącach będziemy dodawać kolejne karty i animować społeczność graczy. Na 2018 r. planujemy wyjście z bety i wydanie dodatku fabularnego skierowanego do jednego gracza – *Wojny Krwi* – poprzedzone dedykowaną kampanią marketingową.

Prace nad naszym flagowym projektem – *Cyberpunkiem 2077* – idą zgodnie z harmonogramem. Pod koniec ubiegłego roku osiągnęliśmy istotny milestone produkcyjny.

GOG.com ma już 7 wersji językowych serwisu, w tym dodane w poprzednim roku wersje polską i chińską oraz obsługuje 13 walut. Stała rozbudowa back-katalogu naszego cyfrowego sklepu i rozwijanie kompetencji technologicznych pozwala nam skutecznie budować drugi biznesowy filar Grupy.

Od strony inwestorskiej, świętujemy także inny sukces – kilka dni przed publikacją tego sprawozdania CD PROJEKT dołączył do indeksu WIG20 – grona dwudziestu największych i najbardziej płynnych spółek na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie. Przez osiem lat naszej obecności na GPW, od maja 2010 r. kapitalizacja Spółki wzrosła ponad 100-krotnie.

Wierzę, że cały czas najciekawsze dopiero przed nami,

ADAM KICIŃSKI



Spis Treści



7	Grupa Kapitałowa CD PROJEKT – wprowadzenie
8	Kluczowe osiągnięcia Grupy Kapitałowej w 2017 r.
12	Krótką charakterystyka Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
13	Profil działalności
26	Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
28	CD PROJEKT S.A. na rynku kapitałowym
33	Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
34	Otoczenie rynkowe – rynek gier na świecie
37	Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
39	Opis segmentów biznesowych, produktów i usług, rynków zbytu, dostawców i odbiorców
55	Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
57	Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju
59	Umowy znaczące
59	Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej
69	Wyniki finansowe Grupy CD PROJEKT
70	Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych ujawnionych w skonsolidowanym i jednostkowym sprawozdaniu finansowym
96	Ład korporacyjny
97	Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowy
97	Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu
99	Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy
99	Informacje o nabyciu akcji własnych
99	Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych
100	Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej
101	Skład Zarządu CD PROJEKT S.A.
102	Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT S.A.
103	Skład Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.
103	Zmiany w składzie Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.
104	Wynagrodzenia brutto Członków Zarządu i Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.
108	Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej
109	Zasady ładu korporacyjnego
109	Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem



W maju rozpoczęliśmy
**publiczne
beta testy**

GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej



W sierpniu udostępniliśmy

**GWINTA
w Chinach**

w ramach zamkniętych beta testów

W 2017 r. przychody
ze sprzedaży wyniosły

463 mln zł

a zysk netto

200 mln zł

Wypracowaliśmy

43%

rentowności netto



Kapitalizacja giełdowa
CD PROJEKT S.A. wyniosła

10,5 mld zł*

Akcje CD PROJEKT S.A. weszły
do prestiżowych indeksów:

WIG20, MSCI, FTSE**

W czerwcu wypłaciliśmy

**101 mln zł
dywidendy**

dla akcjonariuszy

* dane na 12 marca 2018 r.

** Akcje CD PROJEKT S.A. weszły do indeksu WIG20 16 marca 2018 r. po zakończeniu sesji; w drugiej połowie 2017 r. akcje CD PROJEKT S.A. znalazły się w dwóch międzynarodowych indeksach: FTSE Mid - Cap Index Emerging Europe i MSCI Emerging Markets

2007 (PC)



2011 (PC) 2012 (X360)



2015 (PC, XB1, PS4)



Wiedźmin, Wiedźmin 2: Zabójcy Królów i Wiedźmin 3: Dziki Gon sprzedały się

w 33 mln kopii

Pokazywaliśmy *GWINTA* na

**7 dużych
targach
branżowych**

na całym świecie



Aktywni gracze *GWINTA* pochodzą

ze **197 krajów**

Zorganizowaliśmy 2 turnieje

GWENT Open

i 2 turnieje

**GWENT
Challenger**

Wzbogaciliśmy serwis GOG.com

o chińską i polską

wersję językową

Do *Wiedźmina 3: Dziki Gon* dodaliśmy 2

aktualizacje 4K

– dla PlayStation 4 Pro i Xbox One X

**Grupa Kapitałowa
CD PROJEKT –
wprowadzenie**



Kluczowe osiągnięcia Grupy Kapitałowej w 2017 r.

CD PROJEKT RED

24 maja 2017 r. rozpoczęły się **publiczne beta testy gry GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana**, dostępne dla właścicieli komputerów PC oraz konsol Xbox One i PlayStation 4, co spotkało się ze skokowym wzrostem zainteresowania i aktywności graczy i przełożyło się na wzrost przychodów generowanych w ramach projektu.

W sierpniu 2017 r. podczas targów gamescom 2017 w Kolonii **CD PROJEKT RED zapowiedział Wojnę Krwi**, wielogodzinną kampanię fabularną przeznaczoną dla jednego gracza, która łączy w sobie elementy *GWINTA* i gry RPG. Premiera gry na komputery PC, konsole Xbox One oraz PlayStation 4 planowana jest na 2018 r.

W Kolonii CD PROJEKT ogłosił również **GWENT Masters – serię profesjonalnych rozgrywek e-sportowych**, w ramach których w 2017 r. odbyły się **2 turnieje typu GWENT Open** i **2 turnieje GWENT Challenger**. Serię *GWENT Masters* w styczniu 2019 r. zwieńczy walka o tytuł mistrza świata *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej*. Całkowita pula nagród to 850 tys. USD.

28 sierpnia 2017 r., po uzyskaniu niezbędnych zgód urzędowych, w **Chińskiej Republice Ludowej rozpoczęły się zamknięte beta testy GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej**.



W dniach 3-6 września 2017 r. odbyła się druga edycja **Promised Land Art Festival** współorganizowanego przez studio CD PROJEKT RED. Festiwal zgromadził blisko 500 specjalistów z branży kreatywnej z 23 krajów. Uczestnicy wydarzenia mogli wziąć udział w 50 godzinach wykładów, paneli dyskusyjnych i spotkań z mentorami oraz w warsztatach sztuk cyfrowych, rzeźby i rysunku.



W czwartym kwartale 2017 r. studio udostępniło aktualizacje dla *Wiedźmina 3: Dziki Gon*, które umożliwiają grę **w rozdzielczości 4K** na najnowszych wersjach konsol Sony i Microsoft. Aktualizacja na konsole PlayStation 4 Pro została wydana 4 października, a na konsole Xbox One X – 20 grudnia 2017 r.

Największy wpływ na przychody i wynik segmentu CD PROJEKT RED w 2017 r. miała kontynuowana wysoka sprzedaż gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami *Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino*.



GOG.com



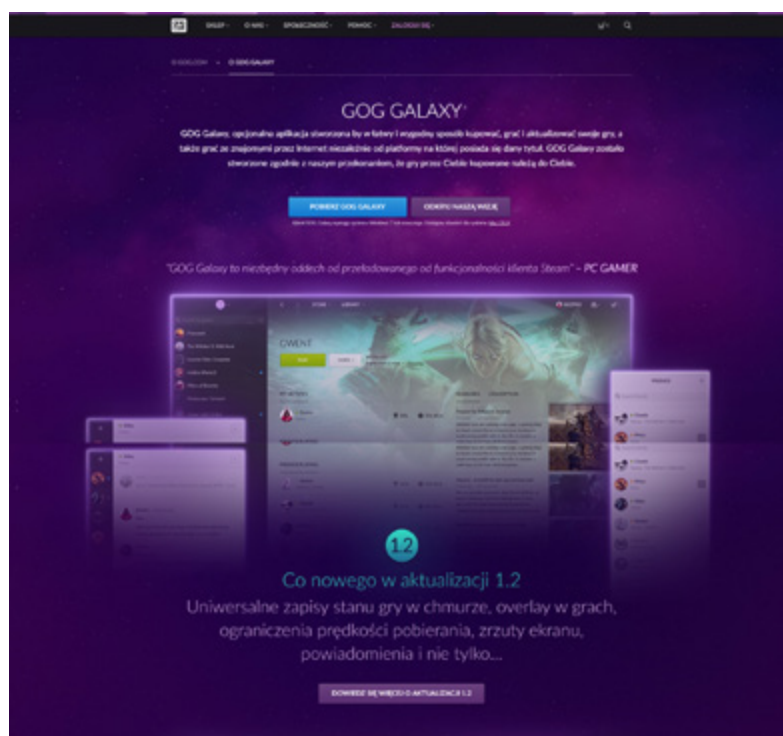
Najważniejszym produktem segmentu GOG.com pod względem osiągniętych przychodów w 2017 r. był *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. Całość sprzedaży generowanej w ramach wersji PC *GWINTA* obsługiwana jest bezpośrednio przez GOGa, technologię GOG Galaxy i systemy płatności sklepu GOG.com. Jednocześnie w ramach udziału w konsorcjum produkującym i operującym *GWINTA* GOG uczestniczy również w uzgodnionej części przychodów z platform konsolowych.

W kwietniu 2017 r. serwis GOG.com udostępnił swoim użytkownikom **najnowszą wersję klienta GOG Galaxy**. Aktualizacja 1.2 wprowadziła m.in. funkcję zapisywania stanu gry w chmurze, umożliwiła dostosowanie klienta do własnych potrzeb dzięki możliwości włączenia i wyłączenia konkretnych funkcjonalności oraz zmniejszyła zapotrzebowanie na zasoby systemowe dzięki nowemu stanowi hibernacji.

W czerwcu 2017 r. na GOG.com zorganizowano coroczną **letnią akcję promocyjną**. W letniej wyprzedaży zaoferowano użytkownikom serwisu ponad 1500 gier w obniżonych cenach.

W 2017 r. GOG.com wzbogacił się o **dwie nowe wersje językowe - chińską** (czerwiec 2017 r.) i **polską** (październik 2017 r.). Obecnie GOG.com dostępny jest w 7 wersjach językowych, a gracze mogą płacić za zakupy w 13 walutach.

W ofercie GOG.com znajduje się obecnie **ponad 2350 tytułów** od **ponad 550 wydawców i producentów** z całego świata.



31 października 2017 r. zarejestrowane zostało **transgraniczne połączenie spółek GOG Poland sp. z o.o. i GOG Limited**. Połączenie nastąpiło poprzez przeniesienie całego majątku GOG Limited na spółkę przejmującą GOG Poland sp. z o.o. Jednocześnie wraz z rejestracją połączenia spółek, zmianie uległa firma, pod którą prowadzona jest działalność z dotychczasowej GOG Poland sp. z o.o. na GOG sp. z o.o.

Pozostałe wydarzenia



W marcu 2017 r. głosami specjalistów rynku kapitałowego CD PROJEKT S.A. został wybrany drugi rok z rzędu **Giełdową Spółką Roku** w prestiżowym rankingu organizowanym corocznie przez Puls Biznesu. CD PROJEKT S.A. zdobył pierwsze miejsce w kategoriach „Innowacyjność” i „Perspektywy Rozwoju” oraz drugie miejsce w kategoriach „Kompetencje zarządu”, „Relacje z inwestorami” oraz „Sukces w ubiegłym roku”. CD PROJEKT S.A. został również wyróżniony tytułem **Mistrza GPW 2016** przyznawanym przez czytelników Pulsu Biznesu i portalu bankier.pl.



Źródło: Puls Biznesu



26 kwietnia 2017 r. w Chińskiej Republice Ludowej **została zarejestrowana spółka zależna od CD PROJEKT S.A. - CD PROJEKT Co. Ltd. z siedzibą w Szanghaju**. Jej głównym zadaniem jest zapewnienie regionalnej obecności Grupy CD PROJEKT na terenie Chin, w tym utworzenie lokalnego zespołu koordynującego działania wydawnicze i promocyjne Grupy, związane m.in. z grą **GWINT**.

23 maja 2017 r. Walne Zgromadzenie CD PROJEKT S.A. wyraziło zgodę na podział zysku netto Spółki za rok 2016 w wysokości 249 702 tys. zł w ten sposób, że **kwota 100 926 tys. zł została podzielona pomiędzy akcjonariuszy w formie dywidendy**, a pozostała część zysku netto tj. 148 776 tys. zł została przekazana na kapitał zapasowy Spółki. Wskaźnik DPS (dywidenda na akcję) wyniósł 1,05 zł. Dzień dywidendy ustalony został na 30 maja 2017 r., a dzień wypłaty dywidendy na 13 czerwca 2017 r.

Zgodnie z ogłoszoną w dniu 1 marca 2018 r. informacją Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie, w wyniku rocznej rewizji indeksów, **w dniu 16 marca 2018 r. po zamknięciu sesji, akcje CD PROJEKT S.A. weszły do indeksu WIG20** skupiającego dwadzieścia największych i najbardziej płynnych spółek na warszawskim parkiecie. Udział CD PROJEKT S.A. w indeksie wynosi 3,38%. W drugiej połowie 2017 r. akcje CD PROJEKT weszły również do dwóch prestiżowych indeksów międzynarodowych – FTSE Mid–Cap Index Emerging Europe i MSCI Emerging Markets.

**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 r. wydzielona poza Grupę). Momentem przełomowym w historii Grupy było powołanie w 2002 r. studia deweloperskiego CD PROJEKT RED i rozpoczęcie prac nad stworzeniem pierwszej dużej gry RPG¹ – *Wiedźmin*.



Siedziba CD PROJEKT S.A. w Warszawie

Obecnie Grupa CD PROJEKT prowadzi działalność operacyjną w dwóch kluczowych segmentach biznesowych – CD PROJEKT RED i GOG.com.



Siedziba CD PROJEKT S.A. w Warszawie

¹ Role Playing Game – gra fabularna oparta na narracji

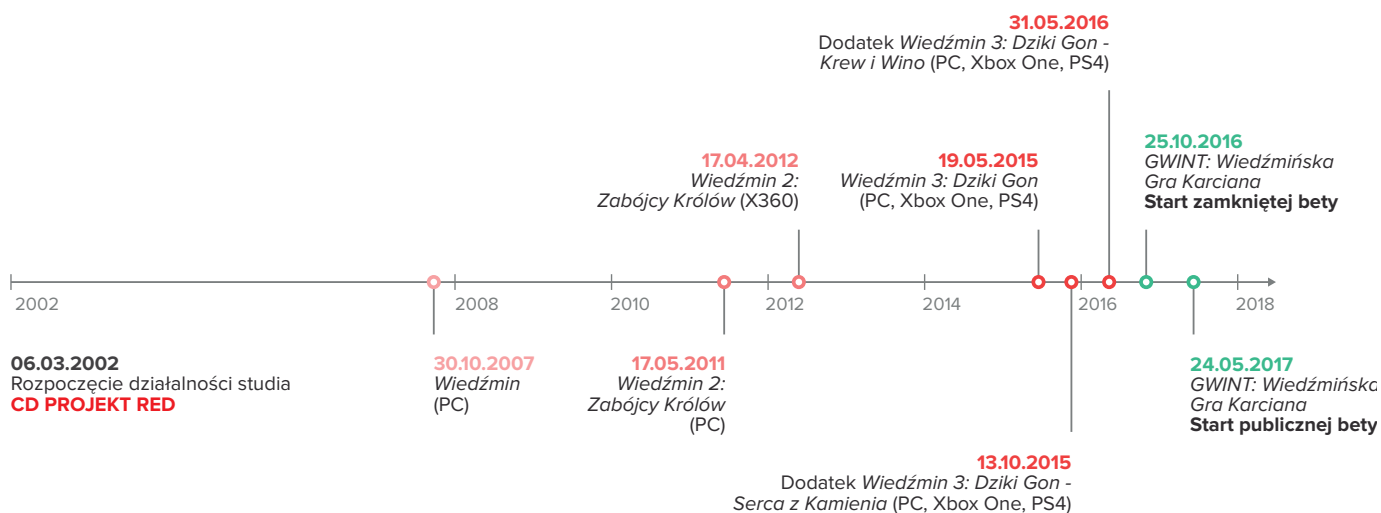
CD PROJEKT RED



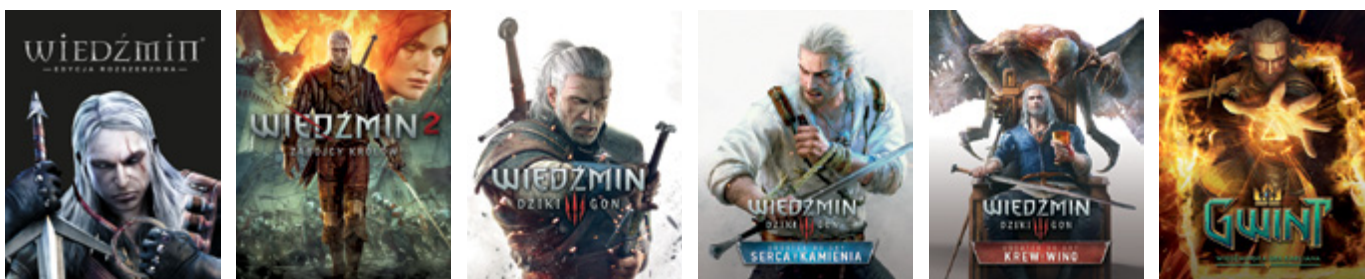
Produkcja i wydawanie najwyższej klasy własnych gier wideo realizowana jest przez studio CD PROJEKT RED, dewelopera gier wideo z gatunku RPG znanego przez fanów gier na całym świecie dzięki *Wiedźminowi* - trylogii gier opartej na powieściach Andrzeja Sapkowskiego.

19 maja 2015 r. miała miejsce premiera ostatniej części trylogii – *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, zaś 13 października 2015 r. i 31 maja 2016 ukazały się dwa rozszerzenia do gry – *Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino*.

Schemat 1 Premiery studia CD PROJEKT RED w latach 2007-2018



Źródło: Spółka





CD PROJEKT S.A. w ramach konsorcjum z GOG sp. z o.o. pracuje obecnie nad *GWINTEM: Wiedźmińską Grą Karcianą*. *GWINT* jest sieciową grą F2P z wbudowanymi opcjonalnymi mikropłatnościami, dostępną w trybie rozgrywki wieloosobowej. Od 24 maja 2017 r. gra znajduje się w fazie publicznych testów dostępnych dla posiadaczy komputerów PC oraz konsol PlayStation 4 i Xbox One. Obecnie gracze mają do wyboru dwa tryby rozgrywki w grze – tzw. Constructed („budowania talii”) i Arena (tryb wprowadzony do gry 28 lutego 2018 r.).

W 2018 r. gra ma wzbogacić się o wielogodzinną, rozbudowaną kampanię fabularną dla jednego gracza pt. *Wojna Krwi* dostępną na komputery PC oraz konsole – PlayStation 4 i Xbox One.

28 sierpnia 2017 r. *GWINT* w chińskiej wersji językowej został oficjalnie udostępniony na rynku chińskim w ramach zamkniętych beta testów.



Więcej informacji na temat gry znajduje się na stronie internetowej <http://www.playgwent.com>.

Największym produkowanym obecnie przez CD PROJEKT RED tytułem jest gra *Cyberpunk 2077*. Do dnia publikacji niniejszego sprawozdania Spółka nie ujawniła więcej informacji na ten temat.

Sprzedaż gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami, w tym w edycji *Gry Roku*, stanowiła trzon przychodów segmentu CD PROJEKT RED w 2017 r.

W 2017 r. 95% przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT pochodziło z działalności eksportowej. W 2017 r. 54% sprzedaży realizowanej było do odbiorców w USA, a 24% do odbiorców z krajów UE.



Obecnie blisko 80% sprzedaży w segmencie CD PROJEKT RED realizowanej jest za pośrednictwem cyfrowych platform dystrybucji takich jak GOG.com, Steam, Origin, App Store, Google Store czy PlayStation Store i Xbox Games Store.

Mapa 1 Grupa CD PROJEKT na świecie



- Dystrybucja cyfrowa gry *Wiedźmin 3: Dzikie Gon*
- Dystrybucja cyfrowa i dystrybucja fizyczna gry *Wiedźmin 3: Dzikie Gon*
- Siedziba główna
- Biuro
- Managerowie ds. społeczności

Źródło: Spółka

Mieszcząca się w Warszawie siedziba główna CD PROJEKT S.A. wyposażona jest m.in. w profesjonalne, pełnowymiarowe studio motion - capture², pięć studiów dźwięku, studio nagrań wideo, trzy sale szkoleniowe (w tym salę rysunku), dwie wewnętrzne kantyny i siłownię.

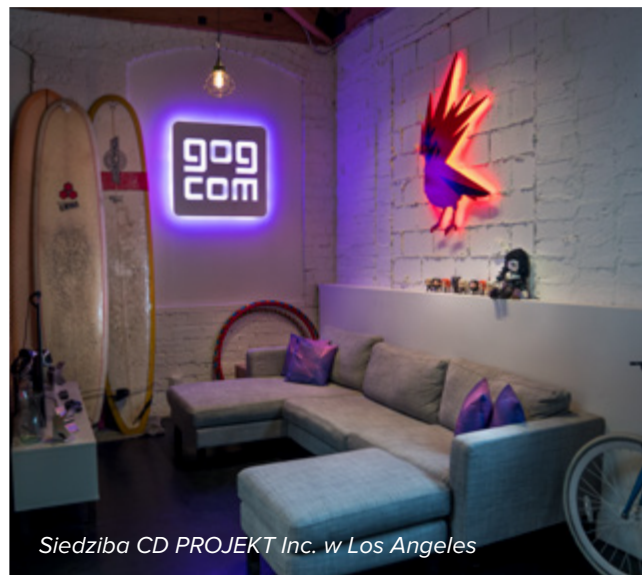


² Technika motion-capture polega na przechwytywaniu, za pomocą specjalnych kamer i czujników, trójwymiarowych ruchów aktorów i zapisywaniu ich w pamięci komputera, gdzie ulegają dalszej obróbce. Dzięki tej technice postać na ekranie komputera porusza się realistycznie, z uwzględnieniem łagodności ruchów, w stylu charakterystycznym dla danego aktora.

CD PROJEKT posiada także biuro w Krakowie, w którym pracuje niezależny zespół deweloperów oraz biura w Los Angeles i w Szanghaju, których zadaniem jest koordynowanie działań marketingowych i sprzedażowych odpowiednio w Stanach Zjednoczonych i w Chinach. CD PROJEKT S.A. zatrudnia również lokalnych managerów do spraw społeczności we Włoszech, Niemczech, Francji, Korei Południowej, Brazylii, Japonii oraz na Tajwanie.



Siedziba CD PROJEKT Inc. w Los Angeles



Siedziba CD PROJEKT Inc. w Los Angeles



Siedziba CD PROJEKT Co. Ltd. w Szanghaju



Siedziba CD PROJEKT Co. Ltd. w Szanghaju

GOG.com

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 2350 wyselekcjonowanych gier od ponad 550 producentów i wydawców z całego świata, dostępnych dla użytkowników bez kłopotliwych zabezpieczeń (DRM³).

Serwis GOG.com dostępny jest w siedmiu wersjach językowych – angielskiej, niemieckiej, francuskiej, rosyjskiej, portugalskiej (przeznaczona na rynek brazylijski), chińskiej (od 22 czerwca 2017 r.) i polskiej (od 24 października 2017 r.). Klienci mogą obecnie płacić za zakupione gry w trzynastu walutach oraz wybierać z wielu wygodnych, popularnych w poszczególnych krajach metod płatności.

GOG w ramach konsorcjum z CD PROJEKT pracuje również nad *GWINTEM: Wiedźmińską Grą Karcaną* odpowiadając między innymi za infrastrukturę serwerową i usieciwienie gry na wszystkich platformach oraz obsługę sprzedaży i płatności od graczy na komputerach PC.



Siedziba GOG sp. z o.o. w Warszawie



3 Digital Rights Management – zarządzanie prawami cyfrowymi.

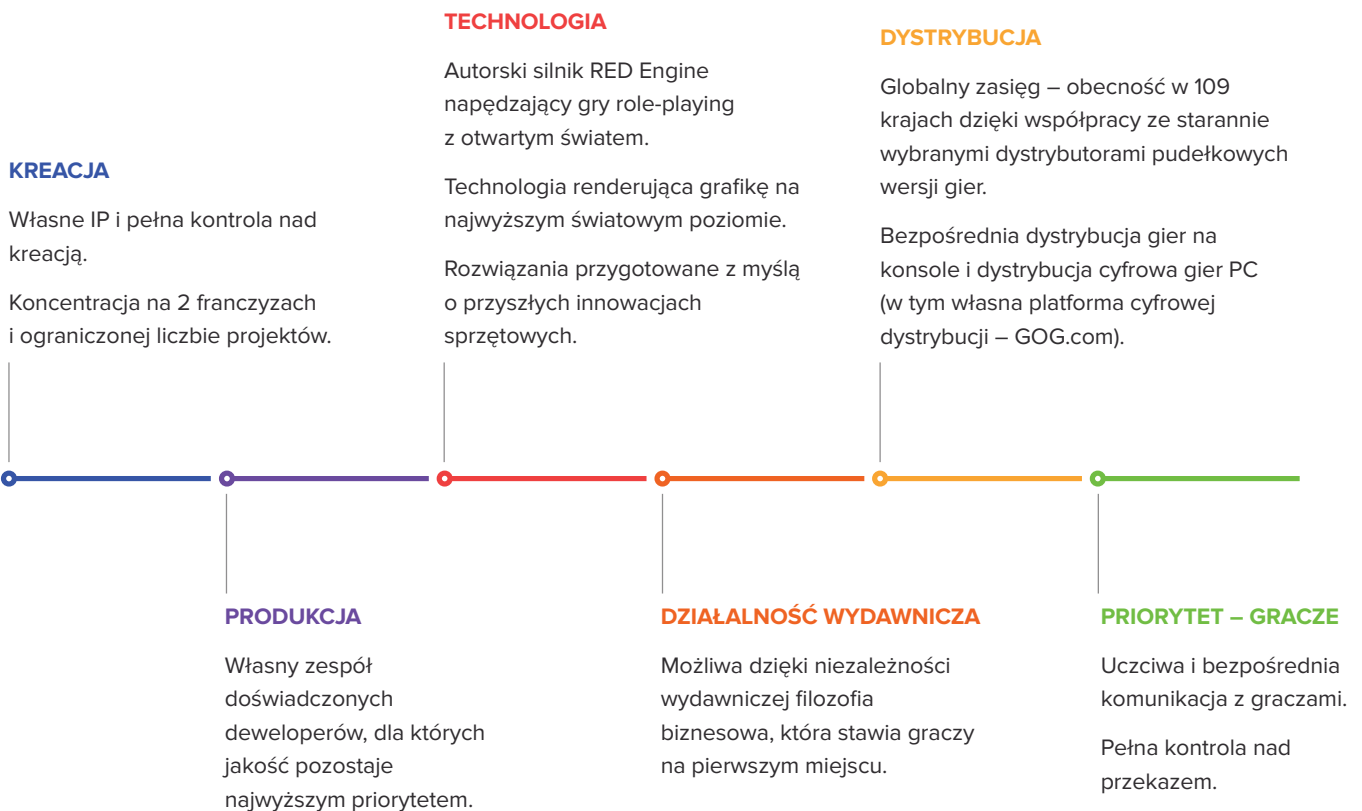


Filozofia biznesowa

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. Zdaniem Zarządu 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 możliwym etapem tworzenia i sprzedaży gier - wizją twórczą, procesami produkcji, rozwiązaniami technologicznymi, procesem wydawniczym, promocją, dystrybucją oraz bezpośrednimi relacjami z graczami. Integralnym elementem modelu biznesowego jest rozwijanie własnej platformy cyfrowej dystrybucji oraz rozgrywki online, która jest częścią przyjaznego ekosystemu stworzonego specjalnie z myślą o graczach.

Schemat 2 Model biznesowy produkcji gier w CD PROJEKT RED

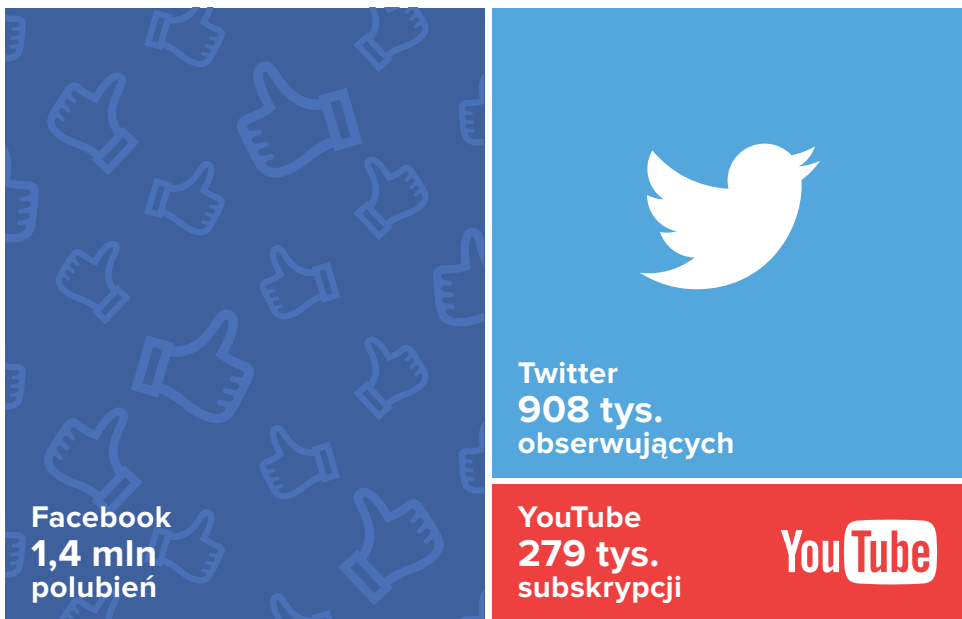


¹ Własne marki *The Witcher* i *Cyberpunk*
Źródło: *Spółka*

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. Obecnie aktywnie prowadzonych jest ponad 80 profili w różnych mediach społecznościowych.

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.

Schemat 3 Popularność profilu *The Witcher* prowadzonego przez Studio CD PROJEKT RED w mediach społecznościowych – dane na 12 marca 2018 r.



Źródło: Spółka



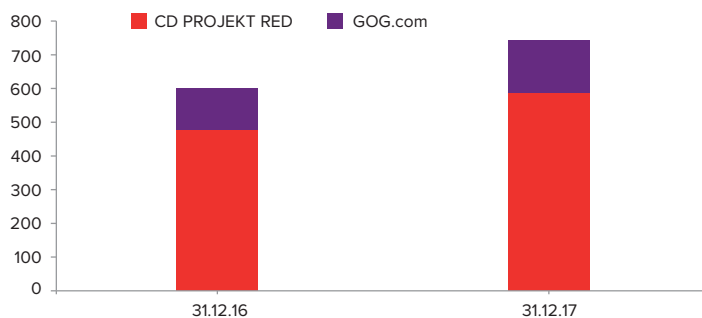


Nasz zespół

W branży gier wideo występuje duża niezależność osób i podmiotów współpracujących – w szczególności przy wykonywaniu prac nad poszczególnymi etapami produkcyjnymi o twórczym i artystycznym charakterze np. tworzenie fabuły, projektowanie koncepcyjne, grafika, modele 2D i 3D, animacja, programowanie, udźwiękowienie, projektowanie rozgrywki oraz wiele innych elementów. Efekty realizowanych prac często stanowią samoistne utwory w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Ze względu na specyfikę branży dużą rolę w procesie tworzenia produktów oraz usług Grupy mają osoby współpracujące ze spółkami Grupy na podstawie umów innych niż umowy o pracę. Z tego względu, w ramach informacji niefinansowej, Spółka uznała za właściwe opisanie struktury osobowej całości zespołu w tym osób bezpośrednio odpowiedzialnych za finalny rezultat w postaci tworzonych gier wideo i usług oferowanych przez Grupę. Mając powyższe na uwadze dane zaprezentowane w niniejszym podrozdziale kompleksowo ukazują całokształt zespołu indywidualnych specjalistów, którzy są stałymi współpracownikami Grupy i którzy bezpośrednio i osobiście przyczyniają się do jej funkcjonowania i rozwoju – niezależnie od podstawy zatrudnienia (umowa o pracę, umowa o dzieło, zlecenie, stała współpraca, powołanie lub inne formy zatrudnienia typowe dla krajów, w których funkcjonują zagraniczne podmioty zależne Grupy) oraz planowanego okresu współpracy (czas nieokreślony, czas określony, projekt, okres próbny).

Na koniec 2017 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT zatrudniała 743 osoby, tj. o 24% więcej niż rok wcześniej. 79% z nich składało się na zespół segmentu CD PROJEKT RED, pozostałe 21% GOG.com.

Wykres 1 Zatrudnieni i współpracownicy Grupy CD PROJEKT w podziale na segmenty na koniec 2016 i 2017 r.



Źródło: Spółka

Dynamiczny wzrost zatrudnienia Grupy na przestrzeni ostatniego roku związany jest przede wszystkim ze zwiększaniem skali działalności i realizowanych projektów. Strategia Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na lata 2016 – 2021 zakłada, że do 2021 r. powstaną dwa większe i dwa mniejsze zespoły deweloperskie pracujące równolegle nad niezależnymi projektami. Obecnie zdecydowana większość zespołu zlokalizowana jest w warszawskim biurze CD PROJEKT. Blisko 60 osób stanowi zespół w Krakowie. Dodatkowo CD PROJEKT posiada biura w Los Angeles i w Szanghaju, których zadaniem jest koordynowanie działań marketingowych i sprzedażowych odpowiednio w Stanach Zjednoczonych i w Chinach. Grupa zatrudnia również lokalnych managerów ds. społeczności z siedmiu krajów: Włoch, Niemiec, Francji, Brazylii, Japonii, Korei i Tajwanu.

67% zatrudnionych w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT to deweloperzy zajmujący się produkcją gier CD PROJEKT RED – *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej* i *Cyberpunk 2077* oraz

deweloperzy segmentu GOG.com odpowiedzialni m.in. za rozwój strony GOG.com i aplikacji GOG Galaxy. 33% zespołu to osoby nie związane bezpośrednio z produkcją gier i serwisów Grupy.



To, co wyróżnia CD PROJEKT RED na tle innych twórców gier to liczny wewnętrzny dział marketingu. Zespół ten na koniec 2017 r. liczył łącznie 60 osób. Działania marketingowe i PR to kluczowy element pracy nad sukcesem wizerunkowym i komercyjnym każdej gry. Dział marketingu CD PROJEKT RED wyznacza strategię prowadzonych kampanii promocyjnych i koordynuje całość aktywności marketingowej realizowanej przez zagranicznych partnerów Spółki. Nasi eksperci od PR i mediów społecznościowych prowadzą ciągły bezpośredni dialog ze społecznością graczy w 11 językach, co pozwala na docieranie ze stworzonym przez nas, spójnym przekazem do graczy na całym świecie. W ramach struktur CD PROJEKT RED istnieje również wewnętrzny dział wydawniczy czuwający nad relacjami z partnerami biznesowymi i procesami sprzedaży produktów Spółki. Ponadto spółki Grupy zatrudniają szereg specjalistów - między innymi z zakresu księgowości, finansów, prawa, podatków, administracji, HR, rekrutacji, kadr i płac, szkoleń, zarządzania systemami, relacji inwestorskich oraz IT - zapewniających sprawne funkcjonowanie organizacji oraz niezbędne wsparcie dla realizowanych projektów produkcji gier oraz rozwoju serwisów Grupy.

Wielką siłą CD PROJEKT jest różnorodność naszego zespołu. Jesteśmy zwolennikami pełnej tolerancji, bo wierzymy, że to istotny element wspierający kreatywność i innowacje.

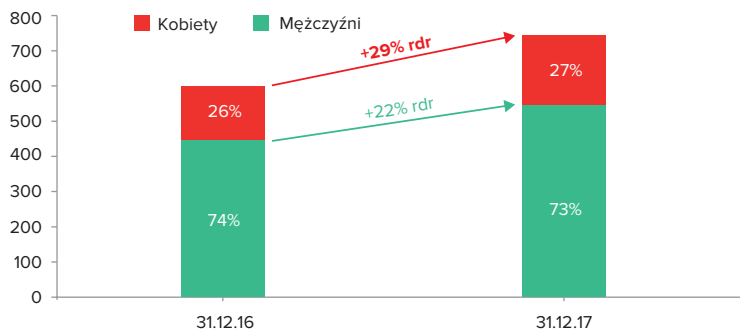




Na koniec 2017 r. w Grupie Kapitałowej 27% wszystkich zatrudnionych stanowiły kobiety. To zdecydowanie więcej niż udział kobiet w branży gier na polskim rynku, który szacowany jest na 15%⁴.

Rok do roku liczba kobiet w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT wzrosła o 29%, czyli wzrastała szybciej niż przyrost ogólnego zatrudnienia w Grupie (24%). Na koniec 2017 r. w porównaniu z końcem 2016 r. zwiększyła się również liczba kobiet zajmujących stanowiska kierownicze, odpowiadając za 29% wszystkich osób zajmujących stanowiska kierownicze w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT. Odsetek ten wzrósł na przestrzeni roku o 4 punkty procentowe.

Wykres 2 Udział kobiet i mężczyzn w ogóle zatrudnionych w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT na koniec 2016 i 2017 r.

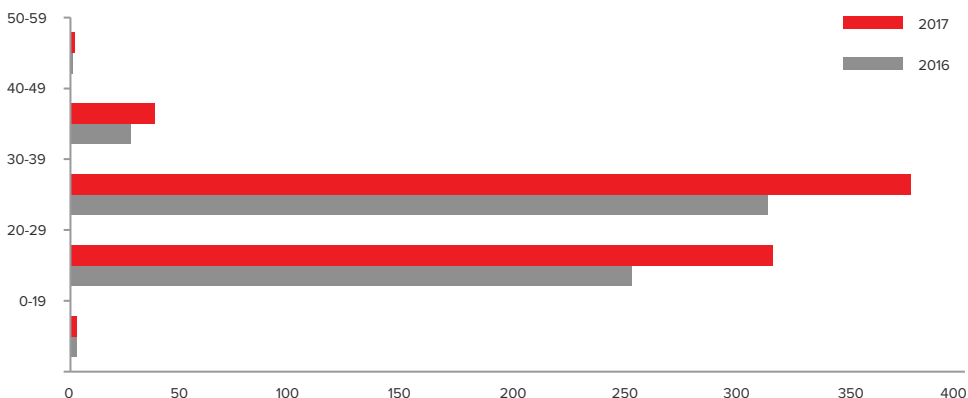


Źródło: Spółka

Średnia wieku osób zatrudnionych w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT odzwierciedla trendy panujące w sektorze produkcji gier w studiach na całym świecie. Ponad połowa, to jest 51% członków zespołu to osoby w wieku od 30 do 39 lat. Drugą największą grupą wiekową są dwudziestolatkowie. Osoby w wieku od 20 do 29 lat stanowią 43% wszystkich zatrudnionych.

W 2017 r. średni wiek zatrudnionych w segmencie CD PROJEKT RED wynosił 31 lat, a w GOG.com 29 lat.

Wykres 3 Rozkład wieku zatrudnionych w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT w 2016 i 2017 r.



Źródło: Spółka

⁴ Kondycja polskiej branży gier'17, Krakowski Park Technologiczny, s. 73, <https://www.cdprojekt.com/pl/wp-content/uploads-pl/2016/03/kondycja-polskiej-branz-y-gier17.pdf>



18% zatrudnionych w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT ogółem oraz 22% deweloperów stanowią obcokrajowcy. Na koniec 2017 r. Grupa zatrudniała osoby pochodzące z 32 krajów na całym świecie. Najwięcej z nich, poza Polską, pochodzi z Wielkiej Brytanii (15 osób), Stanów Zjednoczonych (11 osób) i Kanady (10 osób). W celu ułatwienia procesu zmiany kraju zamieszkania, w CD PROJEKT działa wewnętrzny dział relokacji, który aktywnie wspiera obcokrajowców w pierwszych miesiącach pobytu w Polsce.

Zatrudnianie kolejnych najbardziej utalentowanych twórców z prawdziwą pasją oraz utrzymanie dotychczasowych członków zespołu jest kluczowe dla rozwoju i innowacyjności Grupy CD PROJEKT. Aby to osiągnąć spółki Grupy starają się, zapewniać możliwie najlepsze warunki pracy i rozwoju.



Członkowie zespołu Grupy CD PROJEKT mają zapewnioną możliwość rozwoju zawodowego, m.in.: poprzez udział w szkoleniach i konferencjach branżowych oraz lekcjach nauki języka polskiego dla obcokrajowców. Od 2016 r. raz do roku w Łodzi studio CD PROJEKT RED współorganizuje Promised Land Art, jeden z kluczowych światowych festiwali dla osób pracujących w branży kreatywnej. Jest on okazją dla wszystkich twórców gier do wymiany doświadczeń i wzięcia udziału w licznych wykładach i warsztatach, prowadzonych przez profesjonalistów reprezentujących wiodące marki tej branży. Do końca 2017 r. w warsztatach organizowanych w ramach festiwalu Promised Land wzięło udział 140 twórców z Grupy CD PROJEKT, tj. 67% wszystkich tych, którzy pracują w zespołach, dla których to wydarzenie jest dedykowane.

Wierzymy, że ludzie są największą wartością i siłą CD PROJEKT.

W 2017 r. w CD PROJEKT S.A. został wprowadzony 12 miesięczny program rozwoju managerskiego (Akademia Managera) prowadzony zarówno dla polsko jak i anglojęzycznych uczestników. Do końca 2017 r. szkolenia w ramach akademii ukończyły 42 osoby. Kolejne 65 jest w trakcie szkolenia.

Ponadto członkowie zespołu CD PROJEKT i GOG mają zapewnioną prywatną opiekę medyczną i możliwość uczestniczenia w zajęciach sportowych. Regularnie organizowane są spotkania integracyjne, aby w swobodnej atmosferze móc spędzić ze sobą czas poza pracą i poznać się lepiej. W warszawskim biurze dostępna jest też otwarta w 2017 r. nowoczesna siłownia z trenerem personalnym dostępna 24 godziny na dobę oraz dwie wewnętrzne kantyny – wegańska i serwująca mięsne potrawy.



Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Strategia rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na lata 2016 – 2021

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

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.



Wśród celów zaplanowanych do realizacji w latach 2017 – 2021 w segmencie CD PROJEKT RED Strategia Grupy wymienia:

- premierę gry *Cyberpunk 2077*,
- premierę kolejnej gry fabularnej (RPG) kategorii AAA,
- rozszerzanie naszych marek na obszarach innych mediów i produktów,
- stałe wspieranie sprzedaży i aktywne zarządzanie tytułami już wydanymi,
- ponad dwukrotne powiększenie zespołu CD PROJEKT RED. Rozwój czterech niezależnych zespołów w tym pracujących nad grami z nowych dla studia segmentów,
- otwarcie kolejnych lokalnych przedstawicielstw CD PROJEKT RED w kluczowych terytoriach.

W segmencie GOG.com do wymienionych w Strategii celów na lata 2017 – 2021 należą:

- rozbudowa oferty gier premierowych stworzonych poza Grupą CD PROJEKT, wraz z pełnym wsparciem GOG Galaxy,
- wspieranie technologiczne kolejnych tytułów produkowanych przez CD PROJEKT RED, wraz z dostarczaniem szytych na miarę rozwiązań z obszaru rozgrywki sieciowej i usług online,
- uruchomienie kolejnych lokalnych wersji językowych serwisu GOG.com.

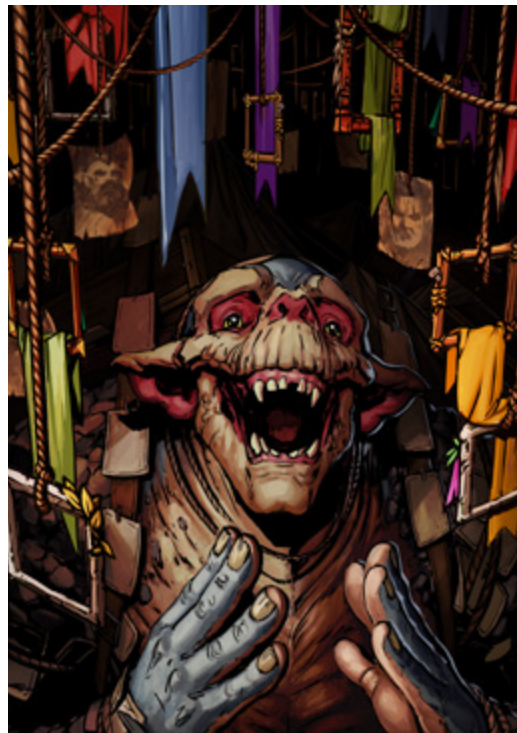


Program motywacyjny na lata 2016 – 2021

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% przyznanego uprawnień, pod warunkiem realizacji przez Grupę następujących celów finansowych:

- za lata 2016–2019 – nie mniej niż 618,4 mln zł skonsolidowanego zysku netto (6,51 zł na akcję), lub
- za lata 2016–2020 – nie mniej niż 855,5 mln zł skonsolidowanego zysku netto (9,01 zł na akcję), lub
- za lata 2016–2021 – nie mniej niż 1,09 mld zł skonsolidowanego 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% przyznanego 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](#).

Suma skonsolidowanych zysków netto Grupy Kapitałowej CD PROJEKT z działalności kontynuowanej za lata 2016 – 2017 wyniosła 450 784 tys. zł (suma skonsolidowanych, podstawowych wyników netto z działalności kontynuowanej na jedną akcję wyniosła 4,71 zł). Wzrost kursu akcji Spółki za okres od 30 grudnia 2015 r. do 29 grudnia 2017 r. (ostatni dzień sesyjny 2017 r.) wyniósł 337,9%, podczas gdy indeks WIG urósł o 37,2% w tym samym okresie.

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

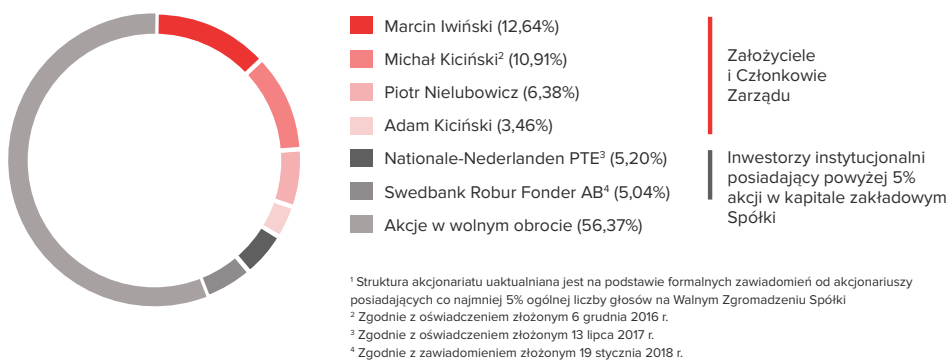
CD PROJEKT S.A. na rynku kapitałowym



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 – Marcin Iwiński i Michał Kiciński. 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 56,37% akcji CD PROJEKT S.A.

Wykres 4 Akcjonariat Spółki na dzień przekazania niniejszego Sprawozdania do publikacji¹



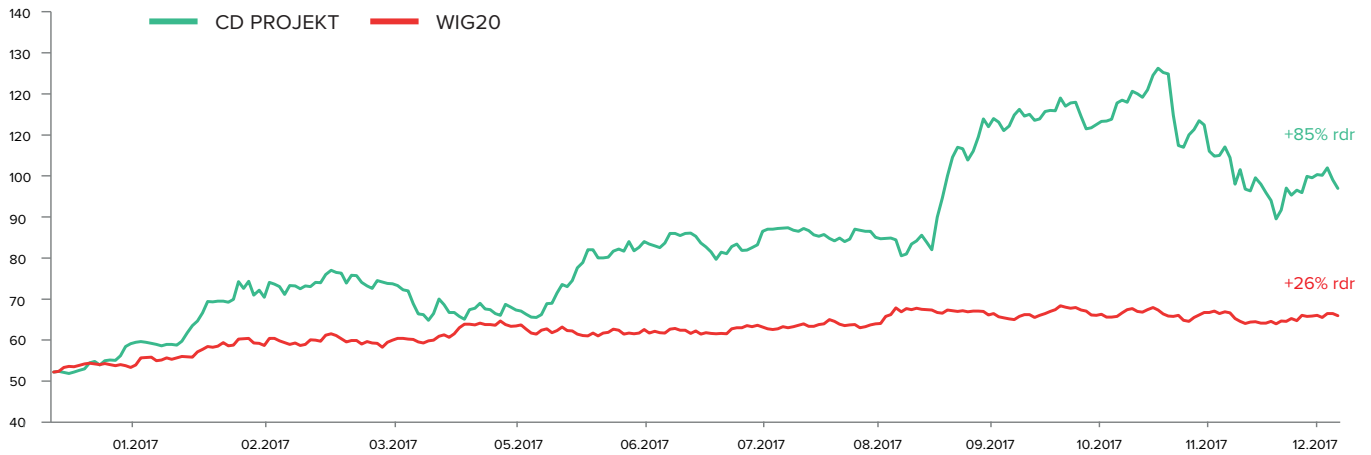
Źródło: Spółka

W 2017 r. akcje CD PROJEKT S.A. znajdowały się w dwóch lokalnych indeksach - WIG30 i WIG40. W drugiej połowie 2017 r. Spółka awansowała do dwóch prestiżowych, międzynarodowych indeksów. 15 września 2017 r. w ramach półrocznej rewizji składu indeksu FTSE Global Equity Index Series CD PROJEKT S.A. wszedł do FTSE Mid-Cap Index Emerging Europe, a dwa miesiące później, 30 listopada 2017 r. do MSCI Emerging Markets.

Zgodnie z komunikatem Zarządu Giełdy z 1 marca 2018 r. w ramach rocznej rewizji składu indeksu WIG20, w dniu 16 marca 2018 r. akcje CD PROJEKT S.A. weszły w skład indeksu WIG20, skupiającego dwadzieścia największych i najbardziej płynnych spółek notowanych na warszawskim parkiecie. Udział akcji Spółki w portfelu indeksu WIG20 wynosi 3,38%.

⁶ Nazwa ówczesnej spółki holdingowej historycznej grupy „CD PROJEKT”

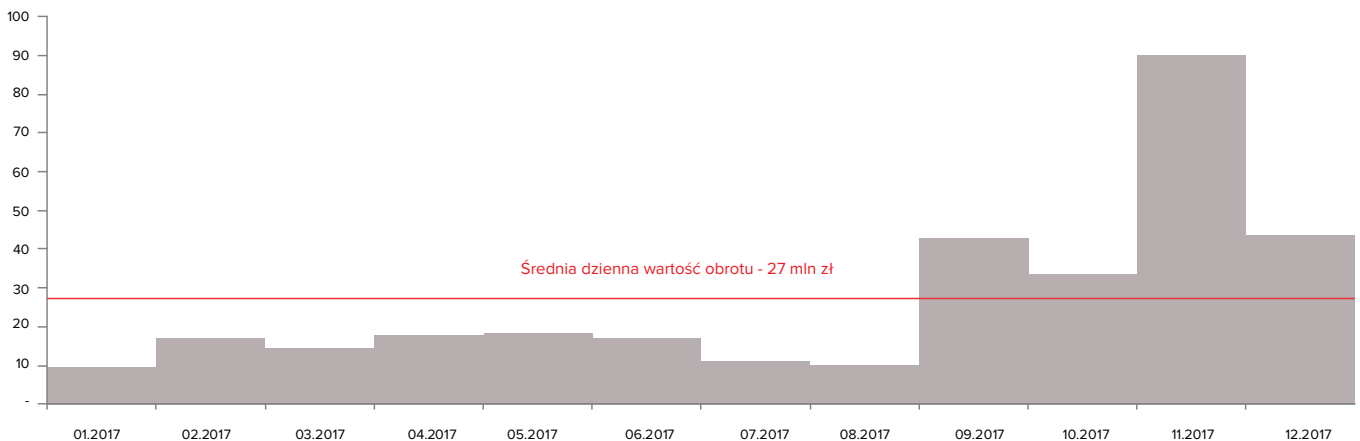
Wykres 5 Notowania akcji CD PROJEKT S.A. i indeksu WIG20 na GPW w okresie od 1 stycznia 2017 r. do 31 grudnia 2017 r.



Źródło: Opracowanie własne

Od 1 stycznia 2017 r. do 31 grudnia 2017 r. kurs zamknięcia akcji Spółki zmieniał się w przedziale od 51,91 zł (4 stycznia 2017 r.) do 126,25 zł (8 listopada 2017 r.). W tym czasie notowania kursu akcji CD PROJEKT wzrosły o 85%, osiągając 29 grudnia 2017 r. wartość 97,00 zł. W analogicznym okresie indeks WIG20 zyskał 26%, a indeks szerokiego rynku WIG tylko 23%. Na koniec 2017 r. kapitalizacja giełdowa CD PROJEKT S.A. wyniosła 9,3 mld zł.

Wykres 6 Średnia dzienna wartość obrotów akcjami CD PROJEKT S.A. w ujęciu miesięcznym w okresie od 1 stycznia 2017 r. do 31 grudnia 2017 r. w mln zł

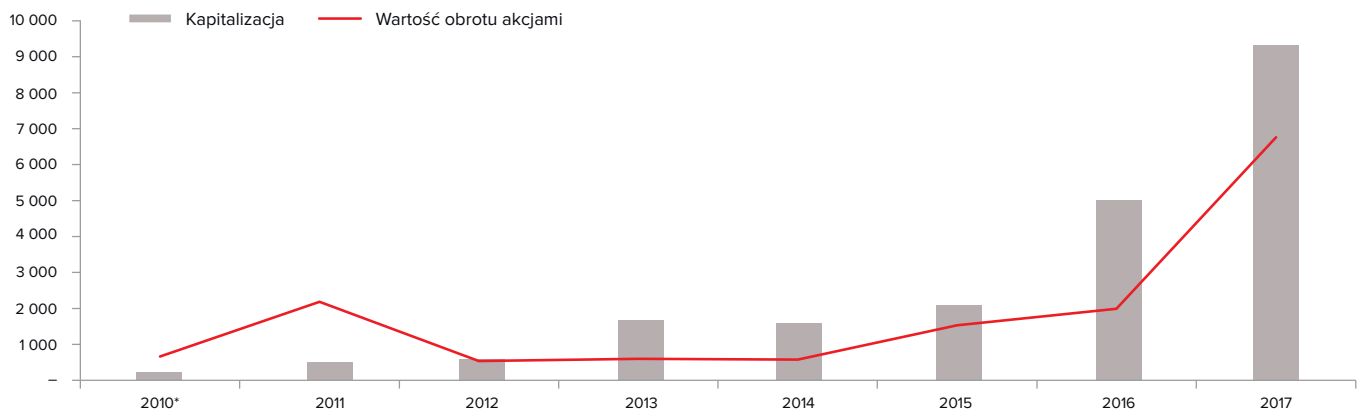


Źródło: Spółka



W 2017 r. istotnie zwiększyła się płynność akcji CD PROJEKT S.A. mierzona wartością obrotu na akcjach CD PROJEKT. Łączna wartość obrotu akcjami Spółki w 2017 r. wyniosła 6,8 mld zł i była o 240% wyższa niż w 2016 r. Średnia dzienna wartość obrotu wyniosła w omawianym okresie 27 mln zł, podczas gdy rok wcześniej znajdowała się na poziomie 7,9 mln zł. Znacząco, bo o 162% zwiększyła się również średnia dzienna liczba transakcji na sesję z 931 do 2435 transakcji.

Wykres 7 Kapitalizacja CD PROJEKT S.A. na koniec roku i suma wartości obrotów akcjami CD PROJEKT S.A. w okresie od 1 stycznia 2010 r. do 31 grudnia 2017 r. (w mln zł)



*Dane od 01.05.2010 do 31.12.2010

Źródło: Spółka

19 maja 2017 r. raportem bieżącym nr 7/2017 Zarząd CD PROJEKT S.A. poinformował o zawartej z Bankiem Zachodnim WBK S.A. – Domem Maklerskim BZ WBK z siedzibą we Wrocławiu umowie, dotyczącej pełnienia przez BZ WBK funkcji Animatora Emitenta na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. W ramach pełnionej funkcji, BZ WBK zobowiązało się do pełnienia funkcji animatora wolumenu i płynności obrotu akcjami CD PROJEKT, stosownie do obowiązujących przepisów prawa, a także postanowień Regulaminu Giełdy oraz innych uregulowań wydanych przez Komisję Nadzoru Finansowego, właściwe organy Giełdy a także Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. Zgodnie z raportem bieżącym nr 3/2018 umowa ulegne rozwiązaniu z dniem 31 marca 2018 r.

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

	2017	2016	Zmiana
Zysk netto na akcję (w zł)	2,08	2,63	-21%
Liczba akcji w obrocie giełdowym (w tys. szt.) na koniec roku	96 120	96 120	-
Najwyższy kurs akcji na zamknięciu w roku obrotowym (w zł)	126,25	53,68	135%
Najniższy kurs akcji na zamknięciu w roku obrotowym (w zł)	51,91	20,60	152%
Cena akcji na początek okresu (w zł)	52,38	21,97	138%
Cena akcji na koniec okresu (w zł)	97,00	52,20	86%
Średnia cena akcji w okresie (w zł)	84,85	32,57	161%
Wskaźnik P/E na koniec okresu	46,64	20,02	133%
Kapitalizacja na koniec roku (w tys. zł)	9 323 640	5 017 464	86%
Średnia dzienna liczba transakcji na sesję	2 435	931	162%
Średnia dzienna wartość obrotów (w tys. zł)	27 043	7 925	241%
Średni dzienny wolumen obrotu (w szt.)	298 164	235 292	27%

Źródło: Spółka

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania rekomendacje dla akcji Spółki wydaje 8 biur i domów maklerskich. Lista domów maklerskich i analityków wydających rekomendacje dla CD PROJEKT S.A. znajduje się na stronie internetowej CD PROJEKT pod adresem: <https://www.cdprojekt.com/pl/inwestorzy/analitycy/>

Komunikacja z rynkiem kapitałowym

CD PROJEKT dokłada wszelkich starań, aby umożliwić inwestorom równy dostęp do wiarygodnych informacji dotyczących bieżącej działalności biznesowej Spółki za pomocą różnych narzędzi komunikacji skierowanych do inwestorów indywidualnych, analityków domów maklerskich i zarządzających funduszami.

W 2017 r. odbyły się dwie konferencje wynikowe dla przedstawicieli rynku kapitałowego i dziennikarzy mediów finansowych, na których CD PROJEKT S.A. zaprezentował wyniki finansowe Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2016 r. i za pierwszą połowę 2017 r., dokonania oraz plany biznesowe. Konferencje były transmitowane na stronie internetowej Spółki i tłumaczone symultanicznie na język angielski. Publikacji wyników finansowych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2016 r. towarzyszył czat skierowany do inwestorów indywidualnych. Czat inwestorski cieszył się dużym zainteresowaniem - członkowie Zarządu CD PROJEKT odpowiedzieli na ponad 50 pytań dotyczących m.in. wyników Grupy za 2016 r. i strategii jej rozwoju.

Przy okazji publikacji wyników kwartalnych za 1 kwartał 2017 r. i 3 kwartał 2017 r. Spółka zorganizowała dwie telekonferencje z analitykami i dziennikarzami. Dodatkowo, w momencie publikacji rocznego, półrocznego oraz kwartalnych raportów okresowych Spółka na swojej stronie internetowej udostępniała komentarze wideo Piotra Nielubowicza, Wiceprezesa Zarządu



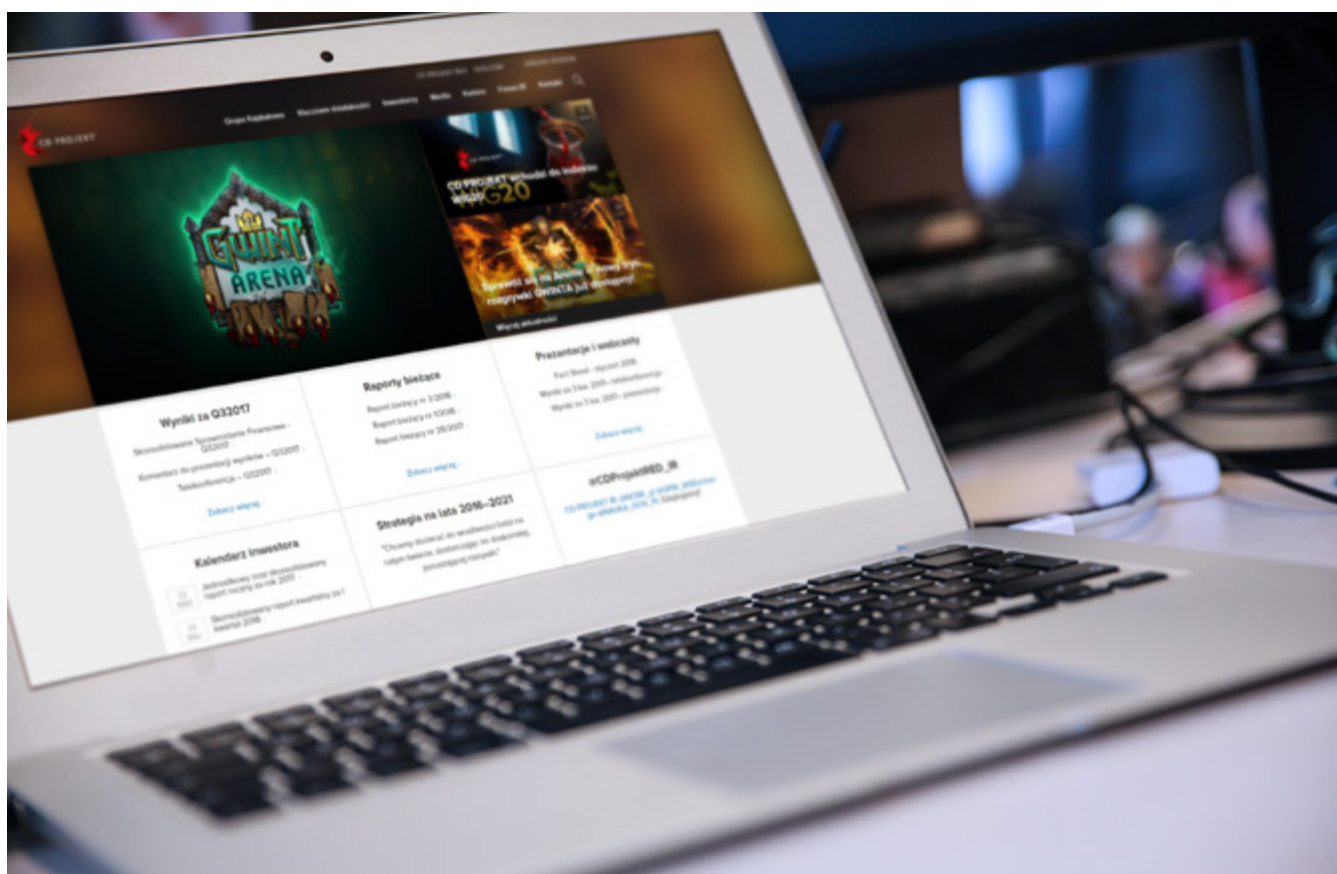
CD PROJEKT S.A. ds. finansowych, w których podsumowywał najważniejsze czynniki mające wpływ na wyniki finansowe Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w danym okresie.

Wszystkie materiały związane z publikacją raportów okresowych Spółki znajdują się w zakładce „Centrum wyników” na korporacyjnej stronie internetowej Spółki: <https://www.cdprojekt.com/pl/inwestorzy/centrum-wynikow/>. Materiały wideo są również dostępne na kanale CD PROJEKT RED w serwisie YouTube: <https://www.youtube.com/user/CDPRED/videos>.

W 2017 r. spółka zorganizowała liczne spotkania przedstawicieli Zarządu i Działu Relacji Inwestorskich z przedstawicielami funduszy inwestycyjnych polskich i zagranicznych oraz spotkania z analitykami wydającymi rekomendacje dla akcji CD PROJEKT. Zarząd Spółki wziął ponadto udział w 4 konferencjach inwestorskich w Polsce organizowanych przez lokalne domy maklerskie oraz w 5 zagranicznych cyklach spotkań z inwestorami w Pradze, Londynie, Nowym Jorku, Sztokholmie i w Kolonii.

Spółka na bieżąco odpowiada na pytania inwestorów indywidualnych zadawane za pośrednictwem Forum IR na korporacyjnej stronie internetowej Spółki. W 2017 r. przedstawiciele CD PROJEKT S.A. udzielili ponad 50 odpowiedzi na zadane pytania. Wszystkie pytania i odpowiedzi dostępne są pod linkiem: <https://www.cdprojekt.com/pl/forums/topic/lista-pytan-do-zarzadu/>.

Dział Relacji Inwestorskich aktywnie prowadzi profil CD PROJEKT na Twitterze: [@CDProjektRED_IR](https://twitter.com/CDProjektRED_IR) informując o najważniejszych wydarzeniach z życia Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.



Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT



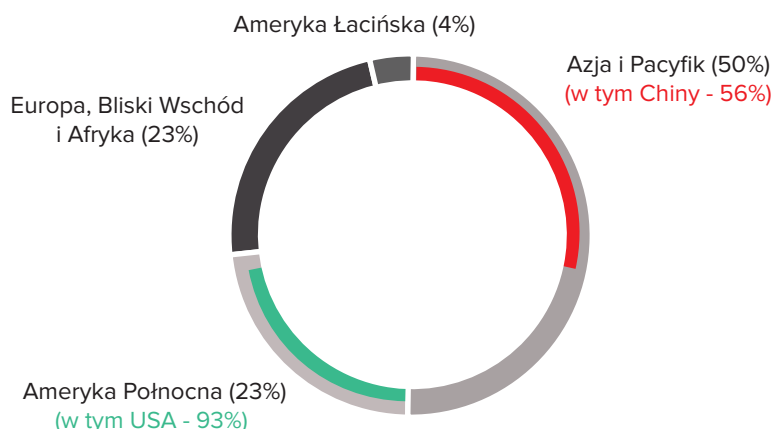
Otoczenie rynkowe – rynek gier na świecie

Według prognoz firmy badawczej Newzoo z listopada 2017 r.⁷, wartość globalnego rynku gier wyniosła w 2017 r. 116 mld USD i była o 10,7% wyższa niż rok wcześniej. Analitycy podnieśli tym samym swoje pierwotne założenia z początku 2017 r., kiedy to wartość globalnego rynku gier w 2017 r. szacowano na 108,9 mld USD. Jako powód rewizji w górę prognoz z początku roku wskazano głównie szybszą niż pierwotnie zakładano dynamikę wzrostu rynku mobilnego i rynku gier na komputery PC.

Prognozy dotyczące rozwoju globalnego rynku gier w długim okresie pozostają bardzo optymistyczne. PwC w swoim dorocznym raporcie Media & Entertainment Outlook⁸ wymienia rynek gier jako jedną z sił napędowych rozwoju tego sektora na świecie, obok treści wideo w Internecie, reklamy internetowej i usług dostępu do internetu. Analitycy Newzoo przewidują, że jego średnioroczny wzrost w latach 2016 – 2020 wyniesie 8,2%. W konsekwencji, w 2019 r. wartość globalnego rynku gier ma osiągnąć 134,5 mld USD (rewizja w górę o 15,9 mld USD), a w 2020 r. – 143,5 mld USD.

Największy, rekordowy udział w rynku pod względem terytorialnym w 2017 r. miały kraje Azji i Pacyfiku. Rejon ten, którego wartość szacowana jest na 57,8 mld USD, odpowiadał w 2017 r. już za 50% globalnego rynku gier⁹. Oznacza to wzrost w ujęciu rok do roku o 14,6%. Największym graczem w rejonie Azji i Pacyfiku pozostają Chiny z rynkiem o szacowanej wartości 32,5 mld USD. Drugie miejsce pod względem wielkości rynku gier zajmuje obszar Ameryki Północnej, który zanotował wzrost o 5,1% rok do roku do 27,4 mld USD. W tym rejonie dominują Stany Zjednoczone z rynkiem o wartości 25,4 mld USD (co daje USA drugie miejsce na świecie pod względem szacowanej wielkości). Rynek Europy, Bliskiego Wschodu i Afryki ma łącznie wartość zbliżoną do Ameryki Północnej i odpowiada za blisko jedną czwartą (23%) globalnego rynku gier. Jego wartość w 2017 r. była szacowana na 26,4 mld USD.

Wykres 8 Przewidywany udział poszczególnych rejonów świata w globalnym rynku gier (w %) w 2017 r.



Źródło: Newzoo

⁷ New Gaming Boom: Newzoo Ups Its 2017 Global Games Market Estimate to \$116.0Bn Growing to \$143.5Bn in 2020, Newzoo, 28 listopada 2017 r., data odśloni: 15 marca 2018 r., <https://newzoo.com/insights/articles/new-gaming-boom-newzoo-ups-its-2017-global-games-market-estimate-to-116-0bn-growing-to-143-5bn-in-2020/>

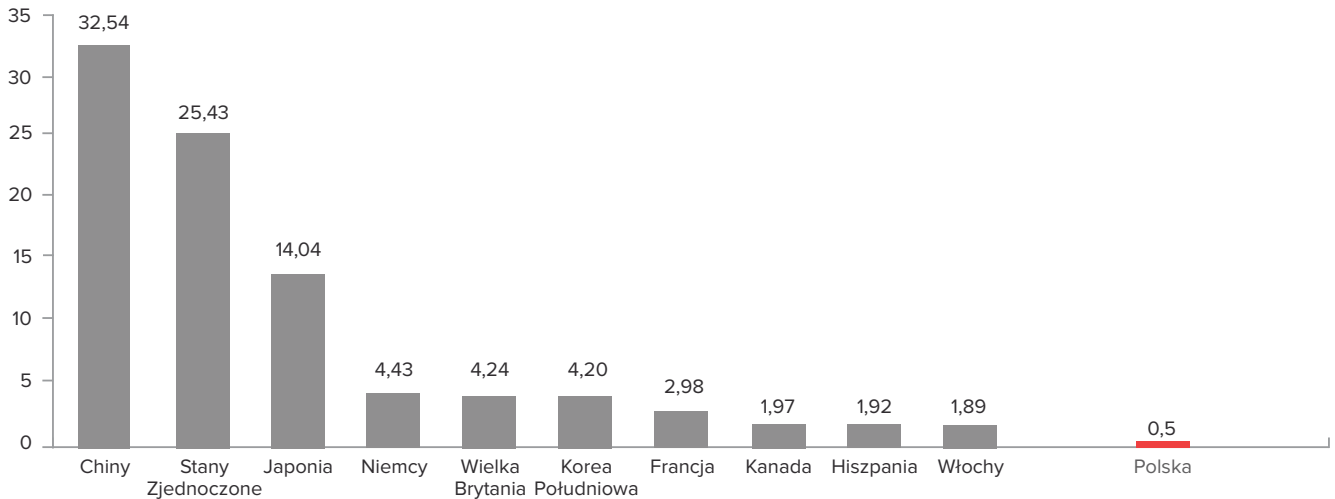
⁸ Curtain up! User experience takes center stage. Perspectives from the Global Entertainment and media Outlook 2017-2021, PwC, <https://www.pwc.com/gx/en/entertainment-media/pdf/outlook-2017-curtain-up.pdf>

⁹ <https://newzoo.com/resources/>, Newzoo, data odśloni: 15 marca 2018 r.



Czołówka krajów o największym rynku gier w 2017 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, w 2016 0,9 mld USD a w 2017 już 7,1 mld USD. Kolejne miejsca zajmują: Japonia (14,04 mld USD), Niemcy (4,43 mld USD) i Wielka Brytania (4,24 mld USD)¹⁰.

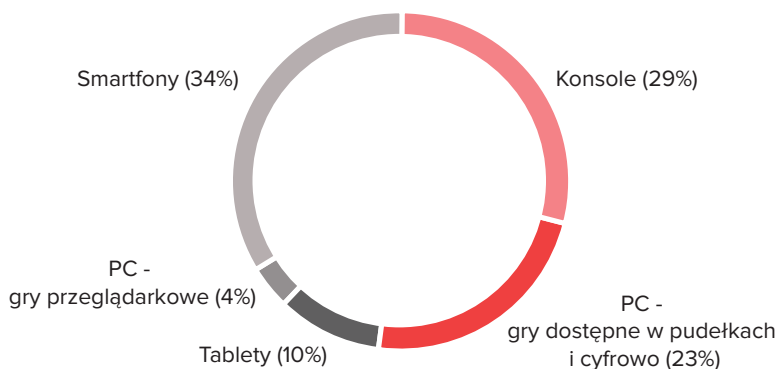
Wykres 9 Największe rynki gier wideo na świecie w 2017 r. (w mld USD)



Źródło: Newzoo

Pozycja Polski w rankingu nie zmieniła się rok do roku. Wciąż zajmujemy 23 miejsce z rynkiem szacowanym na 504 mln USD, co oznacza wzrost w porównaniu do 2016 r. o 17%. Wartość polskiego rynku gier pozostaje jednak wciąż relatywnie mała i stanowi jedynie 0,1% polskiego PKB. Dla porównania, dla Stanów Zjednoczonych wskaźnik ten wynosi 0,13%, dla Chin 0,23% , a dla Japonii i Korei Południowej 0,26%¹¹.

Wykres 10 Światowy rynek gier w 2017 r. w podziale na urządzenia (w%)



Źródło: Newzoo

¹⁰ Top 100 Countries by Game Revenues, Newzoo, październik 2017 r., data odsłony: 15 marca 2018 r., <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>

¹¹ Kondycja Polskiej Branży Gier 2017, Krakowski Park Technologiczny, s. 10, <https://www.cdprojekt.com/pl/wp-content/uploads-pl/2016/03/kondycja-polskiej-branzy-gier17.pdf>



Pod względem urządzeń, na które gry są dostępne, największy udział w globalnym rynku gier stanowią obecnie gry na smartfony (34%)¹². Na drugim miejscu znajdują się gry konsolowe (29%) i gry na PC - zarówno w pudełkach, jak i dostępne cyfrowo (23%). W sumie, według szacunków analityków Newzoo gry na urządzenia mobilne (na telefony komórkowe i tablety) stanowią już 44% całego rynku gier, co wartościowo odpowiada 50,4 mld USD. Od kilku lat rynek gier mobilnych rośnie najszybciej (wzrost o 23,3% rdr), pozostawiając w tyle gry na konsole (3,7% rdr) i komputery PC¹³ (1,4% rdr). Według szacunków w 2020 r. udział gier mobilnych stanowić będzie więcej niż 50% wartości światowego rynku gier.

Rynek cyfrowej dystrybucji gier z roku na rok rośnie w siłę, zdobywa rzesze nowych zwolenników i ma w konsekwencji coraz większy udział w całkowitej sprzedaży gier¹⁴. Według danych Entertainment Software Association (ESA), w Stanach Zjednoczonych w 2010 r. w USA sprzedawano 69% fizycznych kopii gier, podczas gdy w 2016 r. już tylko 26%¹⁵. Według danych z raportu PwC „Global Entertainment and media outlook 2014-2019” obecnie trwa proces migracji konsumentów w kierunku cyfrowej dystrybucji i ten trend będzie się utrzymywał.

Szybko rosnącą gałęzią rynku gier jest e-sport. Analitycy SuperData przewidują, że rynek ten będzie wart w 2017 r. 1,5 mld USD, a do 2022 r. ma osiągnąć wartość 2,3 mld USD¹⁶. Wzrostowi rynku e-sportu towarzyszy rozwój rynku internetowych platform i kanałów streamujących m.in. e-sportowe rozgrywki. Największą i najbardziej popularną obecnie platformą streamującą materiały z gier jest Twitch, do którego należy 54% rynku treści wideo związanego z grami. Drugi pod względem wielkości serwis - YouTube odpowiada za 22% rynku streamingu gier. Jednocześnie widzowie Twitcha są według analityków bardziej zaangażowani i co za tym idzie, wydają więcej, niż oglądający treści wideo związane z grami na Youtube¹⁷.

¹² New Gaming Boom: Newzoo Ups Its 2017 Global Games Market Estimate to \$116.0Bn Growing to \$143.5Bn in 2020, 28 listopada 2017 r., Newzoo, data odstępny: 15 marca 2018 r., <https://newzoo.com/insights/articles/new-gaming-boom-newzoo-ups-its-2017-global-games-market-estimate-to-116-0bn-growing-to-143-5bn-in-2020/>

¹³ pojęcie "gry na komputery PC" oznacza w tym kontekście zarówno gry w pudełkach, dystrybuowane cyfrowo i gry przeglądarkowe

¹⁴ dystrybucja cyfrowa zawiera w sobie subskrypcje, pełne wydania gier, dodatki, aplikacje mobilne i gry społecznościowe

¹⁵ Essential Facts 2017, Entertainment Software Association, <http://www.theesa.com/article/two-thirds-american-households-regularly-play-video-games/>

¹⁶ Esports Market Report: Courtside — Playmakers of 2017, SuperData, grudzień 2017, data ostatniej odstępny: 15 marca 2018 r.,

¹⁷ SuperData, Year in review, data odstępny: 15 marca 2018 r., <https://www.superdataresearch.com/market-data/market-brief-year-in-review/>

Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT



Na koniec 2017 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT składała się z jednostki dominującej CD PROJEKT S.A. i 3 spółek zależnych – GOG sp. z o.o., CD PROJEKT Inc. i CDPROJEKT Co. Ltd.

Schemat 4 Grupa Kapitałowa CD PROJEKT na koniec 2017 r.



Źródło: Spółka

26 kwietnia 2017 r. w Chińskiej Republice Ludowej została zarejestrowana spółka zależna od CD PROJEKT S.A. – CD PROJEKT Co. Ltd. z siedzibą w Szanghaju. Jej głównym zadaniem jest zapewnienie regionalnej obecności Grupy CD PROJEKT na terenie Chin, w tym utworzenie lokalnego zespołu koordynującego działania wydawnicze i promocyjne, związane m.in. z grą *GWINT*.

31 października 2017 r. zarejestrowane zostało połączenie transgraniczne spółek GOG Poland sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (jako spółką przejmującą) ze spółką GOG Ltd. z siedzibą w Nikozji (spółka przejmowana). Połączenie nastąpiło w trybie art. 492 § 1 pkt 1 w związku z art. 516 Kodeksu spółek handlowych (dalej „KSH”), poprzez przeniesienie całego majątku GOG Limited na Spółkę Przejmującą w zamian za udziały w podwyższonym kapitale zakładowym Spółki Przejmującej, wydane jednemu wspólnikowi Spółki Przejmowanej tj. CD PROJEKT S.A.

Jednocześnie wraz z rejestracją połączenia spółek, zmianie uległa firma, pod którą prowadzona jest działalność Spółki Przejmującej, z dotychczasowej GOG Poland sp. z o.o. na GOG sp. z o.o.

Tabela 2 Opis podstawowej działalności spółki matki i spółek zależnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 31.12.2017 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 Kapitałowej.
GOG sp. z o.o.	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. Ponadto w ramach utworzonego konsorcjum z CD PROJEKT S.A. spółka uczestniczy w pracach i obsłudze gry <i>GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana</i> , odpowiadając za szeroko rozumianą funkcjonalność sieciową gry oraz za sprzedaż w ramach gry realizowaną na komputerach PC.
CD PROJEKT Inc.	Spółka koordynuje działania wydawnicze i promocyjne produktów sprzedawanych przez CD PROJEKT S.A oraz platformy GOG.com na terenie Ameryki Północnej za pomocą biura w Los Angeles.
CD PROJEKT Co. Ltd.	Głównym celem działalności spółki jest zapewnienie obecności Grupy CD PROJEKT na terenie Chin, w tym utworzenie lokalnego zespołu koordynującego działania wydawnicze i promocyjne, związane m.in. z animacją gry <i>GWINT</i> na terenie Chin.

Źródło: Spółka

Powyższe spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT istniejące na dzień 31 grudnia 2017 r., z wyłączeniem CD PROJEKT Co. Ltd., objęte były pełną konsolidacją. Szczegółowe informacje na ten temat znajdują się w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2017 r.



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

W 2017 r. działalność Grupy Kapitałowej prowadzona była w dwóch segmentach biznesowych¹⁸:

- CD PROJEKT RED,
- GOG.com.

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. Ponadto w ramach prowadzonej działalności wydawniczej Spółka odpowiada za kształt kampanii promujących własne produkty oraz samodzielnie realizuje bezpośrednią komunikację z graczami za pośrednictwem kanałów elektronicznych i mediów społecznościowych oraz poprzez regularny udział w targach branżowych.

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 r. uzyskała ponad 100 nagród 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: Dzikie 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 nowy produkt wywodzący się z wiedźmińskiego uniwersum – sieciową grę karcianą z wbudowanymi mikropłatnościami – *GWINT*. 24 maja 2017 r. gra weszła w fazę publicznych beta testów. 28 sierpnia 2017 r. po uzyskaniu stosownych zgód administracyjnych, *GWINT* został udostępniony chińskim graczom w ramach zamkniętych beta testów.

¹⁸ W konsekwencji wydzielenia poza Grupę działalności prowadzonej przez cdp.pl sp. z o.o. wraz ze sprzedażą 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 został w roku 2016 efektywnie zintegrowany w ramach wspólnych struktur organizacyjnych CD PROJEKT S.A., której działalność biznesowa była dotychczas prezentowana w ramach segmentu CD PROJEKT RED. Z uwagi na powyższe, począwszy od 1 stycznia 2017 roku działalność Grupy CD PROJEKT jest realizowana i prezentowana w ramach sprawozdawczości finansowej w ramach dwóch wydzielonych segmentów biznesowych: CD PROJEKT RED oraz GOG.com obejmujących łącznie całość działalności Grupy.



Spółka cały czas rozwija franczyzę i ofertę produktów towarzyszących osadzonych w wiedźmińskim uniwersum, w tym realizowanych z zewnętrznymi partnerami. Dotychczas wprowadzone na rynek zostały m.in. gra planszowa *The Witcher Adventure Game* (w wersji pudełkowej oraz cyfrowej przeznaczonej na komputery i tablety), trzy serie komiksów zrealizowane przez Dark Horse Comics, oficjalny poradnik do gry *Prima Guide*, książka „Wiedźmin. Kompendium o świecie gier”, trzy 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. W 2017 r. ukazały się 2 serie muzyki do *Wiedźmina 3: Dziki Gon* na płytach winylowych.

Kluczowe źródła przychodów

Sprzedaż gier CD PROJEKT RED realizowana jest przez Spółkę głównie w następujących 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, w tym sprzedaż realizowana poprzez opcjonalne mikropłatności wewnątrz *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej* (m.in. beczki z kartami, pył meteorytowy i od 28 lutego 2018 r. dostęp do nowego trybu rozgrywki - Areny),
- sprzedaż fizycznych pudełkowych produktów (gier w pudełkach) do partnerów dystrybucyjnych,
- sprzedaż pakietów kodów uprawniających do pobrania i instalacji gry.

CD PROJEKT S.A. współpracuje z szeregiem odbiorców z całego świata (np. BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S., Microsoft, Sony, VALVE Corporation, Warner Bros. Home Entertainment) oraz z Polski (cdp.pl sp. z o.o., GOG sp. z o.o.) na podstawie długookresowych umów licencyjnych i dystrybucyjnych. Standardowo zawierane przez Spółkę umowy 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).

W 2017 r. podstawowym źródłem przychodów uzyskanych w ramach segmentu CD PROJEKT RED była sprzedaż gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami - *Serca z Kamienia*, *Krew i Wino*¹⁹. 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.

Wpływ na osiągnięte wyniki miała również znajdująca się na etapie testów, dostępna w trybie rozgrywki wieloosobowej gra *GWINT*. W 2017 r. głównym źródłem przychodów w ramach tego tytułu była sprzedaż zestawów kart (beczek) oraz w mniejszym stopniu sprzedaż dodatków wizualnych (np. animowanych wersji kart). 28 lutego 2018 r. wraz z wprowadzeniem Areny - nowego, płatnego trybu rozgrywki, w *GWINCIE* pojawił się kolejny sposób monetyzacji gry. Opłata za wejście do trybu Areny wynosi 6,99 zł (lub 150 złota czyli waluty dostępnej w grze).

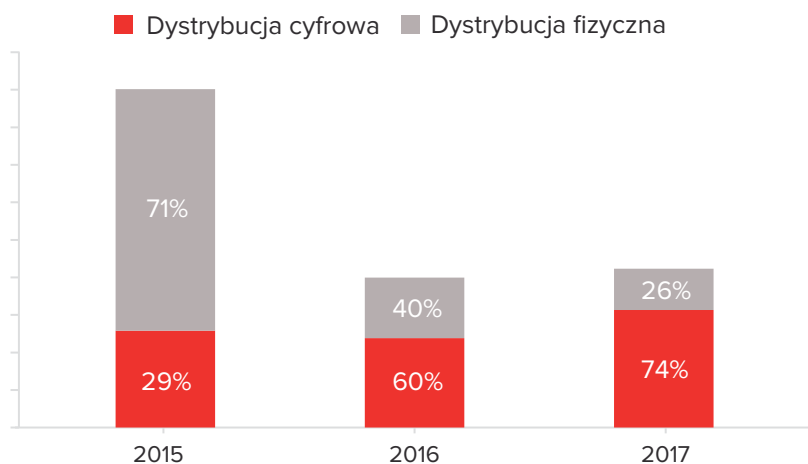
W ramach projektu *GWINT* w przyszłości Spółka planuje również sprzedaż wielogodzinnych kampanii jednoosobowych – zapowiedziana na 2018 r. *GWINT Wojna Krwi*.

¹⁹ także w *Edycji Gry Roku* (debiut wydania w sierpniu 2016 r.)



Na koniec 2017 r. 74% przychodów ze sprzedaży *Wiedźmina 3: Dzikie Gon* wraz z dodatkami to przychody ze sprzedaży cyfrowej wersji gier.

Wykres 11 *Wiedźmin 3: Dzikie Gon* - sprzedaż w latach 2015 - 2017 z podziałem na rodzaj dystrybucji (sztuki)

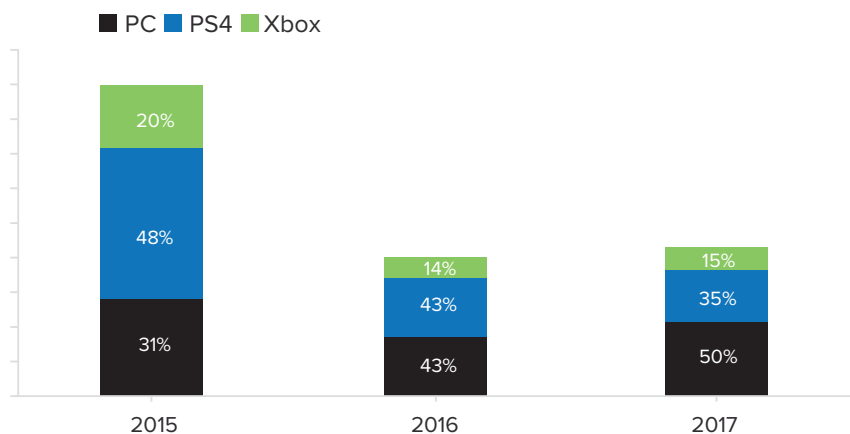


Źródło: Spółka

Na rosnący udział dystrybucji cyfrowej w sprzedaży ogółem z jednej strony wpływa globalny trend polegający na przechodzeniu konsumentów na zakupy cyfrowych produktów kosztem wersji pudełkowych, a z drugiej dłuższy cykl życia gier w edycji cyfrowej w stosunku do cyklu życia fizycznych wersji pudełkowych.

W 2017 r. największy udział w sprzedaży *Wiedźmina 3: Dzikie Gon* miały wersje gry na komputery PC (50% sprzedaży). Drugą najpopularniejszą platformą były konsole PlayStation 4 (35% sprzedaży ogółem) a trzecią – konsole Xbox One (15%).

Wykres 12 *Wiedźmin 3: Dzikie Gon* - sprzedaż w latach 2015 - 2017 z podziałem na platformy sprzętowe (sztuki)

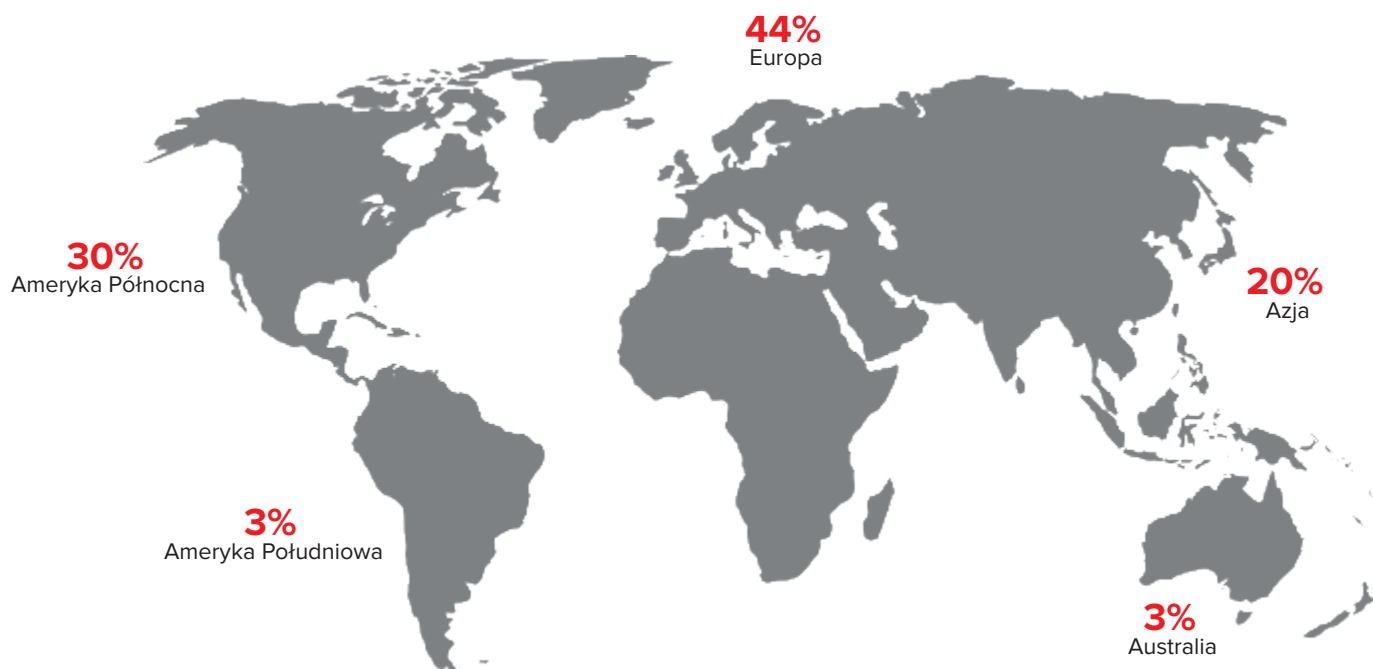


Źródło: Spółka

W 2017 r. 44% sprzedanych sztuk *Wiedźmina 3: Dziki Gon* trafiło do graczy z Europy, a 30% - z Ameryki Północnej. 20% sprzedanych w minionym roku kopii gry kupili gracze z Azji.



Mapa 2 Pochodzenie nabywców *Wiedźmina 3: Dziki Gon* w 2017 r.



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 2017 r. przychody ze sprzedaży na rzecz jednego z odbiorców przekroczyły 10% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy i wyniosły 113 477 tys. zł, to jest 24,6% przychodów Grupy. Odbiorca ten nie był podmiotem powiązany z CD PROJEKT S.A. ani z jej spółkami zależnymi. Sprzedaż na rzecz pozostałych odbiorców nie przekroczyła progu 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

W procesie produkcji wykorzystywane są zewnętrzne narzędzia i rozwiązania, jednak nie mają one wpływu na wystąpienie istotnej koncentracji po stronie dostawców Grupy Kapitałowej. W 2017 r. współpraca z żadnym z dostawców CD PROJEKT RED nie przekroczyła poziomu 10% przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej.

Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe

Pod względem marketingowym 2017 r. w studiu CD PROJEKT RED był rokiem *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej*. Równolegle w studiu trwały prace nad największym do tej pory projektem, grą *Cyberpunk 2077*.



GWINT: produkcja i rozwój projektu

Z perspektywy rozwoju *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej* najważniejszym wydarzeniem 2017 r. było rozpoczęcie publicznych beta testów gry. 24 maja 2017 r. *GWINT* bez żadnych ograniczeń został udostępniony zarówno posiadaczom komputerów PC jak i konsol Xbox One oraz PlayStation 4. Wraz z otwarciem gry dla szerokiego grona fanów, do rozgrywki wprowadzono sporo nowości i zmian m.in. animowane wersje wszystkich kart, nowe talie startowe oraz system wyzwań mający wprowadzać nowych graczy w zasady i mechanikę *GWINTA*.

W 2017 r. zespół *GWINTA* koncentrował się na dopracowaniu balansu i mechaniki gry. Do najważniejszych zmian i usprawnień, które wprowadzono do gry w minionym roku, należą:

- aktualizacja z 6 lutego 2017 r., która obejmowała m.in. zmiany w interfejsie użytkownika oraz usprawnienia samej mechaniki rozgrywki jak i balansujące rozgrywkę. W ramach aktualizacji dodano również nową frakcję – Nilfgaard, wraz z którą pojawiło się ponad 60 nowych kart (w tym karty dla istniejących już frakcji);
- aktualizacja z 20 czerwca 2017 r., która usprawniła dobór przeciwników i ułatwiła ich wyszukiwanie oraz wprowadziła zmiany w rankingach;
- aktualizacja z 29 sierpnia 2017 r., w której oprócz dodania do gry 30 nowych kart nacisk położono na rozwój funkcji społecznościowych, wprowadzając m.in. profile graczy a także wiadomości i powiadomienia. Pod koniec sierpnia wprowadzono również nowy tryb rozgrywki – Pro Ladder, będący częścią serii zawodów e-sportowych *GWINTA* oraz udostępniono w sklepie specjalny pakiet startowy dla nowych graczy;
- aktualizacja świąteczna z 19 grudnia 2017 r. wraz z którą gra wzbogaciła się o ponad 100 kart, nowe mechaniki rozgrywki oraz umiejętności jednostek. W nowej aktualizacji *GWINT* został rozbudowany m.in. o mechanikę codziennych zadań, za wykonanie których gracze otrzymują nagrody, zmieniono też menu budowania talii oraz ekran wymiany/doboru kart.

Po dniu bilansowym, 9 lutego 2018 r. do *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej* wprowadzono zmiany balansujące rozgrywkę oraz dodano liczne poprawki do samej gry oraz do opisów kart. Cztery dni później, 13 lutego 2018 r. ogłoszono plany wprowadzenia Areny – nowego, płatnego trybu rozgrywki. Premiera Areny miała miejsce 28 lutego 2018 r. Nowy tryb pozwalający, w odróżnieniu od trybu rankingowego Pro Ladder, na dobieranie kart ze wszystkich dostępnych w grze talii, cieszy się dużym zainteresowaniem ze strony graczy. Za sprawą powołanego pod koniec 2017 r. zespołu Live Ops odpowiedzialnego za generowanie bieżących aktywności w grze, pierwsze miesiące 2018 r. przyniosły również większą liczbę i częstotliwość wydarzeń odbywających się w *GWINCIE*, takich jak specjalna oferta dla graczy z okazji Księżycowego Nowego Roku czy pojedynki frakcji.

W 2017 r. w studiu CD PROJEKT RED trwały prace nad *Wojną Krwi*, wielogodzinną kampanią fabularną przeznaczoną dla jednego gracza. Premiera gry została pierwotnie zapowiedziana na 2017 r. podczas tragów gamescom w Kolonii. Spółka, dostrzegając jednak duży potencjał tego produktu, zdecydowała o jego rozbudowaniu i, w konsekwencji, o przesunięciu daty premiery gry na 2018 r. Gra będzie dostępna na komputerach PC oraz konsolach Xbox One i PlayStation 4.

28 sierpnia 2017 roku, po uzyskaniu niezbędnych zgód urzędowych, w Chińskiej Republice Ludowej rozpoczęły się zamknięte beta testy *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej*.

GWINT: działania marketingowe

Aktywności marketingowe studia CD PROJEKT RED w 2017 r. polegały głównie na wspieraniu pozyskiwania nowych użytkowników *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej* oraz utrzymywaniu zainteresowania tytułem w grupie graczy uczestniczących w publicznych beta testach.



Najważniejszym elementem strategii marketingowej w pierwszym kwartale 2017 r. była promocja dużej aktualizacji produkcji, która wzbogacała ją o frakcję Nilfgardu. W omawianym okresie kampania reklamowa *GWINTA* koncentrowała się w mediach społecznościowych i obejmowała głównie kluczowe rynki, w tym m.in. Stany Zjednoczone, Niemcy, Wielką Brytanię, Francję, Brazylię, Rosję, Polskę oraz Australię.

Najważniejszym momentem globalnej strategii marketingowej w drugim kwartale 2017 r. był start publicznej bety *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej*. Jej kluczowy element stanowiła zakrojona na szeroką skalę kampania reklamowa, znacznie poszerzająca liczbę zaangażowanych kanałów (m.in. o cyfrowe platformy dystrybucji Xbox Store i PlayStation Store), a także grono odbiorców. Zmianie uległa również liczba rynków objętych wsparciem marketingowym – do najważniejszych terytoriów dołączyła Japonia, dla której premiera publicznej bety była również debiutem gry *GWINT* w lokalnej wersji językowej. Wydarzeniem wspierającym zainteresowanie graczy był pierwszy oficjalny turniej *GWENT Challenger*, który odbył się 13 maja 2017 r. w Katowicach.

W czwartym kwartale 2017 r. działania marketingowe, prowadzone głównie w Internecie, wsparły zarówno aktualizację świąteczną *GWINTA*, jak i *GWENT Challenger*, kolejny turniej e-sportowy w ramach serii *GWENT Masters*, który odbył się w weekend 16 i 17 grudnia w Pałacu w Mosznej.

Obecnie studio CD PROJEKT RED prowadzi komunikację z graczami *GWINTA* w 10 językach (angielskim, brazylijskim-portugalskim, chińskim, francuskim, hiszpańskim, japońskim, niemieckim, polskim, rosyjskim, włoskim) za pomocą trzydziestu profili w różnych mediach społecznościowych. Na dzień 12 marca 2018 r. Fanpage *GWINTA* na Facebooku obserwuje 541 tysięcy ludzi z całego świata.

GWINT: Udział w targach branżowych

W marcu 2017 r. CD PROJEKT prezentował *GWINTA* na PAX East w Bostonie. W maju i lipcu 2017 r. gra pokazywana była w Chinach na targach Gamesfusion i ChinaJoy. Na ChinaJoy stoisko chińskiego dystrybutora gry – firmy GAEA odwiedziło ponad 60 tys. zwiedzających. Efektem aktywnej promocji *GWINTA* na targach było m.in. pojawienie się w lokalnych mediach społecznościowych 4,5 mln postów o grze.

W dniach 22-26 sierpnia 2017 r. CD PROJEKT wziął udział w jednych z największych targów branżowych na świecie – Gamescom w Kolonii. W strefie biznesowej, która działała podczas pierwszych trzech dni targów, ponad 900 dziennikarzy, influencerów i partnerów biznesowych z całego świata obejrzało prezentację *Wojny Krwi*, fabularnej kampanii *GWINTA*, a także poznało plany e-sportowe CD PROJEKT związane z serią turniejów *GWENT Masters*. *GWINT* obecny był również na dużym, dedykowanym stoisku na masowo odwiedzanej przez graczy części publicznej targów, na którym w trakcie imprezy targowej przeprowadzono rozgrywki turnieju *GWENT Open* w ramach realizowanej kampanii e-sportowej.

W trzecim i w czwartym kwartale 2017 r. *GWINT* prezentowany był również na największych targach gier w Polsce - Poznań Game Arena (październik 2017 r.) oraz w Brazylii na Brasil Game Show (wrzesień 2017 r.) i w Paryżu na Paris Games Week (listopad 2017 r.).

W 2017 r. CD PROJEKT prezentował *GWINTA: Wiedźmińską Grę Karcianą* łącznie na siedmiu dużych, branżowych targach gier.



GWINT: wydarzenia e-sportowe

Podczas targów Gamescom w Kolonii, CD PROJEKT ogłosił *GWENT Masters* – serię profesjonalnych rozgrywek e-sportowych, które na początku 2019 r. zwieńczy walka o tytuł mistrza świata *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej*. Sercem *GWENT Masters* jest Pro Ladder – tryb rywalizacji niezależny od standardowej rozgrywki w *GWINCIE*. Rywalizacja w Pro Ladder odbywa się w sezonach, z których każdy trwa dwa miesiące.

Oficjalne rozgrywki serii *GWENT Masters* dzielą się na trzy szczeble:

- *GWENT Open* – pula nagród w 8 turniejach typu Open zaplanowanych w ramach *GWENT Masters* wynosi po 25 tys. USD; w 2017 r. odbyły się 2 turnieje typu Open (w sierpniu i w listopadzie 2017 r.),
- *GWENT Challenger* – w każdym z zaplanowanych 4 tego typu turniejów, które będą odbywać się co dwa sezony, pula nagród to 100 tys. USD, do dnia publikacji niniejszego sprawozdania odbyły się 2 turnieje typu Challenger (w maju i grudniu 2017 r.),
- *GWENT World Masters* – czyli zawody będące zwieńczeniem serii *GWENT Masters*, podczas których zostanie wyłoniony pierwszy oficjalny Mistrz Świata w *GWINTA*. Pula nagród w *GWENT World Masters* wynosi 250 tys. USD.

Całkowita pula nagród pieniężnych do zdobycia w ramach serii *GWENT Masters* wynosi 850 tys. USD.

GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana ma swój oficjalny kanał na serwisie Twitch, na którym streamowane są treści wideo związane z grą, w tym m.in. transmisje z turniejów e-sportowych. Ponadto rozgrywki w *GWINTA* są transmitowane na żywo przez samych graczy na ich prywatnych kanałach. W 2017 r. *GWINT* był streamowany na ponad 21 tysiącach kanałów. Transmisje rozgrywek oglądało ponad 5,8 mln unikalnych widzów, łącznie przez 822 mln minut. Według danych opublikowanych przez serwis Twitch, *GWINT* znalazł się wśród 10 najchętniej oglądanych nowych gier w 2017 r.²⁰

Wiedźmin 3: Dziki Gon dla konsol PlayStation 4 Pro i Xbox One X

Nowa wersja *Wiedźmina 3: Dziki Gon* dla PlayStation 4 Pro z października 2017 r. wprowadziła obsługę rozdzielczości 4K, wyższej jakości filtrowanie tekstur oraz efekty cieniowania (ambient occlusion). Usprawnień doczekała się również wydajność. Z kolei wersja dla konsoli Xbox One X z grudnia 2017 r. umożliwiła rozgrywkę w jednym z dwóch trybów graficznych do wyboru – 4K lub Wydajność. Pierwszy z nich stawia priorytet dla jakości oprawy graficznej, drugi dla płynności gry. Nowe wersje sprawiają, że *Wiedźmin 3: Dziki Gon* należy na wąskiego grona gier wykorzystujących możliwości techniczne ostatniej edycji konsol 4K.

10. rocznica premiery pierwszej gry o Wiedźminie

3 września 2017 r. podczas targów PAX West w Seattle odbył się specjalny panel dyskusyjny z okazji 10. rocznicy premiery gry z trylogii o przygodach Geralta z Rivii. Podczas wydarzenia przedstawiciele studia CD PROJEKT RED podzielili się z publicznością swoimi wspomnieniami o tym, jak rozpoczęła się ich przygoda z wiedźmińską trylogią i o wyzwaniach, jakie napotkali podczas pracy nad grami o Wiedźminie.

²⁰ Twitch 2017 Year in Review



Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania, gry z serii wiedźmińskiej²¹ sprzedały się na całym świecie w 33 mln kopii. Ponadto, *Wiedźmin 3: Dziki Gon* w 2017 r. był najlepiej sprzedającą się grą na GOG.com oraz jedną z najlepiej sprzedających się gier w serwisie Steam.

Segment GOG.com

Platforma GOG.com została uruchomiona we wrześniu 2008 r. Jej pierwotną misją 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, portugalskiej (dedykowanej na rynek brazylijski), chińskiej (od 22 czerwca 2017 r.) i polskiej (od 24 października 2017 r.), 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 trzynastu walutach). Od 2012 r. na platformie GOG.com dostępne są również gry na komputery Apple, a od 2014 r. także na system operacyjny Linux.

Realizowana w ramach segmentu GOG.com działalność polega na:

- cyfrowym dystrybuowaniu gier za pomocą własnej platformy GOG.com oraz aplikacji GOG Galaxy na podstawie zawieranych przez GOG sp. z o.o. umów z producentami, właścicielami praw lub wydawcami. Platforma umożliwia dokonanie zakupu gry, zapłatę za grę oraz jej pobranie na własny komputer,
- rozwijaniu i wspieraniu działania autorskiego klienta GOG Galaxy, zaprojektowanego tak, aby zapewnić maksymalnie komfortowe i funkcjonalne doświadczenia związane z zakupem, graniem i aktualizowaniem gier oferowanych w katalogu GOG.com oraz umożliwiającego m.in. granie online pomiędzy platformami. Obecnie technologia GOG Galaxy odpowiada za wszystkie funkcjonalności sieciowe *GWINTA* oraz obsługę sprzedażową i obsługę płatności realizowanych w grze w wersji na komputery PC;
- udziale spółki GOG sp. z o.o. w konsorcjum z CD PROJEKT S.A. tworzącym i operującym grę *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. W ramach konsorcjum GOG sp. z o.o. odpowiada za sprzedaż na komputery PC realizowaną w ramach *GWINTA* oraz za szeroko rozumianą infrastrukturę techniczną oraz funkcjonalność sieciową gry.

Z tytułu odpłatnego udostępniania gier GOG sp. z o.o. 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.

²¹ *Wiedźmin, Wiedźmin 2: Zabójcy Królów, Wiedźmin 3: Dziki Gon*

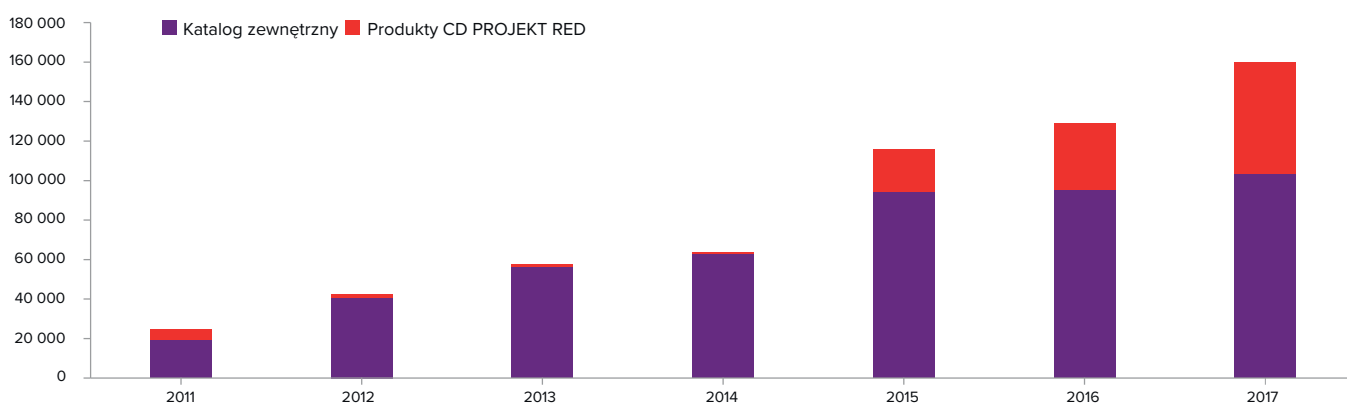


Podstawowe produkty

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania w serwisie GOG.com dostępnych jest ponad 2350 tytułów od ponad 550 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 GOG się kieruje. Zgodnie z filozofią platformy, wszystkie gry oferowane są w tzw. modelu DRM-free (bez kłopotliwych zabezpieczeń utrudniających korzystanie z zakupionych gier). Produkty dostępne na platformie GOG.com są możliwie najszerszymi dostępnymi wersjami zawierającymi dodatkowe, darmowe materiały bonusowe, takie jak ścieżki dźwiękowe, mapy, plakaty itd. Ponadto GOG.com zapewnia pełną kompatybilność gier z najnowszymi wersjami systemów operacyjnych MS Windows, Mac OS i najpopularniejszymi wersjami systemu operacyjnego Linux, na które gra jest dostępna. W razie kłopotów z uruchomieniem jakiegokolwiek gry, GOG.com oferuje wsparcie i pomoc techniczną, a ostatecznie zwrot pieniędzy (w ciągu 30 dni od zakupu), jeżeli gra nie działa na systemie operacyjnym użytkownika. Dzięki powyższym wartościom GOG.com stał się jedną z najpopularniejszych platform cyfrowej dystrybucji gier komputerowych na świecie.

Za pośrednictwem serwisu GOG.com Grupa sprzedaje 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 gry *GWINT* w wersji PC realizowana jest za pośrednictwem rozwiązań sprzedażowych i płatnościowych platformy GOG.com.

Wykres 13 Udział produktów CD PROJEKT RED w sprzedaży GOG.com i GOG Galaxy w latach 2011-2017 (w tys. zł)





Kluczowe źródła przychodów

Na poziom przychodów osiągniętych w segmencie GOG.com w danym okresie bezpośredni wpływ ma atrakcyjność oferowanego katalogu, premiery nowych gier 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 2017 r. produktem generującym najwyższą wartość przychodów w ramach segmentu GOG.com był *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*.

Do momentu transgranicznego połączenia GOG Ltd. z GOG Poland sp. z o.o. (31 października 2017 r.) przychody segmentu GOG.com w ramach projektu *GWINT* zawierały:

- całość przychodów ze sprzedaży *GWINTA* w ramach wersji PC realizowanej przez GOG Ltd., od których spółka odprowadza tantiemy na rzecz konsorcjum składającego się z GOG Poland sp. z o. o. oraz CD PROJEKT S.A.,
- przypadającą na GOG Poland sp. z o. o. w ramach rozliczenia konsorcjum część otrzymanych tantiem ze wszystkich platform sprzętowych, na które dostępna jest gra *GWINT*.

Po dacie połączenia GOG Ltd. oraz GOG Poland sp. z o.o. (31 października 2017 r.) przychody segmentu GOG.com obejmują:

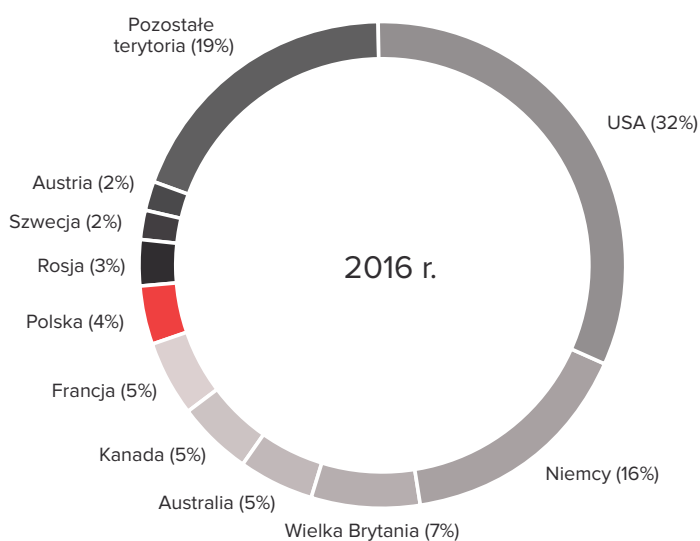
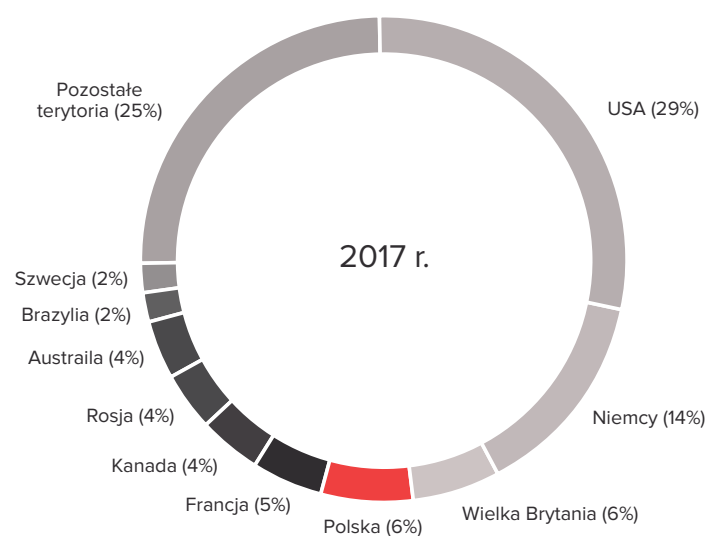
- przypadającą na GOG sp. z o.o. w ramach rozliczenia konsorcjum część uzyskanych przychodów ze sprzedaży do ostatecznych odbiorców na komputerach PC (z wyłączeniem rynku chińskiego),
- przypadającą na GOG sp. z o.o. w ramach rozliczenia konsorcjum część tantiem uzyskanych w związku ze sprzedażą realizowaną w grze przez zewnętrznych partnerów.



Kluczowi odbiorcy i dostawcy

Od początku funkcjonowania serwis GOG.com zbudował mocną pozycję na światowym rynku cyfrowej dystrybucji, wchodząc do grona najpopularniejszych platform cyfrowej dystrybucji na świecie. GOG sp. z o.o. sprzedaje gry za pośrednictwem Internetu bezpośrednio milionom klientów detalicznych na całym świecie. W ramach tej działalności nie zachodzi zjawisko koncentracji odbiorców.

Wykres 14 Sprzedaż zrealizowana przez GOG.com oraz GOG Galaxy w 2016 r. i w 2017 r. w ujęciu wartościowym – struktura terytorialna





Porównując rozkład geograficzny przychodów ze sprzedaży GOG.com w 2017 r. i w 2016 r. należy wziąć pod uwagę fakt, że przychody ze sprzedaży za 2017 r. uwzględniają całość przychodów GOG.com z monetyzacji gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* na komputerach PC dostępnej we wspomnianym okresie w ramach zamkniętych i otwartych (od 24 maja 2017 r.) beta testów. Natomiast przychody GOG.com z 2016 r. uwzględniają przychody z monetyzacji *GWINTA* jedynie za czwarty kwartał 2016 r. uzyskane w ramach zamkniętych beta testów, które rozpoczęły się 25 października 2016 r.

W 2017 r. podobnie jak rok wcześniej największy udział w sprzedaży GOG.com stanowili gracze pochodzący ze Stanów Zjednoczonych (29%), choć odsetek ten zmniejszył się rok do roku o 3 p.p. Na kolejnych miejscach znalazły się: Niemcy (spadek z 16% w 2016 r. do 14% w 2017 r.), Wielka Brytania (odpowiednio spadek o 1 p.p. z 7% do 6%) i Polska, która zanotowała wzrost o 2 p.p. z 4% do 6% w 2017 r. W stosunku do 2016 r., w 2017 r. po raz pierwszy w zestawieniu pojawiła się Brazylia (2% przychodów ze sprzedaży GOG.com).

Obserwowany na przestrzeni ostatnich lat wzrost sprzedaży GOG.com w krajach nieanglojęzycznych wynika z podejmowanych przez serwis działań mających na celu dotarcie do nowych grup odbiorców – w tym między innymi z uruchamiania lokalnych wersji językowych serwisu, lokalnych walut i metod płatności wraz z komunikacją marketingową i obsługą klienta w danym języku. W 2017 r. szczególnie widać tę tendencję w przypadku Brazylii i Polski (polska wersja językowa serwisu i płatności w złotówkach wprowadzone w 2017 r.).

Na zmianę rozkładu przychodów w 2017 r. ma również wpływ geograficzny rozkład przychodów z *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej*.

Na koniec 2017 r. gry sprzedawane przez GOG Ltd. pochodziły od ponad 550 dostawców, a skala zakupów od żadnego z nich nie przekroczyła 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej.

Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe

Aktualizacja GOG Galaxy

W kwietniu 2017 r. serwis GOG.com udostępnił wszystkim użytkownikom najnowszą wersję klienta GOG Galaxy. Aktualizacja 1.2 wprowadziła m.in. możliwość zapisywania stanu gry w chmurze, zarówno w nowych grach, jak i w klasykach do tej pory nie obsługujących tej opcji, umożliwiła dostosowanie klienta do własnych potrzeb dzięki możliwości włączenia i wyłączenia konkretnych funkcjonalności oraz zmniejszyła zapotrzebowanie na zasoby systemowe dzięki nowemu stanowi hibernacji.

Nowe gry w katalogu GOG.com

W 2017 r., na platformie GOG.com pojawiło się ponad 500 gier, co stanowi blisko 1/4 całego katalogu. Wśród najważniejszych tytułów, które wzbogaciły katalog nie zabrakło głośnych premier: *Divinity: Original Sin 2*, *Hellblade Senua's Sacrifice*, *Torment: Tides of Numenera*, *Absolver*, *Cuphead*, *ELEX* czy *Little Nightmares*. Poza nowościami, na GOG.com pojawiło się sporo klasycznych gier takich jak *Fallout 3* i *Fallout: New Vegas*, *Saints Row 4*, *Mafia*, czy *Dragon's Dogma*, w tym wiele dostępnych na wyłączność, jak na przykład: *SWAT 4*, *Homeworld: Cataclysm*, czy seria *Jazz JackRabbit*.



Aktywizacja sprzedaży

Aktywizacja sprzedaży w cyfrowej dystrybucji gier polega głównie na dodawaniu nowych, interesujących dla użytkowników pozycji do katalogu i prowadzeniu sezonowych akcji promocyjnych. Z początkiem 2017 r. na GOG.com wprowadzony został nowy schemat tygodniowych promocji, które trwają od poniedziałku do poniedziałku, a ich oferta jest w piątki wzbogacana o dodatkowe tytuły.

Najważniejszym wydarzeniem pod kątem wsparcia sprzedaży w pierwszym półroczu 2017 r. była zrealizowana w czerwcu Wielka Letnia Wyprzedaż. W trwającej dwa tygodnie akcji handlowej znalazło się ponad 1500 gier przecenionych nawet do 90%, dostępnych m.in. w ramach specjalnie na tę okazję przygotowanych kolekcji.

Koniec listopada to czas zakupowego szaleństwa podczas tzw. „Czarnego Piątku”. Na GOG.com specjalna akcja promocyjna rozpoczęła się kilka dni wcześniej tak, by dać użytkownikom możliwość wcześniejszego zaopatrzenia się w wybrane gry w specjalnych cenach. Oferta zawierała ponad 500 tytułów, a każdy kto podczas promocji wydał ekwiwalent \$15 USD otrzymywał za darmo grę StarCrawlers. Podczas promocji działał również GOG Connect, który umożliwia otrzymanie wybranych gier na GOG po połączeniu swojego konta z kontem serwisu Steam.

Największą akcją promocyjną w czwartym kwartale 2017 r. była Zimowa Wyprzedaż, która rozpoczęła się 12 grudnia i trwała 2 tygodnie. W ramach akcji ponad 1000 gier dostępnych było w promocyjnych cenach oraz udostępniono dwie gry za darmo – Grim Fandango Remastered oraz Oxenfree. Na użytkowników, którzy wydali ekwiwalent \$15 USD i \$40 USD czekały dodatkowe prezenty w postaci dwóch gier – odpowiednio Hard West oraz Master of Orion.

Nowe wersje językowe GOG.com

22 czerwca 2017 r. została uruchomiona chińska, a 24 października 2017 r. polska wersja platformy GOG.com. Wraz z wprowadzeniem polskiej wersji serwisu, do oferty produktowej dodano liczne polskie produkcje (m.in. Crime Cities, Schizm, Reah), udostępniono pomoc techniczną w języku polskim, dostosowano ceny do realiów polskiego rynku oraz uruchomiono polski fanpage na Facebooku. Na start na użytkowników czekało kilka niespodzianek – 4 gry za darmo, w tym polskie klasyki A.D. 2044, Sołtys i Skaut Kwatermaster oraz promocja na gry z najlepszymi polskimi lokalizacjami.

Uruchomienie polskiej wersji platformy odbiło się szerokim echem i wzbudziło bardzo pozytywne komentarze zarówno po stronie krajowych dziennikarzy i influencerów, jak i po stronie klientów, co miało odzwierciedlenie we wzroście liczby nowych użytkowników z Polski, jak i wzroście sprzedaży na polskim rynku.

GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana i rozpoczęcie publicznych beta testów

Od strony wysokości przychodów zdecydowanie najważniejszym produktem segmentu GOG.com w 2017 r. był *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. Kluczowym momentem było udostępnienie *GWINTA* wszystkim zainteresowanym graczom w ramach publicznych beta testów, które rozpoczęły się 24 maja 2017 r. i wpłynęły na skokowy wzrost przychodów ze sprzedaży w ramach projektu. Kolejnym przychodowo istotnym momentem było udostępnienie świątecznej aktualizacji w dniu 19 grudnia 2017 r. wraz z którą gra wzbogaciła się o ponad 100 kart, nowe mechaniki rozgrywki oraz umiejętności jednostek.



Kluczowe wydarzenia korporacyjne

W marcu 2017 r. głosami specjalistów rynku kapitałowego CD PROJEKT S.A. został wybrany Giełdową Spółką Roku w prestiżowym rankingu organizowanym corocznie przez Puls Biznesu. CD PROJEKT S.A. zdobył pierwsze miejsce w kategoriach „Innowacyjność” i „Perspektywy Rozwoju” oraz drugie miejsce w kategoriach „Kompetencje zarządu”, „Relacje z inwestorami” oraz „Sukces w ubiegłym roku”. CD PROJEKT S.A. został również wyróżniony tytułem „Mistrza GPW 2016” przyznawanym przez czytelników Pulsu Biznesu i portalu bankier.pl.

26 kwietnia 2017 r. w Chińskiej Republice Ludowej została zarejestrowana spółka zależna od CD PROJEKT S.A., działająca pod firmą CD PROJEKT Co. Ltd. z siedzibą w Szanghaju. Jej głównym zadaniem jest zapewnienie regionalnej obecności i stworzenie warunków do funkcjonowania lokalnego zespołu, który będzie koordynował działania wydawnicze i promocyjne Grupy CD PROJEKT, w tym związane m.in. z premierą gry *GWINT* na terenie Chińskiej Republiki Ludowej.

23 maja 2017 r. Walne Zgromadzenie CD PROJEKT S.A. wyraziło zgodę na podział zysku netto Spółki za rok 2016 w wysokości 249 702 tys. zł w ten sposób, że kwota 100 926 tys. zł została podzielona pomiędzy akcjonariuszy w formie dywidendy, a pozostała część zysku netto tj. 148 776 tys. zł została przekazana na kapitał zapasowy Spółki. Wskaźnik DPS (dywidenda na akcję) wyniósł 1,05 zł. Dzień ustalenia praw do dywidendy miał miejsce 30 maja 2017 r., a dzień wypłaty dywidendy 13 czerwca 2017 r.

11 października 2017 r. Rada Nadzorcza CD PROJEKT S.A. powołała, począwszy od dnia 11 października 2017 r., Pana Olega Klapovskiy w skład Zarządu Spółki, powierzając mu funkcję Członka Zarządu. Oleg Klapovskiy współzarządza segmentem GOG.com, będąc głównie odpowiedzialnym za współpracę z zagranicznymi kontrahentami firmy, politykę sprzedażową serwisu, bieżącą działalność segmentu oraz uczestniczy w planowaniu i wdrażaniu polityki monetyzacji w ramach konsorcjum projektu *GWINT*.

Zdarzenia po dacie bilansu

19 stycznia 2018 r. Spółka otrzymała zawiadomienie złożone przez Swedbank Robur Fonder AB z siedzibą w Szwecji, z którego wynika, iż w efekcie zrealizowanych transakcji nabycia akcji Spółki, fundusze inwestycyjne kontrolowane przez składającego zawiadomienie zwiększyły zaangażowanie powyżej 5% ogólnej liczby głosów w Spółce. Zgodnie ze złożonym zawiadomieniem, po rozliczeniu transakcji w dniu 18 stycznia 2018 r., fundusze inwestycyjne kontrolowane przez Swedbank Robur Fonder AB posiadały łącznie 4 844 406 akcji Spółki, co stanowi 5,04% jej kapitału zakładowego. Spółka poinformowała o otrzymaniu zawiadomienia raportem bieżącym nr 2/2018.

Zgodnie z ogłoszoną w dniu 1 marca 2018 r. informacją Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie, w wyniku rocznej rewizji indeksów w dniu 16 marca 2018 r. po zamknięciu sesji akcje CD PROJEKT S.A. weszły do indeksu WIG20 skupiającego dwadzieścia największych i najbardziej płynnych spółek na warszawskim parkiecie. Udział CD PROJEKT S.A. w indeksie wynosi 3,38%.



W dniu 28 listopada 2017 r. Spółka wzięła udział w przetargu ofertowym dotyczącym sprzedaży nieruchomości położonej przy ul. Jagiellońskiej 76 w Warszawie, to jest w bezpośrednim sąsiedztwie obecnej siedziby Spółki. W rezultacie rozstrzygnięcia postępowania przetargowego, złożona przez Spółkę oferta okazała się najkorzystniejszą. Zgodnie z zawartą dnia 11 stycznia 2018 r. umową przedwstępną zakupu nieruchomości, Spółka dokonała wpłaty zadatku na poczet ceny nabycia w kwocie 1 666 666,65 zł. Pozostała do zapłaty część zobowiązania z tytułu nabycia tej nieruchomości na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania do publikacji wynosi 9 444 444,35 zł. Zawarcie umowy ostatecznej i przeniesienie własności nieruchomości powinno nastąpić w terminie do dnia 11 stycznia 2019 roku, po wcześniejszym wyrażeniu zgody na sprzedaż nieruchomości przez Prokuratorię Generalną Rzeczypospolitej Polskiej.

W dniu 20 marca 2018 r. zawarta została warunkowa przedwstępna umowa sprzedaży, określająca warunki na jakich CD PROJEKT nabędzie wrocławskie studio deweloperskie Strange New Things (SNT).

Dzięki nabyciu SNT studio CD PROJEKT RED zostanie wzmocnione o blisko dwudziestoosobowy zespół deweloperski, posiadający bogate, wieloletnie doświadczenie w branży produkcji gier. Inwestycja stanowić będzie fundament rozwoju nowego wrocławskiego zespołu CD PROJEKT RED, którego zadania będą związane z grą Cyberpunk 2077.

Ze względu na dotychczasową skalę działania SNT oraz wielkość transakcji, nie spełnia ona kryterium uznania jej za znaczącą w rozumieniu obowiązujących w spółce standardów raportowania. Przejęcie SNT nastąpi w formie nabycia przedsiębiorstwa od spółki Strange New Things spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp. k. Część transakcji może zostać rozliczona według wyboru Zarządu w akcjach CD PROJEKT S.A. w ilości 21 105 sztuk, skupionych w tym celu z rynku pod warunkiem udzielenia upoważnienia przez Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy i objętych czasowym lock-upem.



Informacje dotyczące sezonowości lub cykliczności działalności

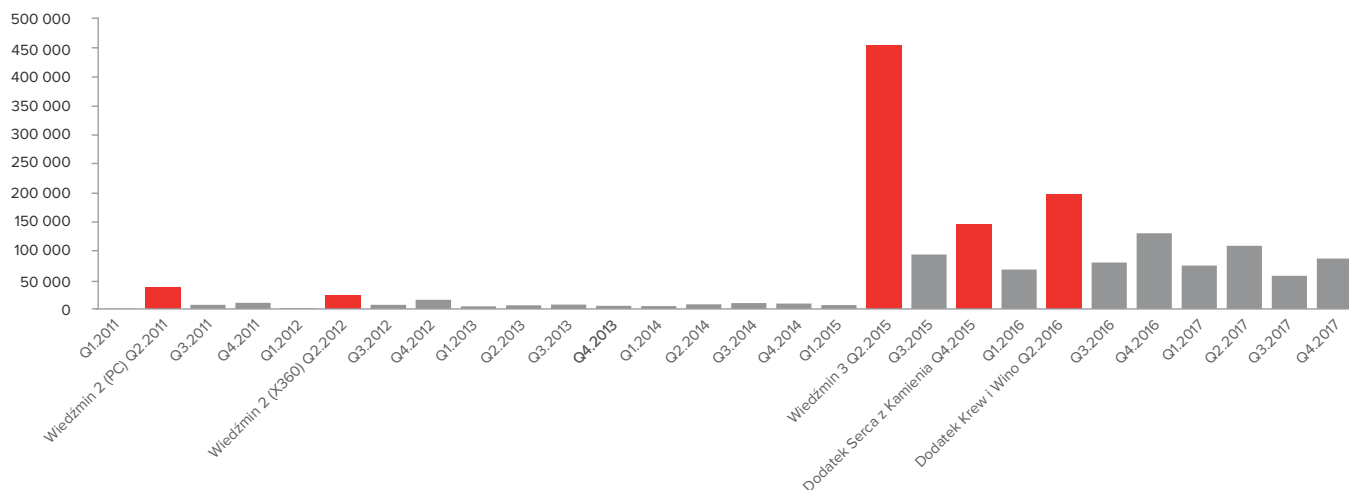
CD PROJEKT RED

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 r., natomiast premiera gry *Wiedźmin 2* na konsolę Xbox 360 odbyła się w kwietniu 2012 r. Debiut najnowszej produkcji studio CD PROJEKT RED - *Wiedźmin 3: Dziki Gon* miał miejsce 19 maja 2015 r. Sprzedaż podstawowego tytułu była wspierana premierami dwóch dodatków: *Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino* (wydanych w ciągu czterech kwartałów od premiery) oraz wydania gry *Wiedźmin 3: Dziki 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.

Kolejną zapowiedzianą przez CD PROJEKT grą będzie realizowana obecnie największa w historii Spółki produkcja: *Cyberpunk 2077*.

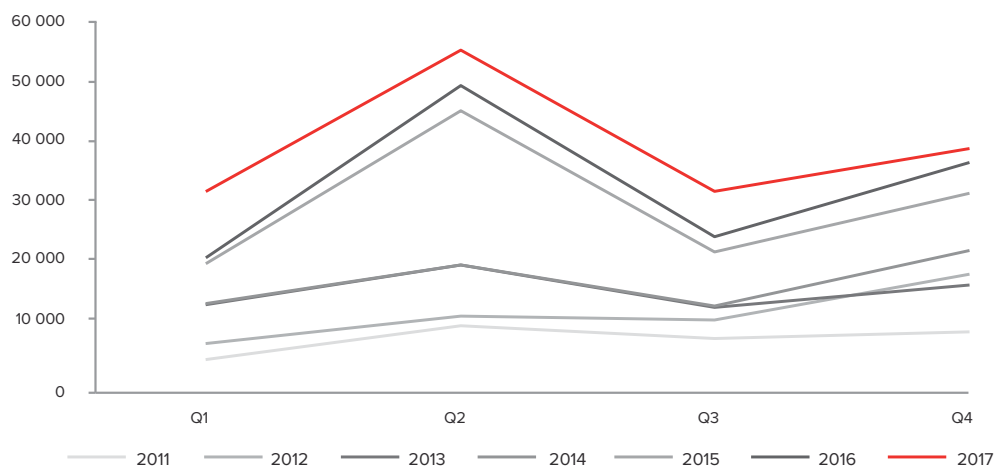
Wykres 15 Kwartały premierowe segmentu CD PROJEKT RED – przychody ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów (w tys zł) w latach 2011-2017



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 16 Rozkład kwartalny sprzedaży towarów do zewnętrznych odbiorców segmentu GOG.com w latach 2011-2017 (w tys. zł)



Źródło: Spółka

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

Na wysoki poziom przychodów w drugim kwartale 2017 r. największy wpływ miały przychody z mikrotransakcji wewnątrz gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* w wersji na komputery PC obsługiwanej przez platformę GOG Galaxy, która w dniu 24 maja 2017 r. udostępniona została graczom w ramach publicznych beta testów.



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

Działalność spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT podlega oddziaływaniu 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.

W perspektywie najbliższego i kolejnych kwartałów 2018 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT zamierza dalej rozwijać swoją działalność równoległe w dwóch podstawowych segmentach – CD PROJEKT RED i GOG.com. Opis planowanych kierunków rozwoju działalności zawarty jest w Strategii Rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na lata 2016 – 2021 ogłoszonej w marcu 2016 r. Pełen tekst strategii jest dostępny na stronie korporacyjnej Spółki pod adresem: <https://www.cdprojekt.com/pl/grupa-kapitalowa/strategia/>

CD PROJEKT RED

W ramach segmentu CD PROJEKT RED rozwój prowadzonej działalności jest bezpośrednio związany z kolejnymi realizowanymi projektami, skalą ich produkcji i popularnością wśród graczy. Nową, wprowadzaną obecnie na rynek produkcją Grupy jest *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. Na jej popularność wśród graczy wpływ mogą mieć między innymi:

- Działalność wydzielonej pod koniec 2017 roku komórki Live Operations, której zadaniem jest wzbogacanie rozgrywki o wydarzenia wewnątrz gry oraz jej stałe dostosowywanie zgodnie z potrzebami graczy, tak aby angażowała graczy i zachęcała ich do częstego zaglądania do *GWINTA*.
- Częstotliwości dodawania nowych trybów gry, zestawów kart, atrakcyjnych dodatków wizualnych i aktualizacji.
- Popularność wprowadzonego do gry 28 lutego 2018 r. nowego trybu rozgrywki – Arena, który w założeniu skierowany jest do graczy niezainteresowanych uczestnictwem w profesjonalnym trybie rankingowym.
- Premiera *Wojny Krwi* - rozbudowanej kampanii fabularnej dla jednego gracza, zapowiedzianej na 2018 r. Dobre recenzje gry mogą przełożyć się z jednej strony na wzrost zainteresowania graczy *GWINTA* zakupem wcześniejszych gier RPG o przygodach Geralta z Rivii, a z drugiej przekonać fanów trylogii wiedźmińskiej, którzy odkryją świat i historie *Wojny Krwi*, rozgrywając w ich trakcie szereg potyczek na karty, do zainteresowania się wiedźmińską siecią karcianką.
- Zainteresowanie graczy rozgrywkami w ramach oficjalnej serii turniejów e-sportowych *GWENT Masters*. Sukces zaplanowanych na 2018 r. kolejnych turniejów typu *GWENT Open*, *GWENT Challenger* i wieńczących serię *GWENT Masters Mistrzostw Świata* mierzony m.in. liczbą widzów i łącznym czasem oglądanej transmisji może mieć wpływ na zwiększenie zainteresowania *GWINTEM* wśród graczy. Prowadzenie stałych działań e-sportowych będzie wiązało się z kolei z ponoszeniem w kolejnych kwartałach 2018 r. kosztów związanych z organizacją turniejów i ich promocją.
- Komunikacja z graczami oraz skuteczność marketingowa i efektywność finansowa kampanii

promującej *GWINTA*, organizowane w nim wydarzenia i nowości udostępniane w ramach projektu dla graczy.



Mając na celu dotarcie z *GWINTEM* do jak największej liczby graczy, w 2016 r. Spółka nawiązała współpracę z chińskim partnerem. Partnerstwo z GAEA umożliwi CD PROJEKT RED działania wydawnicze, lokalizacyjne, promocyjne i sprzedażowe na olbrzymim chińskim rynku. Umowa z GAEA przewiduje wpłaty w transzach na rzecz CD PROJEKT tzw. minimalnych gwarancji – to jest zaliczek na poczet należnych CD PROJEKT tantiem od sprzedaży *GWINTA* na chińskim rynku. W przypadku gdy należne CD PROJEKT tantiemy od zrealizowanej sprzedaży przekroczą w przyszłości kwotę rozliczonej minimalnej gwarancji, CD PROJEKT będzie uprawniony do otrzymania stosownej nadwyżki. Rozpoczęcie etapu zamkniętych beta testów *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej* jest pierwszym etapem monetyzacji gry w Chinach.

GWINT jest jednocześnie pierwszą multiplayerową produkcją własną Grupy CD PROJEKT, w ramach której zarówno CD PROJEKT jak i GOG tworzą nowe rozwiązania technologiczne, budując jednocześnie wiedzę i doświadczenie w operowaniu na żywo produktów sieciowych. Posiadanie takiej technologii oraz know-how związanego z jej wykorzystaniem jest strategicznie istotne dla Grupy i dla sukcesu jej przyszłych produkcji.

Czynnikami 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 ryzyk, a przed twórcami zatrudnionymi w Spółce otworzy więcej możliwości samorealizacji zawodowej.

Dla dalszego rozwoju Spółki i Grupy krytyczna jest umiejętność utrzymania i rozwoju zespołu najlepszych twórców i specjalistów a także przyciągania do pracy nad realizowanymi w Grupie projektami kolejnych ekspertów zarówno z kraju jak i z zagranicy. Jednocześnie rosnący zespół i skala realizowanej produkcji wymaga umiejętności efektywnego zarządzania produkcją i działalnością wydawniczą kilku projektów w ramach biura w Warszawie oraz biur zewnętrznych.

Sukces każdej produkcji Spółki jest istotny z perspektywy postrzegania studia jako twórcy wyczekiwanych, najwyższej jakości produktów rozrywkowych oraz budowę długoterminowej wartości i rozpoznawalności marek *Wiedźmin/The Witcher*, *Cyberpunk* oraz CD PROJEKT RED - będących podstawą działalności i dalszego rozwoju Spółki i Grupy.

GOG.com

W segmencie GOG.com 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 również pozyskiwanie kolejnych, premierowych produktów. Od kwietnia 2017 r. GOG.com oferuje klientom zaktualizowaną wersję technologii GOG Galaxy, pozwalającą m.in. na rozgrywkę online w trybie multiplayer. Jej pozytywne przyjęcie przez wydawców i producentów gier może mieć wpływ na zwiększenie liczby tytułów wymagających tej funkcjonalności w ofercie GOG.com i, co za tym idzie, może mieć wpływ na poziom przychodów segmentu w przyszłości.



Z drugiej strony zwiększenie liczby produktów z wbudowanym trybem multiplayer zasilanym przez GOG Galaxy może przełożyć się na zwiększenie zainteresowania użytkowników serwisu nową ofertą gier na GOG.com.

Spółka GOG sp. z o.o. 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 sp. z o.o. 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 ostatnich latach zarówno dzięki intensywnym własnym działaniom PR, jak i synergii wynikającej ze współpracy z CD PROJEKT S.A., osiągnął 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 sp. z o.o. w projekcie *GWINT*, w ramach którego GOG odpowiada za sferę „sieciową” i obsługę sprzedaży *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. Udział w projekcie *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* i wykorzystanie technologii GOG Galaxy do obsługi sieciowej gry free-to-play jest wejściem GOGa na zupełnie nowy obszar. Zbudowana w ramach tego procesu technologia i uzyskane doświadczenie w ocenie Zarządu mogą być istotnym czynnikiem przyszłego rozwoju i działalności segmentu na nowym, dotychczas niedostępnym obszarze rynku gier.

Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju

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 są wpisane w specyfikę i bieżącą działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Nieprzerwanie od 2008 r. studio CD PROJEKT RED prowadzi prace nad autorskim silnikiem o nazwie REDengine. Jego celem jest tworzenie najbardziej zaawansowanych graficznie i złożonych fabularnie gier RPG na PC i konsole stacjonarne. Od 2013 r. silnik wspiera budowanie gier rozgrywających się w otwartym świecie [ang. open-world games], a od 2015 r. obsługuje również możliwość rozbudowywania produktów o rozszerzenia i dodatki. To właśnie dzięki tej technologii seria gier *Wiedźmin* stała się benchmarkiem możliwości współczesnych platform gromych. Aktualnie studio pracuje nad czwartą iteracją REDengine. Dzięki zwiększonym nakładom na B+R studio znacznie usprawniło funkcjonalności i ergonomię użytkownika edytorów, co przełożyło się na zauważalny wzrost efektywności deweloperów. Ostatecznie, chcąc zachwycić odbiorców nowym poziomem jakości graficznej w grach RPG, wiele modułów zostało gruntownie przeprojektowanych.



Innowacyjny potencjał funkcjonalności planowanych w ramach REDengine 4 oraz nowych technologii tworzonych przez studio CD PROJEKT RED został doceniony w 2016 r. przez międzynarodowych ekspertów Programu Sektorowego GameINN, którzy pozytywnie rozpatrzyli wszystkie cztery projekty studia.

Dofinansowane projekty 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 wirtualnych postaci,
- uzyskanie unikalnej, filmowej jakości w grach,
- 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 RED w ramach programu GameINN może wynieść nawet 22,2 mln zł.

Równolegle studio CD PROJEKT RED 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.

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 2017 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.

W 2017 r. przedstawiciele CD PROJEKT S.A. przewodzili Stowarzyszeniu Polskie Gry (SPG), które zrzesza największych i najbardziej rozpoznawalnych producentów gier wideo w Polsce. Głównym celem Stowarzyszenia jest wspieranie rozwoju i podnoszenie konkurencyjności krajowego sektora gier wideo na arenie międzynarodowej. W swojej działalności SPG współpracuje z przedstawicielami administracji publicznej, przedsiębiorcami, organizacjami non-profit, a jako członek Europejskiej Federacji Producentów Gier [ang. European Game Developers Federation] również z innymi stowarzyszeniami branżowymi. W 2017 r. SPG było organizatorem badania wynagrodzeń w polskiej branży gier wideo, którego wyniki zostały uwzględnione w raporcie *Kondycja Polskiej Branży Gier '17*.



Umowy znaczące

W 2017 r. Grupa nie zawierała umów spełniających kryterium umowy znaczącej.

Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT na bieżąco monitoruje i prowadzi ocenę ryzyk oraz podejmuje działania mające na celu zminimalizowanie ich wpływu na sytuację finansową i majątkową Grupy Kapitałowej. Grupa jest narażona na ryzyka charakterystyczne dla podmiotów prowadzących działalność gospodarczą w Polsce oraz w ramach realizowanego eksportu produktów i działalności spółek zależnych w tym podmiotów zagranicznych a także inne, specyficzne ryzyka dla branży elektronicznej rozrywki.

Realizacja innowacyjnych projektów o wysokiej złożoności wymagających w wielu procesach szeregu iteracji aby osiągnąć oczekiwany efekt wiąże się z wyższym niż standardowo ryzykiem prowadzonej działalności. Wraz z każdym ukończonym projektem Grupa nabiera większego doświadczenia wydawniczego i produkcyjnego, udoskonala praktyki w zakresie zarządzania projektami, monitorowania postępów i eliminacji potencjalnych ryzyk.

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.

Ostatecznymi konsumentami produktów i użytkownikami serwisów Grupy CD PROJEKT są gracze, 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 publikowanych materiałów, 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 sp. z o.o. 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 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, koniecznością poniesienia nieprzewidzianych kosztów lub kar. Dodatkowo Grupa może zostać narażona na utratę reputacji i w konsekwencji zaufania.

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 głównej serwerowni (system UPS oraz własny zewnętrzny agregat prądotwórczy). 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 związane z przetwarzaniem danych osobowych

Warunki przetwarzania danych osobowych regulują generalne przepisy dotyczące ochrony danych osobowych, w tym także Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO), którego bezwzględne obowiązywanie w ramach krajowego porządku prawnego przewidziane jest począwszy od 25 maja 2018 r. Grupa intensywnie wprowadza



nowe rozwiązania prawne, organizacyjne i techniczne w celu zapewnienia bezpieczeństwa przetwarzanych danych i pełnej zgodności z nową regulacją.

W razie gdyby stosowane obecnie lub wdrażane na przyszłość rozwiązania z zakresu ochrony danych okazały się nieskuteczne, może dojść do ujawnienia, zmiany bądź utraty danych, czy to na skutek awarii systemów, błędu ludzkiego czy nieuprawnionego działania osób trzecich.

Naruszenie przepisów o ochronie danych osobowych może wiązać się z nałożeniem kar finansowych przez organ nadzorczy, jak również utratą reputacji i zaufania klientów. Od 25 maja 2018 r., ewentualne konsekwencje naruszenia przepisów staną się poważniejsze, ze względu na znaczne podwyższenie górnej granicy kar pieniężnych oraz rozszerzenie katalogu uprawnień naprawczych, którymi będą dysponowały organy nadzorcze. Zastosowanie takich środków może wpłynąć negatywnie na sytuację finansową spółek Grupy Kapitałowej, jak również ich bieżącą i przyszłą działalność.

Spółki z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w zakresie przetwarzania danych osobowych korzystają zarówno ze wsparcia wewnętrznych struktur, jak i usług podmiotów zewnętrznych. Pomimo wprowadzenia sformalizowanych procedur w tym zakresie, nie da się całkowicie wyeliminować potencjalnego ryzyka dla ochrony danych wynikających z bieżącej działalności (m.in. potencjalnych awarii systemów odpowiedzialnych za przetwarzanie danych przez te podmioty).

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. Gra *GWINT* jest operowana między innymi na nowym dla Grupy rynku chińskim cechującym się w wielu obszarach specyfiką odmienną od rynków, na których dotychczas były dostępne produkty Grupy. Współpraca w tym projekcie z firmą GAEA - doświadczonym chińskim partnerem - powinna zmniejszyć ekspozycję Spółki na ryzyko związane z nowym rynkiem i nowym modelem biznesowym. 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, problemy z poprawnym działaniem gry) lub brak bądź niedostateczny poziom finansowania.

W odniesieniu do produktów nabywanych przez GOG sp. z o.o. 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 certyfikacją

Produkcja gier na platformy „zamknięte” (np. konsole Playstation oraz Xbox, urządzenia z systemem iOS) a także wydawanie gier na rynkach dla których przepisy prawa wprowadzają wymóg uzyskania stosownej certyfikacji (np. Chiny) wymaga bezpośredniej współpracy z podmiotem dokonującym certyfikacji polegającej m. in. na konieczności przejścia przez proces weryfikacji gry (względnie jej kolejnej wersji lub dodatkowych materiałów do niej) przed wprowadzeniem danego produktu na rynek. Istnieje ryzyko rozwiązania współpracy z właścicielem platformy, opóźnienia, nieuzyskania lub utraty uzyskanej certyfikacji produktu, co może mieć wpływ na wysokość przychodów ze sprzedaży.

CD PROJEKT S.A. przywiązuje dużą wagę do wywiązywania się z umów z właścicielami platform i wymogów formalnych stawianych grom 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 niejednolitość 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 sp. z o. o., 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 związane z dostępnością specjalistów

Działalność spółek z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT oraz ich perspektywy rozwoju są w dużej mierze zależne od dostępności, wiedzy, doświadczenia, talentu i motywacji osób zatrudnionych. 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 nowych pracowników zarówno z Polski jak i zagranicy.

Nieвозможность zatrudnienia najwyższej klasy specjalistów lub utrata zatrudnionych już i doświadczonych osób może mieć wpływ na jakość lub terminy realizacji prowadzonych projektów a w konsekwencji na wyniki finansowe Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Spółki Grupy na bieżąco rozwijają i doskonalą wewnętrzne działy HR i rekrutacji zaś osobom zatrudnionym Grupa oferuje dobre warunki pracy, udział w szkoleniach oraz programy ich dofinansowania, rynkowy poziom wynagrodzeń, systemy premiowe i motywacyjne (w tym system powszechnego udziału w wypracowanym wyniku) oraz liczne benefity pozapłacowe (np. prywatną opiekę medyczną, dwie wewnętrzne kantyny, własną siłownię i dostęp do zewnętrznych klubów i zajęć sportowych). Dla zatrudnionych przyjeżdżających z zagranicy wypracowany został system relokacji oraz szereg aktywności mających na celu ułatwienie ich adaptacji w kraju.



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 stały 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. Jednocześnie dzięki działalności segmentu GOG.com w roku 2017 nieco ponad jedna trzecia skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy pochodziła bezpośrednio ze sprzedaży detalicznej na rzecz graczy - ostatecznych odbiorców produktów i serwisów Grupy.

Grupa aktywnie zarządza pozostałymi dostępnymi składnikami majątku obrotowego, 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 wolnymi zasobami finansowymi w formie gotówki. Posiadane nadwyżki gotówkowe są lokowane w bankach współpracujących z Grupą lub w instrumentach finansowych niskiego ryzyka (z zachowaniem zasady dywersyfikacji otwieranych lokat i inwestycji). Zarządzanie płynnością w ramach Grupy ma w możliwie najwyższym stopniu zabezpieczyć płynność wymaganą do regulowania bieżących zobowiązań oraz bezpieczną realizację prowadzonych projektów produkcji gier i planów wydawniczych.

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 2017 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 przez spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT wybrane umowy mogą łączyć się z istnieniem poręczeń. Istnienie 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 2017.



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 osłabienie kursu USD lub EUR w relacji do złotego 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 sp. z o.o. generowane są głównie w USD oraz, w mniejszym stopniu w EUR, GBP, AUD, PLN, RUB, podczas gdy koszty ponoszone są głównie w USD oraz w PLN. W związku z tym osłabienie się kursu walut w których GOG uzyskuje przychody ze sprzedaży w stosunku do PLN, jest dla Grupy Kapitałowej CD PROJEKT zjawiskiem niepożądanym, powodującym zmniejszenie przychodów i wyniku realizowanego przez GOG sp. z o.o.

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 utrudnienia w dostępie do finansowania, zachowawcze postawy konsumentów lub pojawienie się ograniczeń możliwości sprzedaży w konsekwencji wprowadzonych sankcji ekonomicznych. 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.

Od 2008 r. studio CD PROJEKT RED prowadzi stałe prace nad własnym silnikiem o nazwie REDengine, który ma umożliwić produkcję najlepszych, rozbudowanych gier z gatunku RPG na komputery PC i bieżące generacje konsol. Jego kolejne iteracje wzbogacały go m.in.



o możliwość budowania nieliniowych historii, sprawne zarządzanie rozszerzeniami czy optymalizowały jego pracę. Aktualnie studio pracuje nad czwartą wersją REDengine, której celem jest dalsze przesunięcie granicy możliwości współczesnych gier AAA.

Przynależność do grupy deweloperów produkujących gry na najnowsze platformy sprzętowe stała się dużą przewagą Spółki w świetle wyników sprzedaży gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, ale może się wiązać z potencjalnym ryzykiem wynikającym z przywiązania do zamkniętych technologii w dynamicznie zmieniającym się środowisku.

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

Ryzyko związane ze zmianami regulacji prawnych, 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 ryzyko obciążenia karami administracyjnymi, wzrost kosztów działalności Grupy Kapitałowej wpływający 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.

Do istotnych zmian krajowych regulacji prawnych, które miały miejsce w ostatnim czasie zaliczyć należy między innymi:

- od dnia 3 lipca 2016 r. uczestnicy rynku kapitałowego są zobowiązani do stosowania przepisów rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 596/2014 z dnia 16 kwietnia 2014 roku w sprawie nadużyć na rynku (ang. MAR – Market Abuse Regulation),
- od dnia 16 lipca 2016 r. do polskiego porządku prawnego została wprowadzona klauzula przeciwko unikaniu opodatkowania (ang. GAAR – General Anti-Avoidance Rule).

Od 25 maja 2018 r. wchodzi w życie Rozporządzenie Ogólne o Ochronie Danych Osobowych „RODO” (ang. GDPR - General Data Protection Regulation), to jest nowe unijne rozporządzenie dotyczące ochrony danych osobowych.

W celu zminimalizowania ryzyka związanego z wejściem w życie powyższych regulacji, w ramach Grupy Kapitałowej wdrożone zostały wewnętrzne procedury mające na celu usystematyzowanie procesów wewnętrznych i zabezpieczenie właściwego sposobu realizacji obowiązków prawnych.

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.

Ryzyko związane z sytuacją na GPW / próbami manipulacji

Ceny akcji CD PROJEKT S.A. notowanych na warszawskiej Giełdzie Papierów Wartościowych w sposób naturalny podlegają wahaniom. Zmiany cen akcji mogą wynikać z czynników zarówno zależnych, jak i niezależnych od Grupy, takich jak np. sytuacja finansowa Grupy, perspektywy rozwoju, czy też ogólna koniunktura na rynku kapitałowym. Na poziom cen akcji CD PROJEKT może mieć wpływ również rozpowszechnianie przez osoby trzecie nierzetelnych informacji oraz pogłosek, które wprowadzają lub mogą wprowadzać w błąd co do sytuacji Grupy lub prowadzonej w jej ramach działalności (manipulacja).

CD PROJEKT dokłada wszelkich starań, aby umożliwić inwestorom równy dostęp do wiarygodnych informacji dotyczących Spółki za pośrednictwem raportów bieżących i okresowych, poprzez publikację najważniejszych informacji na stronie internetowej spółki www.cdprojekt.com, aktywność na dedykowanym relacjom inwestorskich profilu [Twitter @CDProjektRED_IR](https://twitter.com/CDProjektRED_IR), cykliczne spotkania z inwestorami i analitykami rynku czy prowadzenie bieżącej komunikacji w formie dedykowanego forum inwestorskiego, dostępnego na stronie internetowej www.cdprojekt.com.

Ryzyko utraty reputacji

Dobra reputacja Spółki i jej podmiotów zależnych może pozytywnie wpływać na skłonność konsumentów do nabywania produktów i usług Grupy, perspektywy rozwoju oraz możliwość pozyskania nowych i utrzymania obecnych pracowników, współpracowników, podwykonawców i kontrahentów a także nastawienie szerokiego otoczenia i interesariuszy Spółki i Grupy. W wyniku zdarzeń, zarówno zależnych, jak i niezależnych od Grupy, istnieje ryzyko utraty reputacji, które może w sposób negatywny oddziaływać na Spółkę lub jej podmioty zależne, a w konsekwencji na kondycję finansową Grupy.

Zarząd wierzy, iż działanie oparte na zasadzie fair play, uczciwe traktowanie pracowników, graczy i partnerów biznesowych, ciągła, otwarta i szczerza komunikacja z konsumentami, a także koncentracja na jakości oferowanych produktów i usług są podstawą długofalowej budowy reputacji Grupy.

Wymienione powyżej wartości leżą u podstaw prowadzonej działalności biznesowej i jako kluczowe dla niej zawarte zostały w Filozofii Grupy CD PROJEKT stanowiącej części przyjętej przez Zarząd Strategii Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.



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 2017 r.

Czynnikiem mającym największy wpływ na wyniki Grupy CD PROJEKT w 2017 roku była sprzedaż gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* i jej dodatków (w tym w *Edycji Gry Roku*). Drugim najważniejszym produktem Grupy w bieżącym roku był *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. W dniu 24 maja 2017 roku *GWINT* udostępniony został wszystkim zainteresowanym graczom w ramach tak zwanych publicznych beta testów, co przełożyło się na skokowy wzrost przychodów generowanych w ramach projektu. Ujęta w sprawozdaniu wartość przychodów odpowiadająca projektowi *GWINT* w 2017 roku zawiera zarówno należną Grupie część wpływów z tytułu mikropłatności zrealizowanych przez graczy, jak i ujawnioną w przychodach jedną z transz minimalnej gwarancji dotyczącej przyszłej sprzedaży na rynku chińskim. Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania *GWINT* wciąż pozostaje w fazie testów.

W stosunku do sprawozdania za rok zakończony 31 grudnia 2016 roku i sprawozdań za okresy wcześniejsze Grupa dokonała w niniejszym sprawozdaniu zmiany polegającej na zaprzestaniu prezentowania wydzielonego segmentu Inne, który włączony został do segmentu CD PROJEKT RED. Przesłanki stojące za dokonaniem wskazanej zmiany zostały opisane w sekcji poświęconej opisowi różnic w zakresie podstawy wyodrębnienia segmentów niniejszego sprawozdania.

Z końcem października 2017 roku miało miejsce transgraniczne połączenie spółek zależnych od CD PROJEKT S.A., to jest GOG Poland sp. z o.o. oraz GOG Ltd. Wpływ połączenia na rozliczenia projektu *GWINT* w ramach konsorcjum i w konsekwencji na prezentowane wyniki został opisany w dalszej części niniejszego komentarza do wyników.

W czerwcu 2017 roku CD PROJEKT S.A. po raz pierwszy w historii wypłaciła akcjonariuszom dywidendę w łącznej kwocie 100 926 tys. zł.

W 2017 roku nie wystąpiły inne 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)

	Nota	01.01.2017 – 31.12.2017	01.01.2016 – 31.12.2016*
Przychody ze sprzedaży	1	463 184	583 903
Przychody ze sprzedaży produktów		346 841	470 464
Przychody ze sprzedaży usług		98	92
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów		116 245	113 347
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	2	82 174	113 238
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług		1 273	33 160
Wartość sprzedanych towarów i materiałów		80 901	80 078
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży		381 010	470 665
Pozostałe przychody operacyjne	1,3	5 645	2 459
Koszty sprzedaży	2	110 673	138 508
Koszty ogólnego zarządu	2	32 228	25 339
Pozostałe koszty operacyjne	3	2 814	5 650
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej		240 940	303 627
Przychody finansowe	1,4	10 856	8 587
Koszty finansowe	4	4 391	276
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem		247 405	311 938
Podatek dochodowy	5	47 135	61 424
Zysk/(strata) netto		200 270	250 514
Zysk/(strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu		200 270	250 514
Zysk/(strata) netto na jedną akcję (w zł)			
Podstawowy za okres obrotowy	7	2,08	2,63
Rozwodniony za okres obrotowy	7	2,01	2,59

*dane przekształcone



Omówienie skonsolidowanego rachunku zysków i strat Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Wartość Przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 2017 roku wyniosła 463 184 tys. zł i była niższa o 20,7% od Przychodów ze sprzedaży w roku ubiegłym, w którym miała miejsce premiera *Krwi i Wina* – dużego dodatku do gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, zaś *Wiedźmin 3* wprowadzony został do sprzedaży w nowej *Edycji Gry Roku (Game of the Year Edition)*, zawierającej grę oraz oba wydane dodatki. Od strony sprzedażowej największym nowym wydarzeniem roku 2017 było udostępnienie pod koniec maja 2017 roku pierwszej produkcji free to play Grupy - gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* w ramach publicznych beta testów. Do dnia publikacji *GWINT* wciąż znajduje się w fazie publicznych beta testów.

Największy udział w sprzedaży Grupy CD PROJEKT miały przychody wygenerowane przez segment CD PROJEKT RED w kwocie 330 304 tys. zł. Składają się na nie w 96,7% Przychody ze sprzedaży produktów w kwocie 319 481 tys. zł wynikające głównie z uzyskanych tantiem dotyczących gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami – *Krew i Wino* oraz *Serca z Kamienia*, a także przychody uzyskane w ramach projektu *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. Ponadto segment CD PROJEKT RED uzyskał Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów w łącznej kwocie 6 586 tys. zł, odpowiadające głównie sprzedaży fizycznych elementów pudełkowych gier studia.

W segmencie GOG.com w 2017 roku Grupa wykazała 169 550 tys. zł Przychodów ze sprzedaży, to jest o 27,0% więcej niż w roku 2016, który to, między innymi dzięki premierze dużego dodatku do gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, był dla platformy GOG.com najlepszym rokiem w dotychczasowej historii serwisu. Od strony uzyskanego przychodu najważniejszym produktem dla segmentu GOG.com w 2017 roku był *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*.

Istotną pozycję kosztową Grupy w ujęciu skonsolidowanym stanowiły Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów w wysokości 82 174 tys. zł odpowiadające głównie wartości sprzedanych towarów i materiałów segmentu GOG.com w kwocie 107 029 tys. zł (w tym podlegające wyłączeniu na poziomie konsolidacji 32 798 tys. zł koszty zakupów wewnątrz Grupy).

Wzrost rentowności brutto na sprzedaży zarówno CD PROJEKT RED jak i GOG.com przełożył się na wzrost rentowności brutto sprzedaży Grupy (udział Zysku brutto na sprzedaży w Przychodach ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT) z poziomu 80,6% w 2016 roku do poziomu 82,3% w roku 2017.

Łączna wartość Zysku brutto na sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2017 rok wyniosła 381 010 tys. zł wobec 470 665 tys. zł Zysku brutto na sprzedaży wykazanego w 2016 roku – to jest w roku premiery *Krwi i Wina*, dodatku gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* oraz wydania *Wiedźmina 3 w edycji Gry Roku*.

Na wykazane w rachunku zysków i strat Koszty sprzedaży składały się głównie koszty reklamy i promocji ponoszone w ramach poszczególnych segmentów - w tym przede wszystkim koszty związane z globalną promocją dystrybuowanego cyfrowo *GWINTA*, dla którego Grupa samodzielnie realizuje i ponosi większość kosztów kampanii promocyjnych. Pozycja kosztów sprzedaży zawiera ponadto koszty oraz rezerwy na koszty wynagrodzeń uzależnionych od wyniku, a także koszty innych usług obcych zaklasyfikowanych jako koszty sprzedaży. Największy udział w wartości Kosztów sprzedaży przypadają na segment CD PROJEKT RED (70 032 tys. zł). Łączna wartość Kosztów sprzedaży Grupy w bieżącym roku wyniosła 110 673 tys. zł i uległa zmniejszeniu o 27 835 tys. zł w stosunku do wartości z 2016 roku.



Koszty ogólnego zarządu Grupy za 2017 rok wyniosły 32 228 tys. zł, a głównym składnikiem tych kosztów były wynagrodzenia (wraz z kosztami wynikającymi z wyceny programu motywacyjnego) oraz usługi obce zaklasyfikowane jako koszty ogólnego zarządu. Koszty ogólnego zarządu w trakcie 2017 roku w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego wzrosły o 6 889 tys. zł za sprawą ogólnego wzrostu zatrudnienia Grupy i wzrostu wynagrodzeń (wraz z kosztami wynikającymi z wyceny programu motywacyjnego) oraz skali działalności Grupy.

Nadwyżka Przychodów finansowych nad Kosztami finansowymi w 2017 roku wyniosła 6 465 tys. zł, w tym 10 425 tys. zł przychodów finansowych wynika z uzyskanych odsetek z tytułu krótkoterminowych depozytów bankowych. Na poziom kosztów finansowych składała się głównie nadwyżka ujemnych różnic kursowych wynosząca w 2017 roku 4 303 tys. zł.

Wykazany za 2017 rok Zysk przed opodatkowaniem w kwocie 247 405 tys. zł został obciążony kwotą podatku w wysokości 47 135 tys. zł, co odpowiada efektywnej stawce podatkowej na poziomie 19,1%.

Skonsolidowany Zysk netto Grupy za 2017 rok wyniósł 200 270 tys. zł., to jest o 20,1% mniej niż w roku ubiegłym.

Rentowność netto (udział Zysku netto po opodatkowaniu w Przychodach ze sprzedaży Grupy) za okres sprawozdawczy była nieznacznie wyższa niż w roku ubiegłym i wyniosła 43,2% wobec 42,9% za rok poprzedni.

Wybrane dane ze rachunku zysków i strat Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w podziale na segmenty (w tys. zł)



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

	CD PROJEKT RED	GOG.com	Wyłączenia konsolidacyjne (w tym korekty z połączenia)	Ogółem
Przychody ze sprzedaży	330 304	169 550	(36 670)	463 184
Przychody ze sprzedaży produktów	319 481	13 469	13 891	346 841
Przychody ze sprzedaży usług	4 237	-	(4 139)	98
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	6 586	156 081	(46 422)	116 245
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	13 715	107 297	(38 838)	82 174
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	7 312	268	(6 307)	1 273
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	6 403	107 029	(32 531)	80 901
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	316 589	62 253	2 168	381 010
Pozostałe przychody operacyjne	6 064	759	(1 178)	5 645
Koszty sprzedaży	70 032	38 310	2 331	110 673
Koszty ogólnego zarządu	26 483	5 908	(163)	32 228
Pozostałe koszty operacyjne	3 590	402	(1 178)	2 814
Zys/(strata) na działalności operacyjnej	222 548	18 392	-	240 940
Przychody finansowe	10 762	136	(42)	10 856
Koszty finansowe	4 069	364	(42)	4 391
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	229 241	18 164	-	247 405
Podatek dochodowy	44 969	2 166	-	47 135
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	184 272	15 998	-	200 270
Zysk/(strata) netto	184 272	15 998	-	200 270



Omówienie rachunku zysków i strat w podziale na segmenty działalności

W ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 2017 roku segment CD PROJEKT RED w ujęciu jednostkowym wykazał 184 272 tys. zł zysku netto, a segment GOG.com zrealizował zysk netto na poziomie 15 998 tys. zł.

Największy wpływ na przychody i wyniki netto segmentu CD PROJEKT RED miała kontynuowana sprzedaż gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami. Z perspektywy segmentu GOG.com największy wpływ na uzyskany wynik miał projekt *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. 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 2017 roku historycznie najwyższy wynik sprzedaży segmentu GOG.com, na który składała się wysoka sprzedaż całego katalogu produktów platformy GOG.com, a także przychody ze sprzedaży *GWINTA*.

Na przestrzeni 2017 roku na poziom i zmianę metodologii ujmowania przychodów ze sprzedaży segmentu GOG.com oraz CD PROJEKT RED w odniesieniu do *GWINTA* wpływ miało dokonane z końcem października 2017 roku transgraniczne połączenie GOG Ltd. oraz GOG Poland sp. z o.o.

Do momentu połączenia, spółka GOG Ltd. nie wchodziła w skład konsorcjum realizującego projekt *GWINT*. Konsorcjum składało się z podmiotów CD PROJEKT S.A. oraz GOG Poland sp. z o.o. Tym samym przed połączeniem przychody GOG Ltd. ze sprzedaży towarów w ramach gry *GWINT* do ostatecznych odbiorców w całości ujawniane były na poziomie spółki GOG Ltd. i segmentu GOG.com, pierwotnie nie podlegając podziałowi pomiędzy konsorcjantów. Od zrealizowanej w projekcie *GWINT* sprzedaży towarów GOG Ltd. rozliczał następnie tantiemy na rzecz dostawcy – konsorcjum składającego się z CD PROJEKT S.A. oraz GOG Poland sp. z o.o. Tantiemy stanowiące koszty sprzedanych towarów GOG Ltd. stanowiły jednocześnie przychód ze sprzedaży produktów ujawniany w uzgodnionej proporcji przez każdego z konsorcjantów – w tym GOG Poland sp. z o.o., którego wyniki prezentowane były w ramach segmentu GOG.com. Stosowne eliminacje realizowane były na poziomie wyłączeń konsolidacyjnych Grupy.

Od momentu połączenia całość przychodów ze sprzedaży detalicznej, realizowanych w projekcie *GWINT*, rozpoznawana jest jako przychód ze sprzedaży produktów w ramach konsorcjum i ujawniana w uzgodnionych proporcjach pomiędzy konsorcjantami – CD PROJEKT S.A. i GOG sp. z o.o. Tym samym, w stosunku do stanu przed połączeniem, łączna wartość przychodów ze sprzedaży projektu *GWINT* segmentu GOG.com ulegnie zmniejszeniu, zaś wartość przychodów segmentu CD PROJEKT RED wzrośnie. Wszystkie transakcje pomiędzy podmiotami powiązаныmi oraz segmentami podlegają eliminacji na poziomie wyłączeń konsolidacyjnych, tym samym opisane powyżej konsekwencje połączenia i włączenia działalności dotychczas realizowanej przez GOG Ltd. do konsorcjum projektu *GWINT* nie wpływają na łączny poziom przychodów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Istotnym wydarzeniem dla CD PROJEKT RED oraz GOG.com było uruchomienie w dniu 24 maja 2017 roku tak zwanych publicznych beta testów gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. W konsekwencji udostępnienia gry wszystkim zainteresowanym, skokowo wzrosła wartość uzyskiwanych z jej tytułu przychodów, ujętych odpowiednio w przychodach segmentów GOG.com oraz CD PROJEKT RED. W ramach projektu, który przez pierwszych 5 miesięcy 2017 roku znajdował się w fazie zamkniętych beta testów, a przez kolejne miesiące funkcjonował na bazie testów publicznych, wartość przychodów Grupy w 2017 roku przewyższyła związane z nim koszty (głównie koszty promocji i reklamy, wydarzeń o charakterze e-sportowym a także działań mających na celu ekspansję produktu na nowych rynkach). Tym samym, w ujęciu rachunkowym, gra *GWINT* pozytywnie przełożyła się na wyniki każdego z segmentów Grupy zarówno w 2017 roku oraz w ujęciu narastającym. Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania podmioty zaangażowane w projekt *GWINT* (CD PROJEKT S.A. oraz GOG sp. z o.o.) kontynuują ponoszenie kapitalizowanych nakładów na realizację prac rozwojowych związanych z projektem, których celem jest doprowadzenie do zakończenia fazy testów, udostępnienie graczom „pełnej” wersji gry i rozpoczęcie amortyzacji poniesionych nakładów na produkcję.



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

	Nota	01.01.2017 – 31.12.2017	01.01.2016 – 31.12.2016*
Przychody ze sprzedaży	1	328 235	476 152
Przychody ze sprzedaży produktów		319 481	457 700
Przychody ze sprzedaży usług		2 168	2 216
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów		6 586	16 236
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	3	9 011	50 566
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług		2 608	35 073
Wartość sprzedanych towarów i materiałów		6 403	15 493
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży		319 224	425 586
Pozostałe przychody operacyjne	1,4	6 114	2 954
Koszty sprzedaży	3	75 714	106 014
Koszty ogólnego zarządu	3	23 359	20 633
Pozostałe koszty operacyjne	4	3 640	5 650
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej		222 625	296 243
Przychody finansowe	1,5	10 789	12 909
Koszty finansowe	5	4 070	191
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem		229 344	308 961
Podatek dochodowy	6	44 731	59 259
Zysk/(strata) netto		184 613	249 702
Zysk/(strata) netto na jedną akcję (w zł)			
Podstawowy za okres obrotowy	8	1,92	2,62
Rozwodniony za okres obrotowy	8	1,85	2,58

*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 2017 wartość Przychodów ze sprzedaży CD PROJEKT S.A. wyniosła 328 235 tys. zł i była niższa o 31,1% od Przychodów ze sprzedaży w analogicznym okresie roku ubiegłego. Wynik netto Spółki za rok 2017 wyniósł 184 613 tys. zł i odpowiadał 73,9% wyniku uzyskanego w roku 2016. Rentowność netto Emitenta w roku 2017 wyniosła 56,2%, to jest więcej niż w roku ubiegłym, gdy wskaźnik ten ukształtował się na poziomie 52,4%.

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

Tabela 6 Wybrane dane ze skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej

	Nota	31.12.2017	31.12.2016*
AKTYWA TRWALE		255 535	170 644
Rzeczowe aktywa trwałe	11	18 832	14 423
Aktywa niematerialne	12	46 853	47 112
Nakłady na prace rozwojowe	12	142 486	62 011
Wartość firmy	12,13	46 417	46 417
Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nieobjętych konsolidacją	15	452	-
Pozostałe aktywa finansowe	17	-	194
Pozostałe należności długoterminowe	16	495	487
AKTYWA OBROTOWE		725 978	704 316
Zapasy	18	323	401
Należności handlowe	20	46 261	71 554
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego		-	112
Pozostałe należności	21	17 582	20 268
Pozostałe aktywa finansowe	40	-	53
Rozliczenia międzyokresowe	22	14 296	14 724
Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych	23	66 987	217 369
Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	40	580 529	379 835
AKTYWA RAZEM		981 513	874 960

*dane przekształcone



	Nota	31.12.2017	31.12.2016*
KAPITAŁ WŁASNY		882 899	776 938
Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej		882 899	776 938
Kapitał zakładowy	24	96 120	96 120
Kapitał zapasowy	25	549 335	403 001
Pozostałe kapitały	26	15 212	4 795
Różnice kursowe z przeliczenia		118	3 918
Niepodzielony wynik finansowy	27	21 844	18 590
Wynik finansowy bieżącego okresu		200 270	250 514
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE		4 130	8 275
Pozostałe zobowiązania finansowe	30,36	148	76
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	5	1 878	7 198
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	37	2 023	944
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	38	81	57
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE		94 484	89 747
Pozostałe zobowiązania finansowe	30,36	190	63
Zobowiązania handlowe	32	37 374	27 906
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego		3 457	3 762
Pozostałe zobowiązania	33,34	6 770	9 827
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	37	3 052	2 864
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	38	1	294
Pozostałe rezerwy	39	43 640	45 031
PASYWA RAZEM		981 513	874 960

*dane przekształcone

Omówienie skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Aktywa

Na koniec grudnia 2017 roku wartość Rzeczowych aktywów trwałych Grupy wyniosła 18 832 tys. zł, to jest o 4 409 tys. zł więcej niż na koniec roku 2016. Główne składniki Rzeczowych aktywów trwałych to nakłady adaptacyjne w pomieszczeniach wykorzystywanych przez spółki Grupy do prowadzenia bieżącej działalności (pozycja Budynki i budowle w łącznej kwocie 9 675 tys. zł) oraz Maszyny i urządzenia (7 046 tys. zł), na które składały się między innymi komputery, serwery i inne urządzenia elektroniczne wykorzystywane w procesie produkcji gier, w tym wyposażenie należące do Spółki studia motion capture. Wzrost wartości Rzeczowych aktywów



trwałych na przestrzeni roku 2017 wynikał głównie z poniesionych nakładów adaptacyjnych na nowe powierzchnie biurowe i stosowne zaplecze produkcji gier, a także z inwestycji w sprzęt elektroniczny i wyposażenie techniczne w związku ze wzrostem skali działania, produkcji i zatrudnienia Grupy.

Największe pozycje ujęte w Aktywach niematerialnych na dzień 31 grudnia 2017 roku wynoszących 46 853 tys. zł to wartość marki korporacyjnej CD PROJEKT oraz wartość znaku towarowego *The Witcher* w łącznej kwocie 32 199 tys. zł. Ponadto na Aktywa niematerialne składała się wartość posiadanego oprogramowania komputerowego w kwocie 7 188 tys. zł oraz wartość posiadanych przez Grupę autorskich praw majątkowych w kwocie 6 530 tys. zł. Wartość Aktywów niematerialnych na koniec grudnia 2017 roku nie uległa istotnej zmianie w stosunku do stanu na koniec 2016 roku.

Wartość nakładów na tworzone przez Grupę projekty prezentowana jest w Aktywach trwałych w pozycji Nakłady na prace rozwojowe. Wartość tej pozycji na dzień 31 grudnia 2017 roku wyniosła 142 486 tys. zł i odpowiadała głównie nakładom Spółki dominującej. W wyniku pełnego ujawnienia w kosztach wcześniejszych okresów nakładów poniesionych na wydane już produkty (np. *Wiedźmin*, *Wiedźmin 2*, *Wiedźmin 3*, *Serca z Kamienia*, *Krew i Wino*) zarówno na dzień 31 grudnia 2016 roku jak i 31 grudnia 2017 roku wartość bilansowa Nakładów na prace rozwojowe, produkty ukończone wynosiła 0 zł. Tym samym całość Nakładów na prace rozwojowe odpowiadała wyłącznie produkcjom w toku i zawierała nakłady poniesione do dnia bilansowego na wytworzenie realizowanych projektów. Największe w 2017 roku projekty to *Cyberpunk 2077* oraz *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. W wyniku realizowanej produkcji na przestrzeni roku 2017 przyrost wartości Nakładów na prace rozwojowe w ujęciu bilansowym wyniósł 80 475 tys. zł.

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 2017 roku 46 261 tys. zł miał segment CD PROJEKT RED, którego Należności handlowe w ujęciu jednostkowym na dzień bilansowy wyniosły 37 253 tys. zł. 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 2017 roku w łącznej kwocie 34 956 tys. zł.

Pozostałe należności Grupy wynosiły na dzień 31 grudnia 2017 roku łącznie 17 582 tys. zł, to jest o 2 686 tys. zł mniej niż na koniec roku 2016. Największą ich część stanowią wykazane przez CD PROJEKT S.A. należności z tytułu podatku u źródła potrąconego przez zagranicznych odbiorców licencji Spółki, zaliczanego na poczet należnego podatku dochodowego w rocznym zeznaniu podatkowym, a także należności z tytułu podatku VAT.



Wykazana na koniec grudnia 2017 roku w kwocie 14 296 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 sp. z o.o. od dostawców i nieujętych do dnia bilansowego w rachunku wyników minimalnych gwarancji, która na dzień 31 grudnia 2017 roku wynosiła 12 714 tys. zł.

Łączna wartość Środków pieniężnych i ekwiwalentów oraz Lokat bankowych powyżej 3 miesięcy na dzień 31 grudnia 2017 roku wyniosła 647 516 tys. zł i uległa zwiększeniu o 50 312 tys. zł w stosunku do stanu na dzień 31 grudnia 2016 roku. Wzrost wartości gotówki i lokat zrealizowany został wraz z wypłatą przez Spółkę dominującą 100 926 tys. zł dywidendy dla akcjonariuszy oraz poniesieniem 76 625 tys. zł Nakładów na prace rozwojowe (prace nad nowymi projektami) przy jednoczesnych dodatnich przepływach z pozostałej działalności. Największe pozycje pieniężne w Grupie CD PROJEKT posiadały spółki: CD PROJEKT S.A.: 599 540 tys. zł oraz GOG sp. z o.o.: 47 976 tys. zł.

Na koniec grudnia 2017 roku łączna wartość Aktywów trwałych Grupy uległa zwiększeniu o 84 891 tys. zł, to jest o 49,7%, głównie za sprawą ponoszonych na przestrzeni roku nakładów na prace rozwojowe związanych z produkcjami realizowanymi przez CD PROJEKT S.A. W tym samym okresie Aktywa obrotowe zwiększyły się o 21 662 tys. zł, to jest 3,1%, głównie za sprawą wzrostu pozycji Lokat bankowych. Na koniec okresu Aktywa trwałe stanowiły 26,0%, a Aktywa obrotowe 74,0% Aktywów ogółem.

Pasywa

W Pasywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na koniec grudnia 2017 roku Kapitały własne stanowiły 90,0%, natomiast Zobowiązania krótko i długoterminowe 10,0%. Na koniec roku 2016 wskaźniki te wynosiły odpowiednio 88,8% i 11,2%.

Wzrost całkowitych Kapitałów własnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT o 105 961 tys. zł do poziomu 882 899 tys. zł wynikał głównie z wypracowanego wyniku bieżącego okresu w kwocie 200 270 tys. zł przy jednoczesnej wypłacie w trakcie okresu sprawozdawczego przez CD PROJEKT S.A. 100 926 tys. zł dywidendy w ramach podziału części zysku za rok 2016.

Na wartość Zobowiązań handlowych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT wynoszących na dzień 31 grudnia 2017 roku 37 374 tys. zł składały się głównie zobowiązania segmentu GOG.com w wysokości 29 469 tys. zł (w tym podlegające wyłączeniu w konsolidacji zobowiązania pomiędzy podmiotami Grupy w wartości 1 351 tys. zł) oraz Zobowiązania handlowe segmentu CD PROJEKT RED w kwocie 9 256 tys. zł. Saldo skonsolidowanych Zobowiązań handlowych Grupy na koniec grudnia 2017 roku uległo zwiększeniu o 9 468 tys. zł w stosunku do salda na koniec 2016 roku. Wzrost ten wynikał ze wzrostu sprzedaży towarów od zewnętrznych dostawców na platformie GOG.com w czwartym kwartale 2017 roku w stosunku do czwartego kwartału roku poprzedniego oraz z ogólnego wzrostu skali prowadzonej produkcji i działań promocyjnych realizowanych przez CD PROJEKT S.A. przekładającej się na wyższy poziom bieżących zobowiązań handlowych.



Na koniec grudnia 2017 roku wartość Pozostałych zobowiązań Grupy Kapitałowej CD PROJEKT wyniosła 6 770 tys. zł i uległa zmniejszeniu o kwotę 3 057 tys. zł, to jest o 31,1% w stosunku do wartości na koniec roku 2016. Spadek ten był głównie wynikiem rozliczenia w roku 2017 zaliczek otrzymanych od odbiorców zagranicznych w roku poprzednim.

Pozostałe rezerwy wyniosły na dzień 31 grudnia 2017 roku 43 640 tys. zł i były o 1 391 tys. zł niższe niż na koniec roku 2016. Na wartość tą składały się zawiązane przez spółki Grupy rezerwy na przyszłe zobowiązania, w tym rezerwy na wynagrodzenia uzależnione od wyniku roku 2017.

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 2017.

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

Pomimo wypłaty 100 926 tys. zł dywidendy na przestrzeni roku 2017 Kapitały własne Grupy Kapitałowej uległy zwiększeniu o 105 961 tys. zł, co stanowi wzrost o 13,6% w stosunku do stanu na koniec 2016 roku. Według stanu na 31 grudnia 2017 roku wartość Kapitałów własnych odpowiadała 90,0% sumy bilansowej Grupy. Jednocześnie łączna wartość Zobowiązań długo i krótkoterminowych (odpowiadająca 10,0% sumy bilansowej) nie uległa istotnej zmianie na przestrzeni roku 2017 i wyniosła 98 614 tys. zł.

Na dzień 31 grudnia 2017 roku Grupa nie posiadała zadłużenia z tytułu umów kredytów i pożyczek.

Na koniec roku 2017 łączny stan Środków pieniężnych i ekwiwalentów środków pieniężnych oraz Lokat bankowych o terminie zapadalności powyżej 3 miesięcy wynosił 647 516 tys. zł, czyli o 50 312 tys. zł więcej niż na koniec roku 2016. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty oraz Lokaty bankowe o terminie zapadalności powyżej Grupy odpowiadały na dzień 31 grudnia 2017 roku 66,0% sumy Aktywów.

W ramach zarządzania środkami pieniężnymi bieżące nadwyżki gotówki standardowo umieszczane są na lokatach typu overnight lub lokatach o dłuższym terminie zapadalności. Łączna wartość lokat o terminie zapadalności przekraczającym 3 miesiące wyniosła na koniec grudnia 2017 roku 580 529 tys. zł.

Na koniec roku 2017 skonsolidowane saldo Należności handlowych Grupy uległo zmniejszeniu o 25 293 tys. zł, czyli o 35,3%. Na wartość należności handlowych Grupy na koniec roku 2017 składają się głównie należności CD PROJEKT S.A. wynikające z otrzymanych po okresie sprawozdawczym raportów licencyjnych za okres czwartego kwartału 2017 roku w łącznej kwocie 34 956 tys. zł. Spadek salda Należności handlowych wynika z niższej sprzedaży produktów CD PROJEKT RED w czwartym kwartale 2017 roku w stosunku do analogicznego okresu roku poprzedniego, gdy Spółka wprowadziła nową edycję (*GOTY*) *Wiedźmina 3* oraz z wyższego udziału przychodów z cyfrowej dystrybucji charakteryzującej się krótszym terminem spływu należności.

Istotną, rosnącą pozycję aktywów Grupy stanowiły Nakłady na prace rozwojowe wykazane na koniec roku 2017 w kwocie 142 486 tys. zł. Wzrost tej wartości o 80 475 tys. zł na przestrzeni roku 2017 wynika z nakładów związanych z produkcją nowych tytułów, w tym głównie projekty realizowane w roku 2017 przez Grupę CD PROJEKT to *Cyberpunk 2077* oraz *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. Realizowane procesy produkcji gier są jednocześnie głównymi realizowanymi przez Grupę inwestycjami mającymi bezpośredni, istotny wpływ na wartość wykazywanych przepływów z działalności inwestycyjnej.

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

	nota	31.12.2017	31.12.2016*
AKTYWA TRWAŁE		252 551	169 607
Rzeczowe aktywa trwałe	12	15 649	10 952
Aktywa niematerialne	13	85 155	84 075
Nakłady na prace rozwojowe	13	135 229	60 049
Inwestycje w jednostkach podporządkowanych	16	16 023	13 850
Pozostałe aktywa finansowe	18	-	194
Pozostałe należności długoterminowe	17	495	487
AKTYWA OBROTOWE		660 004	658 922
Zapasy	20	323	401
Należności handlowe	22	37 058	73 372
Pozostałe należności	23	22 219	23 701
Pozostałe aktywa finansowe	41	444	53
Rozliczenia międzyokresowe	24	932	1 012
Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych	25	18 499	180 548
Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	41	580 529	379 835
AKTYWA RAZEM		912 555	828 529

*dane przekształcone



	nota	31.12.2017	31.12.2016
KAPITAŁ WŁASNY		851 680	757 576
Kapitały własne akcjonariuszy jednostki		851 680	757 576
Kapitał zakładowy	26	96 120	96 120
Kapitał zapasowy	28	539 294	390 518
Pozostałe kapitały	28	15 212	4 795
Niepodzielony wynik finansowy	29	16 441	16 441
Wynik finansowy bieżącego okresu		184 613	249 702
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE		5 280	8 705
Pozostałe zobowiązania finansowe	31,37	148	76
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	6	3 071	7 638
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	38	1 983	937
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	39	78	54
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE		55 595	62 248
Pozostałe zobowiązania finansowe	31,37	190	63
Zobowiązania handlowe	33	9 972	7 204
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego		2 158	3 678
Pozostałe zobowiązania	34,35	1 650	7 035
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	38	586	587
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	39	1	182
Pozostałe rezerwy	40	41 038	43 499
PASYWA RAZEM		912 555	828 529



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 2017 była niższa od sumy bilansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT o 68 958 tys. zł, to jest o 7,0%. Na koniec roku 2016 różnica ta wynosiła 46 431 tys. zł, to jest 5,3%. Tym samym, pomimo wypłaty znaczącej dywidendy, udział sumy bilansowej CD PROJEKT S.A. w sumie bilansowej Grupy Kapitałowej pozostaje na wciąż wysokim poziomie.

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 w kwocie 46 417 tys. zł.
- 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 2017 roku 16 023 tys. zł i podlegającą wyłączeniu na poziomie konsolidacji Grupy (w odniesieniu do podmiotów podlegających konsolidacji),
- Rozliczenia międzyokresowe, łączna wartość Środków pieniężnych i ekwiwalentów, Należności handlowych, 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 sp. z o.o.

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

Tabela 8 Wybrane dane ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych

	nota	01.01.2017 – 31.12.2017	01.01.2016 – 31.12.2016*
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA			
Zysk/(strata) netto		200 270	250 514
Korekty razem:	53	37 016	8 809
Amortyzacja środków trwałych oraz aktywów niematerialnych		4 906	4 963
Amortyzacja nakładów na prace rozwojowe		-	31 398
Odsetki i udziały w zyskach		(10 425)	(6 959)
Zysk/(strata) z działalności inwestycyjnej		906	325
Zmiana stanu rezerw		(1 660)	(11 261)
Zmiana stanu zapasów		78	218
Zmiana stanu należności		27 971	22 140
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów		6 433	(32 944)
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów		1 695	(6 687)
Inne korekty		7 112	7 616
Gotówka z działalności operacyjnej		237 286	259 323
Podatek dochodowy od zysku (straty) przed opodatkowaniem		47 135	61 424
Podatek dochodowy (zapłacony)/zwrócony		(52 733)	(61 291)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej		231 688	259 456
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA			
Wpływy		1 101 872	608 633
Zbycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych		65	181
Zbycie aktywów finansowych		-	85
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		1 091 382	601 408
Inne wpływy inwestycyjne		10 425	6 959
Wydatki		1 382 137	766 881
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych		13 436	12 041
Nakłady na prace rozwojowe		76 625	55 605
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		1 292 076	699 235
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej		(280 265)	(158 248)

**DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA**

Wpływy	-	5 031
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	-	5 031
Wydatki	101 805	499
Wpłaty na podwyższenie kapitału spółki zależnej	452	-
Dywidendy i inne wpłaty na rzecz właścicieli	100 926	-
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	427	499
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(101 805)	4 532
Przepływy pieniężne netto razem	(150 382)	105 740
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	(150 382)	105 740
Środki pieniężne na początek okresu	217 369	111 629
Środki pieniężne na koniec okresu	66 987	217 369

*dane przekształcone

Omówienie skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

W ramach Działalności operacyjnej w 2017 roku Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wykazała 231 688 tys. zł dodatnich przepływów gotówkowych, to jest o 27 768 tys. zł (10,7%) mniej niż w analogicznym okresie roku ubiegłego – roku premiery *Krwi i Wina* – dodatku do gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* oraz okresie wprowadzenia na rynek gry *Wiedźmina 3* w nowej edycji *Gry Roku*. Jednocześnie łączna wartość przepływów z działalności operacyjnej za 2017 rok była o 31 418 tys. zł wyższa niż wartość zysku netto za analizowany okres.

W 2017 roku największą korektą w ramach kalkulacji Przepływów z działalności operacyjnej była zmiana tytułem zmniejszenia salda Należności handlowych w kwocie 27 971 tys. zł, wynikająca ze spływu w trakcie analizowanego okresu wysokiego salda należności z końca 2016 roku.

Kolejna korekta w kwocie 10 425 tys. zł dotyczyła wyłączenia wartości otrzymanych odsetek od lokat bankowych ujawnionych w ramach Działalności inwestycyjnej.

Realizując intensywne prace nad kolejnymi projektami, a także prowadząc aktywną politykę w zakresie lokowania nadwyżek gotówki Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wygenerowała ujemne przepływy z działalności inwestycyjnej w wartości 280 265 tys. zł.

Największy wpływ na omawianą wartość miała kwota otwartych lokat bankowych o terminie zapadalności przekraczającym 3 miesiące w łącznej wartości 1 292 076 tys. zł prezentowanych jako „wypływ” przy jednoczesnych „wplywach” z tytułu wygaśnięcia wcześniejszych lokat o terminie zapadalności powyżej 3 miesięcy wraz z upływem terminu na jaki zostały założone w kwocie 1 091 382 tys. zł. Wynikające z tych operacji ujemne saldo przepływów wyniosło 200 694 tys. zł. Jednocześnie w ujęciu bilansowym wartość salda Lokat bankowych o terminie zapadalności powyżej 3 miesięcy wzrosła o tą samą wartość, to jest o 200 694 tys. zł.



Ponadto, w ramach działalności inwestycyjnej w 2017 roku Grupa poniosła Nakłady na prace rozwojowe w kwocie 76 625 tys. zł. Wartość nakładów na prace rozwojowe w 2016 roku wyniosła 55 605 tys. zł. Wzrost wartości ponoszonych nakładów wynika ze wzrostu skali produkcji realizowanej w roku 2017 przez CD PROJEKT S.A. oraz GOG Sp. z o.o. Dwa główne realizowane w 2017 roku projekty to gry *Cyberpunk 2077* oraz *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. Kolejną grupą wydatków inwestycyjnych w bieżącym okresie były wydatki prezentowane w pozycji Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych w łącznej kwocie 13 436 tys. zł odzwierciedlające wydatki związane ze zrealizowanymi w ramach poszczególnych segmentów Grupy Kapitałowej zakupami środków trwałych, w tym adaptacją nowych powierzchni biurowych i części socjalnych, zakupem oprogramowania komputerowego i wyposażenia elektronicznego oraz technicznego, a także inne zrealizowane wydatki inwestycyjne związane z prowadzoną działalnością.

Na wartość pozycji Inne wpływy inwestycyjne w kwocie 10 425 tys. zł składały się głównie otrzymane odsetki od lokat bankowych.

Wraz z wypłatą w bieżącym roku przez CD PROJEKT S.A. dywidendy dla akcjonariuszy w łącznej kwocie 100 926 tys. zł Grupa wykazała ujemne saldo Przepływów pieniężnych netto z działalności finansowej w wysokości 101 805 tys. zł.

W 2017 roku saldo Środków pieniężnych Grupy (bez uwzględnienia salda lokat o terminie zapadalności przekraczającym 3 miesiące) uległo zmniejszeniu o 150 382 tys. zł, zaś saldo przekraczających 3 miesiące lokat bankowych zwiększyło się o kwotę 200 694 tys. zł. Łącznie saldo Środków pieniężnych i lokat Grupy na przestrzeni 2017 roku zwiększyło się o 50 312 tys. zł. W tym samym czasie Grupa wypłaciła 100 926 tys. zł dywidendy oraz poniosła 76 625 tys. zł nakładów na realizację nowych projektów. Tym samym dodatnie przepływy Grupy z całej pozostałej działalności (to jest skorygowane o wypłatę dywidendy, nakłady na produkcję oraz saldo otwartych/zamkniętych lokat bankowych) w 2017 roku wyniosły 227 863 tys. zł, a więc o 27 593 tys. zł więcej niż skonsolidowany Zysk netto Grupy wypracowany w tym okresie.

Łącznie Grupa posiadała na koniec 2017 roku środki pieniężne w wartości 66 987 tys. zł oraz lokaty o terminie zapadalności dłuższym niż 3 miesiące w łącznej kwocie 580 529 tys. zł. Grupa nie posiadała zadłużenia z tytułu 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.

	nota	01.01.2017 – 31.12.2017	01.01.2016 – 31.12.2016*
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA			
Zysk/(strata) netto		184 613	249 702
Korekty razem:	52	36 633	(2 106)
Amortyzacja środków trwałych oraz aktywów niematerialnych		1 892	2 160
Amortyzacja nakładów na prace rozwojowe		-	31 398
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych		92	-
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)		(10 358)	(10 828)
Zysk/(strata) z działalności inwestycyjnej		908	329
Zmiana stanu rezerw		(2 618)	(10 917)
Zmiana stanu zapasów		78	217
Zmiana stanu należności		36 793	17 348
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów		(306)	(41 967)
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów		1 125	365
Inne korekty		9 027	9 789
Gotówka z działalności operacyjnej		221 246	247 596
Podatek dochodowy od zysku (straty) przed opodatkowaniem		44 731	59 259
Podatek dochodowy (zapłacony)/otrzymany		(50 908)	(59 987)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej		215 069	246 868
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA			
Wpływy	52	1 103 322	612 380
Zbycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych		63	55
Zbycie aktywów finansowych		-	85
Spłata udzielonych pożyczek długoterminowych		1 519	-
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		1 091 382	601 408
Inne wpływy inwestycyjne		10 358	10 832
Wydatki		1 377 570	762 651
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych		12 312	9 478
Nakłady na prace rozwojowe		71 127	53 938
Udzielone pożyczki długoterminowe		2 055	-
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		1 292 076	699 235
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej		(274 248)	(150 271)



DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA

Wpływy	-	5 031
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	-	5 031
Wydatki	102 870	5 294
Wpłaty na podwyższenie kapitału spółki zależnej	452	4 000
Dywidendy i inne wpłaty na rzecz właścicieli	100 926	-
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	427	499
Odsetki	-	4
Inne wydatki finansowe (w tym cash pool)	1 065	791
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(102 870)	(263)
Przepływy pieniężne netto razem	(162 049)	96 334
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	(162 049)	96 334
Środki pieniężne na początek okresu	180 548	84 214
Środki pieniężne na koniec okresu	18 499	180 548

*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 mającym największy wpływ na przepływy pieniężne całej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Saldo całkowitych przepływów pieniężnych Spółki za rok 2017 odpowiadało 107,8% salda skonsolidowanych przepływów pieniężnych Grupy Kapitałowej. Udział przepływów CD PROJEKT S.A. w przepływach Grupy w roku 2016 wynosił 91,1%.

Omówienie możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych

Zgodnie z informacjami zawartymi powyżej, na dzień 31 grudnia 2017 roku Grupa nie posiadała zobowiązań z tytułu kredytów i pożyczek i dysponowała własnymi środkami pieniężnymi oraz lokatami w łącznej wysokości 647 516 tys. zł.

Planowane źródła finansowania przyszłych zamierzeń inwestycyjnych to zgromadzone środki własne oraz przyszłe dodatnie przepływy gotówkowe z działalności operacyjnej. 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 2017 roku

W roku 2017 Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.



Informacja o pożyczkach udzielonych w 2017 roku

W 2017 roku żadna ze spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie udzielała pożyczek podmiotom spoza Grupy. Podmioty z Grupy Kapitałowej korzystały z pożyczek w ramach Grupy oraz z rozwiązania cash pooling, jednak dotychczasowe umowy cash pooling zostały rozwiązane w listopadzie 2017 roku i na chwilę obecną spółki Grupy nie planują ponownego wdrożenia analogicznego rozwiązania.

Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w roku obrotowym 2017 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 2017 roku.

Informacja o aktualnej sytuacji gospodarczej i finansowej Grupy Kapitałowej

W latach 2015 - 2017 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, kapitałów własnych oraz zasobów pieniężnych zarówno segmentu CD PROJEKT RED jak i całej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. W okresie sprawozdawczym Spółka dominująca zwiększała posiadane możliwości produkcji nowych tytułów poprzez wzrost zatrudnienia oraz rozwój niezbędnej infrastruktury. Rosła również skala działania oraz przychody segmentu GOG.com. 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 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 ostatniej premiery studia, której sprzedaż 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 rachunkową i generować dla Grupy istotne dodatnie przepływy finansowe.

Ważnym projektem dla przyszłej sytuacji Grupy jest również realizowana w ramach konsorcjum przez CD PROJEKT S.A. oraz GOG sp. z o.o. gra *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. W ocenie Zarządu projekt ten ma nie tylko istotny potencjał finansowy, ale wprowadza też Grupę na szereg nowych obszarów, np. wydawania i obsługi gry typu free to play z opcjonalnymi mikropłatnościami, tworzenia i obsługi gry opartej o rozgrywkę sieciową, bezpośredniej obecności na rynku Chińskim czy wreszcie rozwoju projektu o e-sportowym charakterze. Tym



samym Grupa nabywa doświadczenie i szereg nowych umiejętności, które mogą być istotne dla jej przyszłego rozwoju i możliwości produkcyjnych oraz wydawniczych.

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 w szczególności *Cyberpunk 2077*.

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

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Zarząd ocenia sytuację gospodarczą i finansową Grupy jako dobrą i nie widzi zagrożeń dla płynności czy też ograniczonej wypłacalności Grupy.

Transakcje z podmiotami powiązаныmi

W ramach działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 2017 roku występowały głównie następujące rodzaje transakcji pomiędzy podmiotami powiązаныmi:

- sprzedaż licencji pomiędzy CD PROJEKT S.A., GOG Ltd. oraz GOG sp. z o.o. (wcześniej GOG Poland sp. z o.o.), w ramach działalności realizowanej przez poszczególne podmioty,
- pożyczki wewnątrzgrupowe oraz konsolidacja rachunków bankowych w ramach Grupy Kapitałowej na podstawie umów cash pooling (do listopada 2017 roku),
- 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. (obecnie GOG sp. z o.o.) na rzecz GOG Ltd. związanych z obsługą platformy GOG.com (do końca października 2017 roku),
- sprzedaż usług CD PROJEKT Inc. na rzecz CD PROJEKT S.A., GOG Ltd. oraz GOG sp. z o.o. związanych z koordynacją działań wydawniczych i promocyjnych na terenie Ameryki Północnej,
- sprzedaż usług CD PROJEKT Co., Ltd. na rzecz CD PROJEKT S.A., GOG Ltd. oraz GOG sp. z o.o. związanych z koordynacją działań wydawniczych i promocyjnych na terenie Chin,
- inne nieistotne wynikające z bieżącej działalności operacyjnej, np. refakturowanie wspólnie poniesionych kosztów.

Transakcje pomiędzy podmiotami powiązаныmi zawierane są na warunkach rynkowych w ramach normalnej działalności gospodarczej prowadzonej przez podmioty Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Szczegółowa informacja o warunkach zawierania transakcji pomiędzy podmiotami powiązаныmi zawarta jest w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2017 roku.



Ponadto od roku 2016 spółki CD PROJEKT S.A. oraz GOG sp. z o.o. rozpoczęły współpracę w ramach projektu *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* na zasadach konsorcjum. Współpraca była kontynuowana w roku 2017 i intencją stron jest jej dalsza realizacja w okresie produkcji oraz późniejszego utrzymania i rozwoju gry *GWINT*. W ramach konsorcjum zaangażowane pomioty dzielą pomiędzy siebie w uzgodnionej proporcji uzyskiwane przychody oraz koszty związane z projektem *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*.

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

Największą pozycję Aktywów Grupy na koniec 2017 roku stanowiły Lokaty bankowe o terminie zapadalności przekraczającym 3 miesiące (580 529 tys. zł), w ramach których inwestowane były bieżące nadwyżki gotówkowe. Łączna wartość Środków pieniężnych i ich ekwiwalentów oraz wskazanych lokat na dzień 31 grudnia 2017 roku wyniosła 647 516 tys. zł.

Działalność biznesowa Grupy, a w szczególności CD PROJEKT S.A. bezpośrednio związana jest z produkowaniem oraz wydawaniem gier wideo. Realizowana produkcja nowych projektów jest jednocześnie głównym źródłem inwestycji Grupy i Spółki dominującej. W roku 2017 produkcja realizowana była w Warszawie oraz w Krakowie. Ponośzone nakłady prezentowane są w ramach Aktywów trwałych w pozycji Nakłady na prace rozwojowe. Saldo nakładów poniesionych na koniec 2017 roku wyniosło 142 486 tys. zł i wzrosło o 80 475 tys. zł na przestrzeni roku 2017. Wzrost wynika głównie z nakładów na produkcję gier *Cyberpunk 2077* oraz *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. Na dzień 31 grudnia 2017 roku saldo Nakładów na prace rozwojowe segmentu CD PROJEKT RED wyniosło 135 210 tys. zł, zaś saldo Nakładów na prace rozwojowe segmentu GOG.com wyniosło 7 276 tys. zł.

Istotne Aktywa trwałe wykazane w Sprawozdaniu z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 31 grudnia 2017 roku znajdują się w pozycji Aktywa niematerialne o łącznej wartości 46 853 tys. zł, której główne składniki to marka korporacyjna CD PROJEKT oraz znak towarowy *The Witcher*. Ponadto Grupa wykazuje w sprawozdaniu z sytuacji finansowej Wartość firmy stanowiącą nadwyżkę kosztu połączenia jednostek gospodarczych nad udziałem Spółki w wartości godziwej netto zidentyfikowanego na dzień przejęcia aktywów, zobowiązań i zobowiązań warunkowych jednostki przejmowanej w wysokości 46 417 tys. zł.

Na dzień 31 grudnia 2017 roku Grupa posiadała rzeczowe aktywa trwałe w wartości 18 832 tys. zł. Największą pozycję aktywów trwałych stanowiły poniesione nakłady adaptacyjne na wykorzystywaną przez spółki Grupy powierzchnię biurową prezentowane w pozycji Budynki i budowle w wartości księgowej netto 9 675 tys. zł. oraz maszyny i urządzenia w wartości księgowej netto 7 046 tys. zł (w największym stopniu komputery, serwery i wyposażenie techniczne wykorzystywane przez Grupę).

W roku 2017 Spółki Grupy CD PROJEKT finansowały bieżącą działalność oraz projekty inwestycyjne głównie ze środków własnych.

Na koniec roku 2017 w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT poza granicami kraju funkcjonowały należące w 100% do CD PROJEKT S.A. spółki CD PROJEKT Inc. oraz CD PROJEKT Co., Ltd. Krajowy podmiot w 100% zależny od Spółki to GOG sp. z o.o.

Łączna wartość inwestycji w krajowych i zagranicznych jednostkach podporządkowanych ujawniona w jednostkowym sprawozdaniu finansowym CD PROJEKT S.A. - spółki holdingowej Grupy - wyniosła na koniec 2017 roku 16 023 tys. zł.



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 2017, 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 2017 roku Spółka nie emitowała nowych akcji. W roku 2016, 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 odpowiadało 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 23 maja 2017 r. 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 2017 rok ([raport bieżący nr 12/2017](#)). 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 2017 zamieszczona została w Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2017 roku w notce nr 52 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 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 na dzień publikacji niniejszego sprawozdania

	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%
Nationale-Nederlanden PTE ²	4 998 520	5,20%	4 998 520	5,20%
Swedbank Robur Fonder AB ³	4 844 406	5,04%	4 844 406	5,04%
Pozostały akcjonariat	57 505 771	59,83%	57 505 771	59,83%

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

² Stan zgodny z raportem bieżącym nr 15/2017 z dnia 13 lipca 2017 r.

³ Stan zgodny z raportem bieżącym nr 2/2018 z dnia 19 stycznia 2018 r.

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

W dniu 13 lipca 2017 r. Spółka poinformowała raportem bieżącym nr 15/2017 o otrzymanym zawiadomieniu od akcjonariusza Spółki, w ramach którego Nationale-Nederlanden Powszechne Towarzystwo Emerytalne S.A. poinformowało o zwiększeniu zaangażowania przez zarządzane przez nią fundusze: Nationale-Nederlanden Otwarty Fundusz Emerytalny oraz Nationale-Nederlanden Dobrowolny Fundusz Emerytalny w spółce CD PROJEKT S.A. W wyniku zrealizowanych transakcji nabycia akcji Spółki zaangażowanie zawiadamiającego wzrosło z poziomu 4,99% akcji w kapitale zakładowym Spółki do poziomu 5,20% akcji, osiągając poziom 4 998 520 akcji spółki CD PROJEKT S.A.

W dniu 16 października 2017 r. Spółka poinformowała raportem bieżącym nr 26/2017 o otrzymanym zawiadomieniu od akcjonariusza Spółki, w ramach którego Powszechne Towarzystwo Emerytalne Aviva BZ WBK S.A. poinformowało o zmniejszeniu zaangażowania przez zarządzany przez nie fundusz inwestycyjny Aviva Otwarty Fundusz Emerytalny Aviva BZ WBK w spółce CD PROJEKT S.A. W wyniku zrealizowanych transakcji sprzedaży akcji Spółki zaangażowanie zawiadamiającego spadło z poziomu 5,01% akcji w kapitale zakładowym Spółki do poziomu 4,88% akcji, osiągając poziom 4 693 642 akcji spółki CD PROJEKT S.A.

Po dacie bilansowej, 19 stycznia 2018 r. Spółka otrzymała zawiadomienie złożone przez Swedbank Robur Fonder AB z siedzibą w Szwecji, z którego wynika, iż w efekcie zrealizowanych transakcji nabycia akcji Spółki, fundusze inwestycyjne kontrolowane przez składającego zawiadomienie zwiększyły zaangażowanie powyżej 5% ogólnej liczby głosów w Spółce. Zgodnie ze złożonym zawiadomieniem, po rozliczeniu transakcji w dniu 18 stycznia 2018 r., fundusze inwestycyjne kontrolowane przez Swedbank Robur Fonder AB posiadały łącznie 4 844 406 akcji Spółki, co stanowi 5,04% jej kapitału zakładowego. Spółka poinformowała o otrzymaniu zawiadomienia raportem bieżącym nr 2/2018.



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

W 2016 r. Spółka wprowadziła program motywacyjny dla kluczowych pracowników i współ-pracowników Grupy.

W wyniku realizacji programu może potencjalnie dojść do zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy. W programie, według stanu na dzień publikacji niniejszego sprawozdania, przyznane zostały uprawnienia w wyniku realizacji których, w zależności od sposobu realizacji programu, potencjalnie objętych może zostać 5 790 000 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 r. Realizacja programu nadzorowana jest bezpośrednio przez Radę Nadzorczą oraz Zarząd Spółki 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 01.01.2017	stan na 31.12.2017	stan na 22.03.2018
Adam Kiciński	Prezes Zarządu	3 322 481	3 322 481	3 322 481
Marcin Iwiński	Wiceprezes Zarządu	12 150 000	12 150 000	12 150 000
Piotr Nielubowicz	Wiceprezes Zarządu	6 135 197	6 135 197	6 135 197
Adam Badowski	Członek Zarządu	150 000	150 000	150 000
Michał Nowakowski	Członek Zarządu	101 149	101 149	101 149
Piotr Karwowski	Członek Zarządu	8 000	8 000	8 000
Oleg Klapovskiy ¹	Członek Zarządu	Nie dotyczy	1 042	1 042
Katarzyna Szwarc	Przewodnicząca Rady Nadzorczej	10 010	10 010	10 010
Maciej Nielubowicz ²	Członek Rady Nadzorczej	Nie dotyczy	51	51

¹ Członek Zarządu od 11 października 2017 r.

² Członek Rady Nadzorczej od 11 października 2017 r.

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.



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

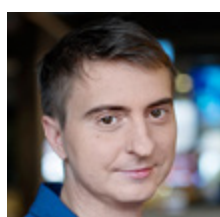
Koordynuje działania pionów finansowo-księgowych Spółki oraz realizowane przez Spółkę procesy sprawozdawczości finansowej. Współuczestniczy w działalności relacji inwestorskich Spółki.



Adam Badowski

Członek Zarządu

Pełni funkcję szefa studia deweloperskiego CD PROJEKT RED funkcjonującego w ramach Grupy. Koordynuje realizowane przez Spółkę procesy produkcji gier.



Michał Nowakowski

Członek Zarządu

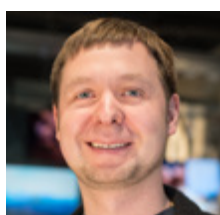
Odpowiada za kształtowanie i realizację polityki sprzedażowej i wydawniczej Spółki.



Piotr Karwowski

Członek Zarządu

Współzarządza segmentem GOG.com, odpowiadając m.in. za projektowanie i rozwój platformy GOG.com oraz technologii GOG Galaxy. Nadzoruje usługi sieciowe i działalność Grupy CD PROJEKT w Internecie.



Oleg Klapovskiy

Członek Zarządu

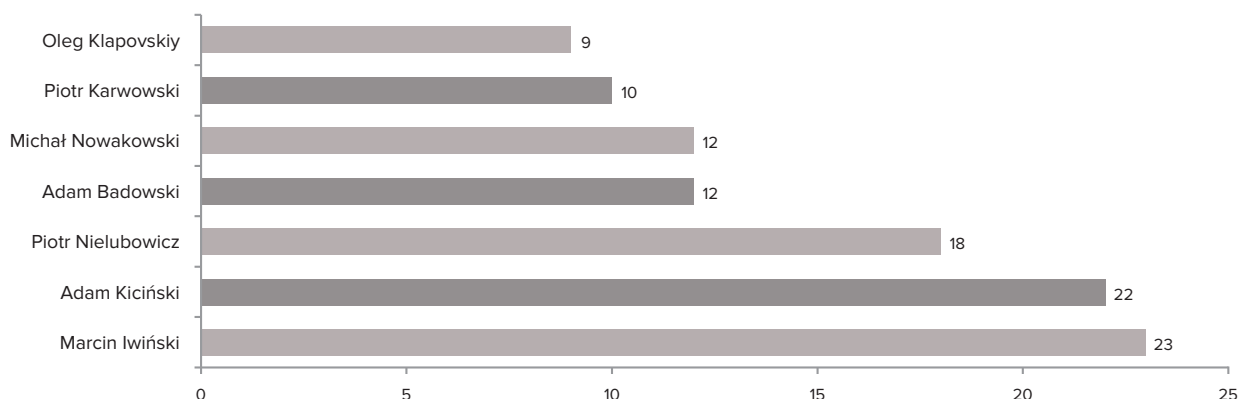
Współzarządza segmentem GOG.com, będąc głównie odpowiedzialnym za współpracę z zagranicznymi kontrahentami firmy, politykę sprzedażową serwisu oraz bieżącą działalność segmentu. Uczestniczy w planowaniu i wdrażaniu polityki monetyzacji w ramach konsorcjum projektu *GWINT*.



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.

Wykres 17 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 raporcie bieżącym nr 11/2017 z dnia 23 maja 2017 r. Spółka poinformowała o powołaniu przez Radę Nadzorczą Spółki wszystkich dotychczasowych członków Zarządu do sprawowania funkcji na kolejną czteroletnią kadencję.

W dniu 11 października 2017 r. do składu Zarządu powołany został Oleg Klapovskiy, o czym Spółka poinformowała w raporcie bieżącym nr 24/2017.

Rada Nadzorcza CD PROJEKT S.A.



Katarzyna Szwarc	<i>Przewodnicząca Rady Nadzorczej i Komitetu Audytu</i>
Piotr Pągowski	<i>Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej</i>
Maciej Nielubowicz	<i>Sekretarz Rady Nadzorczej, członek Komitetu Audytu</i>
Michał Bień	<i>Członek Rady Nadzorczej, członek Komitetu Audytu</i>
Krzysztof Kilian	<i>Członek Rady Nadzorczej</i>

Zmiany w składzie Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

W raporcie bieżącym nr 16/2017 z dnia 11 września 2017 roku Zarząd Spółki poinformował o złożonej przez Macieja Majewskiego rezygnacji z pełnienia funkcji w ramach Rady Nadzorczej Spółki ze skutkiem na dzień odbycia najbliższego Walnego Zgromadzenia Spółki. Zgodnie ze złożonym oświadczeniem, przyczyną złożonej rezygnacji były względy osobiste.

Zgodnie z informacją przekazaną w raporcie bieżącym nr 22/2017 z dnia 11 października 2017 r., Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy, powołało na członka Rady Nadzorczej Spółki Macieja Nielubowicza.



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

Prezes Zarządu Adam Kiciński

Wynagrodzenie podstawowe wypłacone przez CD PROJEKT S.A. w 2016 roku wyniosło 420 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2017 nie uległa zmianie i wyniosła również 420 tys. zł. Wypłacona w roku 2017, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za 2016 r. wyniosła 7 165 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2017 wyniosła 5 331 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

Wiceprezes Zarządu Marcin Iwiński

Wynagrodzenie podstawowe wypłacone przez CD PROJEKT S.A. w 2016 roku wyniosło 334 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2017 wyniosła 336 tys. zł. Wypłacona w roku 2017, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za 2016 r. wyniosła 7 165 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2017 wyniosła 5 331 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

Wiceprezes Zarządu Piotr Nielubowicz

Wynagrodzenie podstawowe wypłacone przez CD PROJEKT S.A. w 2016 roku wyniosło 345 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2017 wyniosła 348 tys. zł. Wypłacona w roku 2017, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za 2016 r. wyniosła 7 165 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2017 wyniosła 5 331 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

Członek Zarządu Adam Badowski

Wynagrodzenie podstawowe wypłacone przez CD PROJEKT S.A. w 2016 roku wyniosło 396 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2017 nie uległa zmianie i wyniosła również 396 tys. zł. Wypłacona w roku 2017, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto segmentów CD PROJEKT RED oraz GOG.com za 2016 r. wyniosła 4 080 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2017 wyniosła 2 995 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.



Członek Zarządu Michał Nowakowski

Wynagrodzenie podstawowe wypłacone przez CD PROJEKT S.A. w 2016 roku wyniosło 364 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2017 wyniosła 360 tys. zł. Wypłacona w roku 2017 i wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto segmentów CD PROJEKT RED oraz GOG.com za 2016 r. wyniosła 4 080 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2017 wyniosła 2 995 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

Członek Zarządu Piotr Karwowski

Wynagrodzenie podstawowe wypłacone przez CD PROJEKT S.A. w 2016 roku wyniosło 60 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2017 nie uległa zmianie i wyniosła również 60 tys. zł. Członek Zarządu nie uczestniczy w programie motywacyjnym rozliczanym przez CD PROJEKT S.A., uczestniczy z kolei w programie motywacyjnym w ramach pełnienia funkcji członka zarządu GOG sp. z o.o. i wynagrodzenie z tego tytułu wypłacone przez podmiot zależny GOG sp. z o.o. uwzględnione zostało w tabeli poniżej.

Członek Zarządu Oleg Klapovskiy

Wynagrodzenie podstawowe wypłacone przez CD PROJEKT S.A. za okres od dnia powołania to jest od 11 października 2017 roku do dnia 31 grudnia 2017 roku wyniosło 15 tys. zł. Członek Zarządu nie uczestniczy w programie motywacyjnym rozliczanym przez CD PROJEKT S.A., uczestniczy z kolei w programie motywacyjnym podmiotu zależnego GOG sp. z o.o. w ramach pełnienia funkcji członka zarządu GOG sp. z o.o. W ramach tego programu w okresie od dnia powołania do zarządu CD PROJEKT S.A. to jest od 11 października 2017 roku do dnia 31 grudnia 2017 roku GOG sp. z o.o. nie wypłacała wynagrodzeń z tytułu rozliczenia programu motywacyjnego.

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	01.01.2017 – 31.12.2017	01.01.2016 – 31.12.2016
Marcin Iwiński	24	24
Piotr Karwowski	360	495
Oleg Klapovskiy (za okres od 11.10.2017 r. do 31.12.2017 r.)	66	-



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 byli 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 zrealizowanych uprawnień i wartość potencjalnych korzyści (w tys. zł) z tytułu uczestnictwa Członków Zarządu w programie motywacyjnym na lata 2012 - 2015

Imię i nazwisko	Stanowisko	Zrealizowane uprawnienia	Wartość potencjalnych korzyści	
			01.01.2017– 31.12.2017	01.01.2016– 31.12.2016
Adam Kiciński	Prezes Zarządu	200 tys. uprawnień	-	85
Marcin Iwiński	Wiceprezes Zarządu	150 tys. uprawnień	-	1 465
Piotr Nielubowicz	Wiceprezes Zarządu	150 tys. uprawnień	-	64
Adam Badowski	Członek Zarządu	150 tys. uprawnień	-	64
Michał Nowakowski	Członek Zarządu	100 tys. uprawnień	-	43
Piotr Karwowski	Członek Zarządu	20 tys. uprawnień	-	-159

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 w trakcie roku 2016 należne warranty subskrypcyjne, a następnie w wyniku ich realizacji objęli akcje Spółki w ramach przeprowadzonego podwyższenia kapitału zakładowego CD PROJEKT S.A. w ilościach wskazanych w powyższej tabeli.

Nowy program motywacyjny na lata 2016-2021 oparty o akcje Spółki został zatwierdzany 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 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 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	
			01.01.2017– 31.12.2017	01.01.2016– 31.12.2016
Adam Kiciński	Prezes Zarządu	800 tys. uprawnień	1378	676
Marcin Iwiński	Wiceprezes Zarządu	800 tys. uprawnień	1378	676
Piotr Nielubowicz	Wiceprezes Zarządu	800 tys. uprawnień	1378	676
Adam Badowski	Członek Zarządu	600 tys. uprawnień	1034	507
Michał Nowakowski	Członek Zarządu	600 tys. uprawnień	1034	507
Piotr Karwowski	Członek Zarządu	200 tys. uprawnień	345	169
Oleg Klapovskiy*	Członek Zarządu	200 tys. uprawnień	76*	-

* za okres od 11.10.2017 r. do 31.12.2017 r.

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 ujętej w kosztach Grupy za rok 2017 i 2016 wartości godziwej poszczególnych uprawnień wynikającej z wyceny sporządzonej przez aktuarium na dzień przyznania.

Zasady przyznawania premii Członkom Zarządu

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

Wynagrodzenia Członków Rady Nadzorczej

Tabela 15 Wartość wynagrodzeń członków Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A. w latach 2016-2017 w tys. zł (kwoty brutto)

Imię i nazwisko	01.01.2017– 31.12.2017	01.01.2016 – 31.12.2016
Katarzyna Szwarz – Przewodnicząca Rady Nadzorczej	96	91
Piotr Pągowski – Zastępca Przewodniczącej Rady Nadzorczej	48	39
Maciej Majewski – Sekretarz Rady Nadzorczej (do 11.10.2017)	37	39
Krzysztof Kilian – Członek Rady Nadzorczej	48	39
Michał Bień – Członek Rady Nadzorczej (od 24.05.2016 r.)	48	29
Maciej Nielubowicz – Sekretarz Rady Nadzorczej (od 11.10.2017 r.)	11	-
Grzegorz Kujawski – Członek Rady Nadzorczej (do 28.04.2016 r.)	-	0



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 2017 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 2017 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 2017 r. nie wystąpiły żadne istotne transakcje z osobami zarządzającymi lub nadzorującymi CD PROJEKT S.A.. 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

Poza opisanymi w niniejszym sprawozdaniu:

- rejestracją i startem działalności CD PROJEKT Co. Ltd. z siedzibą w Szanghaju (podmiot 100% zależny od CD PROJEKT S.A.)
- połączeniem transgranicznym GOG Ltd. oraz GOG Poland sp. z o.o. funkcjonującymi po połączeniu w ramach GOG sp. z o.o.

w 2017 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 2017 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.

Obecnie postępowanie toczy się przed Sądem Apelacyjnym w Krakowie, który po wysłuchaniu Stron i biegłego sądowego, którego opinia w sprawie wysokości szkody Spółki była podstawą rozstrzygnięcia sądu pierwszej instancji, postanowił zlecić przygotowanie nowej opinii innemu biegłemu.

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 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. 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 16 mln PLN (ten sposób ustalania szkody wynika z zasad orzekania w postępowaniu karnym). Spółka złożyła apelacje od przedmiotowego wyroku, wnosząc o jego zmianę, w tym m.in. w części odnoszącej się do wysokości orzeczonych odszkodowań na rzecz Spółki. W dniu 26 października 2017 roku Sąd Apelacyjny uchylił w całości wyrok Sądu I instancji w przedmiotowej sprawie i przekazał sprawę do ponownego rozpoznania w całości. Spółka dominująca występuje w sprawie w charakterze oskarżyciela posiłkowego.

W prezentowanym okresie nie zostały wszczęte nowe istotne postępowania sądowe, arbitrażowe lub administracyjne, których stroną byłaby Spółka dominująca lub jej spółki zależne.

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



CD PROJEKT®

WWW.CDPROJEKT.COM