



CD PROJEKT®

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI  
GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT  
ZA OKRES OD 1 STYCZNIA DO 30 CZERWCA 2018 ROKU**

# Spis Treści



<b>7</b>	Krótką charakterystyka Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
<b>8</b>	Profil działalności
<b>18</b>	Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
<b>20</b>	CD PROJEKT S.A. na rynku kapitałowym
<b>22</b>	Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
<b>23</b>	Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
<b>25</b>	Opis segmentów biznesowych, produktów i usług, rynków zbytu, dostawców i odbiorców
<b>35</b>	Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
<b>37</b>	Umowy znaczące
<b>38</b>	Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej
<b>39</b>	Wyniki finansowe Grupy CD PROJEKT
<b>40</b>	Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych ujawnionych w skonsolidowanym i jednostkowym sprawozdaniu finansowym
<b>58</b>	Ład korporacyjny
<b>59</b>	Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych
<b>59</b>	Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu
<b>60</b>	Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy
<b>60</b>	Informacje o nabyciu akcji własnych
<b>61</b>	Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej
<b>62</b>	Skład Zarządu CD PROJEKT S.A.
<b>63</b>	Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT S.A.
<b>63</b>	Skład Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.
<b>64</b>	Zmiany w składzie Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.
<b>64</b>	Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej
<b>64</b>	Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem



W czerwcu 2018 r. na targach E3 w Los Angeles  
zaprezentowaliśmy trailer i fragment gry

# CYBERPUNK

2077

## 25 mln wyświetleń

zwiastuna Cyberpunka 2077



## 2 mln widzów

oglądało na żywo konferencję prasową Microsoft,  
w czasie której miał premierę trailer naszej gry



Cyberpunk 2077 otrzymał ponad

# 100 nagród

od mediów branżowych na całym świecie



Gameplay blew us away - **GameInformer**

Overwhelming with all its detail - **Gamespot**

A beautiful and sprawling RPG - **IGN**

It looks incredible - **VG247**

A stunning world to explore - **PC Gamer**



Cyberpunk 2077 został bohaterem

# 11 okładek magazynów o grach





H1 2018:


**168 mln**

przychodów ze sprzedaży

H1 2018:

**52 mln zł**

zysku netto




Kapitalizacja giełdowa  
CD PROJEKT S.A. wyniosła

**19 mld zł\***

H1 2018:


**31%**

rentowności netto



Akcje Spółki weszły  
do indeksu

**WIG20\*\***



Kurs akcji CD PROJEKT S.A.  
w H1 2018 wzrósł o

**62%**

\* dane na 1 sierpnia 2018 r.

\*\* Akcje CD PROJEKT S.A. weszły do indeksu WIG20 16 marca 2018 r. po zakończeniu sesji.



Łączna liczba użytkowników forum i subskrybentów  
naszych profili w mediach społecznościowych

**5,4 mln\*\***



Zorganizowaliśmy 4 turnieje

**GWENT Open  
i GWENT  
Challenger\***



GOG.com oferuje blisko

**2600 gier**

w katalogu od ponad

**550 dostawców**

z całego świata\*



W maju 2018 r. CD PROJEKT otworzył  
studio deweloperskie we Wrocławiu



CD PROJEKT®

**WROCŁAW**

\* dane na 1 sierpnia 2018 r.

\*\* dane na 27 sierpnia 2018 r.

**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 RPG<sup>1</sup> – *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

<sup>1</sup> Role Playing Game – gra fabularna oparta na narracji



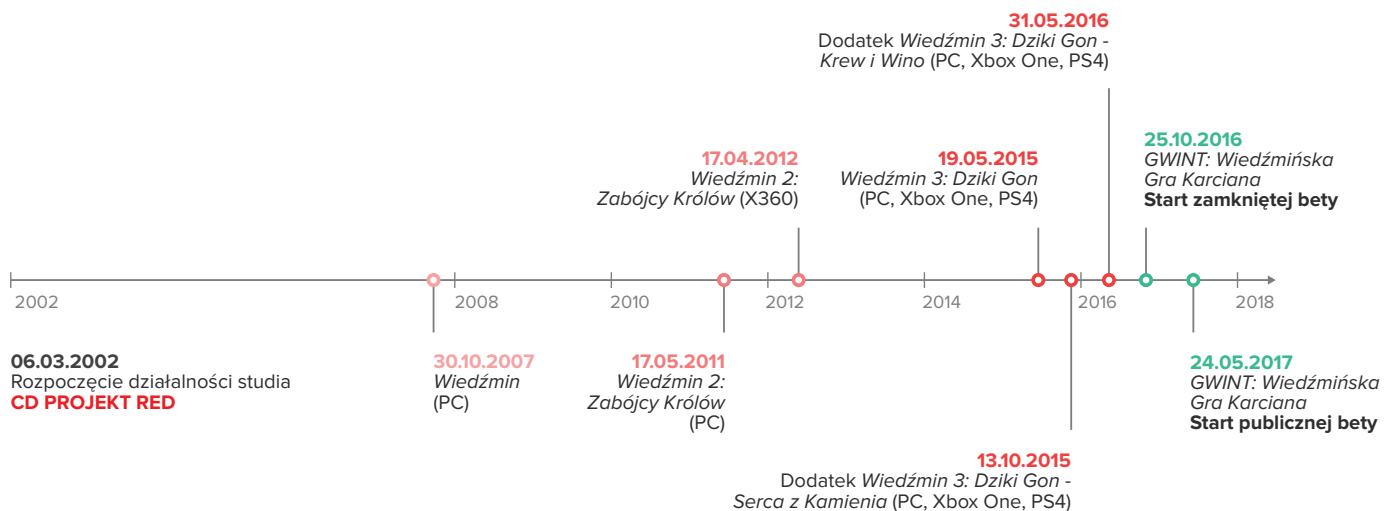
## CD PROJEKT RED



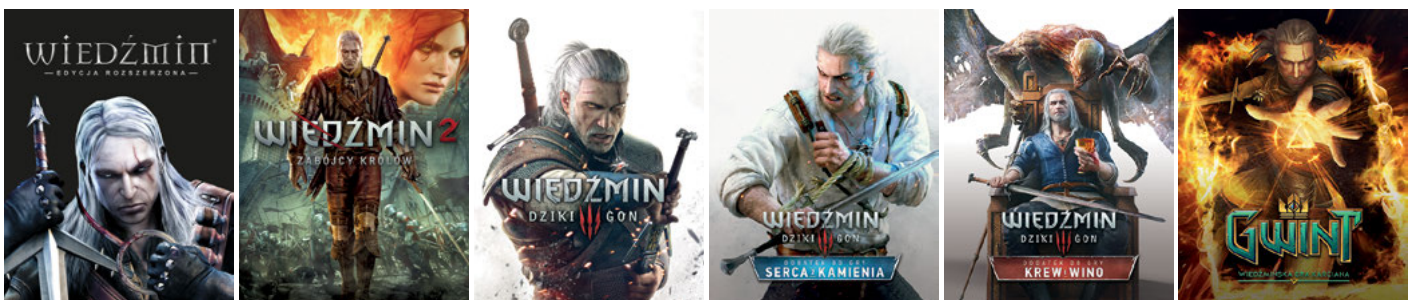
Produkcja gier wideo realizowana jest przez studio CD PROJEKT RED funkcjonujące w strukturach CD PROJEKT S.A. Działalność ta polega na tworzeniu i wydawaniu gier wideo, sprzedaży licencji na ich dystrybucję, koordynacji promocji sprzedaży, a także na produkcji, sprzedaży lub licencjonowaniu produktów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

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



Źródło: Spółka



Seria gier Wiedźmin, opartych na twórczości Andrzeja Sapkowskiego, to flagowa marka studia CD PROJEKT RED. Obecnie w portfolio głównych produktów segmentu znajdują się gry wideo: *Wiedźmin*, *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*, *Wiedźmin 3: Dzikie Gon* (250 nagród dla najlepszej gry roku) oraz dwa dodatki – *Serca z Kamienia* i *Krew i Wino* - sprzedawane zarówno indywidualnie, jak i wraz z grą *Wiedźmin 3* w edycji *Gry Roku* (Game of the Year Edition). Do końca 2017 r. gry o przygodach profesjonalnego łowcy potworów Geralta z Rivii sprzedały się w liczbie 33 milionów egzemplarzy na całym świecie, zdobywając łącznie ponad 1000 nagród.



więcej na:  
[Wiedźmin 3](#)



CD PROJEKT RED w ramach konsorcjum z GOG.com pracuje obecnie m.in. nad *GWINTEM: Wiedźmińską Grą Karcianą*. *GWINT* to dynamiczne, pełne intryg karciane starcia potężnych armii, gdzie o zwycięstwie decyduje nie tylko szczęście, ale przede wszystkim umiejętności gracza: intuicja, improwizacja i taktyczne konstruowanie własnej talii. *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* jest sieciową grą F2P z wbudowanymi opcjonalnymi mikropłatnościami, dostępną w trybie rozgrywki wieloosobowej. W czwartym kwartale 2018 r. planowane jest wydanie *Wojny Krwi* - samodzielnej, jednoosobowej kampanii gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*, która oferuje wiele godzin rozrywki. Ta pełna barwnych, wielowymiarowych postaci przygoda, pozwala graczom na nowo powrócić do pełnego potworów i niebezpieczeństw uniwersum Wiedźmina.

więcej na:  
[GWINT](#)

*Cyberpunk 2077* to gra role-playing rozgrywająca się w tętniącym życiem i technologią otwartym świecie, w której gracze wcielają się w V — cyberpunka stawiającego pierwsze kroki w najniebezpieczniejszym mieście przyszłości. Historia V oraz rozbudowane misje poboczne zaoferują rozgrywkę pełną zaskakujących zwrotów akcji i skomplikowanych moralnie wyborów. Ich konsekwencje wpłyną na przyszłość V oraz bohaterów, których spotka na swojej drodze. Akcja *Cyberpunk 2077* umiejscowiona jest w uniwersum systemu fabularnego *Cyberpunk 2020*.



 **więcej na:**  
[Cyberpunk 2077](#)

W czerwcu 2018 r., podczas największych targów branży gier komputerowych — Electronic Entertainment Expo (E3), CD PROJEKT RED pokazało zwiastun gry *Cyberpunk 2077*. Zaproszeni dziennikarze mogli także uczestniczyć w pierwszych, godzinnych prezentacjach fragmentu gry. Prezentacja rozgrywki spotkała się z bardzo entuzjastycznym przyjęciem, zaś sama gra do daty publikacji niniejszego sprawozdania otrzymała ponad 100 nagród.



Sprzedaż gry *Wiedźmin 3: Dzikie Gon* wraz z dodatkami, w tym w edycji *Gry Roku*, stanowiła trzon przychodów segmentu CD PROJEKT RED w pierwszym półroczu 2018 r.

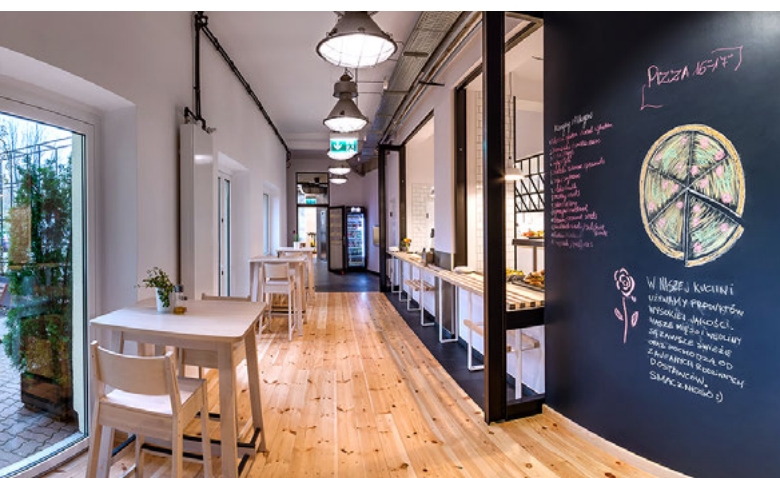
W omawianym okresie 95,8% przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT pochodziło z działalności eksportowej. W pierwszym półroczu 59,0% sprzedaży realizowanej było do odbiorców w Ameryce Północnej, a 29,4% do odbiorców z Europy. W omawianym okresie 91% sprzedaży Grupy odpowiadało cyfrowej dystrybucji realizowanej za pośrednictwem GOGa oraz zewnętrznych platform takich jak Steam, PlayStation Store, Xbox Games Store, Origin, Amazon, Humble Bundle czy App Store.

**Mapa 1** Grupa CD PROJEKT na świecie

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

Źródło: Spółka

Mieszcząca się w Warszawie siedziba główna CD PROJEKT S.A. wyposażona jest m.in. w profesjonalne, pełnowymiarowe studio motion - capture<sup>2</sup>, pięć studiów dźwięku, studio nagrań wideo, trzy sale szkoleniowe (w tym salę rysunku), dwie wewnętrzne kantyny i siłownię.



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

CD PROJEKT posiada także biura w Krakowie i we Wrocławiu, w których pracują niezależne zespoły 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 ds. PR i społeczności odpowiedzialnych za prowadzenie komunikacji we Włoszech, Niemczech, Francji, Rosji, Brazylii, Hiszpanii, Korei Południowej i Japonii.



*Siedziba CD PROJEKT S.A. w Krakowie*



*Siedziba CD PROJEKT S.A. we Wrocławiu*



*Siedziba CD PROJEKT Inc. w Los Angeles*



*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 blisko 2600 wyselekcjonowanych gier od ponad 550 producentów i wydawców z całego świata, dostępnych dla użytkowników bez kłopotliwych zabezpieczeń (DRM<sup>3</sup>).

Serwis GOG.com dostępny jest w siedmiu wersjach językowych – angielskiej, niemieckiej, francuskiej, rosyjskiej, portugalskiej (przeznaczona na rynek brazylijski), chińskiej i polskiej. 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 Karcianą*, 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

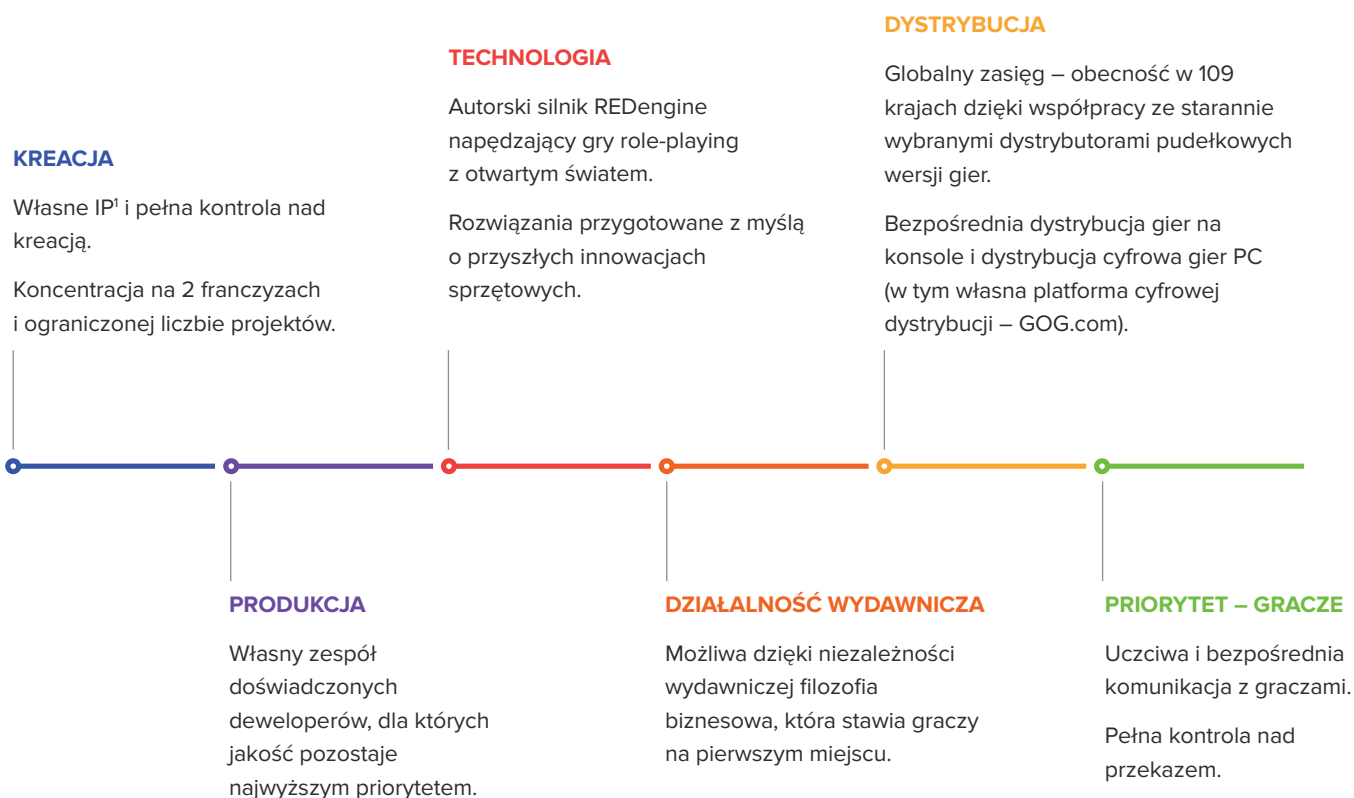


## Filozofia biznesowa

Filozofia działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT opiera się na dwóch filarach – koncentracji na najwyższej jakości produkowanych gier i serwisów 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.

CD PROJEKT RED spośród innych producentów i wydawców gier wyróżnia model biznesowy prowadzonej działalności. Zakłada on sprawowanie kontroli nad każdym istotnym 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



<sup>1</sup> Własne marki *The Witcher* i *Cyberpunk 2077*

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. CD PROJEKT RED aktywnie prowadzi ponad 90 profili w 12 językach w różnych mediach społecznościowych. 10 czerwca 2018 r. przed rozpoczęciem targów E3 CD PROJEKT RED uruchomił oficjalny serwer na Discord, komunikatorze przeznaczonym dla graczy. W ciągu pierwszego tygodnia dołączyło do niego ponad 40 tys. użytkowników.

**Schemat 3** Liczba użytkowników forum i subskrybentów profili prowadzonych przez CD PROJEKT RED - dane na 27 sierpnia 2018 r.



Źródło: Spółka

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



# Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

## Strategia rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na lata 2016 – 2021

Podmioty Grupy CD PROJEKT funkcjonują na globalnym rynku gier wideo charakteryzującym się wysoką dynamiką wzrostu, szacowaną przez analityków firmy badawczej Newzoo na 13,3%<sup>4</sup>. Więcej informacji na temat otoczenia rynkowego Grupy znajduje się w Sprawozdaniu Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i CD PROJEKT S.A. za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2017 r.

*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.*



Kierunki rozwoju Grupy zostały opisane w Strategii Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na lata 2016 – 2021 ogłoszonej w marcu 2016 r.

 **więcej na:**  
[cdprojekt.com](https://cdprojekt.com)

Na perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT kluczowy wpływ ma sukces każdej kolejnej premiery gry studia. Największym zapowiadzianym obecnie projektem realizowanym przez CD PROJEKT RED jest gra *Cyberpunk 2077*. Prezentacja trailera gry na poprzedzającej tegoroczne targi E3 konferencji Microsoft oraz pokazy fragmentu rozgrywki na samych targach zostały bardzo pozytywnie przyjęte, a gra w trakcie targów oraz bezpośrednio po nich otrzymała łącznie ponad 100 nagród. Ponadto, jeszcze w bieżącym roku planowane jest zakończenie projektu Homecoming w *GWINCIE* i udostępnienie graczom pełnej wersji gry. W 2018 r. ma zostać również wydana *Wojna Krwi* – samodzielna, jednoosobowa kampania gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*, która zaoferuje graczom wiele godzin rozrywki.

Rozwój segmentu GOG.com w kolejnych latach oparty będzie na dwóch filarach: sklepie GOG.com i platformie GOG Galaxy oraz, równolegle, działalności związanej ze wspieraniem

<sup>4</sup> Newzoo's 2018 Report: Insights Into the \$137.9 Billion Global Games Market Newzoo's 2018 Report: Insights Into the \$137.9 Billion Global Games Market, Newzoo, 20.06.2018 r., data odsłony: 10.08.2018 r., <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market/>

gier typu serwis, zapoczątkowanej udziałem GOG sp. z o.o. w konsorcjum produkującym, wydającym i obsługującym grę *GWINT*.

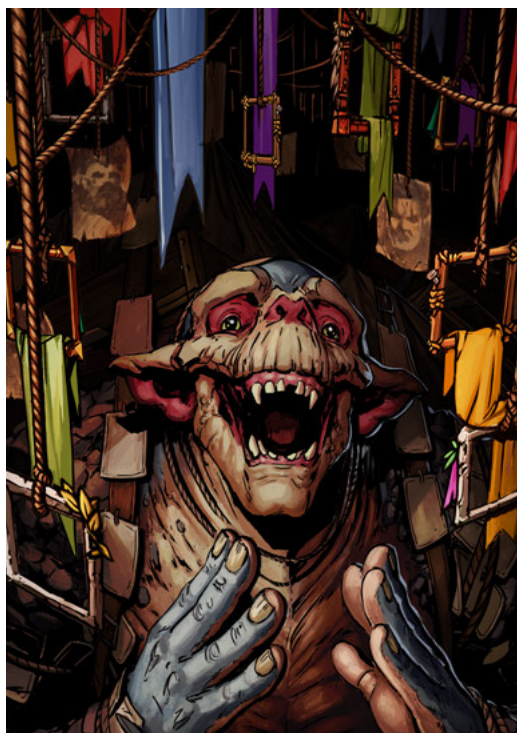


### Program motywacyjny na lata 2016 – 2021

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% przyznanych 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)<sup>5</sup>.

W wyniku realizacji kryterium rynkowego określonego jako wzrost kursu akcji Spółki o 100 p.p.



ponad wyrażoną w procentach zmianę indeksu WIG w okresie rozliczeniowym, osoby uprawnione będą mogły zrealizować 20% przyznanych uprawnień. Okres rozliczeniowy programu motywacyjnego to maksymalnie lata 2016-2021 z możliwością wcześniejszego rozliczenia w przypadku szybszego jednoczesnego spełnienia odpowiednich kryteriów wynikowych i rynkowych.

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

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

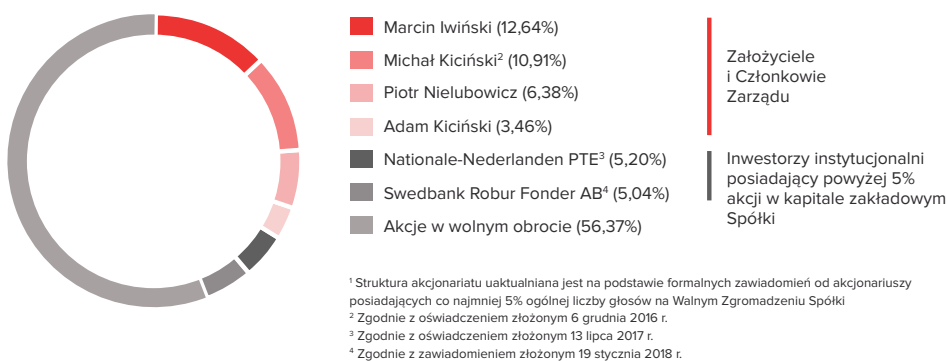


## CD PROJEKT S.A. na rynku kapitałowym

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.<sup>6</sup> a Optimus S.A. oraz zaangażowanymi w transakcję 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 Zarządu ds. finansowych. W wolnym obrocie (tzw. free float) pozostaje 56,37% akcji CD PROJEKT S.A.

**Wykres 1** Akcjonariat Spółki na dzień przekazania niniejszego Sprawozdania do publikacji<sup>1</sup>

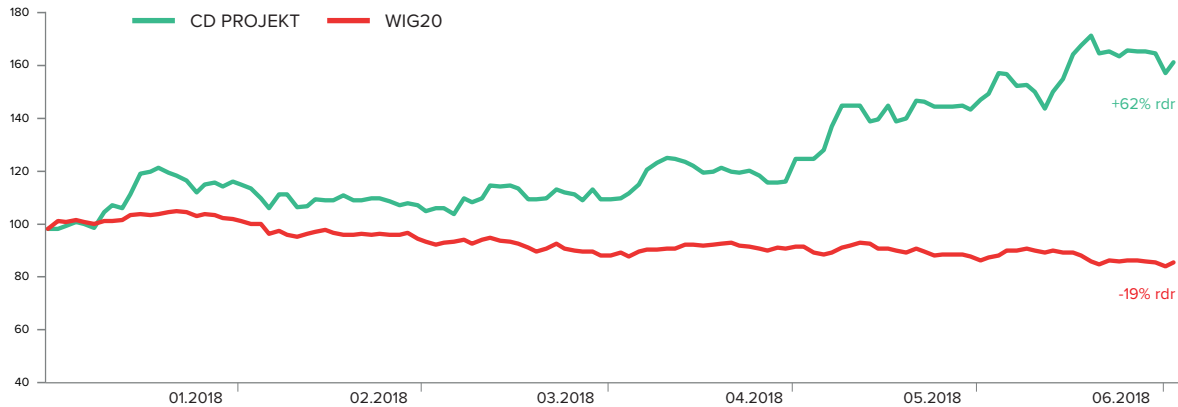


Źródło: Spółka

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 na koniec lipca 2018 r. wyniósł 6,34%.

6 Nazwa ówczesnej spółki holdingowej historycznej grupy „CD PROJEKT”

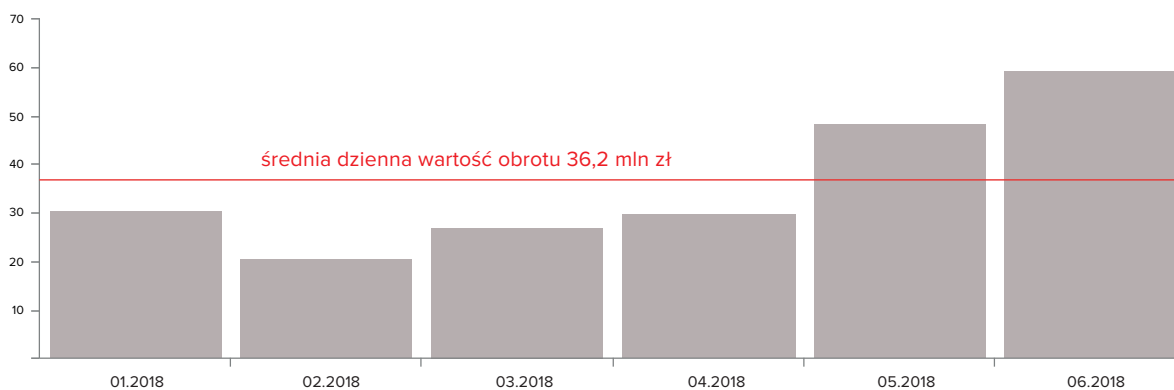
**Wykres 2** Notowania akcji CD PROJEKT S.A. i indeksu WIG20 na GPW w okresie od 1 stycznia 2018 r. do 30 czerwca 2018 r.



W okresie od 1 stycznia 2018 r. do 30 czerwca 2018 r. kurs zamknięcia akcji Spółki zmieniał się w przedziale od 98 zł (3 i 4 stycznia 2018 r.) do 172 zł (18 czerwca 2018 r.). Na przestrzeni omawianych sześciu miesięcy notowania kursu akcji CD PROJEKT wzrosły o 62%, osiągając wartość 161,8 zł na dzień 30 czerwca 2018 r. W tym samym czasie indeks WIG20 stracił 19%.

Na koniec czerwca 2018 r. kapitalizacja giełdowa CD PROJEKT S.A. wyniosła ok. 15,6 mld zł., natomiast na koniec lipca 2018 r. sięgnęła 19 mld zł.

**Wykres 3** Średnia dzienna wartość obrotów akcjami CD PROJEKT S.A. w ujęciu miesięcznym w okresie od 1 stycznia 2018 r. do 30 czerwca 2018 r. w mln zł



W pierwszej połowie 2018 r. w porównaniu do roku ubiegłego zwiększyła się płynność akcji CD PROJEKT S.A. mierzona wartością obrotu. Łączna wartość obrotu akcjami Spółki w omawianym okresie wyniosła 4,4 mld zł i stanowiła 65% sumy wartości obrotu osiągniętej w całym 2017 r. Znaczący wzrost zanotowała również średnia dzienna wartość obrotu. W pierwszym półroczu 2018 r. wyniosła 36 mln zł, podczas gdy w 2017 r. osiągnęła poziom 27 mln zł.

Zgodnie z raportem bieżącym nr 3/2018, 31 marca 2018 r. uległa rozwiązaniu zawarta z Bankiem Zachodnim WBK S.A. – Domem Maklerskim BZ WBK z siedzibą we Wrocławiu umowa dotycząca pełnienia przez BZ WBK funkcji Animatora Emitenta na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. Umowa obowiązywała w okresie od 1 czerwca 2017 r. do 31 marca 2018 r.

**Działalność Grupy  
Kapitałowej CD PROJEKT**

## Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT



Na koniec czerwca 2018 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT składała się z jednostki dominującej CD PROJEKT S.A. i trzech spółek zależnych – GOG sp. z o. o., CD PROJEKT Inc. i CD PROJEKT Co. Ltd.

**Schemat 4** Grupa Kapitałowa CD PROJEKT na koniec czerwca 2018 r.



Źródło: Spółka

W dniu 16 sierpnia 2018 r. powołano nową spółkę w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT – działającą pod firmą Spokko sp. z o.o. CD PROJEKT S.A. objęła w nowo powstałym podmiocie większościowy pakiet udziałów (75%), a pozostałe udziały objęte zostały przez kluczowe osoby odpowiedzialne za proces produkcji i koncepcję projektu realizowanego przez spółkę. Grupa udostępni nowej spółce m.in. prawo do wykorzystywania posiadanego IP oraz dostęp do zaplecza twórczego i biznesowego studia CD PROJEKT RED. Nowo utworzona spółka Grupy CD PROJEKT będzie realizowała nieogłoszony jeszcze projekt na urządzenia mobilne.

**Tabela 1** Opis podstawowej działalności spółki matki i spółek zależnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 30.06.2018 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. Siedziba Spółki mieści się w Warszawie.
GOG sp. z o.o.	Spółka jest właścicielem globalnej platformy cyfrowej dystrybucji gier komputerowych 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 jej szeroko rozumianą funkcjonalność sieciową oraz za sprzedaż w ramach gry realizowaną na komputerach PC. Siedziba spółki mieści się w Warszawie.
CD PROJEKT Inc.	Spółka koordynuje działania wydawnicze i promocyjne produktów sprzedawanych przez CD PROJEKT S.A. oraz platformę GOG.com na terenie Ameryki Północnej. Siedziba spółki mieści się 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. Siedziba spółki mieści się w Szanghaju.

Powyższe spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT istniejące na dzień 30 czerwca 2018 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 pierwszą połowę 2018 r.





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

W I połowie 2018 r. działalność Grupy Kapitałowej prowadzona była w dwóch segmentach biznesowych:

- 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., CD PROJEKT Inc. oraz CD PROJEKT Co. Ltd. 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 r., 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 r. ukazał się drugi tytuł – *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów* na komputery PC, a w kwietniu 2012 r. *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów Edycja Rozszerzona* na konsole Xbox 360 oraz komputery PC.

Największą wydaną dotychczas produkcją Spółki jest gra *Wiedźmin 3: Dzikie Gon*, której premiera odbyła się 19 maja 2015 r. Spółka wyprodukowała również dwa dodatki do *Wiedźmina 3* – *Serca z Kamienia* (premiera 13 października 2015 r.) i *Krew i Wino* (debiut 31 maja 2016 r.). Zarówno bazowa gra jak i dodatki dostępne są na komputery PC oraz konsole PS4 i XboxOne.

 **więcej na:**  
[Wiedźmin 3](#)



W czerwcu 2016 r. Spółka ogłosiła nowy produkt wywodzący się z wiedźmińskiego uniwersum – sieciową grę karcianą z wbudowanymi mikropłatnościami – *GWINT*, która 24 maja 2017 r. 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. Obecnie w ramach projektu Homecoming do gry wprowadzane są istotne zmiany, których celem jest powrót do pierwotnych założeń gry i dopracowanie jej najistotniejszych elementów.



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”, cztery serie figurek z postaciami z gry oraz gadżety i ubrania z wiedźmińskiego uniwersum sprzedawane m.in. przez międzynarodowy sklep internetowy [www.witcherstore.com](http://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 dwie serie muzyki do *Wiedźmina 3: Dziki Gon* na płytach winylowych, a w czerwcu 2018 r. miała miejsce premiera limitowanej, fizycznej edycji wydania koncertu muzyki z gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, który odbył się w 2016 r. podczas Festiwalu Muzyki Filmowej w Krakowie.



### Kluczowe źródła przychodów

Sprzedaż gier CD PROJEKT RED realizowana jest przez Spółkę w następujących podstawowych 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. miesiąca lub kwartału).

W I półroczu 2018 r. podstawowym źródłem przychodów uzyskanych w ramach segmentu CD PROJEKT RED była sprzedaż gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami - *Serca z Kamienia* i *Krew i Wino*. 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 przychody miał również *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. W ramach projektu *GWINT* w czwartym kwartale 2018 r., wraz z wyjściem gry z fazy publicznych testów,



Spółka planuje wydać *Wojnę Krwi* – samodzielną, jednoosobową kampanię gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*, która zaoferuje graczom wiele godzin rozgrywki.

### 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 za pośrednictwem wiodących dystrybutorów (np. BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S., Bandai Namco Entertainment Australia PTY LTD, cdp.pl sp. z o.o. czy Warner Bros. Home Entertainment) jak i za pośrednictwem czołowych platform cyfrowej dystrybucji gier wideo na świecie (m.in. Steam, PlayStation Store, Xbox Games Store, Origin, Amazon, Humble Bundle czy App Store oraz własnej platformy GOG.com).

W pierwszej połowie 2018 r. przychody ze sprzedaży na rzecz jednego z odbiorców przekroczyły 10% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy i wyniosły 44 506 tys. zł, to jest 26,4% przychodów Grupy. Odbiorca ten nie był podmiotem powiązaniem 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 pierwszej połowie 2018 r. współpraca z żadnym z dostawców CD PROJEKT RED nie przekroczyła poziomu 10% przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej.

### Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe

#### Obecność gry *Cyberpunk 2077* na targach E3 w Los Angeles

Najważniejszym wydarzeniem pierwszego półrocza była prezentacja gry *Cyberpunk 2077* na najważniejszych targach branżowych - E3 w Los Angeles. Jeszcze przed rozpoczęciem imprezy, CD PROJEKT ujawnił zwiastun gry *Cyberpunk 2077*. Nastąpiło to w kulminacyjnym momencie konferencji firmy Microsoft, właściciela platformy Xbox, którą śledziło na żywo 2 miliony widzów. Jak dotąd trailer obejrzano 25 milionów razy we wszystkich kanałach, w których jest on dostępny.

Podczas samych targów E3, na zamkniętych prezentacjach dla mediów i partnerów biznesowych przedstawiciele studia CD PROJEKT RED realizowali godzinne pokazy fragmentu gry *Cyberpunk 2077*. Wrażenia dziennikarzy po obejrzeniu prezentacji były bardzo pozytywne, a liczne media branżowe entuzjastycznie wypowiedziały się na temat rozgrywki. Podczas targów gra *Cyberpunk 2077* zdobyła ponad 100 branżowych nagród, przyznawanych najlepszym tytułom prezentowanym w trakcie tej imprezy, w tym tak prestiżowe jak: „Best Game” przyznane przez amerykański IGN, „Best of E3” od GameSpot czy „Game of the Show” od magazynu Game Informer.

Po targach E3 gra *Cyberpunk 2077* pojawiła się na okładkach branżowych pism z całego świata – m.in. Official PlayStation Magazine, VGTIME czy PC Games Extended.

#### GWINT: produkcja i rozwój projektu

W lutym 2018 r. CD PROJEKT RED po raz pierwszy zaprezentował graczom, a następnie wprowadził do *GWINTA*, nowy tryb rozgrywki – Arenę, czemu towarzyszyło pojawienie się nowych kart i szeregu usprawnień. 12 kwietnia 2018 r. został ogłoszony projekt *GWENT Homecoming*, czyli kilkumiesięczny plan istotnych zmian w grze *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*.



Po ukończeniu projektu Homecoming w czwartym kwartale 2018 r. planowane jest wyjście *GWINTA* z fazy publicznych beta testów oraz premiera *Wojny Krwi* – samodzielnej, jednoosobowej kampanii gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*, która zaoferuje graczom wiele godzin rozrywki.

### **GWINT: działania marketingowe**

Aktywności marketingowe w pierwszym kwartale 2018 r. koncentrowały się wokół premiery trybu Arena oraz turniejów e-sportowych realizowanych przez studio CD PROJEKT RED w ramach serii *GWENT Masters*.

Do daty publikacji niniejszego sprawozdania odbyły się cztery turnieje z serii *GWENT Open*, odpowiednio w styczniu, marcu, maju i lipcu. Z kolei w kwietniu 2018 r., w kopalni Soli „Wieliczka”, ponad 100 metrów pod ziemią odbył się trzeci turniej *GWENT Challenger* z łączną pulą nagród 100 000 USD. Zwycięzcą zawodów został Damian „TailBot” Kaźmierczak. Wydarzenie cieszyło się dużą oglądalnością wśród fanów *GWINTA*.

Pula nagród przewidzianych w pięciu turniejach e-sportowych wyniosła łącznie 200 000 USD.

### **Wydarzenia związane ze grami z serii wiedźmińskiej**

6 marca 2018 r. wprowadzono możliwość uruchomienia gry *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów* na konsoli Xbox One X w trybie kompatybilności wstecznej w rozdzielczości bliskiej 4K, z 9-krotnie większą liczbą pikseli, poprawionymi teksturami oraz lepszym antialiasingiem (wygładzaniem krawędzi). Gra dostępna była pierwotnie na konsoli Xbox 360.

15 marca 2018 r. firma Bandai Namco Entertainment wraz ze studiem CD PROJEKT RED ujawniła, że Geralt z Rivii wystąpi gościnnie w grze *Soulcalibur VI*. *Wiedźmin* będzie jedną z grywalnych postaci wojowników, a jego wizerunek pojawi się na okładce gry.

W marcu 2018 r. ukazał się jubileuszowy, 300. numer amerykańskiego magazynu *Game Informer* – największego czasopisma poświęconego grom wideo na świecie. Z tej okazji czytelnicy głosowali na 300 ich zdaniem najlepszych gier wszech czasów. Pierwsze miejsce w rankingu opublikowanym 19 marca 2018 r. zajął *Wiedźmin 3: Dziki Gon*.

### **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 i polskiej, oferując klientom 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). Na platformie GOG.com dostępne są również gry na systemy operacyjne macOS i 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 autorskiej aplikacji GOG Galaxy, zaprojektowanej tak, aby



zapewnić maksymalnie komfortowe i funkcjonalne doświadczenia związane z zakupem, graniem i aktualizowaniem gier oferowanych w katalogu GOG.com oraz umożliwiającej m.in. granie online pomiędzy platformami. Obecnie technologia GOG Galaxy odpowiada za 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.

### Podstawowe produkty

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania w serwisie GOG.com dostępnych jest blisko 2600 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, macOS 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.



## Kluczowe źródła przychodów

Na poziom przychodów osiąganych 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, wprowadzające nowe mechaniki angażowania graczy.

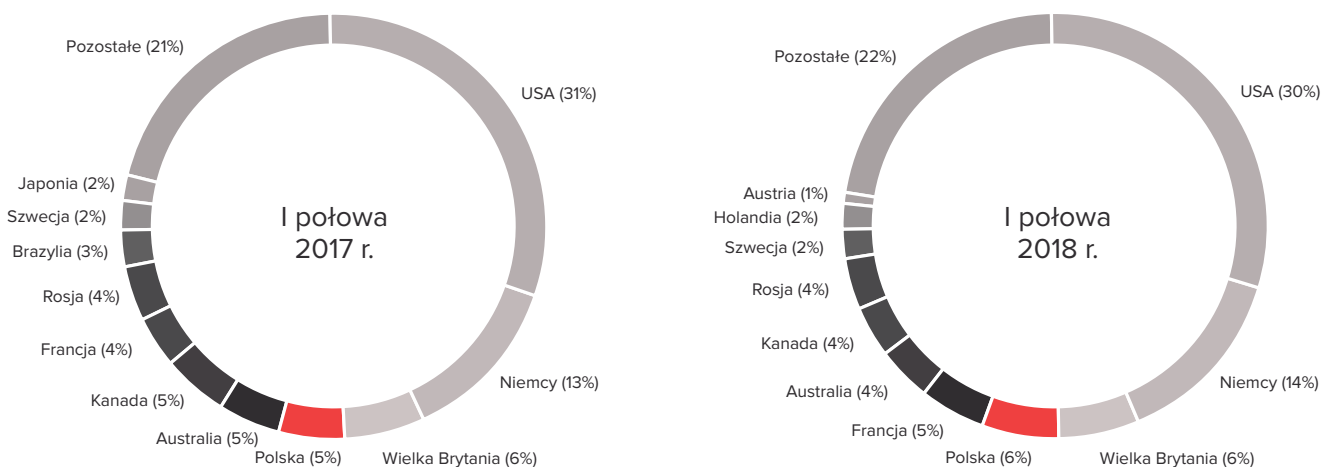
W pierwszym półroczu 2018 r. produktem generującym najwyższą wartość przychodów w ramach segmentu GOG.com był *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. Ujawnione w ramach segmentu przychody z *GWINTA* zawierają:

- 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 spółka GOG sp. z o.o. zbudowała bardzo mocną pozycję na światowym rynku cyfrowej dystrybucji gier, 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 4** Sprzedaż towarów i produktów w GOG.com w I połowie 2017 r. i w I połowie 2018 r. – struktura terytorialna



W I połowie 2018 r. podobnie jak rok wcześniej największy udział w sprzedaży GOG.com stanowili gracze pochodzący ze Stanów Zjednoczonych (30%), choć odsetek ten zmniejszył się rok do roku o 1 p.p. Na kolejnych miejscach znalazły się: Niemcy (wzrost z 13% w I połowie 2017 r. do 14% w I połowie 2018 r.), Wielka Brytania (6%) i Polska, która zanotowała wzrost o 1 p.p. do 6% w I połowie 2018 r.

Na koniec I półrocza 2018 r. skala zakupów od żadnego z dostawców segmentu GOG.com nie przekroczyła 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej.



## Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe

### Nowe gry w katalogu GOG.com

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania oferta gier w serwisie GOG.com liczy blisko 2600 tytułów. W I półroczu 2018 r. katalog poszerzył się zarówno o wiele gier premierowych, jak i o klasyki na PC. Wśród najważniejszych tytułów, które pojawiły się w serwisie w dniu ich światowej premiery, znalazły się: BattleTech, Frostpunk, Pillars of Eternity 2, Moonlighter, Dead in Vinland, The Swords of Ditto i Cultist Simulator. Oferta gier klasycznych powiększyła się z kolei o takie kultowe tytuły jak: Star Wars Episode I Racer (GOG exclusive), Escape from Monkey Island (GOG exclusive), XCOM Enemy Unknown, Metal Fatigue (GOG exclusive), Myst 3 i 4 (GOG exclusives). Ponadto do oferty GOG wprowadzono gry z gatunku Visual Novels – serie Sunrider, Higurashi, fault – dołączyły do katalogu gier nowszych.

### Aktywizacja sprzedaży

Aktywizacja sprzedaży w cyfrowej dystrybucji gier polega głównie na dodawaniu nowych, interesujących dla użytkowników pozycji do katalogu i prowadzeniu sezonowych akcji promocyjnych.

Podobnie jak w latach uprzednich najważniejszym wydarzeniem pod kątem wsparcia sprzedaży w pierwszym półroczu 2018 r. była zrealizowana w czerwcu wielka letnia wyprzedaż (Summer Sale), która tym razem objęła ponad 1300 gier. W tym roku akcja promocyjna zyskała nowy kształt – wprowadzono dedykowane sekcje dla gier rekomendowanych dla użytkownika na podstawie jego zachowania w serwisie oraz zestawienia najciekawszych tytułów i nowo dodanych gier. Ponadto serwis nawiązał współpracę z partnerami mediowymi i influencerami - kolekcje gier rekomendowane przez dane medium lub influencera pokazywane były na stronie głównej serwisu.

Letnia wyprzedaż to nie jedyny przykład udanej akcji promocyjnej bazującej na zaangażowaniu użytkowników. GOG.com przeprowadził również Most Wanted Sale, której oferta oparta była na grach najczęściej znajdujących się na „listach życzeń” na GOG.com. Przy okazji zrealizowano kampanię w mediach społecznościowych *Pokaż swoją listę życzeń* – wybrane osoby, które dodawały zdjęcia swojej listy życzeń na GOG.com, otrzymały kody na gry w ramach nagrody niespodzianki.

Kolejną cieszącą się zainteresowaniem społeczności graczy akcją był May the 4th czyli światowy dzień Gwiezdnego Wojen. GOG zaoferował tego dnia promocję gier Star Wars połączoną z premierą Star Wars: Episode I Racer, dostępną wyłącznie na GOG.com.

### Nowe funkcjonalności na GOG.com

W kwietniu 2018 r. GOG.com wprowadził jedno z najbardziej oczekiwanych przez użytkowników funkcjonalności – Profile Użytkownika oraz Przegląd aktywności.

Profile Użytkownika pozwalają na bieżąco śledzić własną aktywność w grach – m.in. zdobyte osiągnięcia, posiadane tytuły czy czas spędzony w grze. Sekcja ta pozwala również porównać swoje działania w serwisie z aktywnością znajomych użytkowników. Z kolei Przegląd aktywności umożliwia obserwację tego co robią i w jakie gry grają znajomi na GOG.com, a także daje możliwość umieszczania własnych statusów z komentarzami, obrazami z gier lub filmami. Wprowadzone przez GOG.com nowe funkcjonalności sprzyjają większej integracji użytkowników serwisu, pomagają znaleźć osoby o podobnych zainteresowaniach i zbudować własną sieć przyjaciół-graczy.



## Kluczowe wydarzenia korporacyjne

W konsekwencji przetargu wygranego przez Spółkę w 2017 r., 11 stycznia 2018 r. Spółka zawarła umowę przedwstępną zakupu nieruchomości położonej przy ul. Jagiellońskiej 76 w Warszawie, tj. w bezpośrednim sąsiedztwie obecnej siedziby Spółki oraz dokonała wpłaty zadatku na poczet ceny nabycia w kwocie 1 667 tys. zł. Pozostała do zapłaty wraz z zawarciem umowy ostatecznej część zobowiązania z tytułu nabycia tej nieruchomości wynosi 9 444 tys. zł. Zawarcie umowy ostatecznej i przeniesienie własności nieruchomości powinno nastąpić w terminie do dnia 11 stycznia 2019 r., po wcześniejszym wyrażeniu zgody na sprzedaż nieruchomości przez Prokuratorię Generalną Rzeczypospolitej Polskiej.

16 marca 2018 r. spółka CD PROJEKT S.A. weszła do indeksu WIG20 skupiającego dwadzieścia największych i najbardziej płynnych spółek na warszawskim parkiecie.

26 marca 2018 r. CD PROJEKT zwyciężył po raz trzeci rzędu w XIX edycji prestiżowego rankingu Giełdowa Spółka Roku przygotowanym na zlecenie Pulsu Biznesu. Spółka zajęła pierwsze miejsce w kategorii Kompetencje Zarządu oraz drugie miejsce w kategoriach Innowacyjność produktów i usług oraz Sukces 2017 r. Ranking powstał na podstawie badania ankietowego, w którym wzięło udział ok. 100 specjalistów rynku kapitałowego, m.in. analityków, maklerów i doradców inwestycyjnych.

18 maja 2018 r. została zawarta umowa sprzedaży, na mocy której CD PROJEKT nabył wrocławskie studio deweloperskie Strange New Things (SNT). Dzięki nabyciu SNT studio CD PROJEKT RED zostało wzmocnione o blisko dwudziestoosobowy zespół deweloperski, posiadający bogate, wieloletnie doświadczenie w produkcji gier. Nabyte studio stanowi fundament rozwoju nowego wrocławskiego zespołu CD PROJEKT RED, którego zadania są związane ściśle z grą *Cyberpunk 2077*.

Od strony formalnej przejęcie SNT nastąpiło w formie nabycia przedsiębiorstwa od spółki Strange New Things spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp.k. Zgodnie z zezwoleniem udzielonym w ramach uchwały podjętej przez Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CD PROJEKT S.A. w dniu 8 maja 2018 r., część ceny nabycia przedsiębiorstwa rozliczona została akcjami CD PROJEKT S.A. w liczbie 21 105 sztuk, skupionymi w tym celu z rynku. Przekazane w ten sposób na rzecz dotychczasowych współników SNT akcje objęte zostały czasowym lock-upem, co pozwoli na długofalowe powiązanie zaangażowanych nakładów z efektami działalności studia.

19 czerwca 2018 r. Minister Przedsiębiorczości i Technologii nadał CD PROJEKT S.A. status centrum badawczo-rozwojowego (CBR). Status CBR umożliwia korzystanie z wyższych limitów oraz rozszerzonego katalogu kosztów kwalifikowanych w zakresie ulg w podatku dochodowym od osób prawnych. Status ten pozwala także na korzystanie ze zwolnienia z podatku od nieruchomości w zakresie, w jakim nieruchomość wykorzystywana jest na rzecz prowadzonych prac badawczo-rozwojowych.





## Zdarzenia po dacie bilansu

12 lipca 2018 r. Spółka zawarła umowę przedwstępną dotyczącą nabycia drugiej nieruchomości położonej przy ul. Jagiellońskiej 76 w Warszawie, graniczącej z nieruchomością usytuowaną pod tym samym adresem, w odniesieniu do której 11 stycznia 2018 r. Spółka również zawarła umowę przedwstępną nabycia. Obie nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 76 w Warszawie znajdują się w bezpośrednim sąsiedztwie obecnej siedziby Spółki. Zgodnie z zawartą 12 lipca 2018 r. umową przedwstępną, Spółka dokonała dnia następnego wpłaty zadatku na poczet ceny nabycia w kwocie netto 4 000 tys. zł powiększonej o podatek VAT. Pozostała do zapłaty wraz z zawarciem umowy ostatecznej część zobowiązania z tytułu nabycia tej nieruchomości wynosi 9 000 tys. zł i powiększona zostanie o podatek VAT, którego wartość zostanie ustalona w dniu powstania obowiązku podatkowego. Zawarcie umowy ostatecznej i przeniesienie własności nieruchomości powinno nastąpić w terminie do dnia 30 czerwca 2019 r.

16 sierpnia 2018 r. powołano nową spółkę w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT – działającą pod firmą Spokko sp. z o.o. CD PROJEKT S.A. objęła w nowo powstałym podmiocie większościowy pakiet udziałów (75%), a pozostałe udziały objęte zostały przez kluczowe osoby odpowiedzialne za proces produkcji i koncepcję projektu rozwijanego przez spółkę. Grupa udostępni nowej spółce m.in. prawo do wykorzystywania posiadanego IP oraz dostęp do zaplecza twórczego i biznesowego studia CD PROJEKT RED. Nowo utworzona spółka będzie realizowała nieogłoszony jeszcze projekt na urządzenia mobilne.

W dniach 21-25 sierpnia 2018 r. Spółka uczestniczyła w tagach gamescom w Kolonii, największym wydarzeniu tego typu w branży gier w Europie. Na stoisku w biznesowej części targów odbyło się szereg godzinnych zamkniętych pokazów fragmentu gry *Cyberpunk 2077*, w których wzięli udział przedstawiciele mediów i partnerów biznesowych. CD PROJEKT obecny był również w strefie ogólnodostępnej targów jako sponsor sceny cosplayu.

## Informacje dotyczące sezonowości lub cykliczności działalności

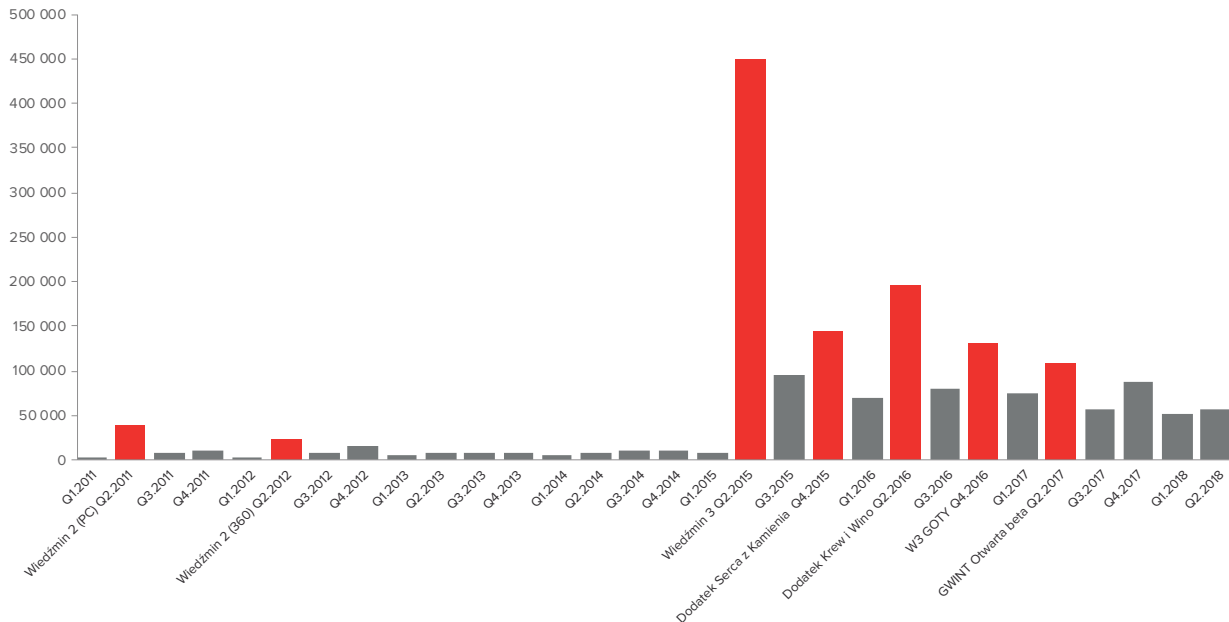
### CD PROJEKT RED

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 *Wiedźmina 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 wydaniem gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* w *Edycji Gry Roku* (GOTY – Game of the Year), wprowadzonej na rynek 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 5** Kwartały premierowe segmentu CD PROJEKT RED – przychody ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów (w tys. zł) w latach 2011 – 2018



## 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.

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*.

Ponadto segment GOG.com uzyskuje przychody z mikrotransakcji w ramach projektu *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. Zarówno w 2017 r. jak i 2018 r. w ujęciu przychodowym był to najważniejszy produkt segmentu. Poziom przychodów zależy od zainteresowania graczy oraz kalendarza wydawniczego w ramach projektu – np. start publicznej bety (drugi kwartał 2017 r.) czy wprowadzenie nowych zestawów kart. Kolejnym istotnym wydarzeniem w ramach projektu będzie planowana na czwarty kwartał 2018 r. premiera pełnej wersji *GWINTA* wraz z premierą *Wojny Krwi* – samodzielnej, jednoosobowej kampanii gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*, która zaoferuje graczom wiele godzin rozrywki.

W drugim kwartale 2018 r., ze względu na realizowany w ramach *GWINTA* projekt Homecoming, nastąpiła stabilizacja przychodów z tytułu tego projektu.



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

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

Ponadto działalność spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT podlega działaniu zewnętrznych czynników takich jak np. zmiana sytuacji makroekonomicznej, regulacji prawnych czy podatkowych analogicznie jak w przypadku innych podmiotów prowadzących działalność gospodarczą na lokalnym lub międzynarodowym rynku. Zidentyfikowane przez Zarząd specyficzne dla działalności Grupy istotne zewnętrzne oraz wewnętrzne czynniki mogące negatywnie wpłynąć na jej działalność i rozwój zostały opisane w sekcji ryzyk Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 2017 r., które jest dostępne na korporacyjnej stronie internetowej [www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com).

W perspektywie drugiego półrocza 2018 r. i kolejnych kwartałów 2019 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT zamierza kontynuować rozwój swojej działalności równolegle w dwóch podstawowych segmentach – CD PROJEKT RED i GOG.com. Opis planowanych kierunków rozwoju działalności zawarty jest w Strategii 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 związany bezpośrednio z kolejnymi realizowanymi projektami, skalą ich produkcji i popularnością wśród graczy. W tym kontekście największy wpływ na obecne wyniki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT ma popularność wydanych już przez Spółkę gier z wiedźmińskiego uniwersum, zaś w kolejnych okresach będzie miał postęp prac produkcyjnych i rynkowe przyjęcie kolejnych realizowanych przez Spółkę produkcji – *Cyberpunk 2077* i *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* wraz z samodzielną kampanią *Wojna Krwi*.

W czerwcu 2018 r. dwa dni przed rozpoczęciem targów E3 w Los Angeles w kulminacyjnym momencie konferencji prasowej organizowanej przez Microsoft, CD PROJEKT po raz pierwszy pokazał zwiastun gry *Cyberpunk 2077*. Najnowszy trailer przygotowany przez studio CD PROJEKT RED spotkał się z entuzjastycznym przyjęciem ze strony graczy i branżowych komentatorów. Do dnia publikacji niniejszego sprawozdania wyświetlono go już 25 mln razy. Zwiastun *Cyberpunka 2077* osiągnął tym samym rekordową oglądalność ze wszystkich trailerów stworzonych do tej pory przez studio CD PROJEKT RED.



Prezentacja trailera gry *Cyberpunk 2077* oficjalnie rozpoczęła globalną kampanię marketingową tego tytułu. Jej kolejną odsłoną były zamknięte pokazy godzinnego fragmentu gry zorganizowane podczas targów E3 w Los Angeles skierowane do dziennikarzy i partnerów biznesowych. Wrażenia oglądających prezentacje były bardzo pozytywne, liczne media branżowe entuzjastycznie wypowiedziały się na temat gry. W następstwie targów E3 *Cyberpunk 2077* otrzymał ponad 100 branżowych nagród. Do dnia publikacji niniejszego sprawozdania *Cyberpunk 2077* pojawił się na okładkach 11 magazynów o grach z całego świata.

Entuzjastyczne przyjęcie nowego tytułu studia przez graczy i ekspertów branżowych świadczy o dużym potencjale marki, zarówno pod względem wizerunkowym, jak i komercyjnym. Najwyższa jakość produkcji oraz dalsze efektywne prowadzenie kampanii promującej *Cyberpunka 2077*, aktywność PR, budowanie hype'u i silnej społeczności wokół gry, są istotnymi elementami warunkującymi przyszły sukces komercyjny tytułu. Z drugiej strony popularność i rozpoznawalność marki *Cyberpunk 2077* może zachęcić graczy, którzy nie mieli jeszcze okazji sięgnąć po gry z serii *Wiedźmin*, do zakupu wcześniejszych produkcji Spółki.

Na przyszłe wyniki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT wpływ będzie mieć również popularność i postępy prac nad *GWINTEM: Wiedźmińską Grą Karcianą*. W czwartym kwartale 2018 r. zaplanowano zakończenie projektu *GWENT* Homecoming polegającego na powrocie do pierwotnych założeń gry i zakończeniu etapu otwartych testów gry. Przyjęcie przez graczy oraz dziennikarzy branżowych nowej odsłony *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej* będzie istotne dla monetyzacji tytułu w kolejnych kwartałach.

Na przyszłe wyniki *GWINTA*, a tym samym wyniki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, wpływ będzie miało dalsze stałe wzbogacanie tytułu o kolejne funkcjonalności a także częstotliwość dodawania nowych trybów, zestawów kart, atrakcyjnych dodatków wizualnych oraz wydarzeń wewnątrz gry, które będą wzmacniały zainteresowanie graczy tym tytułem.

Na czwarty kwartał 2018 r. zaplanowano również premierę rozbudowanej, jednoosobowej kampanii fabularnej *GWINTA – Wojny Krwi*. Dobre recenzje produktu mogą przełożyć się z jednej strony na wzrost zainteresowania fanów karcianego *GWINTA* zakupem wcześniejszych gier RPG o przygodach Geralta z Rivii, a z drugiej przekonać fanów trylogii wiedźmińskiej, którzy odkrywając świat i historię *Wojny Krwi* rozegrają w ich trakcie szereg potyczek na karty, do zainteresowania się wiedźmińską siecią karcianką.

*GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* jest 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 produktami sieciowymi. Posiadanie takiej technologii oraz know-how związanego z jej wykorzystaniem jest strategicznie istotne dla Grupy i jej przyszłych możliwości produkcyjnych i wydawniczych.

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

Od strony zarządzania realizowanymi projektami posiadanie dwóch linii produktowych – *Wiedźmin/ The Witcher* i *Cyberpunk* oraz niezależnych zespołów deweloperskich umożliwia prowadzenie równoległej produkcji poszczególnych projektów i wyrównanie planu wydawniczego w kolejnych okresach. Zmiana działalności na model wydawniczy oparty o dwie funkcjonujące równoległe 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.

## 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., osiągnąony 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 GOG.com 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.



 **więcej na:**  
[cdprojekt.com](http://cdprojekt.com)

## Umowy znaczące

W I połowie 2018 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 swoją sytuację finansową i majątkową. 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.

Szczegółowy opis ryzyk został zawarty w Skonsolidowanym Sprawozdaniu Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej za 2017 r., które jest dostępne na korporacyjnej stronie internetowej [www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com).

# **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 I półroczu 2018 r.

Największy wpływ na wyniki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2018 r. miała sprzedaż gry *Wiedźmin 3: Dzikie Gon* wraz z dodatkami *Krew i Wino* oraz *Serca z Kamienia*. Drugim najważniejszym produktem w omawianym okresie był *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*, który na dzień publikacji niniejszego sprawozdania pozostaje w fazie publicznych beta testów oraz jest poddawany modyfikacji w ramach ogłoszonego w kwietniu 2018 r. projektu Homecoming. Od strony produkcyjnej największe realizowane w pierwszym półroczu 2018 r. nakłady dotyczyły gry *Cyberpunk 2077*, *GWINTA* oraz dodatku *Wojna Krwi*.

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 bieżącego półrocza w stosunku do okresu porównywalnego został opisany w dalszej części niniejszego komentarza do wyników.

W pierwszej połowie 2018 r. nie wystąpiły istotne zdarzenia nietypowe mające wpływ na wynik z działalności Grupy.



## Śródroczny skrócony skonsolidowany rachunek zysków i strat



Tabela 2 Śródroczny skrócony skonsolidowany rachunek zysków i strat

	01.01.2018 – 30.06.2018	01.01.2017 – 30.06.2017*
<b>Przychody ze sprzedaży</b>	<b>168 434</b>	<b>254 824</b>
Przychody ze sprzedaży produktów	108 772	199 621
Przychody ze sprzedaży usług	25	61
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	59 637	55 142
<b>Koszty sprzedanych produktów, usług towarów i materiałów</b>	<b>43 829</b>	<b>38 086</b>
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	91	488
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	43 738	37 598
<b>Zysk/(strata) brutto na sprzedaży</b>	<b>124 605</b>	<b>216 738</b>
Pozostałe przychody operacyjne	632	2 123
Koszty sprzedaży	46 639	58 470
Koszty ogólnego zarządu	16 546	16 329
Pozostałe koszty operacyjne	984	1 295
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instrumentów finansowych	233	480
<b>Zysk/(strata) na działalności operacyjnej</b>	<b>61 301</b>	<b>143 247</b>
Przychody finansowe	5 781	5 459
Koszty finansowe	492	2 435
<b>Zysk/(strata) przed opodatkowaniem</b>	<b>66 590</b>	<b>146 271</b>
Podatek dochodowy	14 160	27 622
<b>Zysk/(strata) netto</b>	<b>52 430</b>	<b>118 649</b>
Zysk/(strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu	52 430	118 649
<b>Zysk/(strata) netto na jedną akcję (w zł)</b>		
Podstawowy za okres obrotowy	0,55	1,23
Rozwodniony za okres obrotowy	0,52	1,20

\*dane przekształcone



## Omówienie skonsolidowanego rachunku zysków i strat Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Wartość **Przychodów ze sprzedaży** Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2018 r. wyniosła 168 434 tys. zł i była niższa o 33,9% w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego, kiedy to miała miejsce premiera otwartej wersji beta projektu *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*.

W bieżącym okresie sprawozdawczym plan wydawniczy Grupy nie przewidywał premier nowych produktów. Tym samym osiągnięte przychody i wyniki były głównie zasługą wydanych wcześniej tytułów – *Wiedźmin 3: Dzikie Gon* (wraz z dodatkami *Serca z Kamienia*, *Krew i Wino*) oraz *GWINT*, a także sprzedaży towarów w ramach platformy GOG.com i GOG Galaxy. Najbliższe wydarzenia produktowe mogące wpływać na poziom przychodów Grupy związane są z planowaną na czwarty kwartał bieżącego roku finalizacją projektu *Homecoming*, zakończeniem etapu testów *GWINTA* i udostępnieniem pełnej wersji gry oraz wydaniem samodzielnego dodatku *Wojna Krwi*. Skonsolidowane **Przychody ze sprzedaży produktów** własnych wynosiły w pierwszym półroczu łącznie 108 772 tys. zł i miały największy udział (64,6%) w całkowitej sumie Przychodów ze sprzedaży Grupy.

**Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów** zostały wypracowane w zdecydowanej większości w ramach segmentu GOG.com i dotyczyły głównie cyfrowej dystrybucji gier od zewnętrznych dostawców do ostatecznych klientów GOGa. Wygenerowana w ramach tej pozycji kwota 59 637 tys. zł stanowiła 35,4% całkowitej sumy Przychodów ze sprzedaży Grupy i była wyższa w stosunku do pierwszego półrocza ubiegłego roku o 8,2%. Do wzrostu poziomu sprzedaży towarów w segmencie GOG.com przyczyniły się działania polegające na nieustannym poszerzaniu katalogu oferowanych tytułów, prowadzeniu sezonowych akcji promocyjnych oraz implementacji nowych funkcjonalności, takich jak Profile Użytkownika czy Przegląd Aktywności. W efekcie, pod względem uzyskanych Przychodów ze sprzedaży towarów pochodzących od zewnętrznych dostawców, pierwsze półrocze 2018 r. było najlepszym półroczem w historii serwisu GOG.com.

Bezpośrednio towarzyszące sprzedaży **Koszty produktów, towarów i materiałów** wyniosły w ujęciu skonsolidowanym 43 829 tys. zł i były wyższe o 15,1% w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego.

Wzrost wymienionych wyżej kosztów na poziomie skonsolidowanym spowodowany był głównie wspomnianym zwiększeniem wolumenu sprzedaży towarów pochodzących od zewnętrznych dostawców segmentu GOG.com oraz relacją zmian kursów walut na przestrzeni poszczególnych miesięcy pierwszego półrocza 2018 r., opisaną w dalszej części niniejszego sprawozdania dotyczącej rachunku wyników w podziale na segmenty operacyjne.

W związku z całkowitym rozliczeniem w ramach poprzednich okresów sprawozdawczych historycznie poniesionych nakładów na wytworzenie sprzedawanych obecnie przez CD PROJEKT RED produktów (w tym gier *Wiedźmin*, *Wiedźmin 2*, *Wiedźmin 3* oraz dodatków *Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino*), Grupa Kapitałowa CD PROJEKT, podobnie jak w analogicznym okresie roku ubiegłego, nie wykazała w pierwszym półroczu 2018 r. istotnych wartości w Kosztach wytworzenia sprzedanych produktów i usług.

Grupa CD PROJEKT wygenerowała w omawianym okresie **Zysk brutto na sprzedaży** w wysokości 124 605 tys. zł, wypracowując rentowność brutto (udział Zysku brutto na sprzedaży w Przychodach ze sprzedaży) na poziomie 74,0%.



Na wykazane w rachunku zysków i strat **Koszty sprzedaży** składały się przede wszystkim wydatki związane z reklamą i promocją, ponoszone w zakresie poszczególnych segmentów działalności Grupy. Ich najistotniejszą część stanowiły działania podejmowane przez studio CD PROJEKT RED (30 860 tys. zł), w tym w szczególności kampanie marketingowe realizowane w ramach projektów *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* oraz *Cyberpunk 2077*. W segmencie GOG.com (17 150 tys. zł) Koszty sprzedaży były głównie efektem: wynikającej z udziału w konsorcjum proporcjonalnej części wydatków na promocję *GWINTA*, działań marketingowych dotyczących serwisu GOG.com, a także poniesionych Kosztów transakcyjnych związanych z obsługą sprzedaży realizowanej za pośrednictwem cyfrowej platformy dystrybucji. W wymienionej kategorii Grupa CD PROJEKT rozpoznaje również koszty oraz rezerwy na koszty wynagrodzeń uzależnionych od wyniku, a także koszty innych usług obcych związanych z aktywizacją sprzedaży. Łączna wartość Kosztów sprzedaży Grupy w 2018 r. wyniosła 46 639 tys. zł i uległa zmniejszeniu o 20,2% w stosunku do wartości z pierwszego półrocza 2017 r.

Głównym składnikiem **Kosztów ogólnego zarządu** Grupy CD PROJEKT w pierwszych sześciu miesiącach 2018 r. były wynagrodzenia i rezerwy na wynagrodzenia zależne od wyniku (wraz z obciążeniami wynikającymi z wyceny programu motywacyjnego) oraz sklasyfikowane w tej kategorii Koszty innych usług obcych. Pomimo stałego wzrostu zatrudnienia oraz ogólnej skali działalności obu segmentów Grupy, Koszty ogólnego zarządu utrzymane zostały na podobnym poziomie w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego i wyniosły 16 546 tys. zł.

Nadwyżka **Przychodów finansowych** nad **Kosztami finansowymi** wzrosła w porównaniu do analogicznego okresu roku ubiegłego o 74,9% i osiągnęła w pierwszym półroczu 2018 r. wartość 5 289 tys. zł. Było to w największej mierze efektem redukcji poziomu ujemnych różnic kursowych w omawianym okresie, a także wyższej łącznej kwoty odsetek uzyskanych z tytułu zapadających krótkoterminowych depozytów bankowych.

Skonsolidowany **Zysk netto** Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za pierwsze półrocze 2018 r. wyniósł 52 430 tys. zł., zaś rentowność netto Grupy (stosunek Zysku netto po opodatkowaniu do łącznych Przychodów ze sprzedaży) za okres sprawozdawczy wyniosła 31,1%.

## Skonsolidowany rachunek zysków i strat z podziałem na segmenty za okres od 01.01.2018 do 30.06.2018 r.



**Tabela 3** Skonsolidowany rachunek zysków i strat z podziałem na segmenty za okres od 01.01.2018 do 30.06.2018 r.

	CD PROJEKT RED	GOG.com	Wyłączenia konsolidacyjne (w tym korekty z połączenia)	Ogółem
<b>Przychody ze sprzedaży</b>	<b>108 512</b>	<b>64 575</b>	<b>(4 653)</b>	<b>168 434</b>
Przychody ze sprzedaży produktów	104 682	2 906	1 184	108 772
Przychody ze sprzedaży usług	2 240	4	(2 219)	25
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	1 590	61 665	(3 618)	59 637
<b>Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów</b>	<b>2 270</b>	<b>44 702</b>	<b>(3 143)</b>	<b>43 829</b>
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	800	-	(709)	91
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	1 470	44 702	(2 434)	43 738
<b>Zysk/(strata) brutto na sprzedaży</b>	<b>106 242</b>	<b>19 873</b>	<b>(1 510)</b>	<b>124 605</b>
Pozostałe przychody operacyjne	1 011	222	(601)	632
Koszty sprzedaży	30 860	17 150	(1 371)	46 639
Koszty ogólnego zarządu	13 710	2 973	(137)	16 546
Pozostałe koszty operacyjne	1 070	515	(601)	984
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instrumentów finansowych	220	13	-	233
<b>Zysk/(strata) na działalności operacyjnej</b>	<b>61 833</b>	<b>(530)</b>	<b>(2)</b>	<b>61 301</b>
Przychody finansowe	5 754	235	(208)	5 781
Koszty finansowe	29	671	(208)	492
<b>Zysk/(strata) przed opodatkowaniem</b>	<b>67 558</b>	<b>(966)</b>	<b>(2)</b>	<b>66 590</b>
Podatek dochodowy	13 948	212	-	14 160
<b>Zysk/(strata) netto</b>	<b>53 610</b>	<b>(1 178)</b>	<b>(2)</b>	<b>52 430</b>
<b>Zysk/(strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu</b>	<b>53 610</b>	<b>(1 178)</b>	<b>(2)</b>	<b>52 430</b>



## Omówienie śródrocznego skróconego skonsolidowanego rachunku zysków i strat w podziale na segmenty działalności

Największy wpływ na przychody i wyniki netto segmentu CD PROJEKT RED w pierwszej połowie 2018 r. miała dalsza wysoka sprzedaż gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami. Z perspektywy segmentu GOG.com najważniejszym przychodowo produktem był *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. Związane z ogłoszonym w bieżącym okresie projektem Homecoming ograniczenie sprzedaży w ramach *GWINTA*, przy ponoszonych jednocześnie nakładach na promocję i obsługę projektu, negatywnie przełożyło się na wyniki obsługującego grę konsorcjum – w tym również spółki GOG sp. z o. o. W ramach pozostałej działalności segmentu GOG.com na uwagę zasługuje uzyskana w pierwszej połowie 2018 r. historycznie najwyższa półroczna wartość Przychodów ze sprzedaży gier zewnętrznych dostawców serwisu. 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.

Istotnym czynnikiem wpływającym na poziom oraz metodologię ujmowania Przychodów ze sprzedaży segmentów GOG.com oraz CD PROJEKT RED w odniesieniu do *GWINTA* było dokonane z końcem października 2017 r. transgraniczne połączenie spółek GOG Ltd. oraz GOG Poland sp. z o.o.

Do momentu połączenia (w tym w trakcie całego okresu porównawczego) 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 wyłączenia realizowane były na poziomie mechanizmów 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 (w tym do okresu porównawczego) w ramach projektu *GWINT* łączna wartość przychodów oraz marży na sprzedaży segmentu GOG.com uległa zmniejszeniu, zaś wartość przychodów i marży na sprzedaży segmentu CD PROJEKT RED wzrosła. Jednocześnie wszystkie transakcje pomiędzy podmiotami powiązanymi 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.

Okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2018 r. jest pierwszym pełnym półroczem sprawozdawczym po połączeniu GOG Poland sp. z o.o. oraz GOG Ltd.

Należy zaznaczyć, że na uzyskany wynik segmentu GOG.com wpłynęła w zakresie sprzedaży towarów i materiałów wyższa od standardowej relacja wykazanego kosztu własnego do uzyskanego przychodu. Wzrost wskaźnika wynikał głównie z niekorzystnej relacji stosowanych do przeliczeń przychodów na złotówki kursów walutowych. Zasadnicza większość sprzedaży



segmentu realizowana jest w USD i przeliczana w ujęciu rachunkowym na bieżąco na PLN według kursów dziennych. W tej samej walucie obcej rozliczana jest również wartość tantiem należnych dostawcom, jednak w odróżnieniu od Przychodów ze sprzedaży, rozpoznawana jest ona w cyklach miesięcznych i ujmowana w księgach rachunkowych w złotych według kursu z ostatniego dnia miesiąca. W przypadku pięciu z sześciu miesięcy omawianego półrocza (w tym w najistotniejszym sprzedażowo miesiącu - czerwcu) kurs ostatniego dnia miesiąca był wyższy niż średnia kursów z danego miesiąca, co poskutkowało rozpoznaniem Kosztów własnych sprzedaży według kursu wyższego niż zastosowany do zaksięgowania odpowiadających im przychodów. Taki stosunek notowań złotego względem walut obcych (głównie USD) był najistotniejszą przyczyną wzrostu relacji Kosztu własnego sprzedaży towarów segmentu GOG.com do przychodów ze sprzedaży owych towarów. Wspomniany wskaźnik wyniósł w pierwszym półroczu 2018 r. 72,5% podczas gdy w pierwszej połowie roku ubiegłego wynosił on 68,1%. Dla wartości Przychodów ze sprzedaży towarów i materiałów GOG.com uzyskanych w trakcie pierwszego półrocza 2018 r. (61 665 tys. zł) wskazana wyżej zmiana wskaźnika odpowiadała kwotowo redukcji rentowności brutto o ok. 2 720 tys. zł względem hipotetycznej marży kalkulowanej na podstawie wskaźnika z okresu porównawczego.

Ponadto kurs USD/PLN wykorzystany do wyceny pozycji rachunku wyników w pierwszym półroczu 2018 r. wynosił 3,5192, natomiast dla analogicznego okresu roku ubiegłego był to kurs 3,8964. Biorąc pod uwagę, że 95% sprzedaży Grupy Kapitałowej w pierwszym półroczu 2018 r. stanowił eksport, tak istotne umocnienie złotówki spowodowało, że (stosując do porównania kursy przyjęte do przeliczenia walut w ramach konsolidacji) statystycznie z każdego dolara uzyskanego w procesie sprzedaży, przychód ujawniony w ramach segmentu w 2018 r. był aż o 38 groszy (blisko 10%) niższy niż w pierwszym półroczu roku ubiegłego.

Zarówno w ramach segmentu CD PROJEKT RED jak i GOG.com. wzrost wartości PLN względem walut obcych na przestrzeni pierwszego półrocza 2018 r. przełożył się negatywnie na wykazany w złotych bezwzględny poziom przychodów, a w konsekwencji również na wysokość marży na sprzedaży w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego.

W zakresie kosztów na poziomie operacyjnym w pierwszym półroczu 2018 r. w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego w obu segmentach działalności zmniejszeniu uległa wartość Kosztów sprzedaży (o odpowiednio 8 844 tys. zł to jest 22,3% w CD PROJEKT RED oraz 2 902 tys. zł to jest 14,5% w GOG.com), zaś wartość Kosztów ogólnego zarządu w każdym z segmentów pozostała na podobnym poziomie (pomimo wzrostu skali działania i aktywności w obu obszarach).

## Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT



**Tabela 4** Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

	30.06.2018	31.12.2017
<b>AKTYWA TRWAŁE</b>	<b>326 072</b>	<b>255 535</b>
Rzeczowe aktywa trwałe	19 149	18 832
Aktywa niematerialne	52 264	46 853
Nakłady na prace rozwojowe	196 734	142 486
Wartość firmy	56 438	46 417
Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nieobjętych konsolidacją	981	452
Pozostałe należności długoterminowe	506	495
<b>AKTYWA OBROTOWE</b>	<b>687 315</b>	<b>725 978</b>
Zapasy	252	323
Należności handlowe	37 552	46 261
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego	9 364	-
Pozostałe należności	17 852	17 582
Rozliczenia międzyokresowe	14 398	14 296
Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych	132 497	66 987
Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	475 400	580 529
<b>AKTYWA RAZEM</b>	<b>1 013 387</b>	<b>981 513</b>



	30.06.2018	31.12.2017
<b>KAPITAŁ WŁASNY</b>	<b>940 280</b>	<b>882 899</b>
<b>Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej</b>	<b>940 280</b>	<b>882 899</b>
Kapitał zakładowy	96 120	96 120
Kapitał zapasowy	738 055	549 335
Pozostałe kapitały	20 730	15 212
Różnice kursowe z przeliczenia	204	118
Niepodzielony wynik finansowy	32 741	21 844
Wynik finansowy bieżącego okresu	52 430	200 270
<b>ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE</b>	<b>13 208</b>	<b>4 130</b>
Pozostałe zobowiązania finansowe	74	148
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	8 833	1 878
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	4 220	2 023
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	81	81
<b>ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE</b>	<b>59 899</b>	<b>94 484</b>
Pozostałe zobowiązania finansowe	244	190
Zobowiązania handlowe	38 846	37 374
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	272	3 457
Pozostałe zobowiązania	5 838	6 770
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	3 915	3 052
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	1	1
Pozostałe rezerwy	10 783	43 640
<b>PASYWA RAZEM</b>	<b>1 013 387</b>	<b>981 513</b>



## Omówienie śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT



### Aktywa

Na koniec czerwca 2018 r. wartość Rzeczowych aktywów trwałych Grupy wyniosła 19 149 tys. zł, i nie uległa istotnej zmianie w stosunku do stanu na koniec 2017 r. Główne składniki Rzeczowych aktywów trwałych stanowiły nakłady adaptacyjne w pomieszczeniach wykorzystywanych przez spółki Grupy do prowadzenia bieżącej działalności – pozycja Budynki i budowle w kwocie 10 164 tys. zł. Kolejną istotną składową były Maszyny i urządzenia w kwocie 7 238 tys. zł, w ramach których rozpoznawane są między innymi komputery, serwery i inne urządzenia elektroniczne wykorzystywane w procesie produkcji gier, w tym wyposażenie należące do Spółki CD PROJEKT S.A. studia Motion Capture.

Najistotniejsze pozycje ujęte w ramach Aktywów niematerialnych, wynoszących na dzień 30 czerwca 2018 r. 52 264 tys. zł, to wartość marki korporacyjnej CD PROJEKT oraz znaku towarowego The Witcher w łącznej kwocie 32 199 tys. zł, a także wartość posiadanych przez Grupę autorskich praw majątkowych w kwocie 11 318 tys. zł. W skład majątku o charakterze niematerialnym wchodziło również wykorzystywane przez spółki Grupy oprogramowanie komputerowe o łącznej wartości netto 7 210 tys. zł. W odniesieniu do stanu na koniec 2017 r., łączna wartość Aktywów niematerialnych Grupy wzrosła w omawianym okresie o 5 411 tys. zł to jest o 11,5%, co było głównie konsekwencją zrealizowanego przez CD PROJEKT S.A. nabycia praw majątkowych.

Wartość nakładów na tworzone przez Grupę projekty prezentowana jest w Aktywach trwałych w pozycji Nakłady na prace rozwojowe - na koniec czerwca 2018 r. łącznie 196 734 tys. zł. W wyniku pełnego ujawnienia w kosztach wcześniejszych okresów nakładów poniesionych na wydane już tytuły (w tym grę *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami), widoczne na koniec pierwszego półrocza 2018 r. saldo prac rozwojowych odpowiadało wyłącznie niesfinalizowanym dotąd produkcjom, z których największe to *Cyberpunk 2077*, *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* oraz dodatek *Wojna Krwi*. Wartość Nakładów na prace rozwojowe Grupy uległa zwiększeniu na przestrzeni pierwszych sześciu miesięcy 2018 r. o 54 248 tys. zł, co było w największej mierze konsekwencją stałego wzrostu zespołu twórców, jak również skali produkcji w związku z wyłożonymi pracami nad grą *Cyberpunk 2077* przed targami E3, na których gra była po raz pierwszy prezentowana przedstawicielom mediów i partnerom biznesowym. Ponadto, realizacja prac w ramach projektu *Homecoming* w *GWINCIE* oraz zbliżająca się premiera dodatku *Wojna Krwi* również wpłynęły na wzrost Nakładów na prace rozwojowe tych projektów w okresie sprawozdawczym.

Ostatnią istotną pozycją Aktywów trwałych Grupy CD PROJEKT w omawianym okresie była Wartość firmy (56 438 tys. zł) - nadwyżka 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. Najistotniejsza część wykazanej wartości (46 417 tys. zł) powstała w wyniku rozliczenia połączenia jednostki dominującej z grupą kapitałową CDP Investment w dniu 30 kwietnia 2010 r. Na przestrzeni omawianego okresu Wartość firmy wzrosła o 10 021 tys. zł (21,6%) w związku z nabyciem w dniu 18 maja 2018 r. przez CD PROJEKT S.A. od spółki Strange New Things spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp. k. zlokalizowanego we Wrocławiu studia deweloperskiego.

W ramach Aktywów obrotowych skonsolidowane Należności handlowe wynosiły na koniec czerwca 2018 r. 37 552 tys. zł. Największy udział w wykazanym saldzie tej pozycji miał segment produkcji gier. Studio CD PROJEKT RED posiadało na koniec czerwca 2018 r. 36 346 tys. zł należności



transakcyjnych (w tym również tych od segmentu GOG.com, podlegających wyłączeniu na poziomie konsolidacji). Otwarte Należności handlowe segmentu wynikały głównie z otrzymanych po okresie sprawozdawczym raportów licencyjnych za okres drugiego kwartału 2018 r. Łączna wartość Należności handlowych Grupy uległa w ciągu omawianego półrocza zmniejszeniu o 8 709 tys. zł (18,8%). Stało się tak przede wszystkim za sprawą spływu należności wykazanych na koniec czwartego kwartału 2017 r., w którym Grupa wykazała wysoką wartość Przychodów ze sprzedaży.

Na koniec pierwszego półrocza 2018 r. wykazana została wartość Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego. Kwota 9 364 tys. zł odzwierciedla nadpłatę w CIT spowodowaną dokonaniem w ramach segmentu CD PROJEKT RED w drugim kwartale 2018 r. odliczeniem potrąconego w roku ubiegłym podatku u źródła od należności licencyjnych uzyskanych poza terytorium Polski. Wpływ na zwiększenie zaprezentowanych skonsolidowanych Należności z tytułu podatku dochodowego miało również uwzględnienie w podatkowych kosztach uzyskania przychodu spółek Grupy wypłaconych w drugim kwartale 2018 r. wynagrodzeń uzależnionych od wyniku roku ubiegłego.

Łączna wartość Pozostałych należności Grupy wyniosła na koniec czerwca 2018 r. 17 852 tys. zł i nie uległa istotnej zmianie w stosunku do stanu na koniec roku ubiegłego. Najistotniejszą część tej pozycji bilansowej stanowiły bieżące Należności z tytułu podatku u źródła potrąconego przez zagranicznych odbiorców, które na koniec pierwszego półrocza 2018 r. wyniosły 6 945 tys. zł. W skład Pozostałych należności wchodziły również rozliczenia z tytułu podatku VAT oraz zaliczki wypłacone dostawcom na poczet usług, których termin realizacji przypada w kolejnych okresach sprawozdawczych.

Na rozpoznaną na koniec omawianego okresu skonsolidowaną wartość Rozliczeń międzyokresowych czynnych (14 398 tys. zł) największy wpływ miała kwota nabytych przez GOG sp. z o. o. i nieujętych do dnia bilansowego w rachunku wyników minimalnych gwarancji, która na dzień 30 czerwca 2018 r. wynosiła 11 950 tys. zł. Całkowita wartość Rozliczeń międzyokresowych czynnych Grupy CD PROJEKT nie uległa istotnej zmianie na przestrzeni pierwszego półrocza 2018 r..

Łączna wartość Środków pieniężnych i ekwiwalentów oraz Lokat bankowych powyżej 3 miesięcy wyniosła 607 897 tys. zł i uległa zmniejszeniu o 6,1%, w stosunku do stanu na dzień 31 grudnia 2017 r. Najistotniejszy wpływ na zmniejszenie zasobów pieniężnych Grupy w pierwszym półroczu 2018 r., w którym Grupa wykazała dodatnie wyniki finansowe, miały poniesione Nakłady na prace rozwojowe w ramach realizowanych projektów produkcji gier (50 892 tys. zł). Do spadku salda omawianej pozycji przyczyniły się również wypłaty wynagrodzeń uzależnionych od wyniku 2017 r., wydatki na Aktywa trwałe i niematerialne, zrealizowane nabycie przedsiębiorstwa (studio we Wrocławiu) oraz nadwyżka zapłaconego głównie przez CD PROJEKT S.A. podatku dochodowego za rok poprzedni nad podatkiem ujawnionym w rachunku wyników za okres bieżący. Największe pozycje pieniężne w Grupie CD PROJEKT posiadały spółki: CD PROJEKT S.A.: 559 118 tys. zł oraz GOG Sp. z o. o.: 48 241 tys. zł.

Na koniec czerwca 2018 r. suma Aktywów trwałych uległa zwiększeniu o 70 537 tys. zł (27,6%), głównie za sprawą ponoszonych na przestrzeni raportowanego półrocza Nakładów na prace rozwojowe związanych z produkcjami realizowanymi przez CD PROJEKT S.A. W tym samym okresie Aktywa obrotowe zmniejszyły się o 38 663 tys. zł (5,3%), co wynikało w największej mierze ze spadku poziomu Środków pieniężnych i Należności handlowych. Na koniec analizowanego okresu Aktywa trwałe stanowiły 32,2%, a Aktywa obrotowe 67,8% Aktywów ogółem.



## Pasywa

Na koniec pierwszego półrocza 2018 r. wartość Kapitałów własnych Grupy CD PROJEKT wyniosła 940 280 tys. zł, a ich przyrost o 57 381 tys. zł (6,5%) w stosunku do stanu z końca 2017 r. wynikał głównie z wyniku wypracowanego w bieżącym okresie w kwocie 52 430 tys. zł.

Drugą największą po Kapitałach własnych pozycją pasywów Grupy na koniec czerwca 2018 r. były Zobowiązania handlowe wynoszące ogółem 38 846 tys. zł. Na wartość Zobowiązań handlowych składały się przede wszystkim pozycje dotyczące segmentu GOG.com w wysokości 32 673 tys. zł (w tym podlegające wyłączeniu w konsolidacji zobowiązania wobec podmiotów powiązanych w kwocie 1 109 tys. zł), wynikające z należnych dostawcom tantiem z tytułu cyfrowej dystrybucji ich produktów. Pozostała część zobowiązań transakcyjnych (7 282 tys. zł) dotyczyła studia CD PROJEKT RED, w tym w największej mierze działań podejmowanych w zakresie promocji realizowanych projektów. Saldo skonsolidowanych Zobowiązań handlowych Grupy nie uległo istotnej zmianie na przestrzeni analizowanego okresu sprawozdawczego.

Widoczna wartość **Pozostałych zobowiązań** reprezentowała głównie bieżące zobowiązania z tytułu podatków (VAT, PIT) i ubezpieczeń społecznych. Wobec stanu na koniec 2017 r. saldo tej pozycji nie uległo istotnej zmianie.

W stosunku do stanu z początku roku, w trakcie analizowanego okresu **Pozostałe rezerwy** zostały zredukowane o 32 857 tys. zł (75,3%), przede wszystkim za sprawą rozliczenia wynagrodzeń uzależnionych od wyniku wypracowanego w 2017 r. Na prezentowane na koniec czerwca 2018 r. saldo tej pozycji składały się głównie utworzone rezerwy na wynagrodzenia uzależnione od wyniku okresu bieżącego oraz rezerwy na pozostałe zobowiązania obu segmentów działalności.

W Pasywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na koniec czerwca 2018 r. Kapitały własne stanowiły 92,8%, natomiast Zobowiązania krótko i długoterminowe 7,2%. Na koniec 2017 r. wskaźniki te wynosiły odpowiednio 90,0% i 10,0%.

Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej w rozbiciu na poszczególne segmenty działalności Grupy zawarte jest w Śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2018 r.



**Tabela 5** Charakterystyka struktury aktywów i pasywów skonsolidowanego bilansu, w tym z punktu widzenia płynności

	30.06.2018	31.12.2017	Zmiana %	Udział w Aktywach Razem 30.06.2018	Udział w Aktywach Razem 31.12.2017
<b>AKTYWA TRWAŁE</b>	<b>326 072</b>	<b>255 535</b>	<b>27,6%</b>	<b>32,2%</b>	<b>26,0%</b>
Rzeczowe aktywa trwałe	19 149	18 832	1,7%	1,9%	1,9%
Aktywa niematerialne	52 264	46 853	11,5%	5,2%	4,8%
Nakłady na prace rozwojowe	196 734	142 486	38,1%	19,4%	14,5%
Wartość firmy	56 438	46 417	21,6%	5,6%	4,7%
Inne Aktywa trwałe	1 487	947	57,0%	0,1%	0,1%
<b>AKTYWA OBROTOWE</b>	<b>687 315</b>	<b>725 978</b>	<b>-5,3%</b>	<b>67,8%</b>	<b>74,0%</b>
Zapasy	252	323	-22,0%	0,0%	0,0%
Należności handlowe	37 552	46 261	-18,8%	3,7%	4,7%
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego	9 364	-	-	0,9%	-
Pozostałe należności	17 852	17 582	1,5%	1,8%	1,8%
Rozliczenia międzyokresowe	14 398	14 296	0,7%	1,4%	1,5%
Środki pieniężne, ekwiwalenty i lokaty bankowe	607 897	647 516	-6,1%	60,0%	66,0%
<b>AKTYWA RAZEM</b>	<b>1 013 387</b>	<b>981 513</b>	<b>3,2%</b>	<b>100,0%</b>	<b>100,0%</b>
	30.06.2018	31.12.2017	Zmiana %	Udział w Pasywach Razem 30.06.2018	Udział w Pasywach Razem 31.12.2017
<b>KAPITAŁ WŁASNY</b>	<b>940 280</b>	<b>882 899</b>	<b>6,5%</b>	<b>92,8%</b>	<b>90,0%</b>
<b>ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE</b>	<b>13 208</b>	<b>4 130</b>	<b>219,8%</b>	<b>1,3%</b>	<b>0,4%</b>
<b>ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE</b>	<b>59 899</b>	<b>94 484</b>	<b>-36,6%</b>	<b>5,9%</b>	<b>9,6%</b>
Zobowiązania handlowe	38 846	37 374	3,9%	3,8%	3,8%
Pozostałe rezerwy	10 783	43 640	-75,3%	1,1%	4,4%
Inne Zobowiązania	10 270	13 470	-23,8%	1,0%	1,4%
<b>PASYWA RAZEM</b>	<b>1 013 387</b>	<b>981 513</b>	<b>3,2%</b>	<b>100,0%</b>	<b>100,0%</b>



Łączna wartość środków pieniężnych i ekwiwalentów środków pieniężnych oraz lokat bankowych Grupy na koniec czerwca 2018 r. wyniosła 607 897 tys. zł. Posiadane zasoby finansowe są na bieżąco inwestowane w prowadzone projekty deweloperskie – całkowita suma nakładów na realizowane obecnie produkcje (Nakłady na prace rozwojowe) na przestrzeni pierwszego półrocza 2018 roku uległa zwiększeniu o 54 248 tys. zł, osiągając na koniec okresu wartość 196 734 tys. zł. Grupa utrzymuje wykazane środki finansowe dla zapewnienia płynności w ramach bieżącej działalności oraz w celu zabezpieczenia przyszłego finansowania w zakresie:

- niezakłóconej realizacji złożonych i innowacyjnych projektów deweloperskich o charakterze długoterminowym, skoncentrowanych na osiągnięciu najwyższej możliwej jakości w sferze technologicznej, rozrywkowej oraz artystycznej wraz z wynikającymi z dobrej praktyki branżowej rezerwami,
- stałego rozwoju organizacji, polegającego m.in. na wchodzeniu na nowe obszary twórcze i biznesowe oraz inkubowaniu nowych inicjatyw,
- planowanych w skali globalnej działań marketingowych i promocyjnych, podejmowanych głównie w okresach poprzedzających premiery nowych gier, gdy te nie generują jeszcze dodatnich przepływów gotówkowych,
- wystąpienia zdarzeń nieprzewidzianych – zarówno tych o charakterze potencjalnie negatywnym, jak i sytuacji korzystnych dla Grupy lub będących efektem badania nowych możliwości rynkowych.

Zarząd Spółki wierzy, iż w działalności polegającej na produkcji gier wideo typu AAA<sup>7</sup> minimalizacja ryzyka niedostatecznego finansowania jest jednym z czynników istotnie zwiększających szanse wytworzenia produktu najwyższej jakości o potencjale nadzwyczajnego zwrotu z inwestycji.

W ramach zarządzania środkami pieniężnymi bieżące nadwyżki gotówkowe standardowo umieszczane są na lokatach typu overnight lub lokatach o dłuższym terminie zapadalności. Łączna wartość depozytów o terminie zapadalności przekraczającym 3 miesiące wyniosła na koniec czerwca 2018 r. 475 400 tys. zł.

Zarówno na dzień 30 czerwca 2018 r. jak i 31 grudnia 2017 r. Grupa nie posiadała zadłużenia z tytułu umów kredytów i pożyczek.

<sup>7</sup> AAA (Triple-A) – termin, którym w przemyśle gier komputerowych określa się gry o najwyższych budżetach przeznaczonych na produkcję i promocję, od których oczekuje się wysokiej jakości i dobrej sprzedaży.

## Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych



**Tabela 6** Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

	01.01.2018 – 30.06.2018	01.01.2017 – 30.06.2017
<b>DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA</b>		
<b>Zysk/(strata) netto</b>	<b>52 430</b>	<b>118 649</b>
<b>Korekty razem:</b>	<b>(18 889)</b>	<b>11 252</b>
Amortyzacja środków trwałych oraz aktywów niematerialnych	2 350	2 350
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	(5 771)	(5 041)
Zysk/(strata) z działalności inwestycyjnej	299	945
Zmiana stanu rezerw	(32 857)	7 971
Zmiana stanu zapasów	71	(154)
Zmiana stanu należności	9 200	(825)
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	287	3 799
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów	2 981	113
Inne korekty	4 551	2 094
<b>Gotówka z działalności operacyjnej</b>	<b>33 541</b>	<b>129 901</b>
Podatek dochodowy od zysku/(straty) przed opodatkowaniem	14 160	27 622
Podatek dochodowy (zapłacony)/otrzymany	(19 835)	(33 626)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>27 866</b>	<b>123 897</b>
<b>DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA</b>		
<b>Wpływy</b>	<b>633 772</b>	<b>384 935</b>
Zbycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	41	59
Środki pieniężne przejęte w ramach nabycia przedsiębiorstwa	26	-
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	627 929	379 835
Inne wpływy inwestycyjne	5 776	5 041
<b>Wydatki</b>	<b>595 886</b>	<b>539 766</b>
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	11 644	8 807
Nakłady na prace rozwojowe	50 892	33 412
Nabycie przedsiębiorstwa	10 550	-
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	522 800	497 547
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<b>37 886</b>	<b>(154 831)</b>

**DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA**

<b>Wydatki</b>	<b>242</b>	<b>101 266</b>
Dywidendy i inne wpłaty na rzecz właścicieli	-	100 926
Płatność zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	237	340
Odsetki	5	-
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</b>	<b>(242)</b>	<b>(101 266)</b>
<b>Przepływy pieniężne netto razem</b>	<b>65 510</b>	<b>(132 200)</b>
<b>Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych</b>	<b>65 510</b>	<b>(132 200)</b>
<b>Środki pieniężne na początek okresu</b>	<b>66 987</b>	<b>217 369</b>
<b>Środki pieniężne na koniec okresu</b>	<b>132 497</b>	<b>85 169</b>

### Omówienie skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

W ramach **Działalności operacyjnej** w pierwszej połowie 2018 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wykazała 27 866 tys. zł dodatnich przepływów gotówkowych, będących w największej mierze efektem istotnej nadwyżki i wygenerowanych przychodów ze sprzedaży nad towarzyszącymi im kosztami o charakterze pieniężnym. Ze względu na obowiązujący plan wydawniczy, który nie przewidywał premier nowych produktów w omawianym okresie, poziom strumienia środków pieniężnych w analizowanym obszarze uległ zmniejszeniu względem pierwszego półrocza 2017 r., kiedy to miało miejsce wprowadzenie na rynek otwartej wersji beta projektu *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. Na zaprezentowany poziom przepływów gotówkowych z działalności operacyjnej obserwowalny wpływ miało również rozwiązanie rezerw w konsekwencji wypłaty wynagrodzeń uzależnionych od wyniku roku ubiegłego (rozliczenie premii rocznych za 2017 r.) oraz w mniejszym stopniu wpływ należności handlowych wykazanych na koniec czwartego kwartału 2017 r. i zapłata rocznego podatku dochodowego za rok miniony.

W pierwszym półroczu 2018 r. Grupa wygenerowała dodatnie przepływy pieniężne netto również z **Działalności inwestycyjnej**. Kwota 37 886 tys. zł wynikała przede wszystkim z wykazanej nadwyżki „wpływów” z tytułu wygaśnięcia lokat o terminie zapadalności przekraczającym 3 miesiące nad „wypływami” z tytułu zawiązania tego samego rodzaju depozytów (per saldo 105 129 tys. zł). Wartość poniesionych w trakcie pierwszego półrocza 2018 r. Nakładów na prace rozwojowe wyniosła 50 892 tys. zł. W odniesieniu do analogicznego okresu roku ubiegłego, odnotowany wzrost wydatków na prowadzone projekty deweloperskie w wysokości 52,3%, wynikał głównie z:

- stałego powiększania wielkości zespołu i rozszerzania skali produkcji realizowanej przez spółki CD PROJEKT S.A. i GOG sp. z o. o.,
- wzrostu nakładów na grę *Cyberpunk 2077* wraz z przygotowaniem do targów E3, na których gra była po raz pierwszy prezentowana przedstawicielom mediów i partnerom biznesowym,
- wzrostu nakładów na grę *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* w ramach realizacji projektu Homecoming, zbliżającego się zakończenia testów *GWINTA* wraz z planowaną na czwarty kwartał 2018 r. premierą gry oraz dodatku *Wojna Krwi*.



Kolejną istotną pozycją wydatków inwestycyjnych w bieżącym okresie było Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych w łącznej kwocie 11 644 tys. zł (wzrost o 32,2% w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego), związane z pozyskiwanymi prawami majątkowymi, zakupami wyposażenia komputerowego i oprogramowania oraz nakładami adaptacyjnymi na wykorzystywane powierzchnie biurowe.

Na wartość przepływów z działalności inwestycyjnej w pierwszej połowie 2018 r. jednorazowy wpływ miało również Nabycie przedsiębiorstwa w kwocie 10 550 tys. zł, w ramach którego CD PROJEKT S.A. przejęła studio deweloperskie we Wrocławiu od spółki Strange New Things spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp. k.

W odniesieniu do pierwszego półrocza 2017 r., kiedy CD PROJEKT S.A. dokonała wypłaty dywidendy do akcjonariuszy w kwocie 100 926 tys. zł, na przestrzeni pierwszych sześciu miesięcy 2018 r. Grupa Kapitałowa nie rozpoznała istotnych przepływów gotówkowych w zakresie **Działalności finansowej**.

W pierwszym półroczu 2018 r. saldo Środków pieniężnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT (bez uwzględnienia lokat o terminie zapadalności przekraczającym 3 miesiące) wzrosło o 65 510 tys. zł, zaś saldo przekraczających 3 miesiące depozytów bankowych uległo w tym samym czasie zmniejszeniu o kwotę 105 129 tys. zł. W związku z powyższym, łączne saldo Środków pieniężnych i lokat Grupy na przestrzeni pierwszych 6 miesięcy 2018 r. zmniejszyło się o 39 619 tys. zł (6,1%) - Grupa zrealizowała w tym okresie wydatki związane z produkcją gier wideo, wypłatą wynagrodzeń uzależnionych od wyniku ubiegłego roku (premie roczne za 2017 r.), pozyskaniem nowego studia deweloperskiego we Wrocławiu oraz nabyciem aktywów trwałych i wartości niematerialnych i prawnych.

Grupa CD PROJEKT posiadała na koniec czerwca 2018 r. środki pieniężne i depozyty bankowe w łącznej kwocie 607 897 tys. zł.

### **Informacja o kredytach i pożyczkach w I połowie 2018 r.**

W pierwszej połowie 2018 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie posiadała żadnego zewnętrznego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.

### **Informacja o pożyczkach udzielonych w I połowie 2018 r.**

W pierwszej połowie 2018 r. żadna ze spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie udzielała pożyczek podmiotom spoza Grupy. CD PROJEKT Inc. korzysta z finansowania za pomocą umowy pożyczki zawartej z CD PROJEKT S.A.

### **Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w I połowie 2018 r. oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych**

Informacje o poręczeniach i gwarancjach oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych znajdują się w Śródrocznym Skróconym Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2018 r.





## Transakcje z podmiotami powiązаныmi

W ramach działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w I połowie 2018 r. występowały głównie następujące rodzaje transakcji pomiędzy podmiotami powiązаныmi:

- sprzedaż licencji pomiędzy CD PROJEKT S.A. oraz GOG sp. z o. o. w ramach działalności realizowanej przez poszczególne podmioty,
- świadczenie usług typu: księgowość, prowadzenia kadr i płac, prawne, finansowe, administracyjne i zarządcze realizowane głównie przez CD PROJEKT S.A. na rzecz podmiotów zależnych,
- podnajem powierzchni biurowej,
- sprzedaż usług CD PROJEKT Inc. na rzecz CD PROJEKT S.A. 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. oraz GOG sp. z o. o. związanych z koordynacją działań wydawniczych i promocyjnych na terenie Chin,
- pożyczka udzielona CD PROJEKT Inc. przez CD PROJEKT S.A.,
- 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 Śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2018 r.

Ponadto spółki CD PROJEKT S.A. oraz GOG sp. z o.o. współpracują w ramach projektu *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. Współpraca ta realizowana jest na zasadach konsorcjum, w ramach którego oba zaangażowane podmioty dzielą pomiędzy siebie w uzgodnionej jednakowej proporcji uzyskiwane przychody oraz koszty związane z projektem *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*.

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

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie publikowała prognoz finansowych na 2018 r., w związku z czym nie podaje się objaśnienia różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie.

# **Ład korporacyjny**



## Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych

14 czerwca 2018 r. Rada Nadzorcza CD PROJEKT S.A. dokonała wyboru firmy Grant Thornton Polska Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp. z o.o. sp. k. z siedzibą w Poznaniu na audytora dokonującego przeglądu półrocznego oraz badającego roczne sprawozdania finansowe Spółki i jej Grupy Kapitałowej za 2018 i 2019 r.

Grant Thornton Polska Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp. z o.o. 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 7** 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 <sup>1</sup>	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 <sup>2</sup>	4 998 520	5,20%	4 998 520	5,20%
Swedbank Robur Fonder AB <sup>3</sup>	4 844 406	5,04%	4 844 406	5,04%
Pozostały akcjonariat	57 505 771	59,83%	57 505 771	59,83%

<sup>1</sup> Stan zgodny z [raportem bieżącym nr 49/2016](#) z dnia 6 grudnia 2016 r.

<sup>2</sup> Stan zgodny z [raportem bieżącym nr 15/2017](#) z dnia 13 lipca 2017 r.

<sup>3</sup> 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.

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 współpracowników Grupy.

W wyniku realizacji programu może 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, osoby biorące udział w programie na dzień publikacji niniejszego sprawozdania mogą potencjalnie objąć 5 680 000 akcji Spółki. Łączna maksymalna pula uprawnień, które mogą zostać przyznane w ramach programu, wynosi 6 000 000 uprawnień.

## Informacje o nabyciu akcji własnych

W dniu 24 maja 2018 r. Spółka nabyła 21 105 akcji własnych w celu rozliczenia za ich pomocą części ceny nabycia przedsiębiorstwa Strange New Things spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp. k. Transakcja przeprowadzona została za pośrednictwem Domu Maklerskiego mBank S.A, a średnia cena nabycia wyniosła 144,57 zł za akcję.

Skup akcji własnych nastąpił w oparciu o uchwałę Zarządu Emitenta z dnia 24 maja 2018 r. w sprawie przeprowadzenia skupu akcji własnych Spółki, podjętą w wykonaniu uchwały nr 22 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Emitenta z dnia 8 maja 2018 r. w sprawie upoważnienia Zarządu do nabycia akcji własnych Spółki oraz utworzenia kapitału rezerwowego w celu

nabycia akcji własnych Spółki (o podjęciu której Spółka informowała [raportem bieżącym nr 8/2018](#) z dnia 8 maja 2018 r.).



Wszystkie nabyte w ramach transakcji akcje przeniesione zostały w dniu 25 czerwca 2018 r. na spółkę Strange New Things spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp. k.

## Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej

**Tabela 8** Liczba akcji posiadanych przez członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki

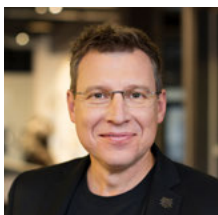
Imię i nazwisko	Stanowisko	stan na 01.01.2018	stan na 30.06.2018	stan na 28.08.2018
Adam Kiciński	Prezes Zarządu	3 322 481	3 322 481	3 322 481
Marcin Iwiński	Wiceprezes Zarządu	12 150 000	12 150 000	12 150 000
Piotr Nielubowicz	Wiceprezes Zarządu	6 135 197	6 135 197	6 135 197
Adam Badowski	Członek Zarządu	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	Członek Zarządu	1 042	1 042	1 042
Katarzyna Szwarz	Przewodnicząca Rady Nadzorczej	10 010	10 010	10
Maciej Nielubowicz	Członek Rady Nadzorczej	51	51	51

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

W [raporcie bieżącym nr 12/2018](#) z 19 lipca 2018 r. Spółka poinformowała o otrzymanym w dniu 19 lipca 2018 r. powiadomieniu, dotyczącym transakcji zbycia akcji Spółki przez osobę pełniącą w Spółce obowiązki zarządcze. Zgodnie z otrzymanym zawiadomieniem, w dniu 19 lipca 2018 r., Pani Katarzyna Szwarz – Przewodnicząca Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A., zbyła na rynku regulowanym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. 10 000 akcji Spółki. Cena jednostkowa zbycia wynosiła 200 zł za jedną akcję.



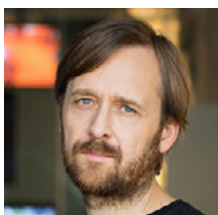
## Skład Zarządu CD PROJEKT S.A.



### Adam Kiciński

Prezes Zarządu

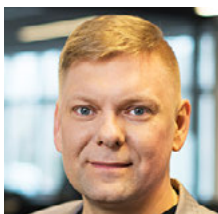
Koordynuje wyznaczanie strategii Spółki i jej Grupy Kapitałowej oraz wspiera realizację zatwierdzonej strategii. Koordynuje działalność Spółki w zakresie relacji inwestorskich.



### Marcin Iwiński

Wiceprezes Zarządu ds. międzynarodowych

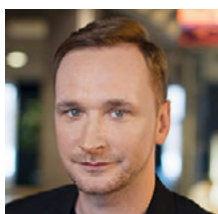
Koordynuje politykę i działania Spółki na arenie międzynarodowej. Uczestniczy w nadzorowaniu i zarządzaniu zagranicznymi podmiotami zależnymi Spółki.



### Piotr Nielubowicz

Wiceprezes Zarządu ds. finansowych

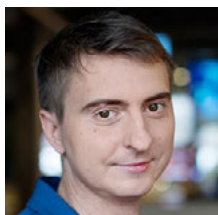
Koordynuje działania pionów finansowo-księgowych Spółki oraz realizowane przez Spółkę procesy sprawozdawczości finansowej. Współuczestniczy w działalności relacji inwestorskich Spółki.



### Adam Badowski

Członek Zarządu

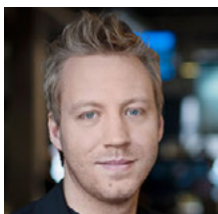
Pełni funkcję szefa studia deweloperskiego CD PROJEKT RED funkcjonującego w ramach Grupy. Koordynuje realizowane przez Spółkę procesy produkcji gier.



### Michał Nowakowski

Członek Zarządu

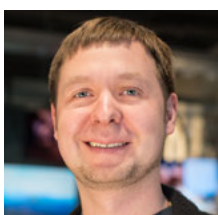
Odpowiada za kształtowanie i realizację polityki sprzedażowej i wydawniczej Spółki.



### 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.

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

W prezentowanym okresie nie nastąpiły zmiany w składzie Zarządu Spółki.

## Skład Rady Nadzorczej 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>
Krzysztof Kilian	<i>Członek Rady Nadzorczej</i>
Michał Bień	<i>Członek Rady Nadzorczej, członek Komitetu Audytu</i>



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

W I półroczu 2018 r. nie nastąpiły zmiany w składzie Rady Nadzorczej.

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

W I połowie 2018 r. nie nastąpiły istotne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej.

## Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem

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

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

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

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





Na rozprawie w dniu 9 grudnia 2008 r. 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 r. przez Sąd Apelacyjny w Krakowie, I Wydział Cywilny, a sprawa została przekazana Sądowi Okręgowemu do ponownego rozpatrzenia.

W dniu 1 sierpnia 2014 r. 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 r. do dnia zapłaty, a w pozostałym zakresie powództwo oddalił.

W dniu 9 października 2014 r. 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. Nowa opinia sporządzona została 19 marca 2018 r. i przesłana do sądu, w którym toczy się postępowanie.

## 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 r. Sąd Okręgowy w Warszawie, w sprawie sygn. akt XVIII K 126/09 na skutek aktu oskarżenia Prokuratora Prokuratury Okręgowej w Warszawie do Sądu Okręgowego wydał wyrok skazujący Michała Lorenca, Piotra Lewandowskiego oraz Michała Dębskiego, przypisując im popełnienie czynów z art. 296 § 1 k.k. i art. 296 § 3 k.k. i innych. Spółka dominująca działała w I instancji w charakterze oskarżyciela posiłkowego (status ten zachowuje do końca postępowania). Zakres orzeczonych na podstawie art. 46 kodeksu karnego odszkodowań wyniósł łącznie 210 tys. zł, przy czym stwierdzona przez sąd szkoda wyniosła wg sentencji wyroku co najmniej 16 mln zł (ten sposób ustalania szkody wynika z zasad orzekania w postępowaniu karnym). Spółka złożyła apelację od przedmiotowego wyroku, wnosząc o jego zmianę, w tym m.in. w części odnoszącej się do wysokości orzeczonych odszkodowań na rzecz Spółki. W dniu 26 października 2017 r. 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.

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



CD PROJEKT®

[WWW.CDPROJEKT.COM](http://WWW.CDPROJEKT.COM)