CD PROJEKT®

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI

GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT I CD PROJEKT S.A.

ZA 2018 ROK

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

Szanowni Akcjonariusze,

Miniony rok był dla nas etapem kładzenia kolejnych fundamentów pod przyszłość Grupy oraz czasem pierwszej próby dla gry *Cyberpunk 2077*.

Najważniejszym sprawdzianem był start kampanii promocyjnej gry. Światowa premiera zwiastuna *Cyberpunk 2077* zwieńczyła konferencję platformy Xbox bezpośrednio poprzedzającą rozpoczęcie targów E3. Sama gra była pokazywana na zamkniętych prezentacjach podczas E3, a następnie w sierpniu na gamescom. Papierkiem lakmusowym było też udostępnienie 48-minutowego filmu z rozgrywki szerokiej publiczności.

Dziś mogę napisać, że nasza wizja Night City – futurystycznego, mrocznego miasta położonego gdzieś w słonecznej Kalifornii, została bardzo dobrze przyjęta zarówno przez branżowych profesjonalistów, jak i fanów. Dalsze prace nad *Cyberpunk 2077* postępują dynamicznie – nad grą pracuje obecnie ponad 400 osób.

W 2018 roku podpisaliśmy dla *Cyberpunka 2077* pierwsze umowy na fizyczną dystrybucję - w Północnej Ameryce z Warner Bros. Home Entertainment i BANDAI NAMCO w Europie. Obie firmy to sprawdzeni partnerzy, z którymi współpracowaliśmy z sukcesem przy *Wiedźminie 3*. W sumie mamy już podpisane umowy na dystrybucję w kilkudziesięciu krajach. Kolejne umowy w toku.

Nasza druga produkcja – *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* – przeszła w ubiegłym roku duże zmiany projektowe i w październiku miała swoją premierę. Razem z nią zadebiutował jej fabularny spin-off – *Wojna Krwi*. *GWINT*, tak różny od tworzonych przez nas do tej pory dużych RPG-ów, pozwolił nam zbudować nowe kompetencje i stworzyć od podstaw kompletny zespół, zdolny do produkcji i zarządzania grami w modelu GaaS (games as a service).

Zeszłoroczne sprawdziany to dopiero początek. Nieustająco rozbudowujemy naszą firmę, w ubiegłym roku znacznie zwiększyliśmy moce twórcze zarówno w głównej siedzibie w Warszawie, jak i w krakowskim studio. Również w minionym roku CD PROJEKT RED został wzmocniony o bardzo uzdolniony zespół z Wrocławia gdzie otworzyliśmy kolejne studio. W 2018 r. do Grupy dołączyli też twórcy ze Spokko, którzy pracują nad nieogłoszonym jeszcze projektem mobilnym.

W GOG.com od jakiegoś czasu wdrażamy duże zmiany związane z prowadzonym przez spółkę biznesem. Stale pracujemy nad synergiami między naszymi dwoma segmentami, czego przykładem może być projekt *GWINT* realizowany połączonymi siłami REDa i GOGa.

Te działania choć nie mają obecnie wpływu na wyniki Grupy, są naszą inwestycją w przyszłość, a ta zapowiada się niesamowicie.

ADAM KICIŃSKI

Spis Treści

7 **Krótka charakterystyka Grupy Kapitałowej CD PROJEKT**

8 Profil działalności

31 Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

38 **Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT**

39 Otoczenie rynkowe – rynek gier na świecie

41 Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

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

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

62 Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju

65 Umowy znaczące

65 Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej

75 **Wyniki finansowe Grupy CD PROJEKT**

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

102 **Ład korporacyjny**

103 Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych

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

106 Skład Zarządu CD PROJEKT S.A.

107 Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT S.A.

108 Skład Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

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

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

113 Zasady ładu korporacyjnego

113 Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem

Podczas targów E3 w Los Angeles

rozpoczęliśmy kampanię gry Cyberpunk 2077

Cyberpunk 2077

otrzymał już ponad

100 nagród

Powołaliśmy

Spokko – nową spółkę

w Grupie

W sierpniu opublikowaliśmy

48-minutowy

fragment rozgrywki z gry *Cyberpunk 2077*

Trailer i gameplay Cyberpunka mają łącznie już

50 mln wyświetleń

we wszystkich dostępnych kanałach

W październiku ogłosiliśmy

strategiczną współpracę

z kanadyjskim studiem deweloperskim Digital Scapes

W październiku odbyły się
dwie premiery
naszych producji:
Wojny Krwi: Wiedźmińskich Opowieści
i *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej*

Postać Wiedźmina
pojawiła się gościnnie w grach
SOULCALIBUR VI oraz
Monster Hunter: World

Wypracowaliśmy
30%
rentowności netto

W 2018 r. przychody
ze sprzedaży wyniosły
363 mln zł
a zysk netto
109 mln zł

W marcu otworzyliśmy
nowe studio
– CD PROJEKT RED
Wrocław

Akcje CD PROJEKT S.A. weszły
do prestiżowych indeksów:
WIG20, Stoxx 600**

Kapitalizacja giełdowa
CD PROJEKT S.A. wyniosła
18 mld zł*

GOG.com
obchodził swoje
10-te urodziny

* Dane na 5 marca 2019 r.
** Akcje CD PROJEKT S.A. weszły do indeksu WIG20 16 marca 2018 r. po zakończeniu sesji; we wrześniu 2018 r. akcje CD PROJEKT S.A. znalazły się w indeksie Stoxx Europe 600

Krótka 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 blisko dwudziestu pięciu 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[1] – *Wiedźmin*.

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

Mapa 1 Grupa CD PROJEKT na świecie

- Siedziba główna (studio CD PROJEKT RED i GOG.com)
- Studia deweloperskie CD PROJEKT RED
- Biura lokalne
- Menadżerowie ds. społeczności

1 Role-Playing Game – gra fabularna oparta na narracji

CD PROJEKT RED

Produkcja gier wideo i działalność wydawnicza 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.

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 2700 wyselekcjonowanych gier od ponad 600 producentów i wydawców z całego świata, dostępnych dla użytkowników bez kłopotliwych zabezpieczeń (DRM[2]).

Siedziba GOG sp. z o.o. w Warszawie

Siedziba CD PROJEKT S.A. w Warszawie

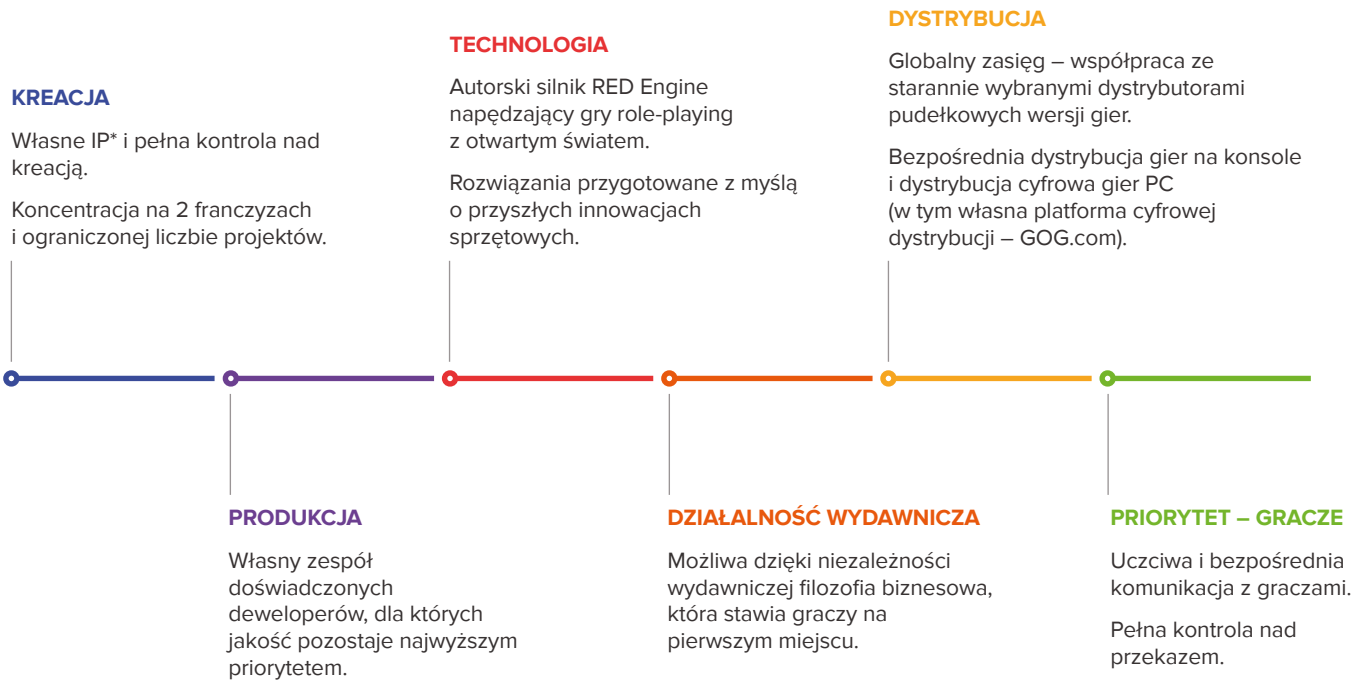
W omawianym okresie 95,6% przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT pochodziło z działalności eksportowej. W ciągu dwunastu miesięcy 2018 r. 55% sprzedaży realizowanej było do odbiorców w Ameryce Północnej, a 29,1% do odbiorców z Europy. W omawianym okresie 92,6% sprzedaży Grupy odpowiadało cyfrowej dystrybucji realizowanej za pośrednictwem GOGa oraz zewnętrznych platform takich jak Steam, PlayStation Store, Xbox Games Store, Origin, Amazon, Humble Bundle czy App Store.

2 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 do 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 1 Model biznesowy produkcji gier w CD PROJEKT RED



* Własne marki The Witcher i Cyberpunk

Polityka różnorodności

W dniu 8 stycznia 2019 r. Zarząd CD PROJEKT S.A. przyjął dokument „Polityka Różnorodności w CD PROJEKT S.A.”. Określa on podstawowe wartości, które obowiązują w Spółce w relacjach z członkami zespołu, kluczowymi menedżerami oraz przedstawicielami Zarządu i Rady Nadzorczej. Celem przyjętej Polityki Różnorodności jest wzmacnianie świadomości i kultury organizacyjnej promującej różnorodność jako podstawę innowacyjności, kreatywności i długotrwałego rozwoju CD PROJEKT S.A.

Tworzymy środowisko pracy oparte o różnorodność, jej poszanowanie, akceptację i co za tym idzie poczucie przynależności, otwartość i zaufania. Umożliwia to wydobywanie z ludzi ich pełnego potencjału i tym samym przyczynia się do sukcesu firmy oraz wzmacniania jej kultury organizacyjnej.

Zwalczamy wszelkie przejawy rasizmu, homofobii czy ksenofobii. Wierzymy, że tolerancja jest istotnym elementem wspierającym kreatywność i innowacje.

Od 13 listopada 2017 r. w CD PROJEKT S.A. obowiązuje Procedura dotycząca przeciwdziałaniu mobbingowi i dyskryminacji. Procedura wprowadza m.in. instytucję „Osób Zaufania", które powinny być pierwszym punktem kontaktu dla osób zatrudnionych w przypadku zaistnienia sytuacji wskazujących na mobbing lub dyskryminację członka zespołu. Na koniec 2018 r. w CD PROJEKT S.A. 4 osoby pełniły rolę Osób Zaufania. W 2018 r. 81% członków zespołu CD PROJEKT S.A. zajmujących stanowiska menedżerskie wzięło udział w szkoleniu poświęconemu tematyce przeciwdziałania mobbingowi w miejscu pracy i funkcjonowania procedury.

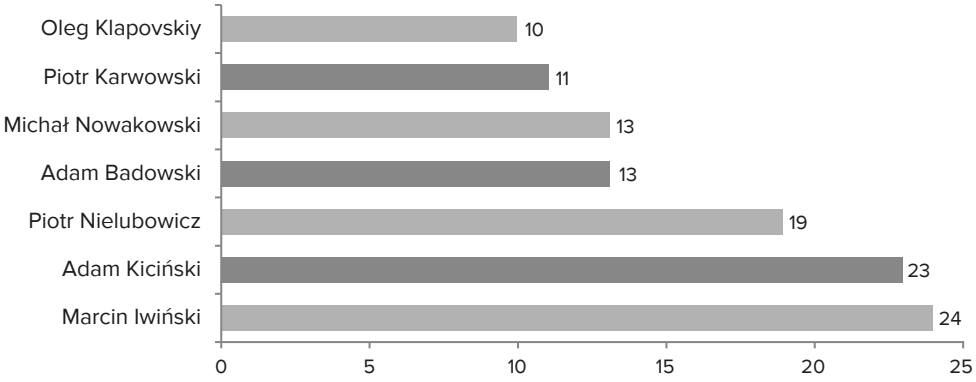
Głęboko wierzymy, że ludzie są naszą największą siłą. Filozofia działania firmy opiera się na zasadzie fair play. Uczciwe traktowanie pracowników, współpracowników, partnerów biznesowych i graczy leży u podstaw podejmowanych działań i decyzji.

Organy zarządcze i nadzorcze

Zgodnie z obowiązującą w Spółce Polityką Różnorodności, zarówno w Zarządzie, jak i w Radzie Nadzorczej CD PROJEKT S.A. oraz wśród kluczowych menedżerów Spółki zachowana jest różnorodność wynikająca z ogólnej zasady niedyskryminacji członków zespołu i organów stosowanej przez CD PROJEKT. Spółka prowadziła i prowadzi politykę powoływania do grona władz i kluczowych menedżerów osób kompetentnych, kreatywnych, posiadających odpowiednie doświadczenie zawodowe i wykształcenie. Inne czynniki, w tym płeć, nie stanowią w ocenie Spółki wyznacznika w powyższym zakresie.

Członkowie Zarządu i Rady Nadzorczej posiadają wykształcenie z takich dziedzin jak zarządzanie i marketing, finanse, prawo czy informatyka. Wszystkich członków Zarządu CD PROJEKT S.A. charakteryzuje również wieloletnie doświadczenie w pracy na stanowiskach kierowniczych w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT.

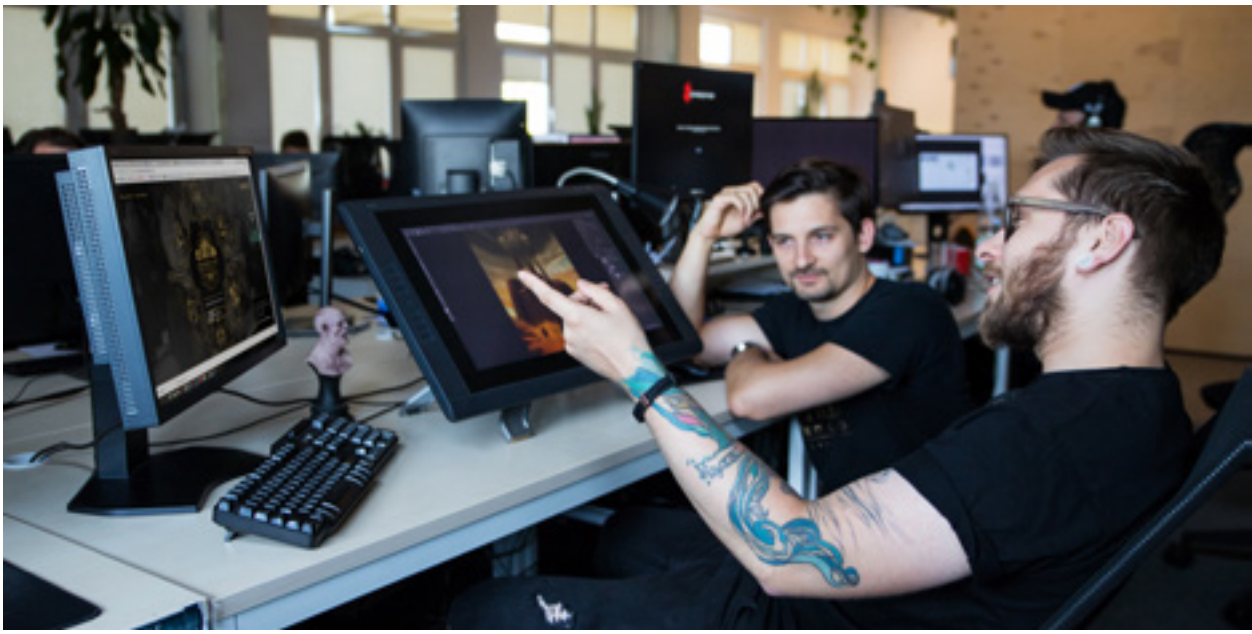
Wykres 1 Staż pracy obecnych Członków Zarządu Spółki na stanowiskach kierowniczych w spółkach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT (w latach)



W 2018 r., jak i w 2017 r. siedmioosobowy Zarząd CD PROJEKT złożony był wyłącznie z mężczyzn, natomiast w Radzie Nadzorczej Spółki w omawianych okresach zasiadała jedna kobieta pełniąca funkcję Przewodniczącej Rady Nadzorczej.

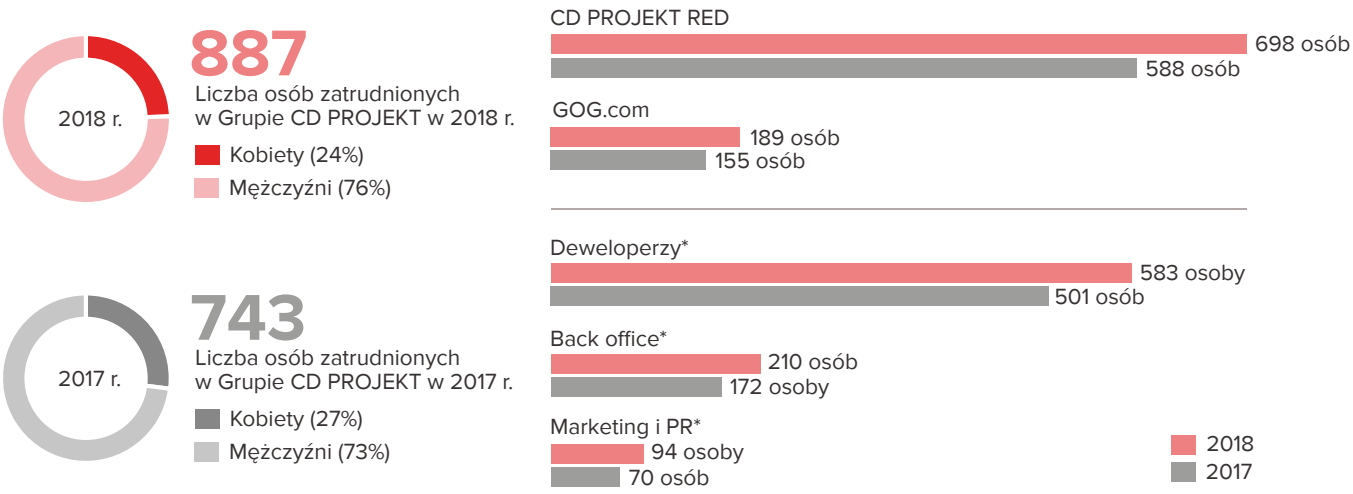
Nasz zespół

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



Zatrudnienie

Schemat 2 Zatrudnienie w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT na koniec 2017 r. i 2018 r.



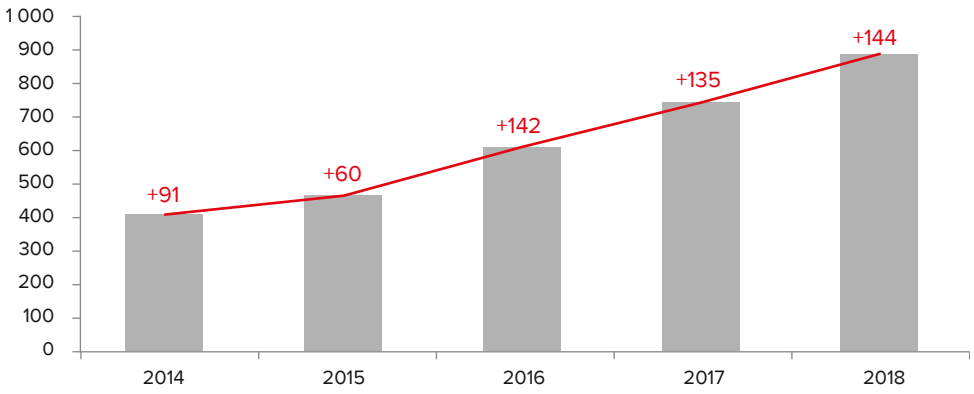
13% Rotacja w 2018 r. **14%** Rotacja w 2017 r. **2,57** Średni staż pracy w 2018 r. (w latach) **2,76** Średni staż pracy w 2017 r. (w latach)

* Liczba osób w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT

Na koniec 2018 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT zatrudniała 887 osób, tj. o 19% więcej niż rok wcześniej. 79% z nich stanowiło zespół segmentu CD PROJEKT RED, 21 % GOG.com.

Dynamiczny wzrost zatrudnienia Grupy na przestrzeni ostatniego roku związany jest przede wszystkim ze zwiększaniem skali działalności i realizowanych projektów. Strategia Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na lata 2016-2021 zakłada, że do 2021 r. powstaną dwa większe i dwa mniejsze zespoły deweloperskie pracujące równolegle nad niezależnymi projektami.

Wykres 2 Zmiana zatrudnienia w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT w latach 2014-2018.



Na koniec 2018 r. zdecydowana większość zespołu – 720 osób (591 osób z CD PROJEKT RED i 186 osób z GOG.com) – zlokalizowana była w warszawskim biurze CD PROJEKT. Już 74 osoby liczył zespół CD PROJEKT RED w Krakowie, a 21 osób zatrudnionych było w nowo powstałym studiu we Wrocławiu. CD PROJEKT posiada także biura w Los Angeles, Berlinie, Tokio i w Szanghaju, których zadaniem jest koordynowanie działań marketingowych i sprzedażowych.

Tabela 1 Stan zatrudnienia w studiach deweloperskich CD PROJEKT RED na koniec 2017 r. i 2018 r.

	Studio CD PROJEKT RED w Warszawie	Studio CD PROJEKT RED w Krakowie	Studio CD PROJEKT RED we Wrocławiu
2017	534	54	-
2018	591	74	21

65% zatrudnionych w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT to deweloperzy zajmujący się (w 2018 r.) produkcją gier CD PROJEKT RED – m.in. *Cyberpunka 2077*, *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej*, *Wojny Krwi: Wiedźmińskich Opowieści* oraz deweloperzy segmentu GOG.com odpowiedzialni za rozwój platformy cyfrowej dystrybucji GOG.com, aplikacji GOG Galaxy oraz wsparcie i utrzymanie usług sieciowych dla gry *GWINT*.

To co wyróżnia CD PROJEKT RED na tle innych twórców gier to liczny wewnętrzny dział marketingu. Zespół ten na koniec 2018 r. liczył łącznie 75 osób. Działania marketingowe i PR to kluczowy element pracy nad sukcesem wizerunkowym i komercyjnym każdej gry. Dział marketingu CD PROJEKT RED wyznacza strategię prowadzonych kampanii promocyjnych i koordynuje całość aktywności marketingowej realizowanej przez zagranicznych partnerów Spółki.

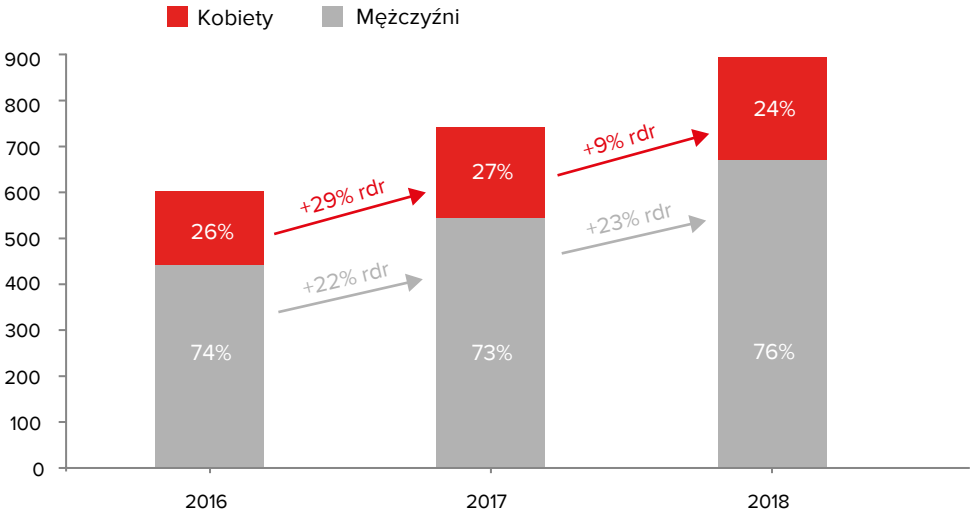
W ramach struktur CD PROJEKT RED istnieje również wewnętrzny dział wydawniczy czuwający nad relacjami z partnerami biznesowymi i procesami sprzedaży produktów Spółki.

Ponadto spółki Grupy zatrudniają szereg specjalistów – między innymi z zakresu księgowości, finansów, prawa, podatków, administracji, HR, rekrutacji, kadr i płac, szkoleń, zarządzania systemami, relacji inwestorskich oraz IT – zapewniających sprawne funkcjonowanie organizacji oraz niezbędne wsparcie dla realizowanych projektów produkcji gier oraz rozwoju serwisów Grupy.

Na koniec 2018 r. w Grupie Kapitałowej 24% wszystkich zatrudnionych stanowiły kobiety. To zdecydowanie więcej niż udział kobiet w branży gier na polskim rynku, który szacowany jest na 15%[3].

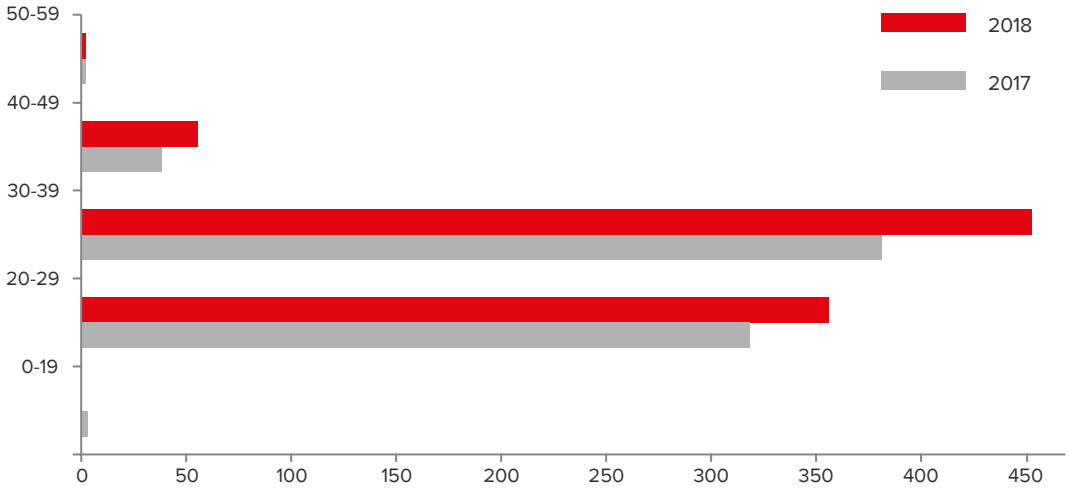
3 Kondycja polskiej branży gier'17, Krakowski Park Technologiczny, s. 73, www.cdprojekt.com/pl/wp-content/uploads-pl/2016/03/kondycja-polskiej-branzy-gier17.pdf

Wykres 3 Udział kobiet i mężczyzn w ogóle zatrudnionych w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT na koniec 2016 r., 2017 r. i 2018 r.



Średnia wieku osób zatrudnionych w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT odzwierciedla trendy panujące w sektorze produkcji gier w studiach na całym świecie. Ponad połowa, to jest 51% członków zespołu, to osoby w wieku od 30 do 39 lat. Drugą największą grupą wiekową są dwudziestolatkowie (20 do 29 lat), którzy stanowią 35% wszystkich zatrudnionych. W 2018 r. średni wiek zatrudnionych w segmencie CD PROJEKT RED wynosił 32 lata, a w GOG.com 31 lat.

Wykres 4 Rozkład wieku zatrudnionych w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT na koniec 2017 r. i 2018 r.



19% zatrudnionych w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT stanowią obcokrajowcy. Na koniec 2018 r. Grupa zatrudniała osoby pochodzące z 39 krajów na całym świecie. Najwięcej z nich, poza Polską, pochodzi z Ukrainy (20 osób), Wielkiej Brytanii (15 osób), Francji (14 osób), Rosji (13 osób) i Stanów Zjednoczonych (11 osób). W celu ułatwienia procesu zmiany kraju zamieszkania, w CD PROJEKT działa wewnętrzny dział relokacji, który aktywnie wspiera obcokrajowców w trakcie ich przeprowadzki oraz w pierwszych miesiącach pobytu w Polsce.

Na koniec grudnia 2018 r. w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT zatrudnione były 2 osoby niepełnosprawne. Warszawska siedziba CD PROJEKT została przystosowana do ich potrzeb.

Dodatkowo, w przypadku członków zespołu posiadających niestandardowe wymagania związane ze stanem zdrowia czy niepełnosprawnością, Spółka dokłada starań w celu indywidualnego dostosowania miejsca i warunków pracy do ich specyficznych potrzeb i możliwości.

Benefity

Obok wynagrodzenia finansowego zatrudnionym w grupie oferujemy szereg benefitów. Ich zakres uzależniony jest od miejsca zatrudnienia.

Opieka zdrowotna – zapewniamy finansowanie lub współfinansowanie pakietów medycznych w prywatnych placówkach medycznych ENEL-MED, LUXMED lub MEDICOVER, działających na terenie całego kraju. Istnieje również możliwość objęcia tą formą ubezpieczenia członków rodziny lub partnera.

Aktywność sportowa – oferujemy karty Benefit / Multisport, która umożliwia dostęp do najpopularniejszych obiektów sportowych na terenie całego kraju, takich jak baseny, centra fitness, szkoły tańca i wiele innych.

W warszawskim studiu funkcjonuje również dostępna 24 godziny na dobę, przez 7 dni w tygodniu siłownia, z której można korzystać pod okiem trenera personalnego.

Elastyczne godziny pracy – w CD PROJEKT RED funkcjonują elastyczne godziny pracy. Członkowie zespołów mogą rozpoczynać dzień roboczy pomiędzy godziną 8:00 a 10:00.

Biblioteka – w wewnętrznej bibliotece CD PROJEKT znajduje się szeroki wybór książek, gier i filmów. Obecnie jest to blisko 600 pozycji. W samym 2018 r. biblioteka wzbogaciła się o ponad 140 różnych książek i około 100 gier wideo na różne platformy.

Psy w biurze – CD PROJEKT od kilku lat jest firmą przyjazną psom. Spełniając kilka podstawowych zasad każdy pracownik może przyprowadzić swojego psiego pupila do biura. Zgodnie z najnowszymi badaniami psy w biurze pomagają zredukować stres związany z pracą, podnoszą morale i zwiększają satysfakcję z pracy. Towarzystwo psa tworzy okazję do budowania dobrego kontaktu z innymi, zwiększa kooperację i inne pozytywne zachowania pomiędzy współpracownikami.

Wydarzenia – kilka razy w roku urządzane są spotkania integracyjne oraz liczne prezentacje, warsztaty, kursy i szkolenia na których można rozwijać swoje umiejętności i pasje.

Stałym punktem w kalendarzu Grupy są coroczne Pikniki CD PROJEKT RED i GOG.com, podczas których organizowany jest szereg atrakcji sportowych i warsztatów. Ponadto co roku, cały zespół uczestniczy w spotkaniu świątecznym, które jest również okazją do wręczenia nagród dla osób które są z CD PROJEKT już 5, 10 lub 15 lat. W 2018 r. z tej okazji nagrodzone zostały 82 osoby: 64 osoby za 5-letni staż pracy, 16 osób za lat 10 i 2 osoby za wspólne 15 lat.

Oprócz wydarzeń dla całej firmy, zarówno w CD PROJEKT RED, jak i GOG.com funkcjonują finansowane przez firmę zespołowe lub międzyzespołowe wyjścia integracyjne.

Szkolenia i rozwój

Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT starają się zapewniać swoim teamom możliwie najlepsze warunki pracy i rozwoju.

W pierwszym dniu zatrudnienia, każdy nowy członek zespołu, przechodzi przez tzw. szkolenie onboardingowe. Nowe osoby zapoznawane są z historią, wartościami, kulturą i obyczajowością firmy. Otrzymują informacje na temat sposobu zorganizowania pracy w Grupie, systemów informatycznych, którymi się posługujemy, bezpieczeństwa danych, czy prawnych aspektów inwestowania w akcje CD PROJEKT. Są informowani o przysługujących bonusach i ofercie socjalnej CD PROJEKT-u. Po głównej części onboardingu organizowane są kolejne szkolenia dostosowane do konkretnych działów – m.in. szkolenia z ochrony własności intelektualnej i copyrightu, obiegu i ochrony informacji poufnych oraz ograniczeń związanych z pracą w podmiocie publicznie notowanym, regulacji wynikających z dyrektywy RODO, szkolenia z dodatkowych systemów biznesowych, służących obiegowi korespondencji czy rozliczaniu wydatków w grupie CD PROJEKT.

Członkowie zespołu Grupy CD PROJEKT mają zapewnioną możliwość rozwoju zawodowego, m.in.: poprzez udział w szkoleniach i konferencjach branżowych oraz lekcjach nauki języka polskiego dla obcokrajowców.

CD PROJEKT RED

W CD PROJEKT RED w ramach funkcjonującego systemu budżetów szkoleniowych programami szkoleniowymi objęte są zarówno zespoły deweloperów, jak i back office. Wśród stałych pozycji szkoleniowych znajdują się przede wszystkim zajęcia z rysunku oraz kursy językowe. Ponadto odpowiadając na zapotrzebowanie zespołów organizujemy liczne szkolenia zewnętrzne i wewnętrzne oraz zapewniamy dostęp do licznych tutoriali na platformach szkoleniowych.

W lekcjach języka polskiego w 2018 r. wzięło udział 32 zatrudnionych cudzoziemców, a w sumie odbyło się 576 godzin szkoleniowych. Dla pracowników back office studio organizuje również zajęcia z języka angielskiego. W 2018 r. brały w nich udział 93 osoby – średnio miesięcznie odbywało się 116 lekcji, co daje rocznie 1392 godziny szkoleniowe. Od 2018 r. poza lekcjami polskiego i angielskiego organizowane są także lekcje języka chińskiego.

W ramach regularnych szkoleń stacjonarnych, prowadzony jest również kurs rysunku z nauczycielami z wewnątrz studia i spoza niego. Są to zajęcia doskonalące przeznaczone dla artystów i animatorów pracujących przy produkcjach CD PROJEKT RED.

Odpowiadając na indywidualne zapotrzebowanie zespołów, organizowane są również liczne szkolenia wewnętrzne i zewnętrzne. W 2018 r. były to m.in. szkolenia kulturowe, szkolenia ze skanowania 3D, szkolenia dla programistów tworzone we współpracy z Wydziałem Matematyki i Nauk Informatycznych Politechniki Warszawskiej, cykl warsztatów scenariopisarskich, zarządzanie projektami, czy szkolenia z teorii koloru połączone z warsztatami malowania figurek.

Ponadto organizujemy spotkania z wybitnymi specjalistami w ramach programu Meet a Star. W 2018 r. odwiedził nas Nathan Fowkes, wybitny artysta koncepcyjny.

Od 2017 r. w CD PROJEKT RED został wprowadzony 12-miesięczny program rozwoju managerskiego (Akademia Managera) prowadzony zarówno dla polsko, jak i anglojęzycznych uczestników. W 2018 r. program był kontynuowany. Odbyło się 45 zajęć (ok. 360 godzin szkoleń), w których wzięły udział 72 osoby.

Do końca 2018 r. szkolenia w ramach Akademii ukończyło 90% wszystkich osób uprawnionych (132 ze 147 osób).

W 2018 r. zrealizowaliśmy w sumie 2870 godzin samych szkoleń stacjonarnych, w których wzięło udział 497 osób. Średni budżet przeznaczony na zatrudnionego w 2018 r. wzrósł o 13% w porównaniu do poprzedniego roku i wyniósł 2 223 zł.

Oprócz szkoleń, od 2016 r. raz do roku w Łodzi studio CD PROJEKT RED współorganizuje *Promised Land Art Festival*, jeden z kluczowych światowych festiwali dla osób pracujących w branży kreatywnej. Jest on okazją do wymiany doświadczeń i wzięcia udziału w licznych wykładach i warsztatach, prowadzonych przez profesjonalistów reprezentujących wiodące marki tej branży. W 2018 r. w warsztatach organizowanych w ramach festiwalu *Promised Land* wzięło udział ok. 190 twórców z Grupy CD PROJEKT.

Certyfikat HR Najwyższej Jakości za Akademię Menedżera

GOG.com

Zespół GOG.com podobnie jak zespół CD PROJEKT RED korzysta z kursów językowych oraz lekcji rysunku. W 2018 r. ponad ¼ zatrudnionych w GOG.com cudzoziemców brała udział w zajęciach z języka polskiego.

Kilka razy w roku dla wszystkich zainteresowanych członków zespołu organizowane są specjalistyczne szkolenia i meetupy. W 2018 r. odbyły się wykłady i spotkania dotyczące technologii Docker, a w grudniu zapoczątkowany został cykl spotkań edukacyjnych PHPers, na których programiści PHP mogą rozwijać swoje umiejętności pisania w tym języku.

System ocen i feedbacku

W CD PROJEKT dbamy o rozwój kompetencji każdego członka zespołu i wierzymy w siłę informacji zwrotnej, która może przybrać formę zarówno korygującą, jak również rozwojową.

Zarówno w CD PROJEKT RED, jak i GOG.com funkcjonują systemy regularnego feedbacku oraz powiązane z tym roczne systemy bonusowe.

W CD PROJEKT RED w ramach oceny miesięcznej i kwartalnej członkowie zespołu mogą otrzymywać nagrody specjalne – puchary i rarogi, związane z jakością indywidualnego wkładu i zaangażowania w pracę, które wpływają następnie na wysokość indywidualnej premii rocznej.

System bonusowy / udziału w wynikach

Intencją Zarządu CD PROJEKT jest umożliwienie wszystkim zatrudnionym udziału we wspólnie wypracowanym wyniku. W ostatnich latach część zysku netto przeznaczane było na łączny budżet premiowy dla wszystkich zatrudnionych. Budżet ten dzielony był na poszczególnych członków zespołu według indywidualnych ustaleń lub algorytmu uwzględniającego długość zatrudnienia w Grupie, zajmowaną pozycję a także indywidualne osiągnięcia i wyróżnienia uzyskane w ramach systemu feedbacku.

Program motywacyjny oparty o uprawnienia do objęcia akcji spółki

W Grupie funkcjonuje program motywacyjny dla osób o kluczowym znaczeniu dla Spółki i spółek z jej Grupy Kapitałowej przewidujący w przyszłości możliwość objęcia przez osoby uprawnione akcji spółki po zamrożonej w momencie uruchamiania programu, historycznej cenie. Realizacja programu uzależniona jest od osiągnięcia celów wynikowych lub odpowiedniego wzrostu kursu akcji. Maksymalny czas trwania programu wynosi 6 lat obrotowych (2016-2021). Łącznie w ramach programu przyznanych może zostać maksymalnie 6 mln uprawnień. Więcej informacji na temat programu znajduje się w dalszej części niniejszego sprawozdania.

Employer branding

W 2018 r. CD PROJEKT aktywnie kontynuował działania związane z budowaniem wizerunku pożądanego pracodawcy i atrakcyjnego środowiska dla rozwoju kariery zawodowej. Działania te kierowane były zarówno na zewnątrz organizacji – do studentów i profesjonalistów, jak i do wewnątrz organizacji – do obecnych zatrudnionych.

Inicjatywy te obejmowały przede wszystkim udział w targach pracy i wydarzeniach branżowych, w których CD PROJEKT (i jego przedstawiciele) uczestniczył jako ekspert, sponsor i mentor pomagając w tworzeniu portfolio, udzielając porad i prowadząc warsztaty.

Z punktu widzenia obszaru employer brandingu najważniejsze wydarzenia, w których braliśmy udział to:

Trojan Horse was a Unicorn to kilkudniowe wydarzenie skierowane do artystów ze świata gier i filmów. W edycji 2018 przedstawiciele studia wystąpili w roli eksperta podczas dni rekrutacyjnych. Dzięki temu mieli okazję poznać nie tylko „weteranów", ale także odkryć nowe talenty w branży. Nasz zespół rekrutacyjny udzielał wsparcia w zakresie tworzenia CV i budowania przyszłej kariery w branży. Artyści z CD PROJEKT RED, którzy brali udział w tegorocznej *THU* oceniali portfolio początkujących artystów oraz udzielali im cennych wskazówek odnośnie ich artystycznego rozwoju;

Digital Dragons to jeden z największych eventów branży growej w Europie. Jest miejscem wymiany wiedzy, doświadczeń oraz nawiązywania kontaktów. Przyciąga nie tylko twórców gier, ale też młode osoby zainteresowane startem swojej kariery w tej branży. W 2018 roku CD PROJEKT RED został głównym sponsorem imprezy, a jedną z głównych atrakcji był dzień otwarty naszego krakowskiego studia, który zgromadził wielu gości. Rozmawialiśmy z setkami osób, nasi pracownicy uczestniczyli w prezentacjach, a zespół rekrutacji przeprowadził doradztwo dla młodych osób zainteresowanych rozpoczęciem kariery w branży gier;

Konkurs Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych to cykliczne wydarzenie organizowane przez Politechnikę Łódzką. W 2018 roku CD PROJEKT RED był sponsorem technologicznym jubileuszowej, 10 edycji konkursu. Nasi programiści i designerzy, których wielu jest absolwentami łódzkiej uczelni, mieli przyjemność ocenić kilkadziesiąt prac konkursowych młodych twórców oraz wręczyć nagrodę specjalną za najbardziej zaawansowany technologicznie projekt;

ponadto od 2016 r. raz do roku w Łodzi studio CD PROJEKT RED współorganizuje ***Promised Land Art Festival***, jeden z kluczowych światowych festiwali dla osób pracujących w branży kreatywnej. W ostatniej edycji festiwalu wzięło udział ponad 700 osób, w tym ok 20% naszego zespołu.

W maju zespół GOG zorganizował po raz pierwszy ***Hackaton*** pod hasłem przewodnim „Let's make gamers lives easier!". W czasie 12-godzinnego wydarzenia uczestnicy mieli za zadanie stworzyć prototyp aplikacji ułatwiających graczom życie, w których wykorzystane będą narzędzia oraz baza produktów GOG.com. Laureaci oprócz nagród otrzymali możliwość odbycia stażu w GOG.com.

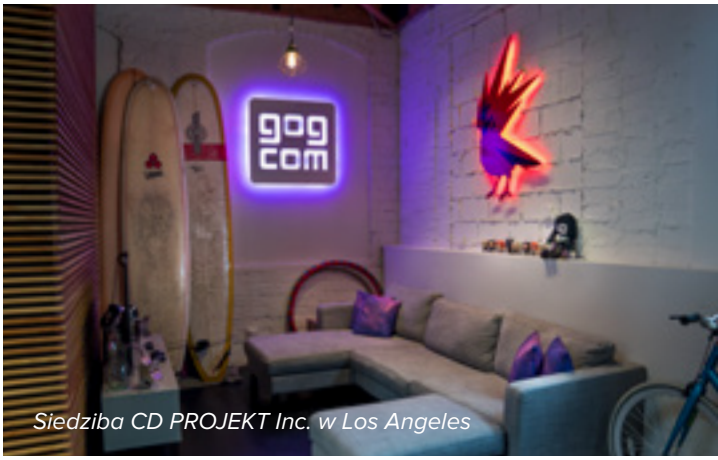
Nasze biura

CD PROJEKT przywiązuje dużą uwagę do zapewnienia komfortowych warunków pracy. Biura Grupy zaprojektowane są, aby łącząc nowoczesną technologię z elementami nawiązującymi do naturalnego środowiska wspierać współpracę, koncentrację oraz kreatywność pracowników.

Siedziba główna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT mieści się w Warszawie. Wyposażona jest w pełną infrastrukturę technologiczną umożliwiającą produkcję i wydawanie najwyższej klasy gier wideo, w tym m.in. profesjonalne, pełnowymiarowe studio motion capture, dziewięć studiów dźwięku, studio nagrań wideo, trzy sale szkoleniowe (w tym salę rysunku). Ponadto w biurze znajdują się również atrakcyjnie zagospodarowane strefy wspólne, pełne zaplecze kuchenne, sale konferencyjne, czy strefy socjalne.

CD PROJEKT posiada także biura w Krakowie i we Wrocławiu, w których pracują niezależne zespoły deweloperów oraz biura w Los Angeles, Berlinie, Tokio i w Szanghaju, których zadaniem jest koordynowanie działań marketingowych i sprzedażowych odpowiednio w Stanach Zjednoczonych, Niemczech, Japonii i w Chinach.

Siedziba CD PROJEKT RED w Krakowie



Siedziba CD PROJEKT Inc. w Los Angeles

Siedziba CD PROJEKT RED we Wrocławiu

Siedziba CD PROJEKT Inc. w Szanghaju

Dbając o wystrój biur CD PROJEKT, staramy się podążać za innowacyjnym trendem biofilic design, który ma na celu przywrócenie elementów natury z powrotem do miejsc, w których żyjemy i pracujemy. Aby stworzyć zdrowe i przyjazne środowisko przy aranżacji wnętrz staramy się używać surowców naturalnych. Elementy nawiązujące do naturalnego środowiska mogą być powielane w miejscu pracy na wiele sposobów – wprowadzając życie roślinne, zapewniając dostęp do światła naturalnego tam, gdzie to możliwe, wykorzystując przy aranżacji elementy drewniane. Liczne badania dowiodły, że poprzez wprowadzanie elementów natury do miejsca pracy, produktywność personelu, kreatywność i morale wzrosły. Miejsca pracy, w których dominują naturalne surowce, mogą przyczyniać się do spadku poziomu zmęczenia psychicznego wśród pracowników oraz wzrostu poziomu dobrego samopoczucia.

Project Green

W lipcu 2018 r. w warszawskiej siedzibie powstała innowacyjna, dedykowana CD PROJEKT infrastruktura, mająca na celu oczyszczanie i poprawę jakości powietrza wewnątrz biura a także poprawę akustyki i estetyki pomieszczeń. W całej instalacji zostało umieszczonych ponad 2000 roślin, część z nich w aktywnych donicach zapewniających wymuszony obieg powietrza. Dzięki specjalnym czujnikom, prowadzony był monitoring poziomu dwutlenku węgla, temperatury, zanieczyszczeń i wilgotności. Poprawa jakości powietrza, zmniejszenie poziomu hałasu i wprowadzenie intensywnej roślinności do przestrzeni biurowych miało na celu pozytywnie wpłynąć na poprawę warunków pracy i samopoczucie zatrudnionych przekładające się na wzrost efektywności w pracy – co zostało potwierdzone przeprowadzoną w tym celu ankietą.

W ramach nowej infrastruktury zaprojektowana została również strefa leczenia chorych roślin tzw. szpital dla roślin.

Siedziba CD PROJEKT Co. Ltd. w Szanghaju

Woda

Plastikowe produkty jednorazowego użytku stanowią realne zagrożenie dla środowiska. Grupa CD PROJEKT włączyła się w działania mające na celu redukcję tego typu produktów w codziennym życiu firmy. W lipcu 2018 r. w warszawskiej siedzibie wprowadzony został drugi punkt z kompaktowym systemem oczyszczania wody z wbudowanym zbiornikiem na wodę mineralizującą. Oznacza to, że pracownicy mają dostęp do pełnowartościowej, oczyszczonej wody uzupełnionej o składniki mineralne prosto ze specjalnego kranu.

O sukcesie wprowadzonego rozwiązania świadczy znaczne zmniejszenie miesięcznej ilości plastikowych butelek zamawianych do biura. Wprowadzenie drugiego punktu w biurze pozwoliło na redukcję liczby butelek o 30% już po pierwszym miesiącu od instalacji. Do końca roku liczba ta zredukowana została o 88%.

Pozostałe

W warszawskiej siedzibie Spółki dla zespołu dostępne są dwie wewnętrzne kantyny – wegetariańsko-wegańska oraz mięsna. Założeniem funkcjonowania obu kuchni jest stosowanie wysokiej jakości produktów tam gdzie to możliwe pochodzących od regionalnych producentów. Ponadto dwa razy w tygodniu przywożone są dla pracowników świeże, ekologiczne owoce. W sezonie zimowym dołączany jest również świeży imbir, cytryny oraz miód. Na koniec 2018 r., w jednej dostawie dostarczanych było ok. 150 kg owoców.

W warszawskim biurze dostępna jest również otwarta w 2017 r. nowoczesna siłownia (o powierzchni 192 mkw.) z trenerem personalnym, dostępna 24 godziny na dobę. W 2018 r. korzystało z niej ok. 60-75 osób dziennie, to jest o około 1/4 więcej niż w roku 2017.

Transport

Warszawska siedziba CD PROJEKT znajduje w dogodnej lokalizacji z łatwym dojazdem środkami komunikacji miejskiej.

Na terenie biura zapewniamy udogodnienia dla pracowników przyjeżdżających do pracy alternatywnymi środkami transportu. W 2014 r. wybudowana została wiata rowerowa, a w wyniku wzrostu ilości osób wybierających rower jako preferowany środek komunikacji, w ostatnim roku dodane zostały kolejne rowerowe miejsca parkingowe.

Wspieramy również wybór pojazdów elektrycznych. W 2018 r. zamontowano i udostępniono 4 stacje ładowania aut elektrycznych zwiększając ich liczbę do 5 sztuk.

Zużycie energii i surowców oraz gospodarka odpadami

CD PROJEKT - Oszczędzamy energię

Stale pracujemy nad zmniejszeniem zużycia energii elektrycznej na potrzeby biura i ograniczeniem zużycia wody. Wraz z postępującą modernizacją kolejnych powierzchni w zajmowanych przez Spółkę budynkach wprowadzamy w nich nowoczesne rozwiązania pozwalające na ogólne zmniejszenie zużycia energii elektrycznej i wody. Regularnie prowadzimy akcje uświadamiające naszych pracowników w zakresie ochrony środowiska takie jak np. Dzień Ziemi.

Zużycie energii

Od 2015 r. w biurze działa zmodernizowana instalacja oświetleniowa wykonana w technologii z wykorzystaniem półprzewodników (LED). Zdecydowana większość opraw posiada specjalistyczne przesłony mikropryzmatyczne i pozbawiona jest efektu migotania, co zapewnia pracującym wysoki komfort pracy. W największych i najważniejszych otwartych częściach biur oprawy posiadają możliwość redukcji strumienia świetlnego, co oprócz wygody przyczynia się również do energooszczędności.

Innym istotnym aspektem zastosowanych opraw jest ich wysoka zdolność odtwarzania barw co w połączeniu z prawidłową ilością światła wpływa na wydajność witalną pracowników i wzrost komfortu pracy. Prawidłowo zaprojektowana i dobrana ilość światła wpływa pozytywnie, mobilizująco oraz nawet antydepresyjnie w okresach jesienno-zimowych. Przyczynia się także do zachowania prawidłowego rytmu okołodobowego w okresach niskiej aktywności słońca.

Sukcesywnie wymieniamy przestarzałe centrale wentylacyjne na nowoczesne centrale z rekuperacją i filtrami powietrza.

Zużycie wody

Zdecydowana większość zużycia wody jest rozliczana ryczałtowo. Część zużycia wody, związana z funkcjonowaniem naszych kantyn jest opomiarowana i rozliczana na podstawie wskazań liczników.

Ponadto, wszystkie kuchnie w biurach CD PROJEKT wyposażone są w energooszczędne zmywarki, a w łazienkach zamontowane są bezdotykowe baterie umywalkowe, które nie tylko korzystnie wpływają na ograniczenie zużycia wody, ale też zapewniają pracownikom większą higienę.

Gospodarka odpadami

W naszych biurach segregujemy odpady zgodnie z obowiązującymi regulacjami prawnymi. Zbieramy i bezpiecznie niszczymy dokumentację utrwaloną w formie papierowej, jak i magnetycznej).

Odpady biurowe – sprzęt elektroniczny, tonery przekazujemy do utylizacji uprawnionym podmiotom.

Tabela 2 Utylizacja sprzętu [kg]

	2018
Monitory LCD	644
Telewizory LCD	48
Komputery PC	537
Całkowita waga odpadów	**1 229**

Darowizny i sponsoring

Wszystkie wspierane przez nas cele i akcje podejmowane są w ramach oddolnych akcji, aktualnego zapotrzebowania, przy jednoczesnym kierowaniu się ich dopasowaniem do kultury firmowej i na podstawie Polityki darowizn CD PROJEKT S.A.

W 2018 r. w ramach przekazywania wycofywanego sprzętu biurowego (meble, wyposażenie i sprzęt elektroniczny) CD PROJEKT wraz z Fundacją Pociechom współutworzył Klub Młodzieżowy Podkowa. Projekt ten dedykowany jest do dzieci i młodzieży w wieku 7-15 lat, zagrożonych wykluczeniem społecznym z terenu dzielnicy Praga Północ m.st. Warszawy.

W ramach Zimowej Akcji Charytatywnej, przeprowadzonej w grudniu 2018 r. pracownicy mogli wesprzeć dwie organizacje non-profit: Avalon Extreme Project i Chata Zwierzaka.

Aby wesprzeć akcję należało wziąć udział w jednej z sześciu inicjatyw, m.in.:

- wyzwanie sportowe – celem było wybieganie lub przejechanie na rowerze wspólnie z kolegami z pracy 5000 km w ciągu dwóch tygodni,
- sprzedaż własnych wypieków,
- sprzedaż kalendarza na rok 2019 ilustrowanego fotografiami przedstawiającymi koty pracowników.

W Spółce odbywa się też wiele akcji wolontariackich o charakterze jednorazowym.

Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Strategia rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na lata 2016-2021

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

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

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

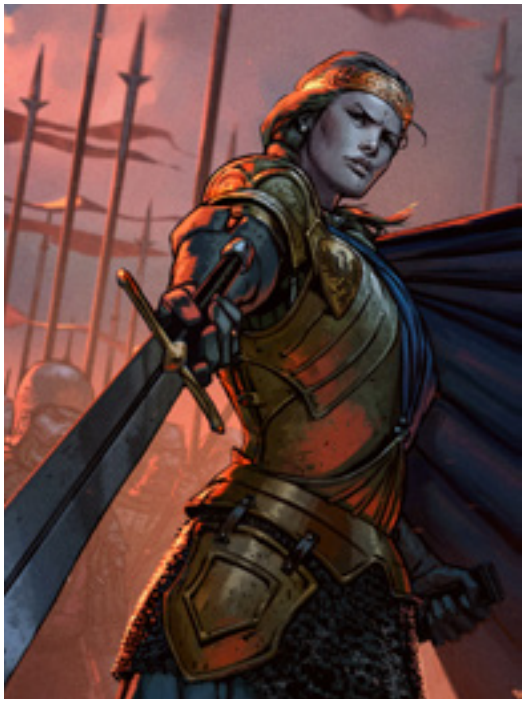
Wierzymy, że zaangażowanie, ilość pracy i serca jaką wkładamy w nasze gry oraz obsesyjna dbałość o szczegóły spowoduje, że gracz po skończeniu rozgrywki będzie mieć poczucie dobrze wydanych pieniędzy.

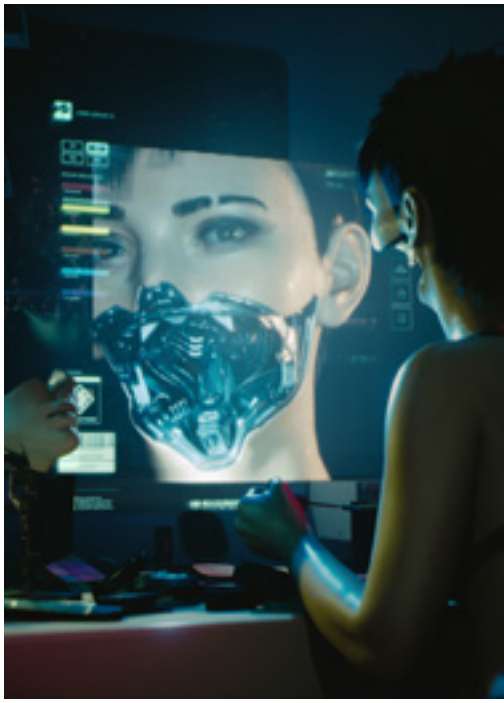
W segmencie GOG.com do wymienionych w Strategii celów na lata 2017-2021 należą:

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

Program motywacyjny na lata 2016-2021

24 maja 2016 r. Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę nr 20[4], w której szczegółowo określono cele programu motywacyjnego na lata 2016-2021. Maksymalna ilość uprawnień możliwych do przyznania i realizacji w ramach trwającego 6 lat programu wynosi 6 mln. Uchwała określa dwa rodzaje celów do realizacji – wynikowy i rynkowy.





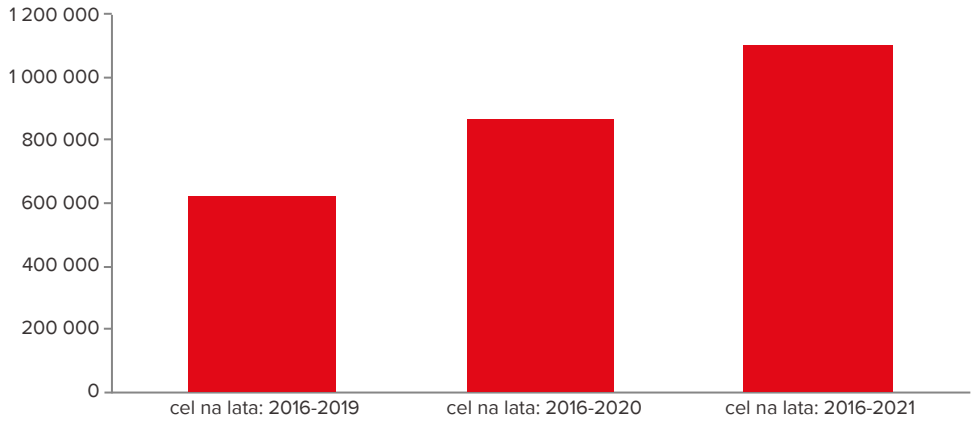
Cele wynikowe – 80% uprawnień

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 625,7 mln zł skonsolidowanego zysku netto (6,51 zł na akcję), lub
- za lata 2016-2020 – nie mniej niż 866,0 mln zł skonsolidowanego zysku netto (9,01 zł na akcję), lub
- za lata 2016-2021 – nie mniej niż 1 106,3 mln zł skonsolidowanego zysku netto (11,51 zł na akcję)[5]

4 Treść uchwały dostępna jest w raporcie bieżącym nr 18/2016
5 Cele wynikowe określone jako suma skonsolidowanych zysków netto z działalności kontynuowanej w określonych przedziałach czasowych

Wykres 5 Cele programu motywacyjnego



Cele rynkowe – 20% uprawnień

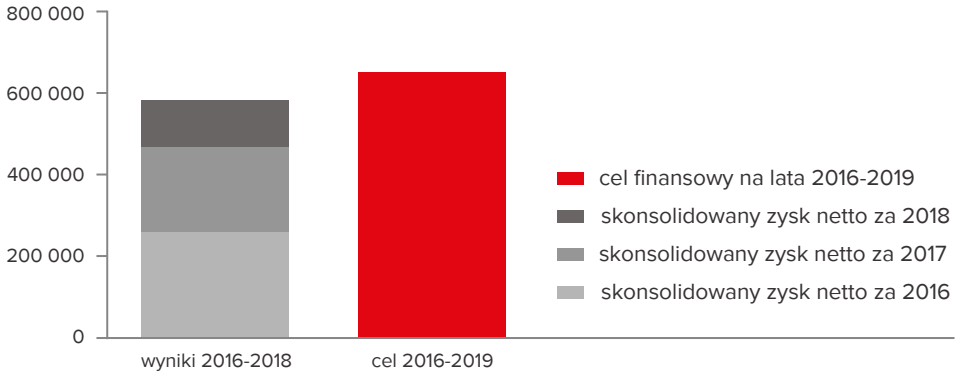
W wyniku realizacji kryterium rynkowego określonego jako wzrost kursu akcji Spółki o 100 p.p. ponad wyrażoną w procentach zmianę indeksu WIG w okresie rozliczeniowym, osoby uprawnione będą mogły zrealizować 20% przyznanych uprawnień.

Okres rozliczeniowy programu motywacyjnego to maksymalnie lata 2016-2021 z możliwością wcześniejszego rozliczenia w przypadku szybszego spełnienia odpowiednich kryteriów wynikowych i rynkowych.

Realizacja celów na koniec roku 2018

Suma skonsolidowanych zysków netto Grupy Kapitałowej CD PROJEKT z działalności kontynuowanej za lata 2016–2018 wyniosła 560 118 tys. zł (suma skonsolidowanych, podstawowych wyników netto z działalności kontynuowanej na jedną akcję wyniosła 5,85 zł). Wzrost kursu akcji Spółki za okres od 30 grudnia 2015 r. do 28 grudnia 2018 r. (ostatni dzień sesyjny 2018 r.) wyniósł 567%, podczas gdy indeks WIG urósł w tym samym okresie o 27%.

Wykres 6 Cel finansowy - 80% uprawnień dotychczasowa realizacja

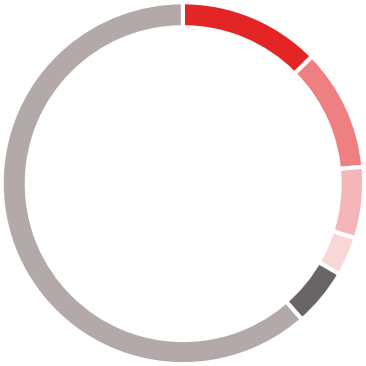


CD PROJEKT S.A. na rynku kapitałowym

Działalność prowadzona pod marką CD PROJEKT jest obecna na warszawskim parkiecie od 2010 r., kiedy to, w wyniku zawartej w 2009 r. umowy inwestycyjnej pomiędzy CDP Investment sp. z o.o.[6], a Optimus S.A. oraz zaangażowanymi w transakcje udziałowcami i akcjonariuszami spółek, Optimus nabył 100% udziałów w spółce CDP Investment, a dotychczasowi udziałowcy CDP Investment objęli akcje w Optimus S.A. Formalne połączenie obu spółek nastąpiło w grudniu 2010 r.

Na Głównym Rynku Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie, w trybie notowań ciągłych, notowanych jest 96 120 000 akcji Spółki. Największymi akcjonariuszami CD PROJEKT S.A. pozostają jej współzałożyciele – Marcin Iwiński i Michał Kiciński. Akcjonariuszami Spółki będącymi jednocześnie Członkami Zarządu i posiadającymi znaczne pakiety akcji są również Adam Kiciński – Prezes Zarządu oraz Piotr Nielubowicz – Wiceprezes Zarządu ds. finansowych. W wolnym obrocie (tzw. free float) pozostaje 61,41% akcji CD PROJEKT S.A.

Wykres 7 Akcjonariat Spółki na dzień przekazania niniejszego sprawozdania do publikacji



- Marcin Iwiński (12,64%)
- Michał Kiciński* (10,91%)
- Piotr Nielubowicz (6,38%)
- Adam Kiciński (3,46%)
- Nationale-Nederlanden PTE** (5,20%)
- Akcje w wolnym obrocie (61,41%)

Założyciele i Członkowie Zarządu

Inwestorzy instytucjonalni posiadający powyżej 5% akcji w kapitale zakładowym Spółki

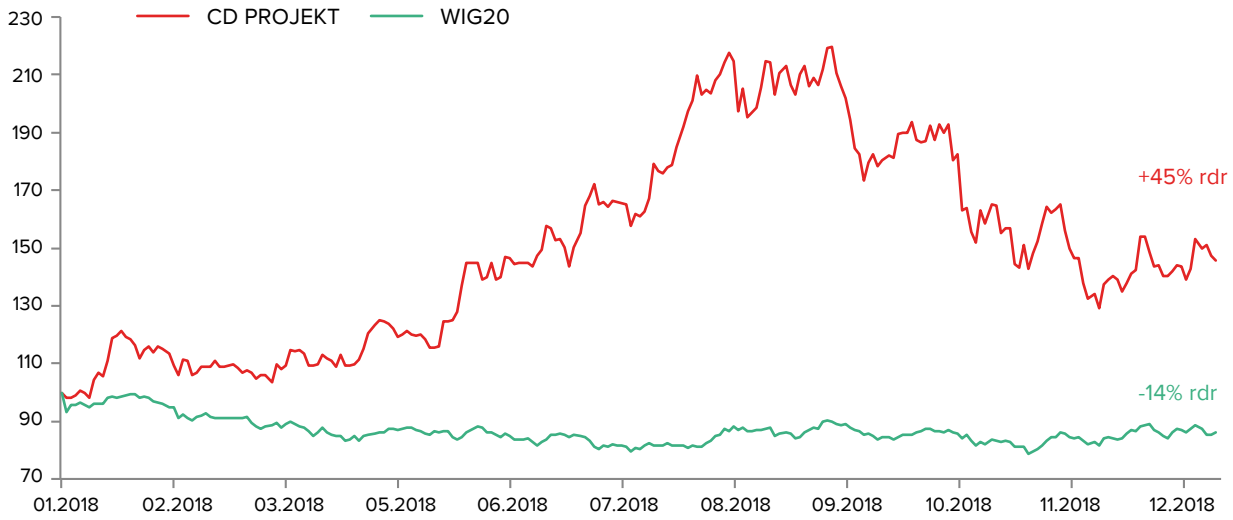
Struktura akcjonariatu uaktualniana jest na podstawie formalnych zawiadomień od akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki
* Zgodnie z oświadczeniem złożonym 6 grudnia 2016 r.
** Zgodnie z oświadczeniem złożonym 13 lipca 2017 r.

Na przestrzeni roku 2018 jeden z zagranicznych inwestorów dwukrotnie informował o zmianie swojego portfela akcji CD PROJEKT S.A. I tak, zawiadomieniem z dnia 19 stycznia 2018 roku SwedBank Robur Fonder AB z siedzibą w Szwecji poinformował o zwiększeniu zaangażowanie kontrolowanych przez siebie funduszy inwestycyjnych w kapitale zakładowym CD PROJEKT S.A. przekraczając 5% próg w ogólnej liczbie głosów z akcji Spółki[7], a trzy kwartały później tj. 5 października 2018 roku przekazał zawiadomienie o zmniejszeniu ilości kontrolowanych przez siebie akcji, poniżej ustawowego progu 5% ogółu akcji[8].

W wyniku rocznej rewizji indeksów przeprowadzonej przez Giełdę Papierów Wartościowych, 16 marca 2018 r. akcje CD PROJEKT S.A. weszły do WIG20, indeksu skupiającego dwadzieścia największych i najbardziej płynnych spółek notowanych na warszawskim parkiecie. Udział akcji Spółki w portfelu indeksu WIG20 wynosi 4,84% (na dzień 10 stycznia 2018 r.). W drugiej połowie 2018 r. Spółka awansowała do prestiżowego indeksu Stoxx Europe 600. Rebalancing indeksu odbył się 21 września 2018 r.

6 Nazwa ówczesnej spółki holdingowej historycznej grupy CD PROJEKT
7 RB 2/2018
8 RB 18/2018

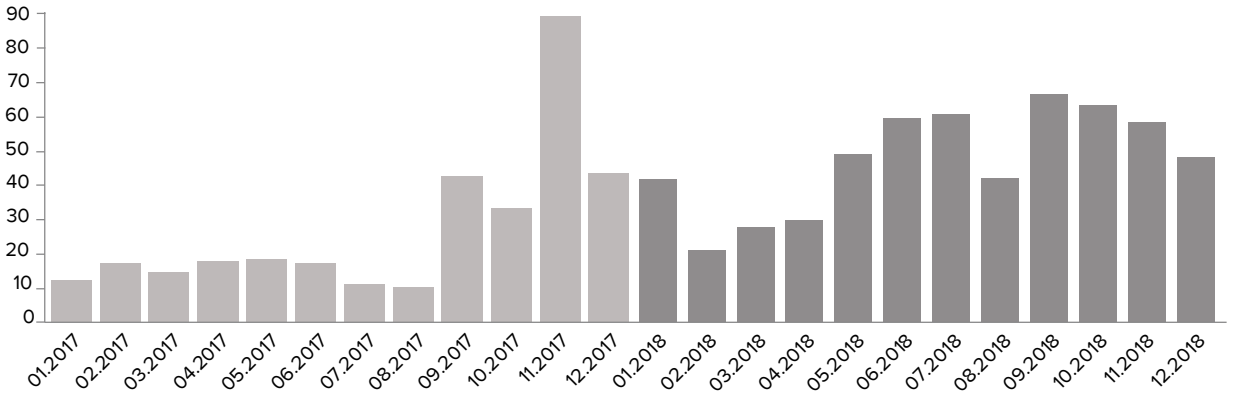
Wykres 8 Notowania akcji CD PROJEKT S.A. i indeksu WIG20 na GPW w okresie od 1 stycznia 2018 r. do 31 grudnia 2018 r.



Od 1 stycznia 2018 r. do 31 grudnia 2018 r. kurs zamknięcia akcji Spółki zmieniał się w przedziale od 98 zł (3 stycznia 2018 r.) do 219,80 zł (29 sierpnia 2018 r.). W trakcie roku notowania kursu akcji CD PROJEKT wzrosły o 45%, osiągając 28 grudnia 2018 r. wartość 145,60 zł. W analogicznym okresie indeks WIG20 stracił 14%, tyle samo co indeks szerokiego rynku WIG.

Na koniec 2018 r. kapitalizacja giełdowa CD PROJEKT S.A. wyniosła 14 mld zł.

Wykres 9 Średnia dzienna wartość obrotów akcjami CD PROJEKT S.A. w ujęciu miesięcznym w okresie od 1 stycznia 2018 r. do 31 grudnia 2018 r. w mln zł



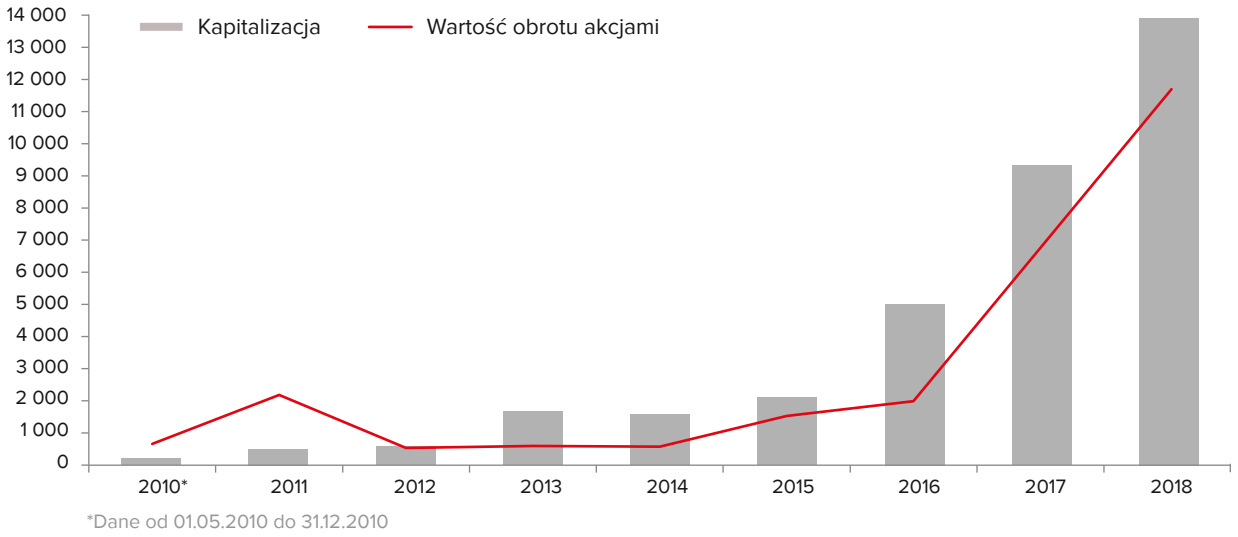
27 mln zł Średnia dzienna wartość obrotu w 2017 r.

47 mln zł Średnia dzienna wartość obrotu w 2018 r.

W 2018 r. istotnie zwiększyła się płynność akcji CD PROJEKT S.A. mierzona wartością obrotu. Łączna wartość obrotu akcjami Spółki w 2018 r. wyniosła 11,7 mld zł i była o 72% wyższa niż w 2017 r. Średnia dzienna wartość obrotu wyniosła w omawianym okresie 47 mln zł, podczas gdy rok wcześniej znajdowała się na poziomie 27 mln zł. Istotnie zwiększyła się również średnia dzienna liczba transakcji na sesję z 2435 do 3426 transakcji.

Od 1 czerwca 2017 r. do 31 marca 2018 r. obowiązywała umowa zawarta z Bankiem Zachodnim WBK S.A. – Domem Maklerskim BZ WBK z siedzibą we Wrocławiu dotycząca pełnienia przez BZ WBK funkcji Animatora Emitenta na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie.

Wykres 10 Kapitalizacja CD PROJEKT S.A. na koniec roku i suma wartości obrotów akcjami CD PROJEKT S.A. w okresie od 1 maja 2010 r. do 31 grudnia 2018 r. (w mln zł)



*Dane od 01.05.2010 do 31.12.2010

Tabela 3 Kluczowe dane dotyczące akcji CD PROJEKT S.A.

	2018	2017	Zmiana
Zysk netto na akcję (w zł)	1,14	2,08	-45,19%
Liczba akcji w obrocie giełdowym (w tys. szt.) na koniec roku	96 120	96 120	-
Najwyższy kurs akcji na zamknięciu w roku obrotowym (w zł)	219,80	126,25	74,10%
Najniższy kurs akcji na zamknięciu w roku obrotowym (w zł)	98,00	51,91	88,79%
Cena akcji na początek okresu (w zł)	100,00	52,38	90,91%
Cena akcji na koniec okresu (w zł)	145,6	97,00	50,10%
Średnia cena akcji w okresie (w zł)	149,64	84,85	76,36%
Wskaźnik P/E na koniec okresu	127,72	46,64	173,84%
Kapitalizacja na koniec roku (w tys. zł)	13 995 072	9 323 640	50,10%
Średnia dzienna liczba transakcji na sesję	3 426	2 435	40,70%
Średnia dzienna wartość obrotów (w tys. zł)	47 284	27 043	74,85%
Średni dzienny wolumen obrotu (w szt.)	304 712	298 164	2,20%

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania komentarze analityczne i rekomendacje dla akcji Spółki wydaje 15 biur i domów maklerskich zarówno krajowych, jak i zagranicznych. Lista domów maklerskich i analityków wydających rekomendacje dla CD PROJEKT S.A. znajduje się na stronie internetowej CD PROJEKT pod adresem: www.cdprojekt.com/pl/inwestorzy/analitycy/

Komunikacja z rynkiem kapitałowym

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

W 2018 r. odbyły się dwie konferencje wynikowe dla przedstawicieli rynku kapitałowego i dziennikarzy mediów finansowych, na których CD PROJEKT S.A. zaprezentował wyniki finansowe Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2017 r. i za pierwszą połowę 2018 r., dokonania i najważniejsze wydarzenia w działalności Spółki oraz plany biznesowe. Obie konferencje transmitowane były na stronie internetowej Spółki wraz z tłumaczeniem symultanicznym na język angielski. Ponadto publikacji wyników rocznych za 2017 r. oraz za pierwszą połowę 2018 r. towarzyszyły czaty skierowane do inwestorów indywidualnych. Czaty cieszyły się bardzo dużym zainteresowaniem – każdorazowo brało w nich udział kilkuset uczestników, a Zarząd CD PROJEKT odpowiedział na kilkadziesiąt pytań dotyczących m.in. wyników Grupy i najnowszych produkcji.

Oprócz konferencji stacjonarnych, przy okazji publikacji wyników kwartalnych za I i III kwartał 2018 r., Spółka zorganizowała dwie telekonferencje z analitykami i dziennikarzami, których transkrypcje i tłumaczenia na język angielski zamieszczone zostały na stronie internetowej Spółki. Dodatkowo w momencie publikacji każdego ze sprawozdań okresowych Spółka udostępniła komentarze wideo Piotra Nielubowicza, Wiceprezesa Zarządu ds. finansowych, dotyczące uzyskanego wyniku i głównych osiągnięć Grupy w danym okresie.

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

Spółka wychodząc naprzeciw oczekiwaniom akcjonariuszy, w 2018 r. po raz pierwszy udostępniła transmisję obrad Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy na żywo, w internecie.

Materiały wideo z Walnego Zgromadzenia są dostępne na stronie Spółki pod adresem: www.cdprojekt.com/pl/inwestorzy/prezentacje/?typ-prezentacji=assembly

W 2018 r. Spółka zorganizowała liczne spotkania członków Zarządu i Działu Relacji Inwestorskich z przedstawicielami polskich i zagranicznych funduszy inwestycyjnych oraz spotkania z analitykami wydającymi rekomendacje dla akcji CD PROJEKT. Przedstawiciele Spółki byli również obecni na konferencjach inwestorskich organizowanych przez lokalne domy maklerskie oraz wzięli udział w 10 zagranicznych cyklach spotkań z inwestorami m.in. w Londynie, Nowym Jorku, Bostonie, Los Angeles (w trakcie branżowych targów E3), Sztokholmie, Pradze, Kolonii (w trakcie branżowych targów gamescom) i Barcelonie.

Spółka aktywnie prowadzi Forum IR znajdujące się na korporacyjnej stronie internetowej Spółki, gdzie na bieżąco odpowiada na pytania inwestorów indywidualnych. Wszystkie pytania i odpowiedzi dostępne są pod linkiem: www.cdprojekt.com/pl/forums/topic/lista-pytan-do-zarzadu/. Dział Relacji Inwestorskich prowadzi również profil na Twitterze: @CDPROJEKTRED_IR informując o najważniejszych wydarzeniach z życia Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Na dzień 14 lutego 2019 r. liczba obserwujących przekraczała 7,1 tys.

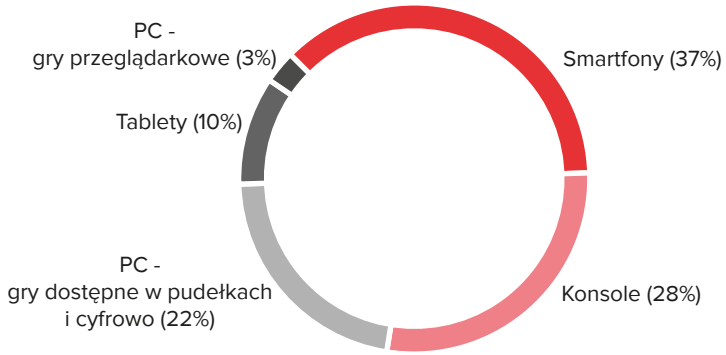
W 2018 r. Gazeta Giełdy Parkiet w badaniu jakości kontaktu 60 największych spółek z Giełdy Papierów Wartościowych z inwestorem indywidualnym przyznała CD PROJEKT SA najwyższą liczbę punktów.

Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Otoczenie rynkowe – rynek gier na świecie

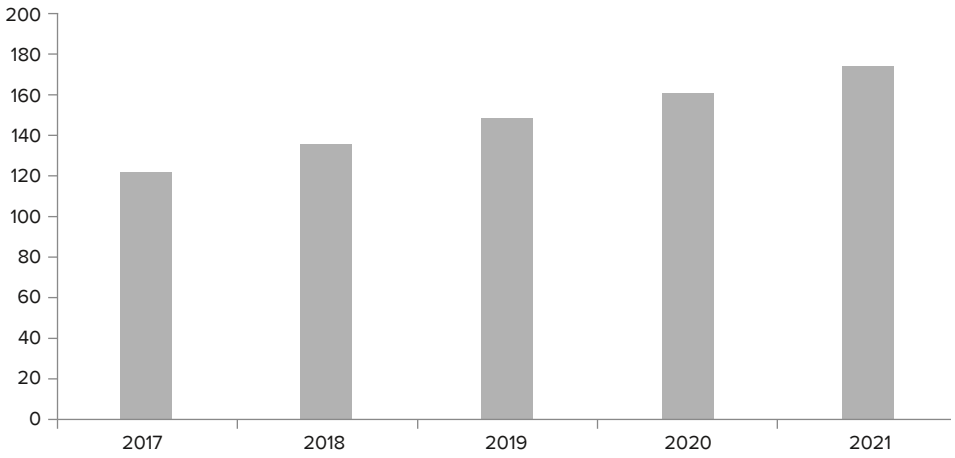
Szacunki Newzoo[9] – jednej z czołowych firm badawczych zajmujących się analizą rynku gier i e-sportu – wskazują, że w roku 2018 wartość globalnego rynku gier wyniosła 134,9 mld USD. Oznacza to wzrost o 10,9% w stosunku do roku 2017, w którym wartość ta wyniosła 121,7 mld USD. Kluczowy wpływ na wartość rynku w 2018 r. miał imponujący wzrost segmentu gier na konsole. Prognozy wskazują, że na koniec roku jego wartość wyniosła 38,3 mld USD, co daje bardzo wysoki wskaźnik wzrostu na poziomie 15,2% rok do roku.

Wykres 11 Światowy rynek gier w 2018 r. w podziale na urządzenia (w %)



Długoterminowe prognozy rozwoju globalnego rynku gier pozostają optymistycznie. Skumulowany roczny wskaźnik wzrostu (CAGR) za okres od 2017 r. do 2021 r. szacowany jest na poziomie 9,3%, a wartość rynku w 2019 r. prognozowana jest na poziomie 148,1 mld USD. Według raportu PWC „Global Entertainment & Media Outlook 2018-2022”[10] odbiorcy przeznaczają coraz więcej czasu oraz pieniędzy na branżę rozrywki i mediów, a gry komputerowe są drugą najchętniej wybieraną formą spędzania czasu.

Wykres 12 Wartość światowego rynku gier w latach 2017 - 2021 (w mld zł)



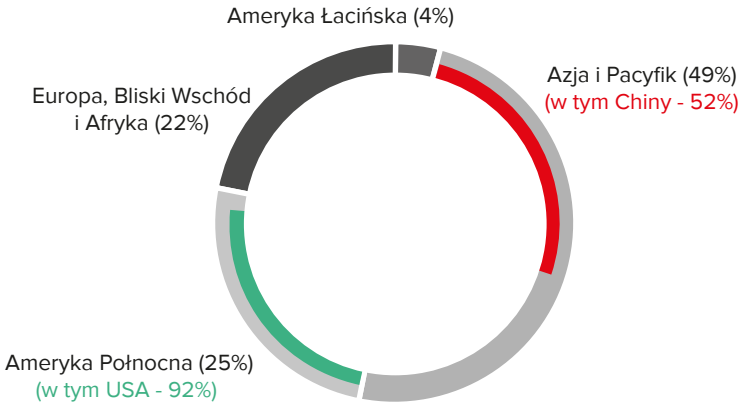
9 Newzoo Cuts Global Games Forecast for 2018 to $134.9 Billion; Lower Mobile Growth Partially Offset by Very Strong Growth in Console Segment, Newzoo, 2 listopada 2018 r., data odsłony: 10 stycznia 2019 r., newzoo.com/insights/articles/newzoo-cuts-global-games-forecast-for-2018-to-134-9-billion/

10 Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2018–2022, PWC, data odsłony: 10 stycznia 2019 r., www.pwc.com/gx/en/entertainment-media/outlook/perspectives-from-the-global-entertainment-and-media-outlook-2018-2022.pdf

Pod względem terytorialnym największy udział w rynku w 2018 r. miały kraje Azji i Pacyfiku. Rejon ten, którego wartość szacowana jest na 66,2 mld USD (wzrost o 8,3% rdr), odpowiadał w 2018 r. za blisko 50% globalnego rynku gier. Drugim co do wielkości rynkiem gier jest obszar Ameryki Północnej, który zanotował wzrost o 14,1% do poziomu 33,9 mld USD. Tak dynamiczny rozwój wynika z dużego udziału w intensywnie rosnącym na przestrzeni roku 2018 rynku gier konsolowych. Rynek Europy, Bliskiego Wschodu i Afryki również odnotował pozytywną dynamikę i wzrósł o 13,2% rok do roku do poziomu 29,9 mld USD. Państwami o najwyższej wartości rynku gier pozostają Chiny (34,4 mld USD) oraz Stany Zjednoczone (31,5 mld USD)[11].

Kolejne miejsca zajmują: Japonia (17,7 mld USD), Korea Południowa (5,8 mld USD), Niemcy (5 mld USD) i Wielka Brytania (4,7 mld USD).

Wykres 13 Przewidywany udział poszczególnych rejonów świata w globalnym rynku gier w 2019 r. (w%)



Według szacunków analityków Newzoo, pod względem urządzeń na które gry są dostępne, największy udział w globalnym rynku gier stanowią obecnie gry na urządzenia mobilne (47%), z czego 79% to produkty na smartfony. Na drugim miejscu znajdują się gry na konsole (28%), a następnie gry na komputery PC (25%). Według szacunków w 2021 r. udział gier mobilnych stanowić będzie ponad 50% wartości światowego rynku gier.

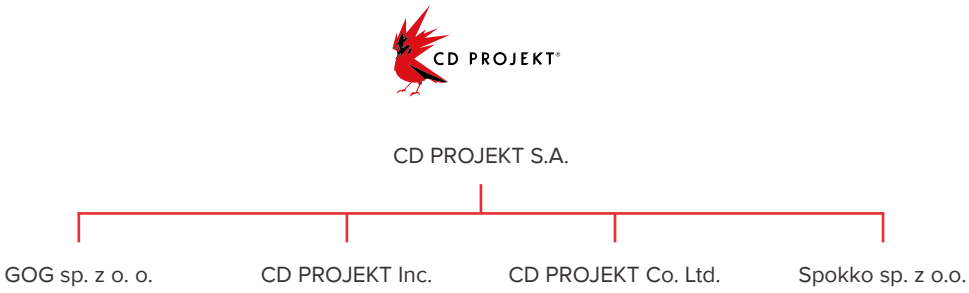
Inny podział rynku pod względem urządzeń wskazują badania ESA (Entertainment Software Association[12]) dotyczące wyłącznie Stanów Zjednoczonych – najważniejszego rynku z perspektywy udziału w sprzedaży Grupy. Obecnie największy udział w rynku gier, na tym terytorium, stanowią produkty na komputery PC (41%), z kolei najpopularniejsze w ujęciu globalnym gry na smartfony, w USA zajmują drugie miejsce na równi z konsolami (36%).

11 Key numbers, Newzoo, data odsłony: 10 stycznia 2019 r., newzoo.com/key-numbers/
12 Essential fact about the computer and video game industry, Entertainment Software Association, kwiecień 2018, data odsłony: 10 stycznia 2019 r., www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf

Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Na koniec 2018 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT składała się z jednostki dominującej CD PROJEKT S.A. i 4 spółek zależnych – GOG sp. z o.o., CD PROJEKT Inc., CDPROJEKT Co. Ltd., Spokko sp. z o.o.

Schemat 3 Grupa Kapitałowa CD PROJEKT na koniec 2018 r.



W dniu 29 sierpnia 2018 r. powstała nowa spółka w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT działająca 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 Spokko.

W dniu 14 stycznia 2019 r. powołano nową spółkę działającą pod firmą CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. Więcej informacji na ten temat znajduje się w dalszej części niniejszego Sprawozdania w sekcji poświęconej zdarzeniom po dacie bilansu.

Tabela 4 Opis podstawowej działalności spółki matki i spółek zależnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 31.12.2018 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.
GOG sp. z o.o.	Spółka świadczy usługi sprzedaży gier komputerowych za pośrednictwem internetu klientom z całego świata, umożliwiając dokonanie zakupu gry, zapłatę za grę oraz jej pobranie na własny komputer; spółka jest właścicielem globalnej platformy cyfrowej dystrybucji i strony internetowej GOG.com. Ponadto w ramach utworzonego konsorcjum z CD PROJEKT S.A. spółka uczestniczy w pracach i obsłudze gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*, odpowiadając za szeroko rozumianą funkcjonalność sieciową gry oraz za sprzedaż w ramach gry realizowaną na komputerach PC.
CD PROJEKT Inc.	Spółka koordynuje działania wydawnicze i promocyjne produktów sprzedawanych przez CD PROJEKT S.A. oraz platformy GOG.com na terenie Ameryki Północnej za pomocą biura w Los Angeles.
CD PROJEKT Co. Ltd.	Głównym celem działalności spółki jest zapewnienie obecności Grupy CD PROJEKT na terenie Chin, w tym utworzenie lokalnego zespołu koordynującego działania wydawnicze i promocyjne, związane m.in. z animacją gry *GWINT* na terenie Chin.
Spokko sp. z o.o.	Studio deweloperskie specjalizujące się w realizacji projektów na urządzenia mobilne.

Powyższe spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT istniejące na dzień 31 grudnia 2018 r., z wyłączeniem CD PROJEKT Co. Ltd., i Spokko sp. z o.o. objęte były pełną konsolidacją. Szczegółowe informacje na ten temat znajdują się w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2018 r.

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

W 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. (krajowa spółka holdingowa Grupy CD PROJEKT), CD PROJEKT Inc. (USA) oraz CD PROJEKT Co., Ltd. (Chiny). Działalność ta opiera się na posiadanych przez Spółkę markach: *Wiedźmin* i *Cyberpunk*.

Polega ona 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 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 (patrz podrozdział Komunikacja) oraz poprzez regularny udział w targach branżowych.

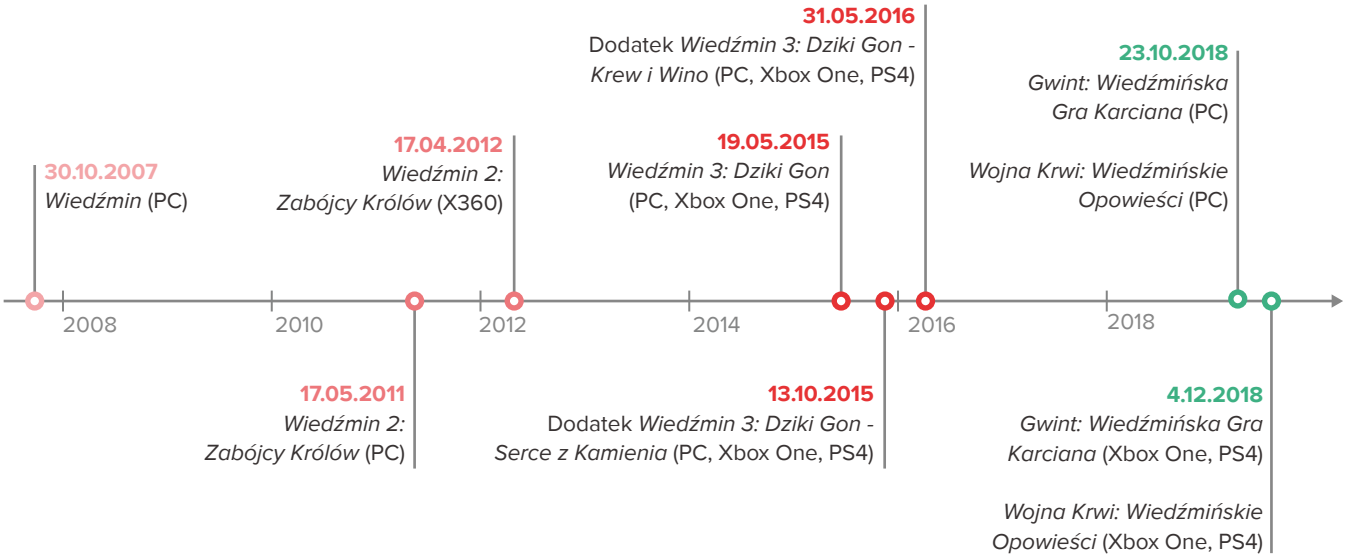
Podstawowe produkty

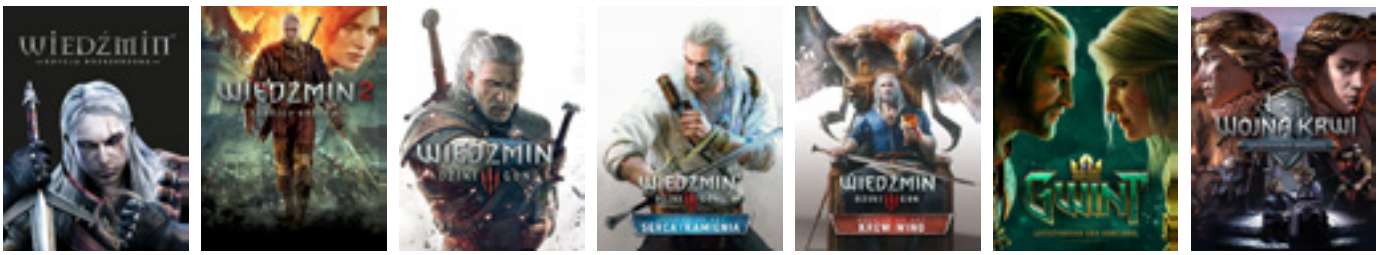
Produkcja gier wideo rozpoczęła się w 2002 r., kiedy wystartowały prace nad debiutancką grą z gatunku RPG – *Wiedźmin*. Pierwsza gra oparta na prozie Andrzeja Sapkowskiego została wydana w październiku 2007 r., uzyskała ponad 100 nagród i okazała się sukcesem na światową skalę.

Obecnie w portfolio głównych produktów studia znajdują się gry wideo: *Wiedźmin*, *Wiedźmin 2*: Zabójcy Królów, *Wiedźmin 3: Dziki Gon* oraz dwa dodatki – *Serca z Kamienia* i Krew i Wino.

W 2018 r. premierę pełnej wersji miała, rozwijana w konsorcjum z GOG sp. z o.o., gra sieciowa *GWINT: Wiedźmińska Gra karciana* oraz bazująca na jej mechanice *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*.

Schemat 4 Premiery studia CD PROJEKT RED w latach 2007-2018





Do końca 2018 r. gry o przygodach profesjonalnego łowcy potworów Geralta z Rivii zdobyły łącznie ponad 1000 nagród.

CD PROJEKT RED kontynuuje prace nad największą w historii studia grą RPG – *Cyberpunk 2077*. W rozgrywającym się w tętniącym życiem i technologią otwartym świecie gracze wcielają się w V — cyberpunka stawiającego pierwsze kroki w najniebezpieczniejszym mieście przyszłości. Akcja *Cyberpunk 2077* umiejscowiona jest w uniwersum systemu fabularnego Cyberpunk 2020 stworzonego przez Mike'a Pondsmitha.

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 / raportów licencyjnych,
- sprzedaż fizycznych pudełkowych produktów (gier w pudełkach) do partnerów dystrybucyjnych,
- sprzedaż pakietów kodów uprawniających do pobrania i instalacji gry,
- sprzedaż realizowana poprzez opcjonalne mikropłatności wewnątrz *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej* (m.in. beczki z kartami, pył meteorytowy) za pośrednictwem GOGa i właścicieli platform konsolowych.

CD PROJEKT S.A. współpracuje z szeregiem odbiorców z całego świata (np. BANDAI NAMCO Entertainment Europe, Microsoft, Sony, VALVE Corporation, Warner Bros. Home Entertainment) oraz z Polski (cdp.pl, GOG) 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).

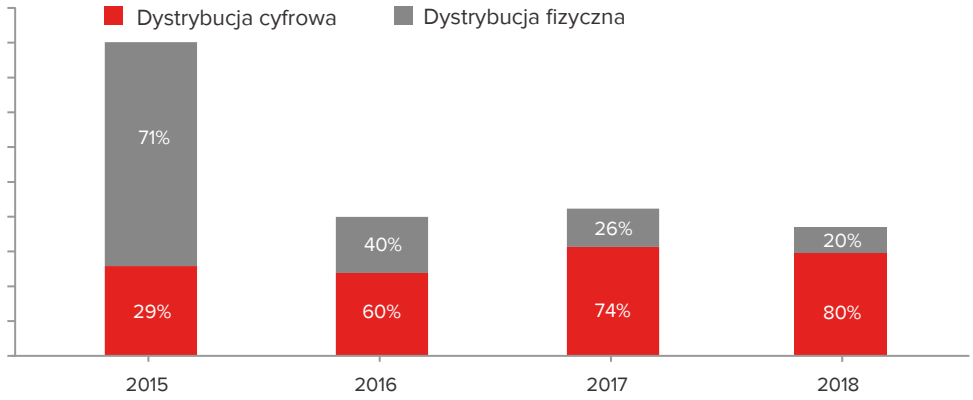
W 2018 r. najważniejszymi pod względem wartości wygenerowanego przychodu w ramach segmentu CD PROJEKT RED były projekty:

- *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami – *Serca z Kamienia* i *Krew i Wino*,
- *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*,
- *Wojna Krwi: Wiedźmińskie opowieści*.

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.

Na koniec 2018 r. 80% sprzedanych egzemplarzy *Wiedźmina 3: Dziki Gon* pochodziło ze sprzedaży cyfrowej.

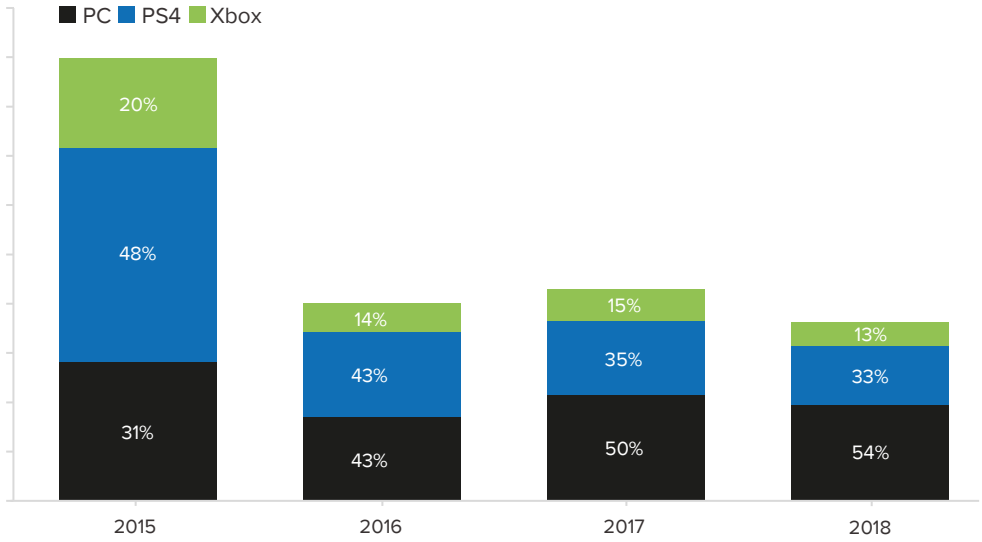
Wykres 14 *Wiedźmin 3: Dziki Gon* – sprzedaż 2015-2018 w podziale na rodzaj dystrybucji (sztuki)



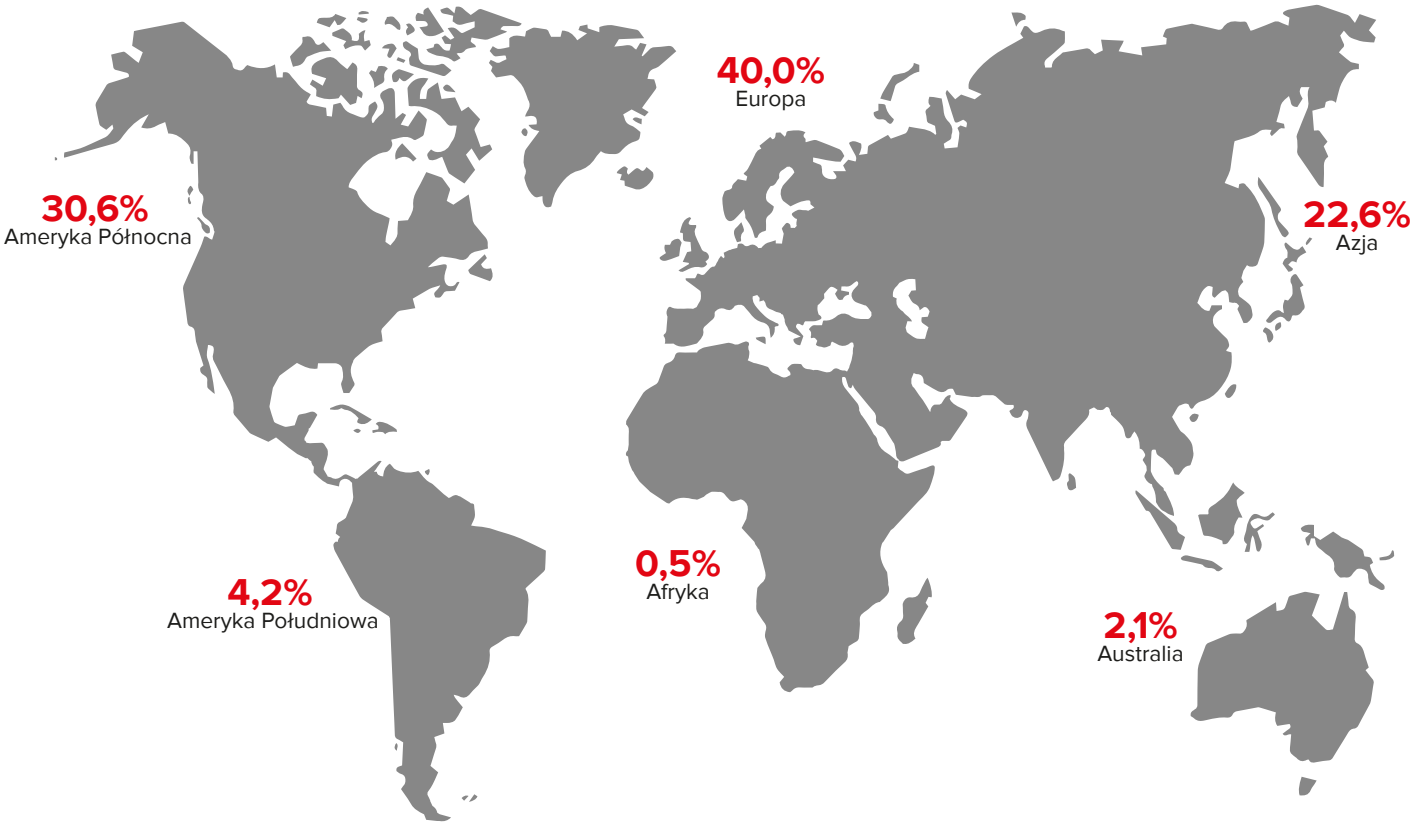
Na rosnący udział dystrybucji cyfrowej w sprzedaży ogółem wpływa z jednej strony globalny trend polegający na coraz większej popularyzacji cyfrowych zakupów wśród konsumentów, zaś z drugiej dłuższy cykl życia gier w edycji cyfrowej względem cyklu życia fizycznych wersji pudełkowych.

W 2018 r. największy udział w sprzedaży *Wiedźmina 3: Dziki Gon* miały wersje gry na komputery PC.

Wykres 15 *Wiedźmin 3: Dziki Gon* z dodatkami w podziale na platformy sprzętowe (sztuki)



Mapa 2 Pochodzenie nabywców *Wiedźmina 3: Dziki Gon* w 2018 r.



Kluczowi odbiorcy i dostawcy

W ramach segmentu CD PROJEKT RED Grupa prowadzi aktywną sprzedaż swoich produkcji na poszczególne platformy sprzętowe zarówno w tradycyjnych kanałach dystrybucji 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).

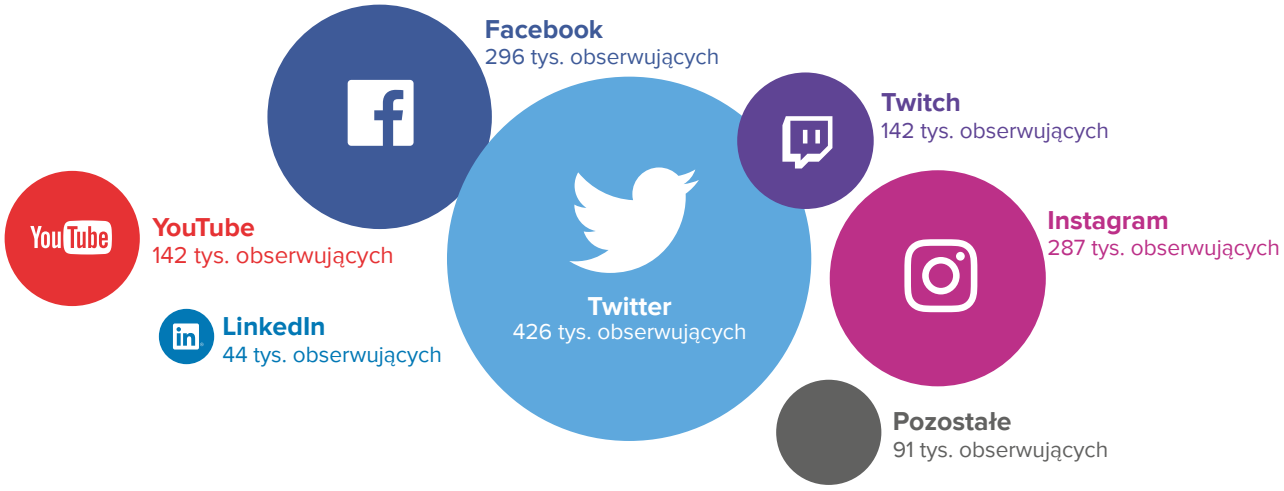
W 2018 r. przychody ze sprzedaży na rzecz jednego z odbiorców przekroczyły 10% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy i wyniosły 87 327 tys. zł, to jest 24,1% przychodów Grupy. Odbiorca ten nie był podmiotem powiązanym z CD PROJEKT S.A. ani z jej spółkami zależnymi. Sprzedaż na rzecz 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 2018 r. współpraca z żadnym z dostawców CD PROJEKT RED nie przekroczyła poziomu 10% przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej.

Komunikacja

Studio CD PROJEKT RED przywiązuje dużą wagę do prowadzenia bezpośredniej i szczerej 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 kilkunastu językach w różnych mediach społecznościowych – zarówno tych o zasięgu globalnym, jak i lokalnych, jak np. chińskie platformy BILIBILI i Weibo, czy koreańska Naver Cafe.

Schemat 5 Liczba użytkowników i subskrybentów profili Studia CD PROJEKT RED – dane na 2 lutego 2019 r.



10 czerwca 2018 r. przed rozpoczęciem targów E3 CD PROJEKT RED uruchomił oficjalny serwer *Cyberpunk 2077* na Discord, komunikatorze przeznaczonym dla graczy. W ciągu pierwszego tygodnia dołączyło do niego ponad 40 tys. użytkowników.

Znaczny wzrost obserwujących odnotowany został również na oficjalnym twitterze *Cyberpunka 2077*. Od czerwca 2018 r. do momentu publikacji niniejszego sprawozdania liczba obserwujących zwiększyła się trzykrotnie (do ponad 340 tys. osób). Jednym z najpopularniejszych tweetów opublikowanych w 2018 r. był *beep*. Wpis został polubiony przez ponad 56 tys. użytkowników, udostępniony blisko 19 tys. razy, a w odpowiedzi zespół CD PROJEKT RED otrzymał niemal 4 tys. odpowiedzi.

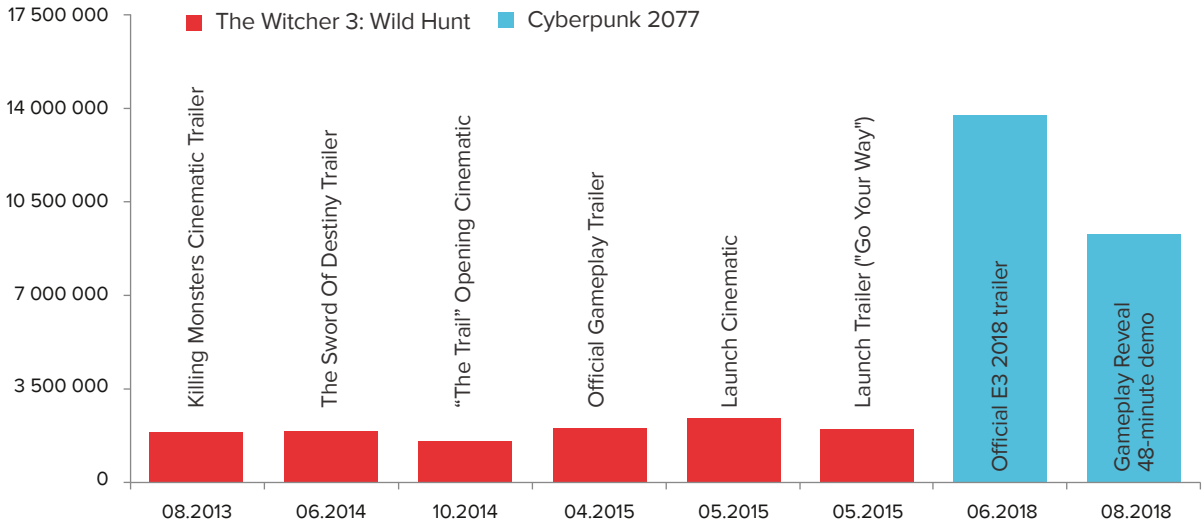
Schemat 6 Liczba użytkowników i subskrybentów profili *Cyberpunk 2077* – dane na 2 lutego 2019 r.

Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe

Cyberpunk

Najważniejszym wydarzeniem 2018 r. była prezentacja gry *Cyberpunk 2077* na najistotniejszych targach branżowych – E3 w Los Angeles. Jeszcze przed rozpoczęciem imprezy, w kulminacyjnym momencie konferencji firmy Microsoft, właściciela platformy Xbox, CD PROJEKT ujawnił zwiastun gry *Cyberpunk 2077*.

Wykres 16 Oglądalność materiałów promocyjnych CD PROJEKT RED (pierwsze 4 tygodnie od ich debiutu, wyłącznie na kanale YouTube studia)



Podczas samych targów E3, na zamkniętych prezentacjach dla mediów i partnerów biznesowych przedstawiciele studia CD PROJEKT RED realizowali blisko godzinne pokazy fragmentu gry *Cyberpunk 2077*. Wrażenia dziennikarzy po obejrzeniu prezentacji były bardzo pozytywne, a gra 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.

Kilka dni po zakończeniu targów gamescom, 27 sierpnia 2018 r., studio opublikowało 48-minutowy film, po raz pierwszy prezentujący szerokiej publiczności rozgrywkę w *Cyberpunk 2077* . Film był streamowany poprzez platformę Twitch.tv (równolegle także przez największe branżowe serwisy na świecie) i poprzedzała go 9-godzinna kampania teaserowa. Transmisje w szczytowym momencie oglądało jednocześnie 460 000 osób.

Jak dotąd trailer i gameplay Cyberpunka obejrzano 50 milionów razy we wszystkich kanałach, w których jest on dostępny.

Publikację filmu poprzedziła zaprojektowana przez CD PROJEKT RED gra alternatywnej rzeczywistości – tzw. ARG (Alternate Reality Game) – podczas której, społeczność graczy mogła szukać tropów i rozwiązywać szereg zagadek. Pierwsza zagadka ukazała się 22 sierpnia, a jej odkrycie zajęło użytkownikom ok. 2 godzin. Na stronie internetowej będącej częścią gry – trauma-team-international.com – odnotowanych zostało 31 tys. wejść i ponad 12 tys. unikalnych użytkowników. Wszystkie osoby, którym udało się zakończyć grę uzyskało podpowiedź o terminie publikacji fragmentu rozgrywki, a pierwsze 60 osób, które najszybciej rozwiązały wszystkie zagadki, nagrodzone zostało unikalnymi gadżetami.

W październiku Spółka poinformowała o zawarciu umów dotyczących dystrybucji gry *Cyberpunk 2077* z firmami: Warner Bros. Interactive Entertainment na Amerykę Północną oraz BANDAI NAMCO Entertainment Europe na wybranych rynkach europejskich.

Cyberpunk 2077 w 2018 r. zdobył w sumie 120 nagród, w tym nagrodę Golden Joystick Awards dla najbardziej wyczekiwanej przez graczy produkcji — Most Wanted Game. Gra pojawiła się

na ponad 20 okładkach branżowych pism z całego świata – m.in. EDGE, PC Gamer, Official PlayStation Magazine, CD-Action, PC Games Extended, GamesMaster oraz PSX Extreme.

GWINT

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*. Zmiany obejmowały zarówno sferę mechaniki, jak i wygląd samej gry.

Premiera nowego *GWINTA* miała miejsce 23 października na komputerach PC i 4 grudnia na konsolach Xbox One i PlayStation 4.

Równolegle odbyła się premiera *Wojny Krwi: Wiedźmińskich Opowieści*. Gra uzyskała wynik 85 na platformie Metacritic (PC), na który składają się m.in. wysokie oceny w renomowanych mediach takich jak IGN (9.4/10), GameSpot (9/10) i Gamesradar+ (5/5).

Debiut Wojny Krwi poprzedzony był szeregiem wydarzeń wspierających sprzedaż – pokazami dla mediów amerykańskich, europejskich i azjatyckich. Gra *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* została przedpremierowo opisana w wielu branżowych portalach i kanałach społecznościowych z całego świata. Ponad 100 przedstawicieli mediów i liderów opinii (m.in. IGN, GameSpot, Eurogamer.net, Pretty Good Gaming, GRYOnline.pl, GameStar, PC Gamer, Igromania, Famitsu, Inven, GAMECORES) miało okazję przez dwie godziny grać w pierwszy akt Wojny Krwi i podzielić się swoimi pozytywnymi wrażeniami oraz filmikami z rozgrywki.

W ramach przygotowania do premiery Spółka uruchomiła także pre-order, opublikowała nową stronę internetową oraz zwiastun. Całość działań przedpremierowych była wspierana dedykowaną kampanią marketingową w internecie.

Aktywności marketingowe wokół *GWINTA* koncentrowały się również na turniejach e-sportowych realizowanych przez studio CD PROJEKT RED w ramach serii GWENT Masters. W 2018 r. odbyło się 5 turniejów z serii GWENT Open, odpowiednio w styczniu, marcu, maju i lipcu i październiku. Z kolei w kwietniu i wrześniu 2018 r., w kopalni Soli „Wieliczka" i Warowni Jomsborg w Warszawie odbyły się turnieje GWENT Challenger z łączną pulą nagród 100 tys. USD każdy.

Schemat 7 Liczba użytkowników i subskrybentów profili *GWINTA* – dane na 2 lutego 2019 r..

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.

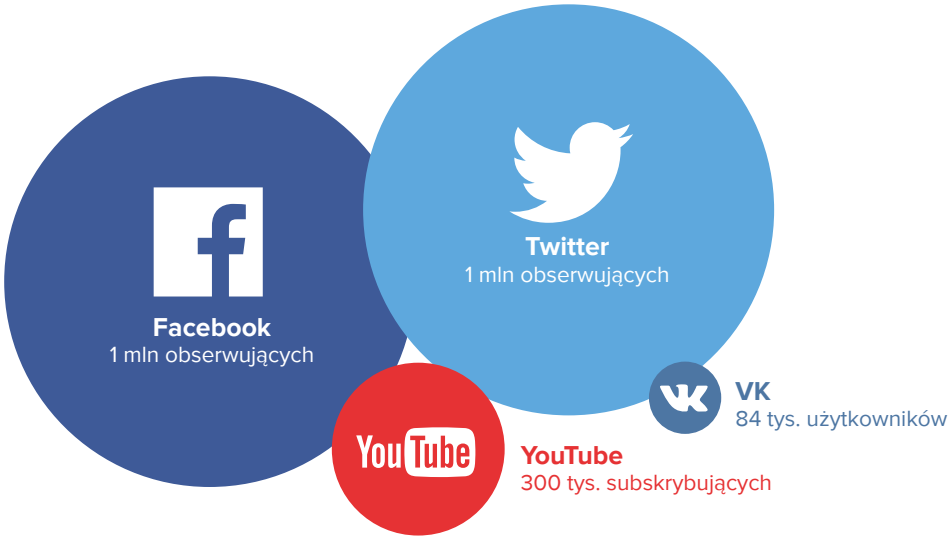
15 marca 2018 r. firma BANDAI NAMCO Entertainment wraz ze studiem CD PROJEKT RED ujawniła, że Geralt z Rivii wystąpi gościnnie w grze SOULCALIBUR VI. *Wiedźmin* jest jedną z grywalnych postaci wojowników, a jego wizerunek pojawił się na okładce gry. W marcu 2018 r. ukazał się jubileuszowy, 300. numer 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*.

Źródło: naTemat.pl

W listopadzie 2018 r. z okazji stulecia odzyskania niepodległości przez Polskę, *Wiedźmin*, jako jeden z reprezentantów nowoczesnej Polski znalazł się w spocie „100 years of awesomeness" wyświetlanym na banerze reklamowym budynku NASDAQ. Redakcja naTemat.pl oprócz *Wiedźmina* zaprosiła do uczestnictwie w spocie m.in Lecha Wałęsę, Roberta Lewandowskiego i Aleksandra Dobę.

10 grudnia została opublikowana informacja o współpracy studia CD PROJEKT RED z firmą Capcom. Geralt z Rivii wystąpił gościnnie się w grze Monster Hunter: World – dodatkowa zawartość inspirowana grą *Wiedźmin 3: Dziki Gon* ukazała się 8 lutego 2019 r. na konsolach PlayStation 4 i Xbox One. Wydana zostanie w formie darmowej aktualizacji do gry.

Schemat 8 Liczba użytkowników i subskrybentów profili *Wiedźmina* – dane na 2 lutego 2019 r.



Już po zakończeniu okresu sprawozdawczego, w lutym 2019 r. studio CD PROJEKT RED uzyskało w plebiscycie Steam Awards tytuł Best Developer, a gra *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, mimo upływu blisko 4 lat od premiery, otrzymała kolejną nagrodę – w kategorii Best Environment.

Źródło: Steam

Segment GOG.com

Przedmiot i model prowadzonej działalności

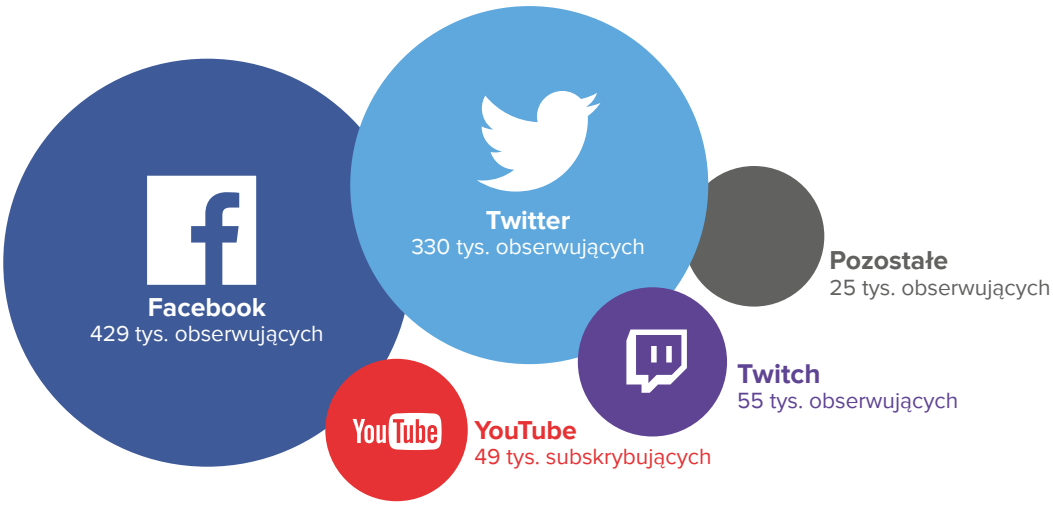
Platforma GOG.com została uruchomiona we wrześniu 2008 r. Jej pierwotną misją była rewitalizacja najbardziej kultowych gier PC i oferowanie ich klientom z całego świata, ze szczególnym naciskiem na kraje anglojęzyczne, tj. Stany Zjednoczone, Kanadę, Wielką Brytanię i Australię. Obecnie serwis dostępny jest w wersji angielskiej, francuskiej, niemieckiej, rosyjskiej, 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 gier. 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. Technologia GOG Galaxy odpowiada również za funkcjonalności sieciowe *GWINTA*, 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* oraz grę *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*. W ramach konsorcjum GOG sp. z o.o. odpowiada za sprzedaż na komputery PC realizowaną w ramach *GWINTA* oraz za szeroko rozumianą infrastrukturę techniczną i 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 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.

Schemat 9 Liczba użytkowników i subskrybentów profili GOG.com – dane na 15 lutego 2019 r.



Podstawowe produkty

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania w serwisie GOG.com dostępnych jest blisko 2700 tytułów od ponad 600 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 jakiejkolwiek 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), *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* oraz *The Witcher Adventure Game*. Ponadto dzięki 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 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 (w tym partnera chińskiego).

Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe

Nowe gry w katalogu GOG.com

W 2018 r. katalog gier dostępnych na GOG.com 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, znalazła się przede wszystkim *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* będąca wynikiem pracy konsorcjum złożonego z CD PROJEKT RED i GOG.com oraz tytuły takie jak m.in. Project Warlock, Frostpunk, Pillars of Eternity 2, Moonlighter, Return of the Obra Din, czy Beholder 2. Oferta gier klasycznych powiększyła się z kolei o takie kultowe tytuły jak: Indiana Jones and the Infernal Machine (GOG exclusive), Star Wars Episode I Racer (GOG exclusive), Escape from Monkey Island (GOG exclusive), czy Flashback. Ponadto do oferty GOG.com po raz pierwszy wprowadzono gry z gatunku Visual Novels oraz Hidden Object Games.

W marcu 2019 r. na GOG.com na czasową wyłączność pojawiła się klasyczna produkcja Blizzard Entertainment – Diablo. W najbliższym czasie, na platformie ukażą się również dwie części gry Warcraft – Warcraft: Orcs & Humans oraz Warcraft II.

Aktywizacja sprzedaży

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

Najważniejszym wydarzeniem pod kątem wsparcia sprzedaży w pierwszym półroczu 2018 r. była Wielka Letnia Wyprzedaż (Summer Sale), która objęła ponad 1300 gier i w dużej mierze bazowała na zaangażowaniu użytkowników. W maju odbyła się również akcja May the 4th czyli światowy dzień Gwiezdnych Wojen. GOG zaoferował tego dnia promocję gier Star Wars połączoną z premierą Star Wars: Episode I Racer, dostępną wyłącznie na GOG.com.

Miesiącem o największym natężeniu akcji wspierających sprzedaż był listopad. GOG.com oprócz corocznej wyprzedaży z okazji Black Friday i Cyber Monday przeprowadził akcję towarzyszącą 100. rocznicy odzyskania niepodległości przez Polskę – Made in Poland. Promocja obejmowała produkcje deweloperów z Polski i odniosła duży sukces marketingowy – temat został podjęty nie tylko w polskich mediach, ale także na łamach największych tytułów branżowych na całym świecie – m.in. PC Gamer, Kotaku, GameInformer, czy GameStar.

Na koniec 2018 r. uruchomiona została 3-tygodniowa Zimowa Wyprzedaż, która obejmowała ponad 2000 produktów w ofercie GOG.com. Na czas promocji po raz kolejny uruchomiony został również GOG Connect, który umożliwiał darmowe pobranie na GOG.com tytułów które posiadało się już na koncie Steam.

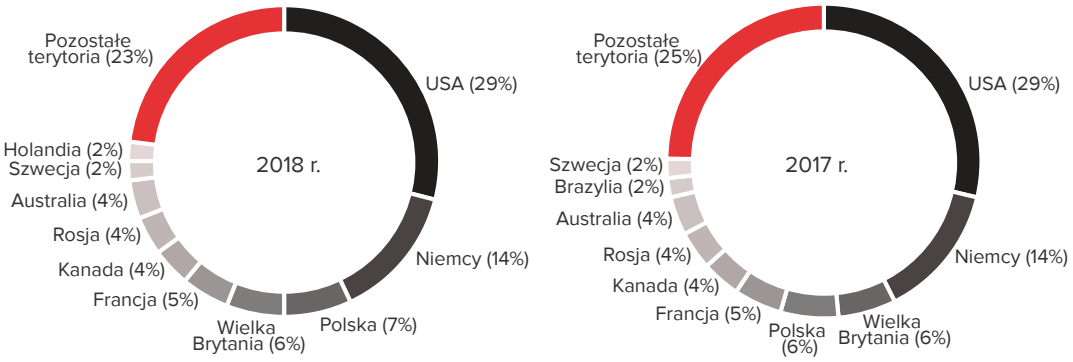
10. urodziny GOG.com

W październiku 2018 r. GOG.com obchodził 10. urodziny. Oprócz licznych promocji dla użytkowników wprowadzono szereg modyfikacji samej platformy. Zmieniony został design strony głównej, kart produktów oraz katalogu. Powstała również dedykowana strona na 10. urodziny (gog.com/10years), która przedstawia historię platformy oraz za pośrednictwem której można było głosować na pierwszą w historii GOG.com darmową grę.

Kluczowi odbiorcy i dostawcy

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 17 Sprzedaż towarów i produktów w GOG.com w 2017 r. i 2018 r. – struktura terytorialna



Rozkład terytorialny sprzedaży w 2018 r. jest zbliżony do jej struktury w 2017 r. W 2018 r. największy udział w sprzedaży GOG.com stanowili gracze pochodzący ze Stanów Zjednoczonych (29%). Na kolejnych miejscach znalazły się: Niemcy (14%), Polska (7% – wzrost o 1 p.p.) i Wielka Brytania (6%).

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

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. Ostatecznie jednak, na skutek nieuzyskania przez sprzedającą jednostkę budżetową, wymaganej zgody Prokuratorii Generalnej Rzeczypospolitej Polskiej na zawarcie umowy przyrzeczonej do transakcji ostatecznie nie doszło. Po dacie bilansowej CD PROJEKT otrzymał zwrot wpłaconego wcześniej zadatku.

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 ściśle związane z grą *Cyberpunk 2077*. Od strony formalnej przejęcie SNT nastąpiło w formie nabycia przedsiębiorstwa od spółki Strange New Things sp. z o.o. 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 wspólników 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.

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 udostępnia nowej spółce m.in. prawo do wykorzystywania posiadanego IP oraz dostęp do

zaplecza twórczego i biznesowego studia CD PROJEKT RED. Nowo utworzona spółka realizuje nieogłoszony jeszcze projekt na urządzenia mobilne.

1 października 2018 roku Spółka otrzymała wezwanie do zapłaty od pełnomocników reprezentujących Pana Andrzeja Sapkowskiego, autora książek o *Wiedźmin*ie. Z treści wezwania wynika, że autor oczekuje zapłaty dodatkowego wynagrodzenia ponadto określone w umowach zawartych pomiędzy nim a Spółką. Treść przedmiotowego wezwania Spółka załączyła do opublikowanego w związku z tym zdarzeniem raportu bieżącego (RB 15/2018).

W ocenie Spółki żądania są bezpodstawne zarówno co do zasady, jak i wysokości. Spółka stoi na stanowisku, iż w sposób ważny i zgodny z obowiązującymi przepisami, nabyła prawa do utworów Pana Andrzeja Sapkowskiego, m.in. w zakresie niezbędnym do wykorzystania ich w ramach tworzonych przez Spółkę gier, regulując uzgodnione w umowach wynagrodzenia.

Wolą Spółki jest utrzymywanie dobrych relacji z autorem dzieł, które stały się inspiracją dla twórczości zespołu Studia CD PROJEKT RED. W związku z tym, Zarząd Spółki dołoży szczególnych starań w celu polubownego rozwiązania sprawy, jednakże rozwiązanie takie winno szanować wcześniej uzgodnione intencje stron i zawarte umowy.

W dniu 31 grudnia 2018 roku Spółka sfinalizowała zakup nieruchomości położonej przy ul. Jagiellońskiej 76, tj. w bezpośrednim sąsiedztwie dotychczasowej siedziby Spółki. Zamknięcie transakcji było efektem podpisanej 12 lipca 2018 roku umowy przedwstępnej. Poza samą działką w skład nieruchomości wchodzi siedmiokondygnacyjny budynek biurowy oraz budynki gospodarcze. Docelowo po przeprowadzeniu prac adaptacyjno-remontowych nieruchomość ma zapewnić dodatkową przestrzeń twórczą w związku z dynamicznym rozwojem Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Zdarzenia po dacie bilansu

W dniu 14 stycznia 2019 r. w ramach Grupy Kapitałowej powołano nową spółkę działającą pod firmą CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. CD PROJEKT S.A. objęła w tym podmiocie 100% udziałów. Celem działalności nowego podmiotu jest sprzedaż online produktów związanych z grami wideo wyprodukowanymi przez CD PROJEKT RED.

13 marca 2019 r., w XX edycji rankingu Pulsu Biznesu – Giełdowa Spółka Roku – CD PROJEKT czwarty raz z kolei zwyciężył w kategorii głównej. Spółka zajęła pierwsze miejsce również w kategorii Perspektywy rozwoju, a także zajęła drugie miejsce w kategorii Kompetencje Zarządu oraz trzecie miejsce podium w kategorii Innowacyjność produktów i usług. Ranking, podobnie jak w poprzednich edycjach, powstał na podstawie badania ankietowego, w którym wzięło udział ok. 100 specjalistów rynku kapitałowego.

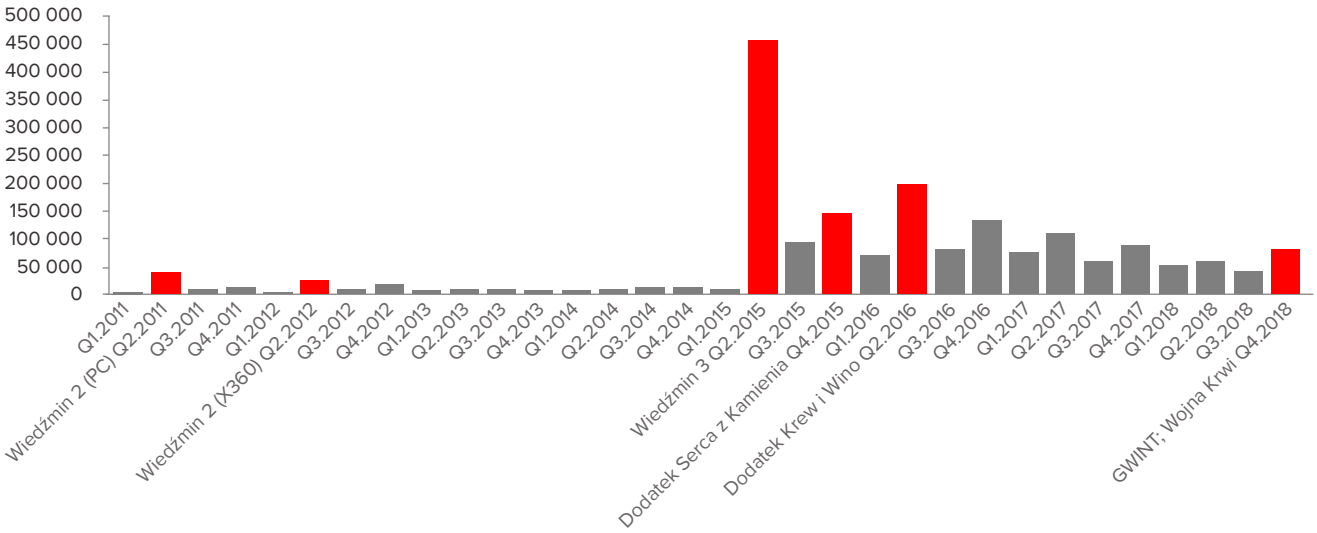
Informacje dotyczące sezonowości lub cykliczności działalności

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.

Operowana obecnie gra *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* rozwijana jest w modelu gra jako serwis, w którym skala produkcji, ponoszone nakłady oraz wolumen przychodów są uzależnione od popularności serwisu.

Wykres 18 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.

Znaczny wpływ na poziom sprzedaży może mieć również katalog produktów wprowadzonych do oferty serwisu w danym okresie.

W ujęciu historycznym – 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.

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 realizowanych produkcji wymaga umiejętności efektywnego zarządzania zespołami, produkcją i działalnością wydawniczą w ramach biura w Warszawie oraz biur w Krakowie, Wrocławiu, Berlinie, Los Angeles, Szanghaju i Tokio. 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 niniejszego Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i CD PROJEKT S.A. za 2018 r.

W perspektywie pierwszego 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, a także rozwijać nowe inicjatywy w ramach spółek Spokko i CD PROJEKT RED STORE. 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: 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 realizowanej przez Spółkę produkcji – *Cyberpunk 2077* i kolejnych projektów. Dotychczasowe entuzjastyczne przyjęcie nowego tytułu studia przez graczy i ekspertów branżowych może świadczyć 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 może mieć również popularność i skuteczna animacja gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. Po premierze tytułu w czwartym kwartale 2018 r. cały zespół skupia się obecnie na dostarczeniu graczom nowej zawartości, zestawów kart i atrakcyjnych dodatków oraz regularnych wydarzeń wewnątrz gry, które będą wzmacniały zainteresowanie graczy tym tytułem.

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 będzie umożliwiać prowadzenie równoległej produkcji poszczególnych projektów i wyrównanie planu wydawniczego w kolejnych okresach. Zmiana działalności na model wydawniczy oparty o dwie funkcjonujące równolegle marki i kilka równocześnie realizowanych projektów potencjalnie pozwoli na optymalizację produkcyjną i finansową, zwiększenie częstotliwości premier i łącznej wysokości przychodów oraz dalszą dywersyfikację ryzyk, zaś przed twórcami zatrudnionymi w Spółce otworzy więcej możliwości samorealizacji zawodowej.

GOG.com

W segmencie GOG.com elementem wspierającym utrzymanie dotychczasowego wysokiego wskaźnika wzrostu sprzedaży jest rosnąca w ostatnich latach skłonność konsumentów do dokonywania zakupów gier bezpośrednio przez internet.

Istotne dla dalszego rozwoju platformy GOG.com jest również pozyskiwanie kolejnych, premierowych produktów. Spółka GOG sp. z o.o. aktywnie prowadzi rozmowy z czołowymi międzynarodowymi producentami i wydawcami gier komputerowych, stale poszerzając grono dostawców oraz oferowanych produktów. Kolejne premiery nowych gier na GOG.com każdorazowo wpływają na wzrost aktywności użytkowników i idący za tym wzrost sprzedaży. Wzrost działalności GOG 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., osiągany jest ciągły wzrost liczby użytkowników serwisu.

Od kwietnia 2017 r. GOG.com oferuje klientom zaktualizowaną wersję technologii GOG Galaxy, pozwalającą m.in. na rozgrywkę online w trybie multiplayer. Posiadanie tej technologii umożliwia zwiększenie w ofercie GOG.com liczby tytułów wymagających funkcjonalności sieciowej. 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. Aplikacja GOG Galaxy jest stale rozwijana o nowe funkcjonalności mające lepiej spełniać oczekiwania graczy i deweloperów.

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*.

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.

Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju

Zarówno w odniesieniu do produkcji gier, cyfrowej dystrybucji oraz prac nad technologią GOG Galaxy – realizacja prac rozwojowych, prowadzenie ciągłych poszukiwań nowych rozwiązań i badanie ich efektywności oraz możliwości wykorzystania są wpisane w specyfikę i bieżącą działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Innowacyjny charakter produktów Spółki został potwierdzony 19 czerwca 2018 r., gdy Minister Przedsiębiorczości i Technologii nadał CD PROJEKT S.A. status centrum badawczo-rozwojowego (CBR). Dzięki statusowi CBR, Spółka będzie miała możliwość aktywnego i efektywnego korzystania z krajowych programów wsparcia działalności B+R.

Nieprzerwanie od 2008 r. studio CD PROJEKT RED prowadzi prace nad autorskim silnikiem o nazwie REDengine. Jego celem jest tworzenie najbardziej zaawansowanych graficznie i złożonych fabularnie gier RPG na PC i konsole stacjonarne. Od 2013 r. silnik wspiera budowanie gier rozgrywających się w otwartym świecie (ang. open-world games), a od 2015 r. obsługuje również możliwość rozbudowywania produktów o rozszerzenia i dodatki. To właśnie dzięki tej technologii seria gier *Wiedźmin* stała się benchmarkiem możliwości współczesnych platform growych.

Aktualnie studio rozwija czwartą iterację REDengine, między innymi kontynuując w 2018 r. realizację czterech technologii w ramach projektów dofinansowanych w Programie GameInn (Program Operacyjny Inteligentny Rozwój):

City Creation – kompleksowa technologia służąca do kreacji „żywego", grywalnego w czasie rzeczywistym, miasta o wielkiej skali, która bazuje na zasadach, sztucznej inteligencji i automatyzacji oraz uwzględnia opracowanie innowacyjnych procesów i narzędzi wspierających tworzenie najwyższej jakości gier z otwartym światem.

Animation Excellence – kompleksowa technologia umożliwiająca znaczny wzrost jakości i produktywności skomplikowanych animacji ciała i twarzy na potrzeby gier RPG z otwartym światem, uwzględniająca również innowacyjne rozwiązania procesowe i unikalny zestaw dedykowanych narzędzi.

Cinematic Feel – kompleksowa technologia umożliwiająca dostarczanie unikalnej, filmowej jakości w grach RPG z otwartym światem, uwzględniająca również innowacyjne rozwiązania procesowe i unikalny zestaw dedykowanych narzędzi.

Seamless Multiplayer – kompleksowa technologia umożliwiająca tworzenie unikalnej rozgrywki dla wielu graczy, uwzględniająca wyszukiwanie przeciwników, zarządzanie sesją, replikację obiektów oraz wsparcie różnorodnych trybów rozgrywki razem z unikalnym zestawem dedykowanych narzędzi.

Osiągnięcie pożądanego stopnia innowacyjności w poszczególnych projektach uzależnione jest od uzyskania pozytywnych wyników w każdym z zadań zaplanowanych w ich ramach. W 2018 roku studio z powodzeniem zrealizowało prace rozwojowe dotyczące optymalizacji rozwiązań nie tylko pod kątem samych technologii, ale również ich wdrożenia w kolejnych produkcjach.

Osiągnięte w 2018 roku wyniki prac nad nowymi technologiami zostaną rozpowszechnione dopiero po zakończeniu realizacji projektów przez wzgląd na charakter prowadzonych prac oraz plany ich wdrożenia w kolejnych produkcjach studia. Niemniej jednak, można stwierdzić, że uzyskane w 2018 roku wyniki znacząco przybliżają studio do osiągnięcia zakładanych celów projektów oraz stanowią nową wiedzę w zakresie badań i rozwoju technologii wykorzystywanych w produkcjach gier.

Powyższe projekty, realizowane nieprzerwanie od początku 2017 roku, dotyczą innowacyjnych rozwiązań, które pozytywnie wpłyną na zwiększenie konkurencyjności przyszłych tytułów AAA Spółki na rynku globalnym, a pierwszym przejawem ich komercjalizacji będzie gra *Cyberpunk 2077*. Efekty postępu prac rozwojowych nad najnowszym produktem, grywalne demo gry Cyberpunk 20177, Spółka zaprezentowała ograniczonemu gronu odbiorców podczas branżowych targów E3 w Los Angeles (czerwiec 2018) oraz gamescom w Kolonii (sierpień 2018), a następnie upubliczniła zapis z pokazu gry na swojej stronie cyberpunk.net (sierpień 2018).

Równolegle w Grupie pracują trzy zespoły deweloperskie rozwijające nowe linie produktowe w ramach posiadanych franczyz.

Przez cały 2018 rok połączone zespoły CD PROJEKT RED i GOG kontynuowały prace nad projektami *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* oraz *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*. *GWINT*, będący istotną innowacją produktową dla Grupy, wymagał opracowania szeregu nowych rozwiązań dla gry wieloosobowej, szeroko rozumianych funkcjonalności sieciowych i serwerowych, mechanik złożonej i wielowarstwowej gry karcianej, projektu operowanego w modelu free2play z obsługą transakcji wewnątrz gry. Prace rozwojowe nad grą osiągnęły istotny kamień milowy w październiku 2018, gdy *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* osiągnął fazę Full Release. Prace nad dalszym rozwojem produktu będą kontynuowane w roku 2019. Równolegle do prac nad projektem *GWINT* Spółka realizowała drugi projekt – grę *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*. Projekt ten początkowo miał być rozszerzeniem dostępnym dla graczy *GWINTA*, niemniej jednak finalnie podjęto decyzje o wydzieleniu go, dalszej realizacji prac rozwojowych z nim związanych oraz komercjalizacji w postaci osobnego projektu. Produkcja ukończona została w czwartym kwartale 2018 roku a gra wydana została wyłącznie w modelu cyfrowym na komputery PC (platformy GOG.com oraz Steam), a także na konsole Xbox One oraz PS4.

Drugim zespołem jest grupa deweloperów zebrana w spółce Spokko, pracująca nad kolejnym innowacyjnym w skali grupy nieujawnionym projektem.

Dodatkowo w 2018 roku Spółka dokonała akwizycji wrocławskiego studia Strange New Things, którego zespół z wieloletnim doświadczeniem w produkcji gier multiplayer znacząco wsparł prace Studia CD PROJEKT RED w tym zakresie.

Z kolei w spółce GOG, w ramach projektów dofinansowanych przez Program GameInn, kontynuowane były prace w zakresie stworzenia innowacyjnej cross-platformowej technologii umożliwiającej dystrybucję oraz grę w niedostępnym dotychczas trybie dla każdego systemu operacyjnego, modeli konsol, czy telefonu komórkowego.

Najważniejsze korzyści, jakie można przedstawić w kontekście rezultatów projektu to:

- stworzenie uniwersalnego systemu umożliwiającego komunikację lokalnego klienta (gry uruchamianej na komputerze/konsoli użytkownika) z architekturą sieciową wspólną dla każdej platformy, na którą gra została zaimplementowana,
- stworzenie infrastruktury sieciowej (chmury) zdolnej zapewnić funkcjonalności gry dla wielu osób naraz przy zachowaniu niezawodności i szybkiej realizacji zapytań,
- zapewnienie synchronizacji między kontami użytkownika na wielu platformach.

Dodatkowo spółka GOG w 2018 roku zakończyła rozpoczęte w 2017 roku prace rozwojowe związane ze stworzeniem rozbudowanej warstwy społecznościowej platformy cyfrowej dystrybucji. Efektem zakończonych prac było opracowanie innowacyjnego w jej działalności i autorskiego rozwiązania typu „user community" dostosowanego do głównego narzędzia sprzedażowego Spółki, czyli strony www.GOG.com. Rozwiązanie to umożliwia użytkownikowi funkcjonowanie w społeczności innych graczy-użytkowników, między innymi dzielenie się z kręgiem swoich przyjaciół dokonaniami i aktywnościami na platformie oraz w grach wykorzystujących oprogramowanie typu client community.

Projekt miał na celu ulepszenie produktu jakim jest portal sprzedażowy www.GOG.com poprzez wyposażenie go w moduł aktywizujący użytkowników, jak również pozwalający na śledzenie tendencji rynkowych wśród użytkowników, co w założeniu ma pozwolić Spółce na sprawniejsze reagowanie na potrzeby rynku użytkowników i zdobycie wiedzy o ich preferencjach. W ten sposób projekt przyczyni się do rozwoju biznesu GOGa.

W 2018 r. przedstawiciele CD PROJEKT S.A. przewodzili Stowarzyszeniu Polskie Gry (SPG), które zrzesza największych i najbardziej rozpoznawalnych producentów gier wideo w Polsce. Głównym celem Stowarzyszenia jest wspieranie rozwoju i podnoszenie konkurencyjności krajowego sektora gier wideo na arenie międzynarodowej. W swojej działalności SPG współpracuje z przedstawicielami administracji publicznej, przedsiębiorcami, organizacjami non-profit, a jako członek Europejskiej Federacji Producentów Gier [ang. European Game Developers Federation] również z innymi stowarzyszeniami branżowymi. W 2018 roku w ramach SPG spółka była zaangażowana w takie działania, jak:

- Uruchomienie trzeciego konkursu Programu Sektorowego GameINN,
- Wsparcie procesu wprowadzenia ulgi kulturowej dla gier wideo w Polsce,
- Udział w konsultacjach publicznych mających na celu wprowadzenie objaśnień do ulgi podatkowej IP BOX,
- Wydanie stanowiska branży w tematach lootboxów, Copyright Directive, dodania uzależnienia od gier wideo do listy chorób psychicznych oraz e-Prywatności,
- Współtworzenie strategii EGDFu na lata 2020-2030..

Umowy znaczące[13]

W okresie objętym sprawozdaniem, CD PROJEKT zawarł dwie istotne umowy na dystrybucję gry *Cyberpunk 2077*. W dniu 3 października 2018 r. raportem bieżącym nr 17/2018 Spółka poinformowała o zawarciu umowy z Warner Bros. Home Entertainment Inc. dotyczącej dystrybucji pudełkowej wersji gry na terenie Stanów Zjednoczonych, Kanady i Meksyku. W dniu 16 października 2018 r. raportem bieżącym nr 20/2018 Spółka poinformowała o zawarciu umowy z BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S. na dystrybucję pudełkowej wersji gry w 24 krajach Europy.

Umowy precyzują wzajemne zobowiązania stron, podstawowe warunki i zasady prowadzenia dystrybucji oraz określają zobowiązania partnerów dystrybucyjnych w zakresie prowadzenia kampanii marketingowej, w tym minimalne nakłady na kampanię marketingową gry *Cyberpunk 2077*.

Wynagrodzenie Spółki z tytułu każdej z wymienionych powyżej umów wyliczane będzie na podstawie sumy przychodów partnera dystrybucyjnego pomniejszonych o uzgodnione opłaty dystrybucyjne, koszty i rezerwy związane z dystrybucją i promocją gry. Rozliczenia pomiędzy stronami następować będą kwartalnie na podstawie raportów sprzedaży sporządzanych przez dystrybutorów.

Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT na bieżąco monitoruje i prowadzi ocenę ryzyk oraz podejmuje działania mające na celu zminimalizowanie ich wpływu na sytuację finansową i majątkową Grupy Kapitałowej. Grupa jest narażona na ryzyka charakterystyczne dla podmiotów prowadzących działalność gospodarczą w Polsce oraz w ramach realizowanego eksportu produktów i działalności spółek zależnych (w tym podmiotów zagranicznych) również w innych krajach. Realizacja innowacyjnych projektów o wysokiej złożoności wymagających w wielu procesach szeregu iteracji aby osiągnąć oczekiwany efekt wiąże się z wyższym niż standardowo ryzykiem prowadzonej działalności. Wraz z każdym ukończonym projektem Grupa nabiera większego doświadczenia wydawniczego i produkcyjnego, udoskonala praktyki w zakresie zarządzania projektami, monitorowania postępów i eliminacji potencjalnych ryzyk.

Ryzyko związane z odbiorcami

W segmencie CD PROJEKT RED bezpośrednimi odbiorcami CD PROJEKT S.A. są głównie dystrybutorzy i wydawcy, którzy nabywają fizyczne produkty lub licencje na wydawanie i dystrybucję produktów Spółki. Skuteczne pozyskiwanie odbiorców na oferowane tytuły uzależnione jest od wielu czynników (wpływa na to m.in. atrakcyjność samego produktu, plany wydawnicze

13 Kryterium uznania umów za znaczące stanowi szacowana wartość zobowiązań z nich wynikających, które przekroczyć mogą 10% sumy skonsolidowanych aktywów Grupy Kapitałowej.

potencjalnych odbiorców, upodobania konsumentów w poszczególnych krajach). CD PROJEKT S.A. dokłada starań, aby produkcje studia były każdorazowo na najwyższym możliwym poziomie, co przekłada się na atrakcyjność tych produktów dla ostatecznych konsumentów i jednocześnie ogranicza potencjalne ryzyko wycofania się licencjobiorców i dystrybutorów ze współpracy.

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

Ryzyko utraty znaczących dostawców

W segmencie CD PROJEKT RED Spółka pozyskuje od podmiotów zewnętrznych elementy składowe w procesie produkcji gier takie jak m.in.: systemy fizyki, systemy audio oraz inne specjalistyczne aplikacje i programy komputerowe używane do produkcji gier. Na rynku dostępnych jest relatywnie wiele rozwiązań, które mogą być wykorzystane w procesie produkcji gier. Spółka monitoruje rynek dostępnych rozwiązań i w razie konieczności mogą zostać podjęte działania mające na celu zmianę nabywanych elementów składowych lub narzędzi używanych w procesie produkcji. Działalność GOG sp. z o.o. opiera się na współpracy z twórcami, producentami oraz wydawcami gier i filmów, od których Spółka nabywa prawa do ich sprzedaży detalicznej przez Internet. Spółka stara się minimalizować potencjalne ryzyko utraty dostawców poprzez utrzymywanie dobrych relacji handlowych a także dywersyfikację źródeł dostaw i ciągłe działania mające na celu pozyskanie nowych dostawców oferowanych produktów.

Ryzyko związane z błędem infrastruktury technicznej, wycieku lub utraty danych

Działalność Grupy jest uzależniona od prawidłowego funkcjonowania systemów informatycznych, komputerów i serwerów. W wyniku awarii lub błędów infrastruktury technicznej mogą nastąpić przerwy w jej działaniu uniemożliwiające prowadzenie bieżącej działalności Grupy czy funkcjonowanie internetowych serwisów Grupy. Ponadto przechowywanie i przetwarzanie danych narażone jest na ryzyko ich kradzieży lub wycieku. Ewentualna awaria systemów lub dostęp do danych przez osoby nieuprawnione może skutkować utratą lub ujawnieniem danych, obniżeniem przychodów ze sprzedaży, koniecznością poniesienia nieprzewidzianych kosztów lub kar. Dodatkowo Grupa może zostać narażona na utratę reputacji i w konsekwencji zaufania. Dla zapewnienia ciągłości prawidłowego funkcjonowania infrastruktury technicznej i zminimalizowania związanego z tym ryzyka, Grupa wdrożyła szereg zabezpieczeń i systemów zapewniających stały dostęp prądu elektrycznego głównej serwerowni (system UPS oraz własny zewnętrzny agregat prądotwórczy). Główna serwerownia wyposażona jest w automatyczny system gaśniczy. W odniesieniu do kluczowych danych wykonywane są automatycznie kopie bezpieczeństwa na urządzeniach znajdujących się w innej strefie ogniowej. Szereg kluczowych

procesów realizowanych jest z wykorzystaniem rozwiązań redundantnych, tj. takich, które w przypadku uszkodzenia elementu podstawowego powodują przejęcie jego funkcji przez element zapasowy, dzięki czemu mimo awarii system w dalszym ciągu pracuje poprawnie. Grupa dba o zapewnienie prawidłowego utrzymania i modernizacji systemów informatycznych niezbędnych do jej właściwego funkcjonowania. Na bieżąco monitorowane są i wprowadzane nowe aktualizacje oraz rozwiązania technologiczne usprawniające działanie serwerów i systemów, niemniej jednak mimo podejmowanych przez Grupę działań nie ma możliwości całkowitego wyeliminowania ryzyka awarii sprzętowej, wycieku lub utraty danych.

Ryzyko związane z przetwarzaniem danych osobowych

Warunki przetwarzania danych osobowych regulują generalne przepisy dotyczące ochrony danych osobowych, w tym także Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO), które stosuje się w pełni od 25 maja 2018 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wdrożyła nowe rozwiązania prawne, organizacyjne i techniczne w celu zapewnienia bezpieczeństwa przetwarzanych danych osobowych i pełnej zgodności z nową regulacją. W razie gdyby stosowane obecnie lub wdrażane na przyszłość rozwiązania z zakresu ochrony danych okazały się nieskuteczne, może dojść do ujawnienia, zmiany bądź utraty danych, czy to na skutek awarii systemów, błędu ludzkiego czy nieuprawnionego działania osób trzecich. Naruszenie przepisów o ochronie danych osobowych może wiązać się z nałożeniem kar finansowych przez organ nadzorczy, jak również utratą reputacji i zaufania klientów. Od 25 maja 2018 r., ewentualne konsekwencje naruszenia przepisów stały się poważniejsze, ze względu na znaczne podwyższenie górnej granicy kar pieniężnych oraz rozszerzenie katalogu uprawnień naprawczych, którymi dysponują organy nadzorcze. Zastosowanie takich środków może wpłynąć negatywnie na sytuację finansową spółek Grupy Kapitałowej, jak również ich bieżącą i przyszłą działalność. Spółki z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w zakresie przetwarzania danych osobowych korzystają zarówno ze wsparcia wewnętrznych struktur, jak i usług podmiotów zewnętrznych. Pomimo wprowadzenia sformalizowanych procedur w tym zakresie, nie da się całkowicie wyeliminować potencjalnego ryzyka dla ochrony danych wynikających z bieżącej działalności.

Ryzyko błędnego oszacowania nakładów i przyszłej sprzedaży

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

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

Wraz z rozpoczęciem produkcji gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* Grupa CD PROJEKT rozszerzyła swoją działalność o darmowe gry online z opcjonalnymi mikropłatnościami (Free to Play – F2P). *GWINT* to gra karciana, dostępna w trybie rozgrywki wieloosobowej. Model

biznesowy i cykl życia gier F2P jest inny niż w przypadku produkowanych dotychczas przez CD PROJEKT RED gier RPG. Spółka jest na etapie zdobywania doświadczenia w produkcji, rozwoju i marketingu „gier typu serwis" opartych o opcjonalne mikropłatności. Gra *GWINT* jest operowana między innymi na nowym dla Grupy rynku chińskim cechującym się w wielu obszarach specyfiką odmienną od rynków, na których dotychczas były dostępne produkty Grupy. Współpraca w tym projekcie z firmą GAEA – doświadczonym chińskim partnerem – powinna zmniejszyć ekspozycję Spółki na ryzyko związane z nowym rynkiem i nowym modelem biznesowym. Ewentualny brak sukcesu rynkowego nowego dla Grupy produktu może się przełożyć na gorsze od oczekiwanych wyniki finansowe – zarówno w odniesieniu do segmentu CD PROJEKT RED, jak i segmentu GOG.com współpracujących nad projektem *GWINT* w ramach utworzonego konsorcjum.

Ryzyko opóźnień w produkcji gier

Opóźniające się premiery gier wideo są zjawiskiem występującym w branży. Produkcja gier wideo jest złożonym, iteracyjnym i kosztownym procesem opartym z jednej strony na pracy twórczej i artystycznej, a z drugiej na ciągłym rozwoju i doskonaleniu warstwy technologicznej. Powoduje to, że istnieje ryzyko błędnego oszacowania harmonogramu prac nad konkretnym tytułem, ryzyko wystąpienia problemów technicznych związanych z warstwą programistyczną (np. niespełnianie przez grę wymogów jakościowych, problemy z poprawnym działaniem gry) lub brak bądź niedostateczny poziom finansowania. W odniesieniu do produktów nabywanych przez GOG sp. z o.o. spółka nie ma wpływu na opóźnienia produkcji po stronie dostawców. W odniesieniu do produkcji własnych realizowanych przez CD PROJEKT S.A. Spółka aktywnie zarządza harmonogramem prac, starając się minimalizować ryzyko potencjalnych opóźnień. Dążąc do dalszego poprawienia efektywności prac deweloperskich, zaimplementowano ustandaryzowany i częściowo zautomatyzowany system zarządzania produkcją, wprowadzając przy tym wysokie standardy szczegółowej i ścisłej kontroli nad zakresem i przebiegiem realizacji prac.

Ryzyko związane z certyfikacją

Produkcja gier na platformy „zamknięte" (np. konsole czy urządzenia z systemem iOS), a także wydawanie gier na rynkach dla których przepisy prawa wprowadzają wymóg uzyskania stosownej certyfikacji (np. Chiny) wymaga bezpośredniej współpracy z podmiotem dokonującym certyfikacji polegającej m. in. na konieczności przejścia przez proces weryfikacji gry (względnie jej kolejnej wersji lub dodatkowych materiałów do niej) przed wprowadzeniem danego produktu na rynek. Istnieje ryzyko rozwiązania współpracy z właścicielem platformy, opóźnienia, nieuzyskania lub utraty uzyskanej certyfikacji produktu, co może mieć wpływ na wysokość przychodów ze sprzedaży. CD PROJEKT S.A. przywiązuje dużą wagę do wywiązywania się z umów z właścicielami platform i wymogów technicznych oraz formalnych stawianych grom, a jakość wytwarzanych produktów jest jednym z priorytetów realizowanej produkcji.

Ryzyko związane z prawami własności intelektualnej

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

Spółki Grupy nabywają majątkowe prawa autorskie do utworów, m.in. w procesie produkcji gier wideo, na podstawie umów zawieranych z autorami, pracownikami, współpracownikami oraz zewnętrznymi dostawcami. Pomimo wprowadzenia stosownych postanowień do umów

przeniesienia praw autorskich nie można wykluczyć sytuacji, w której prawa zostały przeniesione nieskutecznie, nabyte od osoby nieuprawnionej lub nieumyślnie naruszone. Dodatkowym zagrożeniem w zakresie praw autorskich są obowiązujące w poszczególnych jurysdykcjach zróżnicowane przepisy mające na celu ochronę interesów twórców. Grupa Kapitałowa stara się stale analizować i dopasowywać zawierane umowy do bieżącej sytuacji prawnej w celu minimalizacji opisanych powyżej zagrożeń.

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

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

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

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

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

Ryzyko związane z dostępnością specjalistów

Działalność spółek z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT oraz ich perspektywy rozwoju są w dużej mierze zależne od dostępności, wiedzy, doświadczenia, talentu i motywacji osób zatrudnionych. Ze względu na to, że branża gier wideo w Polsce rozwija się dynamicznie dopiero od kilkunastu lat, polskie uczelnie i szkoły zawodowe nie dostarczają na rynek pracy wystarczającej liczby absolwentów o kompetencjach w dziedzinie produkcji gier wideo. Działalność spółek Grupy oraz ich plany rozwojowe wymagają prowadzenia stałej rekrutacji nowych pracowników zarówno z Polski, jak i zagranicy. Niemożliwość zatrudnienia najwyższej klasy specjalistów lub utrata zatrudnionych już i doświadczonych osób może mieć wpływ na jakość lub terminy realizacji prowadzonych projektów a w konsekwencji na wyniki finansowe Grupy Kapitałowej

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

Ryzyko utraty płynności i ryzyko kredytowe

W ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT realizacja planów rocznych, w tym planów dotyczących bieżącej płynności, weryfikowana i omawiana jest w cyklach miesięcznych. W celu ograniczenia ryzyka niewypłacalności nabywców, prowadzony jest stały monitoring spływu należności, a windykacja trudnych należności zlecana jest zewnętrznym, wyspecjalizowanym podmiotom. W ramach prowadzonej działalności występują przypadki koncentracji największych odbiorców, do których sprzedaż przekracza 10% łącznych przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Jednocześnie dzięki działalności segmentu GOG.com w roku 2018 nieco ponad jedna trzecia skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy pochodziła bezpośrednio ze sprzedaży detalicznej na rzecz graczy – ostatecznych odbiorców produktów i serwisów Grupy. Grupa aktywnie zarządza pozostałymi dostępnymi składnikami majątku obrotowego, monitorując poziom gotówki oraz zadłużenia finansowego w relacji do kapitałów własnych oraz bieżących i planowanych wyników finansowych a także przyszłych planów inwestycyjnych. Na datę niniejszego sprawozdania Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie posiada zadłużenia z tytułu kredytów ani pożyczek i dysponuje wolnymi zasobami finansowymi w formie gotówki. Posiadane nadwyżki gotówkowe są lokowane w bankach współpracujących z Grupą lub w instrumentach finansowych niskiego ryzyka (z zachowaniem zasady dywersyfikacji otwieranych lokat i inwestycji). Zarządzanie płynnością w ramach Grupy ma w możliwie najwyższym stopniu zabezpieczyć płynność wymaganą do regulowania bieżących zobowiązań oraz bezpieczną realizację prowadzonych projektów produkcji gier i planów wydawniczych.

Ryzyko związane z umowami kredytowymi oraz ryzyko stopy procentowej

W 2018 roku żadna ze spółek Grupy nie posiadała zadłużenia z tytułu kredytów bankowych, zewnętrznych pożyczek czy obligacji. W Grupie funkcjonuje kilka umów leasingowych dotyczących użytkowanych środków transportu o łącznej wartości istotnie niższej od dodatniego salda środków pieniężnych i lokat.

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

Ryzyko związane z poręczeniami

Zawarte przez spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT wybrane umowy mogą łączyć się z istnieniem poręczeń. Istnienie poręczeń może potencjalnie spowodować konieczność pokrycia przez poręczycieli na zasadach odpowiedzialności solidarnej z dłużnikiem zobowiązań zaciągniętych przez inny podmiot będący stroną danej umowy. Szczegółowe informacje w zakresie istniejących poręczeń udzielonych przez podmioty z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT zawarte są w

sekcji „Zobowiązania warunkowe z tytułu udzielonych gwarancji i poręczeń" Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2018.

Testy na utratę wartości aktywów

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

Ryzyko umocnienia kursu PLN w stosunku do USD i EUR

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

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

Przychody GOG sp. z o.o. generowane są w 13 walutach w tym w największym stopniu w USD oraz, w mniejszym w EUR, PLN, GBP,, RUB, CAD, AUD i innych podczas gdy koszty ponoszone są głównie w USD oraz w PLN. W związku z tym osłabienie się kursu walut w których GOG uzyskuje przychody ze sprzedaży w stosunku do USD lub PLN, jest dla Grupy Kapitałowej CD PROJEKT zjawiskiem niepożądanym, powodującym zmniejszenie przychodów i wyniku realizowanego przez GOG sp. z o.o.

Ryzyko związane ze zmianami ogólnej sytuacji makroekonomicznej

Kondycja gospodarki światowej, w tym skutki światowych kryzysów politycznych czy ekonomicznych wpływają na działalność, sytuację finansową i wyniki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Negatywna sytuacja makroekonomiczna lub polityczna może powodować utrudnienia w dostępie do finansowania, zachowawcze postawy konsumentów lub pojawienie się ograniczeń możliwości sprzedaży w konsekwencji wprowadzonych sankcji ekonomicznych. Spółki Grupy Kapitałowej starają się monitorować wpływ sytuacji globalnej na rynki, na których operują i w miarę możliwości maksymalnie dostosowywać prowadzoną działalność do zmieniającej się sytuacji.

Ryzyko związane z rozwojem nowych technologii

W segmencie elektronicznej rozrywki, w którym działa Grupa Kapitałowa CD PROJEKT, ma miejsce dynamiczny rozwój stosowanych technologii i rozwiązań informatycznych. Duże tempo rozwoju produktów powoduje konieczność szybkiego dostosowania się do zmian poprzez ciągłe opracowywanie nowoczesnych rozwiązań i oferowanie coraz bardziej zaawansowanych produktów. Zmiany technologiczne mogą mieć również wpływ na metody dostarczania gier konsumentom, a także na platformy systemowe, na których gra się w gry wideo. Od 2008 r. studio CD PROJEKT RED prowadzi stałe prace nad własnym silnikiem o nazwie

REDengine, który ma umożliwiać produkcję najlepszych, rozbudowanych gier z gatunku RPG na komputery PC i bieżące generacje konsol. Jego kolejne iteracje wzbogacały go m.in. o możliwość budowania nieliniowych historii, sprawne zarządzanie rozszerzeniami czy optymalizowały jego pracę. Aktualnie studio pracuje nad czwartą wersją REDengine, której celem jest dalsze przesunięcie granicy możliwości współczesnych gier AAA. Przynależność do grupy deweloperów produkujących gry na najnowsze platformy sprzętowe stała się dużą przewagą Spółki w świetle wyników sprzedaży gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, ale może się wiązać z potencjalnym ryzykiem wynikającym z przywiązania do zamkniętych technologii w dynamicznie zmieniającym się środowisku. Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT starają się monitorować zmiany technologii mogące mieć wpływ na prowadzoną działalność i na bieżąco adaptować strategię do pojawiających się zmian technologicznych, które wpływają na proces produkcji lub dystrybucji gier.

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

Częste zmiany przepisów prawa, różne lub zmieniające się jego interpretacje, zarówno w Polsce, jak i poza jej granicami, stanowią potencjalne zagrożenie i przyczyniają się do zwiększenia niepewności związanej z prowadzeniem działalności gospodarczej. Dotyczy to m.in. uregulowań i interpretacji przepisów podatkowych, uregulowań dotyczących prawa handlowego, ochrony własności intelektualnej oraz przepisów prawa pracy czy dotyczących rynku kapitałowego. Każda zmiana przepisów lub ich interpretacji może zmierzać w kierunku powodującym wystąpienie negatywnych skutków dla działalności Grupy – spowodować ryzyko obciążenia karami administracyjnymi, ryzyko odszkodowawcze, wzrost kosztów działalności Grupy Kapitałowej wpływający na jej wyniki finansowe oraz powodować trudności w ocenie skutków przyszłych zdarzeń czy decyzji. Zmiany przepisów prawa mogą mieć wpływ na otoczenie prawne działalności gospodarczej, w tym także Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Wejście w życie nowych regulacji prawnych może wiązać się między innymi z problematyką związaną z wykładnią prawa i jego stosowaniem, a także z niejednolitą linią interpretacyjną.

W ostatnim czasie szczególnie intensywnym zmianom podlega prawo podatkowe w Polsce. Ustawodawca podatkowy nakłada na podatników nowe obowiązki sprawozdawcze, wprowadza szereg ograniczeń w m.in. zaliczalności wybranych kategorii wydatków do kosztów uzyskania przychodów, równocześnie udostępniając rozwiązania w postaci ulg podatkowych pozwalających na efektywne obniżenie zobowiązań podatkowych. Korzystanie przez spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT ze wspomnianych ulg podatkowych wymaga wypracowania wewnętrznych standardów ich dokumentowania i rozliczania które mogą potencjalnie zostać zakwestionowane przez organy administracji skarbowej.

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

Istotne znaczenie dla działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT może mieć Dyrektywa w sprawie praw autorskich na jednolitym rynku cyfrowym, nad którą zaawansowane prace prowadzą obecnie organy Unii Europejskiej. Obecny projekt Dyrektywy nakłada nowe obowiązki na nabywców praw autorskich, platformy internetowe, a także przyznaje twórcom nowe uprawnienia. Ostateczny tekst Dyrektywy, data jej wejścia w życie oraz sposób jej implementacji w poszczególnych krajach nie są jeszcze znane. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT monitoruje postęp prac nad Dyrektywą w celu podjęcia odpowiednich kroków prawnych i organizacyjnych w przypadku jej uchwalenia.

W celu zminimalizowania ryzyka związanego z istotnymi zmianami regulacji prawnych dotyczących prowadzonej działalności, w ramach Grupy funkcjonują niezależne piony prawne dedykowane do poszczególnych segmentów działalności. Wdrażane są na bieżąco wewnętrzne procedury mające na celu usystematyzowanie procesów wewnętrznych i zabezpieczenie właściwego sposobu realizacji obowiązków prawnych.

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

Ryzyko związane z dotacjami

Spółki Grupy korzystają z dotacji wspierających realizowane projekty inwestycyjne i rozwojowe. Korzystanie z tej formy dofinansowania może wiązać się między innymi z ryzykiem zakwestionowania poprawności sporządzonej dokumentacji, zasadności uzyskanych dofinansowań czy sporządzonych kalkulacji i rozliczeń zarówno w trakcie realizacji projektów, jak i przez wiele lat od ich zakończenia. Spółka stara się dochowywać najwyższej staranności przy procesach związanych z uzyskaniem dofinansowania, zatrudnia dedykowanych, wewnętrznych specjalistów do sporządzania wymaganej dokumentacji i obsługi procesów związanych z dotacjami, a w złożonych kwestiach posiłkuje się pomocą zewnętrznych profesjonalnych doradców.

Ryzyko związane z działaniami konkurentów

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

Ryzyko związane z sytuacją na GPW / próbami manipulacji

Ceny akcji CD PROJEKT S.A. notowanych na warszawskiej Giełdzie Papierów Wartościowych w sposób naturalny podlegają wahaniom. Zmiany cen akcji mogą wynikać z czynników zarówno zależnych, jak i niezależnych od Grupy, takich jak np. sytuacja finansowa Grupy, perspektywy rozwoju, czy też ogólna koniunktura na rynku kapitałowym. Na poziom cen akcji CD PROJEKT może mieć wpływ również rozpowszechnianie przez osoby trzecie nierzetelnych informacji oraz pogłosek, które wprowadzają lub mogą wprowadzać w błąd co do sytuacji Grupy lub prowadzonej w jej ramach działalności (manipulacja). CD PROJEKT dokłada wszelkich starań, aby umożliwić inwestorom równy dostęp do wiarygodnych informacji dotyczących Spółki za pośrednictwem raportów bieżących i okresowych, poprzez publikację najważniejszych informacji

na stronie internetowej spółki www.cdprojekt.com, aktywność na dedykowanym relacjom inwestorskich profilu Twitter @CDProjektRED_IR, cykliczne spotkania z inwestorami i analitykami rynku czy prowadzenie bieżącej komunikacji w formie dedykowanego forum inwestorskiego, dostępnego na oficjalnej stronie internetowej Spółki.

Ryzyko utraty reputacji

DDobra reputacja Spółki i jej podmiotów zależnych może pozytywnie wpływać na skłonność konsumentów do nabywania produktów i usług Grupy, perspektywy rozwoju oraz możliwość pozyskania nowych i utrzymania obecnych pracowników, współpracowników, podwykonawców i kontrahentów a także nastawienie szerokiego otoczenia i interesariuszy Spółki i Grupy. W wyniku zdarzeń, zarówno zależnych, jak i niezależnych od Grupy, istnieje ryzyko utraty reputacji, które może w sposób negatywny oddziaływać na Spółkę lub jej podmioty zależne, a w konsekwencji na kondycję finansową Grupy. Zarząd wierzy, iż działanie oparte na zasadzie fair play, uczciwe traktowanie osób zatrudnionych, graczy i partnerów biznesowych, ciągła, otwarta i szczera komunikacja z konsumentami, a także koncentracja na jakości oferowanych produktów i usług są podstawą długofalowej budowy reputacji Grupy.

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

Wyniki finansowe Grupy CD PROJEKT

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

Opis i ocena czynników oraz nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności Grupy CD PROJEKT w 2018 r.

Największy wpływ na wyniki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w analizowanym okresie sprawozdawczym miała sprzedaż gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami *Krew i Wino* oraz *Serca z Kamienia* – sprzedawanych zarówno osobno, jak i w zestawie w ramach Edycji Gry Roku (Game Of The Year). Znaczący udział w przychodach Grupy miały również *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*, której finalna odsłona została udostępniona graczom w październiku 2018 r., oraz samodzielna, jednoosobowa gra role-playing – *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*.

Od strony produkcyjnej najistotniejsze zrealizowane w 2018 r. nakłady dotyczyły projektów *Cyberpunk 2077*, *GWINT* oraz *Wojna Krwi*.

Z końcem października 2017 r. miało miejsce transgraniczne połączenie spółek zależnych od CD PROJEKT S.A., tj. GOG Poland sp. z o.o. oraz GOG Ltd. Efekty tego połączenia widoczne w roku 2018 w odniesieniu do rozliczeń projektu *GWINT* w ramach konsorcjum oraz do prezentowanych wyników w stosunku do okresów poprzednich zostały szczegółowo przedstawione w dalszej części niniejszego komentarza.

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

Wybrane dane ze skonsolidowanego rachunku zysków i strat

Tabela 5 Wybrane dane ze skonsolidowanego rachunku zysków i strat (w tys. zł)

	Nota	01.01.2018-31.12.2018	01.01.2017-31.12.2017*
Przychody ze sprzedaży		**362 901**	**463 184**
Przychody ze sprzedaży produktów	1	235 919	346 841
Przychody ze sprzedaży usług	1	108	98
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	1	126 874	116 245
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów		**106 254**	**82 174**
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	2	12 692	1 273
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	2	93 562	80 901
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży		**256 647**	**381 010**
Pozostałe przychody operacyjne	1,3	2 480	4 607
Koszty sprzedaży	2	107 183	110 673
Koszty ogólnego zarządu	2	36 602	32 228
Pozostałe koszty operacyjne	3	3 134	2 797
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instrumentów finansowych		184	1 021
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej		**112 392**	**240 940**
Przychody finansowe	1,4	10 771	10 856
Koszty finansowe	4	130	4 391
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem		**123 033**	**247 405**
Podatek dochodowy	5	13 699	47 135
Zysk/(strata) netto		**109 334**	**200 270**
Zysk/(strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu		109 334	200 270
Zysk/(strata) netto na jedną akcję (w zł)			
Podstawowy za okres obrotowy	7	1,14	2,08
Rozwodniony za okres obrotowy	7	1,09	2,01

dane przekształcone

Omówienie skonsolidowanego rachunku zysków i strat Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Suma Przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 2018 r. wyniosła 362 901 tys. zł i była niższa o 21,7% w stosunku do wartości z okresu porównawczego.

W omawianym okresie sprawozdawczym plan wydawniczy Grupy nie przewidywał premier nowych tytułów kategorii AAA, tym samym osiągnięte przychody i wyniki były głównie zasługą wydanych wcześniej produktów – *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (wraz z dodatkami *Serca z Kamienia*, *Krew i Wino*) oraz komercjalizacji nowych projektów o mniejszej skali – *GWINT* i *Wojna Krwi*. Skonsolidowane Przychody ze sprzedaży produktów własnych wyniosły w analizowanym roku 235 919 tys. zł i miały największy udział (65,0%) 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 platformy. Wygenerowana w ramach tej pozycji kwota 126 874 tys. zł stanowiła 35,0% całkowitej sumy Przychodów ze sprzedaży Grupy i była wyższa w stosunku do roku porównawczego o 9,1%. Do wzrostu poziomu sprzedaży towarów w segmencie GOG.com przyczyniły się działania polegające na stałym 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, 2018 r. był najlepszym rokiem w historii serwisu GOG.com.

Bezpośrednio towarzyszące sprzedaży Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów wyniosły w ujęciu skonsolidowanym 106 254 tys. zł i były wyższe o 29,3% w stosunku do wartości wykazanej w okresie porównawczym. Wzrost kosztu własnego sprzedaży Grupy wynikał z:

- zwiększenia udziału Kosztów sprzedanych towarów i materiałów w przychodach Grupy spowodowanego głównie wzrostem sprzedaży towarów pochodzących od zewnętrznych dostawców segmentu GOG.com;
- rozpoznawanych od czwartego kwartału 2018 r. w Kosztach wytworzenia sprzedanych produktów i usług nakładów poniesionych przez Spółki z Grupy na wytworzenie gier *GWINT* oraz *Wojna Krwi*. Stanowi to różnicę w stosunku do okresu porównawczego, którego skonsolidowany wynik wolny był od rozliczonych we wcześniejszych okresach kosztów prac związanych z wydanymi uprzednio tytułami studia CD PROJEKT RED.

Zgodnie z przyjętą przez Grupę polityką rachunkowości nakłady na prace rozwojowe związane z grą *GWINT* rachunkowo rozliczane będą liniowo, w okresie 3 lat od ukończenia pełnej wersji projektu. W odniesieniu do gry *Wojna Krwi* poniesione nakłady ujmowane są w kosztach począwszy od ukończenia produkcji i premiery produkcji w oparciu o spodziewany rozkład przyszłych przychodów estymowany przez Spółke na podstawie danych historycncyh. W okresie sprawozdawczym ujęto w Kosztach wytworzenia sprzedanych produktów 40% nakładów poniesionych na wytworzenie gry *Wojna Krwi*.

Grupa CD PROJEKT wygenerowała w analizowanym okresie Zysk brutto na sprzedaży w wysokości 256 647 tys. zł, wypracowując rentowność brutto (udział Zysku brutto na sprzedaży w Przychodach ze sprzedaży) na poziomie 70,7%.

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 czynności podejmowane przez studio CD PROJEKT RED (65,1%), w tym w szczególności akcje marketingowe realizowane w ramach

projektów *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* i *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* oraz działania związane z rozpoczęciem kampanii promującej grę *Cyberpunk 2077*. W segmencie GOG.com (37,5%) koszty sprzedaży były głównie efektem:

- wynikającej z udziału w Konsorcjum proporcjonalnej części wydatków na promocję gier *GWINT* oraz *Wojna Krwi*,
- działań marketingowych dotyczących serwisu GOG.com,
- kosztów transakcyjnych związanych z obsługą sprzedaży realizowanej za pośrednictwem cyfrowej platformy dystrybucji.

W ramach Kosztów sprzedaży Grupa CD PROJEKT rozpoznaje również stosowną część kosztów oraz rezerw na koszty wynagrodzeń uzależnionych od wyniku, a także koszty innych usług obcych związanych z aktywizacją sprzedaży. Łączna wartość Kosztów sprzedaży Grupy w bieżącym roku wyniosła 107 183 tys. zł i uległa zmniejszeniu o 3,2% w stosunku do wartości z 2017 r.

Głównym składnikiem Kosztów ogólnego zarządu Grupy CD PROJEKT w analizowanym okresie 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. Wyższy o 13,6% poziom Kosztów ogólnego zarządu w 2018 r. w stosunku do wartości wykazanej w roku poprzedzającym wynikał głównie ze stałego wzrostu zatrudnienia oraz skali działalności obu segmentów Grupy. Łączna wartość Kosztów ogólnego zarządu za 2018 rok wyniosła 36 602 tys. zł.

Nadwyżka Przychodów finansowych nad Kosztami finansowymi wzrosła w stosunku do okresu porównawczego o 64,6% i osiągnęła w 2018 r. wartość 10 641 tys. zł. Było to w największej mierze efektem redukcji poziomu ujemnych różnic kursowych w analizowanym okresie, a także nieco wyższej łącznej kwoty odsetek uzyskanych z tytułu zrealizowanych depozytów bankowych.

Efektywna stawka podatku dochodowego wykazana w rachunku zysków i strat za rok 2018 wyniosła 11,1% podczas gdy w roku 2017 wartość ta wynosiła 19,1%. Różnica wynika w największej mierze z uwzględnienia w bieżącym roku ulgi na działalność badawczo-rozwojową związanej z pracami w ramach projektów *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* oraz *Wojna Krwi Wiedźmińskie Opowieści* - zarówno na poziomie kalkulacji bieżącego podatku dochodowego, jak i w ramach kalkulacji podatku odroczonego.

Skonsolidowany Zysk netto Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2018 r. wyniósł 109 334 tys. zł, zaś rentowność netto Grupy (stosunek Zysku netto po opodatkowaniu do łącznych Przychodów ze sprzedaży) za okres sprawozdawczy wyniosła 30,1%.

Wykazane w roku 2018 w stosunku do roku poprzedniego niższe Przychody ze sprzedaży Grupy przekładające się automatycznie na poziom skonsolidowanego zysku netto Grupy, są naturalną konsekwencją upływu kolejnego, czwartego roku od premiery, generującej dla Spółki największą wartość przychodów gry *Wiedźmin 3*: Dziki Gon. Nowe produkty - *GWINT* oraz wprowadzona do sprzedaży pod koniec 2018 roku gra *Wojna Krwi* - łącznie w nieznacznym stopniu dołożyły się do zysku netto Grupy w bieżącym okresie. Jednocześnie koszty segmentu CD PROJEKT RED na poziomie operacyjnym obciążone były kosztami związanymi z niewydanym jeszcze i realizowanym w okresie sprawozdawczym największym projektem w historii Grupy - grą *Cyberpunk 2077* i jej kampanią promocyjną rozpoczętą w czerwcu 2018 r.

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

Tabela 6 Podział przychodów ze sprzedaży, poszczególnych kategorii kosztów oraz wyniki w rozbiciu na poszczególne segmenty działalności (w tys. zł)

	CD PROJEKT RED	GOG.com	Wyłączenia konsolidacyjne	Ogółem
Przychody ze sprzedaży	**227 830**	**144 317**	**(9 246)**	**362 901**
Przychody ze sprzedaży produktów	220 641	12 782	2 496	235 919
Przychody ze sprzedaży usług	4 409	15	(4 316)	108
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	2 780	131 520	(7 426)	126 874
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	**13 752**	**98 766**	**(6 264)**	**106 254**
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	11 132	2 896	(1 336)	12 692
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	2 620	95 870	(4 928)	93 562
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	**214 078**	**45 551**	**(2 982)**	**256 647**
Pozostałe przychody operacyjne	3 442	428	(1 390)	2 480
Koszty sprzedaży	69 750	40 185	(2 752)	107 183
Koszty ogólnego zarządu	30 794	6 035	(227)	36 602
Pozostałe koszty operacyjne	3 628	896	(1 390)	3 134
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instrumentów finansowych	171	13	-	184
Zys/(strata) na działalności operacyjnej	**113 519**	**(1 124)**	**(3)**	**112 392**
Przychody finansowe	10 887	427	(543)	10 771
Koszty finansowe	104	569	(543)	130
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	**124 302**	**(1 266)**	**(3)**	**123 033**
Podatek dochodowy	14 995	(1 296)	-	13 699
Zysk/(strata) netto	**109 307**	**30**	**(3)**	**109 334**
Zysk/(strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu	109 307	30	(3)	109 334

Omówienie rachunku zysków i strat w podziale na segmenty działalności

Największy wpływ na przychody i wyniki netto segmentu CD PROJEKT RED w 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*. Trwające przez ok. 6 miesięcy analizowanego okresu prace związane z optymalizacją gry w ramach projektu Homecoming wymusiły ograniczenie akwizycji jej użytkowników, przyczyniając się do redukcji poziomu monetyzacji tytułu aż do momentu publikacji jego finalnej wersji w październiku 2018 r. W tym samym momencie premierę miała również gra *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* – w pierwszej kolejności na platformie GOG.com, a kilka tygodni później na platformie Steam i konsolach (PlayStation 4 i Xbox One). W ramach pozostałej działalności segmentu GOG.com na uwagę zasługuje uzyskana w 2018 roku historycznie najwyższa roczna 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, tj. 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 spółka GOG Ltd. nie wchodziła w skład konsorcjum realizującego projekt *GWINT*, które składało się pierwotnie z podmiotów CD PROJEKT S.A. oraz GOG Poland Sp. z o.o. Tym samym przed wspomnianym 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, 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 rozpoznawane w kosztach 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 spółek GOG Ltd. oraz GOG Poland Sp. z o.o. całość wpływów ze sprzedaży detalicznej realizowanej w projekcie *GWINT* rozpoznawana jest jako przychód ze sprzedaży produktów w ramach konsorcjum i ujawniana w uzgodnionych proporcjach przez każdego z uczestników konsorcjum – CD PROJEKT S.A. i GOG Sp. z o.o. Tym samym, w stosunku do stanu przed połączeniem, łączna wartość ujawnianych przychodów oraz marży na sprzedaży segmentu GOG.com w ramach projektu *GWINT*, uległa zmniejszeniu, zaś wartość przychodów i marży na sprzedaży segmentu CD PROJEKT RED wzrosła. Jednocześnie wszystkie transakcje pomiędzy segmentami oraz podmiotami powiązanymi podlegają eliminacji na poziomie wyłączeń konsolidacyjnych, w związku z czym opisane powyżej konsekwencje połączenia spółek i włączenia działalności dotychczas realizowanej przez GOG Ltd. do konsorcjum projektu *GWINT*, nie wpływają na łączny poziom przychodów czy marży na sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Rok 2018 jest pierwszym rocznym okresem sprawozdawczym po zrealizowaniu połączenia spółek GOG Poland Sp. z o.o. oraz GOG Ltd.

Na wykazaną wartość przychodów oraz Zysku brutto na sprzedaży obu segmentów Grupy wpływ miała również sytuacja na rynku walutowym. Średnia dziennych kursów zamknięcia USD/PLN za 2018 r. wyniosła 3,61, natomiast dla roku ubiegłego była to wartość 3,78. Biorąc pod uwagę, że 95,6% sprzedaży Grupy Kapitałowej w 2018 r. stanowił eksport rozliczany głównie w USD, umocnienie złotówki spowodowało, że (odnosząc się do średnich kursów USD/PLN wskazanych powyżej) statystycznie z każdego dolara uzyskanego w procesie sprzedaży, ujawniony

przychód w 2018 r. był aż o 16 groszy (to jest o 4,3%) niższy niż w analogicznym okresie roku ubiegłego. NIekorzystna zmiana relacji walutowych miała wpływ przede wszystkim na wyniki segmentu GOG.com cechującego się niższą rentownością modelu biznesowego w porównaniu do segmentu CD PROJEKT RED.

W zakresie kosztów działalności operacyjnej zarówno segment CD PROJEKT RED, jak i GOG.com wykazały w analizowanym okresie sprawozdawczym Koszty sprzedaży porównywalne w stosunku do poziomu z roku 2017. Istotnym wydarzeniem wpływającym na poziom Kosztów sprzedaży segmentu CD PROJEKT RED w bieżącym okresie było rozpoczęcie kampanii promocyjnej gry *Cyberpunk 2077,* w tym między innymi przygotowanie materiałów na konferencję Xbox, udział w targach E3 w Los Angeles oraz gamescom w Kolonii. Wykazane koszty sprzedaży obu segmentów zawierały również koszty działań marketingowych i promocyjnych związanych z projektem *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* oraz wydaniem gry *Wojna Krwi* Wiedźmińskie opowieści. Koszty sprzedaży segmentu GOG.com zawierały ponadto koszty transakcyjne, wynikające z realizowanej sprzedaży, w mniejszym stopniu wydatki na obsługę i optymalizację platformy dystrybucji cyfrowej, a także przedsięwzięcia o charakterze promocyjnym, zmierzające do poprawy jej pozycji konkurencyjnej na rynku oraz w świadomości graczy.

W obszarze Kosztów ogólnego zarządu segment GOG.com odnotował koszty porównywalne w stosunku do roku ubiegłego, zaś poziom Kosztów ogólnego zarządu segmentu CD PROJEKT RED wzrósł o 4 311 tys. zł to jest o 16,3% w konsekwencji wzrostu zatrudnienia i stałego zwiększania skali działania studia CD PROJEKT RED.

Ukończenie prac rozwojowych i premiera gier *GWINT* oraz *Wojna Krwi* realizowanych wspólnie przez CD PROJEKT RED oraz GOG.com skutkowała zastosowaniem ulgi na działalność badawczo-rozwojową w każdym z segmentów. W przypadku segmentu GOG.com, ze względu na wykazaną stratę podatkową, ulga uwzględniona została w ramach kalkulacji podatku odroczonego, zaś w przypadku segmentu CD PROJEKT RED, zarówno w ramach kalkulacji wysokości bieżącego podatku dochodowego jak i podatku odroczonego, co pozytywnie przełożyło się na poziom wyniku netto segmentów i Grupy.

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

Tabela 7 Wybrane dane z rachunku zysków i strat CD PROJEKT S.A.

	Nota	01.01.2018-31.12.2018	01.01.2017-31.12.2017*
Przychody ze sprzedaży		**225 232**	**328 235**
Przychody ze sprzedaży produktów	1	220 641	319 481
Przychody ze sprzedaży usług	1	1 811	2 168
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	1	2 780	6 586
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów		**13 753**	**9 011**
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	3	11 133	2 608
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	3	2 620	6 403
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży		**211 479**	**319 224**
Pozostałe przychody operacyjne	1; 4	3 450	5 078
Koszty sprzedaży	3	69 929	75 714
Koszty ogólnego zarządu	3	28 035	23 359
Pozostałe koszty operacyjne	4	3 634	3 636
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości		171	1 032
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej		**113 502**	**222 625**
Przychody finansowe	1; 5	10 897	10 789
Koszty finansowe	5	104	4 070
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem		**124 295**	**229 344**
Podatek dochodowy	6	14 844	44 731
Zysk/(strata) netto		**109 451**	**184 613**
Zysk/(strata) netto na jedną akcję (w zł)			
Podstawowy za okres obrotowy	8	1,14	1,92
Rozwodniony za okres obrotowy	8	1,09	1,85

dane przekształcone

Omówienie rachunku zysków i strat CD PROJEKT S.A.

CD PROJEKT S.A. jest spółką dominującą Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i jednocześnie największym podmiotem w ramach Grupy. Tym samym komentarz do Rachunku wyników Grupy, z wyłączeniem informacji dotyczących bezpośrednio segmentu GOG.com oraz wpływu rachunku zysków i strat podmiotu zależnego CD PROJEKT Inc. obejmuje w większości działalność i wyniki CD PROJEKT S.A. W roku 2018 wartość Przychodów ze sprzedaży CD PROJEKT S.A. wyniosła 225 232 tys. zł i była niższa o 31,4% od Przychodów ze sprzedaży Spółki w analogicznym okresie roku ubiegłego. Wynik netto Spółki za rok 2018 wyniósł 109 451 tys. zł i odpowiadał 59,3% wyniku uzyskanego w roku 2017. Rentowność netto Emitenta w roku 2018 wyniosła 48,6%, tj. nieco mniej niż w roku ubiegłym, gdy wskaźnik ten ukształtował się na poziomie 56,2%.

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

Tabela 8 Wybrane dane ze skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej (w tys. zł)

	Nota	31.12.2018	31.12.2017*
AKTYWA TRWAŁE		**388 309**	**255 535**
Rzeczowe aktywa trwałe	11	19 241	18 832
Aktywa niematerialne	12	50 210	46 209
Nakłady na prace rozwojowe	12	242 816	143 130
Nieruchomości inwestycyjne	14	9 553	-
Prawo wieczystego użytkowania gruntu	15	3 478	-
Wartość firmy	12,13	56 438	46 417
Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nieobjętych konsolidacją	16	3 683	452
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	5	2 320	-
Pozostałe należności długoterminowe	17	570	495
AKTYWA OBROTOWE		**738 529**	**725 978**
Zapasy	18	258	323
Aktywa trwałe przeznaczone do sprzedaży	19	49	-
Należności handlowe	21	37 008	46 261
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego		1 611	-
Pozostałe należności	22	19 231	17 582
Rozliczenia międzyokresowe	23	21 502	14 296
Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych	24	103 878	66 987
Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	41	554 992	580 529
AKTYWA RAZEM		**1 126 838**	**981 513**

**dane przekształcone*

	Nota	31.12.2018	31.12.2017
KAPITAŁ WŁASNY		**1 002 864**	**882 899**
Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej		1 002 864	882 899
Kapitał zakładowy	25	96 120	96 120
Kapitał zapasowy	27	739 724	549 335
Pozostałe kapitały	27	26 145	15 212
Różnice kursowe z przeliczenia		1 012	118
Niepodzielony wynik finansowy	28	30 529	21 844
Wynik finansowy bieżącego okresu		109 334	200 270
Kapitał akcjonariuszy niekontrolujących	29	-	-
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE		**6 691**	**4 130**
Pozostałe zobowiązania finansowe	31,37	163	148
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	5	-	1 878
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	38	6 338	2 023
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	39	190	81
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE		**117 283**	**94 484**
Pozostałe zobowiązania finansowe	31,37	246	190
Zobowiązania handlowe	33	49 914	37 374
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego		-	3 457
Pozostałe zobowiązania	34,35	40 388	6 770
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	38	3 569	3 052
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	39	2	1
Pozostałe rezerwy	40	23 164	43 640
PASYWA RAZEM		**1 126 838**	**981 513**

*dane przekształcone

Omówienie skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Aktywa

Na koniec 2018 r. wartość Rzeczowych aktywów trwałych Grupy wyniosła 19 241 tys. zł i nie uległa istotnej zmianie w stosunku do stanu na koniec roku 2017. Główne składniki Rzeczowych aktywów trwałych stanowiły nakłady adaptacyjne w pomieszczeniach wykorzystywanych przez spółki Grupy do prowadzenia bieżącej działalności – pozycja Budynki i budowle w kwocie 9 662 tys. zł. Kolejną istotną składową były Maszyny i urządzenia w kwocie 7 102 tys. zł, w ramach których rozpoznawane są między innymi komputery, serwery i inne urządzenia elektroniczne wykorzystywane w działalności Grupy i procesie produkcji gier, w tym wyposażenie należącego do Spółki CD PROJEKT S.A. studia motion capture.

Najistotniejsze pozycje ujęte w ramach Aktywów niematerialnych, wynoszących na dzień 31 grudnia 2018 r. 50 210 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 bilansowej netto 5 109 tys. zł. W odniesieniu do stanu na koniec 2017 roku, łączna wartość Aktywów niematerialnych Grupy wzrosła w omawianym okresie o 4 001 tys. zł (8,7%), co było głównie konsekwencją zrealizowanego przez CD PROJEKT S.A. w 2018 roku nabycia praw majątkowych oraz zakupu oprogramowania komputerowego wynikającego ze wzrostu zatrudnienia w Grupie.

Wartość nakładów na tworzone przez Grupę produkty prezentowana jest w Aktywach trwałych w pozycji Nakłady na prace rozwojowe. Jej saldo wynosiło na koniec analizowanego okresu 242 816 tys. zł i odpowiadało przede wszystkim niesfinalizowanym dotąd projektom studia CD PROJEKT RED, z których największy to *Cyberpunk 2077*. W obszarze zakończonych a nie rozliczonych jeszcze w pełni kosztowo produkcji, na wyżej wymienioną kwotę złożyły się udostępnione graczom w październiku 2018 r. *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* oraz *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*. Wartość Nakładów na prace rozwojowe Grupy uległa zwiększeniu, w stosunku do stanu na koniec okresu porównawczego, o 99 686 tys. zł, co było w największej mierze konsekwencją realizowanych prac deweloperskich, stałego wzrostu zespołu twórców, jak również skali produkcji w związku z wytężonymi pracami nad grą *Cyberpunk 2077* przed targami branżowymi E3 i gamescom, na których gra była po raz pierwszy prezentowana przedstawicielom mediów i partnerom biznesowym. Na wzrost nakładów na prace rozwojowe w okresie sprawozdawczym wpłynęła również realizacja prac w ramach projektu Homecoming dla *GWINTA* oraz działania zmierzające do wydania Wojny Krwi. Wartość prac rozwojowych rozliczonych w czwartym kwartale 2018 r. w kosztach wytworzenia sprzedanych produktów dotyczących produktów ukończonych w okresie sprawozdawczym – to jest *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* oraz *Wojna Krwi: Wiedźmińskie opowieści* – wyniosła 11 867 tys. zł.

Kolejną 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 sp. z o.o. sp. k. zlokalizowanego we Wrocławiu studia deweloperskiego.

W konsekwencji nabycia z końcem roku 2018 r. bezpośrednio sąsiadującej z obecną siedzibą Spółki nieruchomości zlokalizowanej przy ul. Jagiellońskiej 76 w Warszawie, w ramach Aktywów Trwałych Grupy wykazane zostały pozycje: Nieruchomości inwestycyjne (9 553 tys. zł) oraz Prawo wieczystego użytkowania gruntu (3 478 tys. zł).

W drugiej połowie 2018 r. CD PROJEKT S.A. objęła większościowe pakiety udziałów w nowo powstałych w ramach Grupy Kapitałowej spółkach Spokko Sp. z o. o. (75%) oraz CD PROJEKT RED STORE Sp. z o. o. (100%), co było główną przyczyną zwiększenia wartości pozycji Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nieobjętych konsolidacją.

W ramach Aktywów obrotowych skonsolidowane Należności handlowe wynosiły na koniec 2018 r. 37 008 tys. zł, a największy udział w wykazanym saldzie tej pozycji miał segment CD PROJEKT RED. Studio CD PROJEKT RED posiadało na koniec analizowanego okresu 31 714 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 dniu bilansowym raportów licencyjnych za okres czwartego kwartału 2018 r. Łączna wartość Należności handlowych Grupy uległa w ciągu okresu sprawozdawczego zmniejszeniu o 9 253 tys. zł (20,0%), co wynika przede wszystkim ze zmiany struktury sprzedaży Grupy w czwartym kwartale 2018 r. w stosunku do czwartego kwartału 2017 r. – tj. wzrostu udziału w przychodach Grupy szybko rotującej po stronie należności sprzedaży segmentu GOG.com i zmniejszeniu udziału sprzedaży CD PROJEKT RED cechującej się dłuższym cyklem spływu należności.

Łączna wartość Pozostałych należności Grupy wyniosła na koniec 2018 r. 19 231 tys. zł i uległa zwiększeniu o 9,4% w stosunku do stanu na koniec roku poprzedzającego. Najistotniejszą część tej pozycji stanowiły bieżące należności z tytułu podatku u źródła potrąconego przez zagranicznych odbiorców licencji udzielonych przez CD PROJEKT S.A. i podlegającego rozliczeniu przez Spółkę w rocznym zeznaniu podatkowym. Na zaprezentowaną kwotę złożyły się również zaliczki na nabycie środków trwałych, których wzrost na przestrzeni 2018 r. związany był z zapłaconym zadatkiem na poczet nabycia nieruchomości – transakcja finalnie nie doszła do skutku i zadatek zwrócony został Spółce po dniu bilansowym. W skład Pozostałych należności wchodziły również rozliczenia z tytułu podatku VAT oraz zaliczki wypłacone dostawcom na poczet usług i dostaw, których termin realizacji przypada w kolejnych okresach sprawozdawczych.

Na rozpoznaną na koniec analizowanego okresu skonsolidowaną wartość Rozliczeń międzyokresowych czynnych (21 502 tys. zł) największy wpływ miała kwota nieujętych do dnia bilansowego w rachunku wyników minimalnych gwarancji na poczet dostawców produktów serwisu GOG.com, która na dzień 31 grudnia 2018 r. wynosiła 19 670 tys. zł. Całkowita wartość Rozliczeń międzyokresowych czynnych Grupy CD PROJEKT uległa zwiększeniu o 50,4% w stosunku do stanu na koniec 2017 r., co wynikało przede wszystkim ze wspomnianych minimalnych gwarancji na poczet nowych tytułów zakontraktowanych przez GOG sp. z o.o. z dostawcami.

Łączna wartość Środków pieniężnych i ekwiwalentów oraz Lokat bankowych powyżej 3 miesięcy wyniosła na koniec 2018 r. 658 870 tys. zł i uległa zwiększeniu o 11 354 tys. zł w stosunku do stanu na koniec okresu porównawczego. Wzrost zasobów gotówkowych Grupy został wygenerowany przy realizowanych jednocześnie znaczących wydatkach w postaci: nakładów na produkcję nowych gier i technologii (98 475 tys. zł), wypłat w 2018 r. wynagrodzeń uzależnionych od wyższego wyniku roku poprzedniego, nabycia aktywów trwałych oraz wartości niematerialnych, nabycia przedsiębiorstwa (studio we Wrocławiu) oraz nadwyżki zapłaconego głównie przez CD PROJEKT S.A. podatku dochodowego za rok 2017 nad podatkiem ujawnionym w rachunku wyników za okres bieżący. Największe pozycje pieniężne (to jest Środki pieniężne i Lokaty bankowe) w Grupie CD PROJEKT posiadały spółki: CD PROJEKT S.A.: 596 141 tys. zł oraz GOG Sp. z o. o.: 62 319 tys. zł.

Na przestrzeni 2018 r. suma Aktywów trwałych Grupy CD PROJEKT uległa zwiększeniu o 132 774 tys. zł (52,0%), głównie za sprawą ponoszonych w ramach raportowanego okresu Nakładów na prace rozwojowe związanych z projektami realizowanymi przez CD PROJEKT S.A. oraz GOG sp. z o.o. W porównaniu ze stanem na koniec roku poprzedzającego wyższa o 12 551 tys. zł (1,7%) była również wartość Aktywów obrotowych, co wynikało w największej mierze ze wzrostu Środków pieniężnych oraz salda Rozliczeń międzyokresowych czynnych po stronie segmentu GOG.com. Na koniec analizowanego okresu Aktywa trwałe stanowiły 34,5%, a Aktywa obrotowe 65,5% łącznej sumy Aktywów Grupy.

Pasywa

Na koniec 2018 r. wartość Kapitałów własnych Grupy CD PROJEKT wyniosła 1 002 864 tys. zł, a ich przyrost o 119 965 tys. zł (13,6%) w stosunku do stanu z końca roku poprzedzającego wynikał głównie z wyniku wypracowanego w bieżącym okresie w kwocie 109 334 tys. zł.

Na przestrzeni 2018 r. skonsolidowana wartość Długoterminowych rozliczeń międzyokresowych przychodów wyniosła 6 338 tys. zł, tj. o 4 315 tys. zł więcej niż na koniec roku poprzedniego. Wzrost ten wynika głównie z rozliczanych w czasie w ujęciu rachunkowym dotacji otrzymanych w ramach programu GameINN.

Drugą największą po Kapitałach własnych pozycją pasywów Grupy na koniec 2018 r. były Zobowiązania handlowe wynoszące ogółem 49 914 tys. zł. Na ich wartość składały się przede wszystkim pozycje dotyczące segmentu GOG.com w wysokości 41 179 tys. zł (w tym podlegające wyłączeniu w konsolidacji zobowiązania wobec segmentu CD PROJEKT RED), wynikające z należnych dostawcom tantiem z tytułu cyfrowej dystrybucji ich produktów. Pozostała część zobowiązań handlowych (9 995 tys. zł) dotyczyła studia CD PROJEKT RED i w największej mierze dotyczyła działań podejmowanych w zakresie promocji projektów *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* oraz *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*. Saldo skonsolidowanych Zobowiązań handlowych Grupy uległo w analizowanym okresie zwiększeniu o 12 540 tys. zł (33,6%) w stosunku do stanu z końca 2017 r., co było w największej mierze wynikiem przyrostu salda zobowiązań należnych dostawcom segmentu GOG.com, wywołanego głównie wzrostem wolumenu sprzedaży w obszarze dystrybucji cyfrowej.

Wartość Pozostałych zobowiązań w kwocie 40 388 tys. zł na koniec 2018 r. uległa zwiększeniu o 33 618 tys. zł w stosunku do stanu z końca okresu poprzedzającego. Przyrost salda tej pozycji wynikał głównie z otrzymanych na przestrzeni 2018 r. zaliczek od odbiorców zagranicznych na poczet przyszłych należności licencyjnych z tytułu dystrybucji tytułów studia CD PROJEKT RED oraz zobowiązania CD PROJEKT S.A. z tytułu nabycia nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 76 dokonanego w dniu 31 grudnia 2018 r. Na sumę Pozostałych zobowiązań Grupy składały się ponadto bieżące zobowiązania z tytułu podatków (VAT, PIT) i ubezpieczeń społecznych, które nie uległy istotnej zmianie na przestrzeni analizowanego okresu.

W stosunku do stanu z początku roku, w trakcie analizowanego okresu Pozostałe rezerwy zostały zredukowane o 20 476 tys. zł (46,9%), przede wszystkim za sprawą rozliczenia wynagrodzeń uzależnionych od wyniku wypracowanego w roku 2017. Na prezentowane na koniec 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 2018 r. Kapitały własne stanowiły 89,0%, natomiast Zobowiązania krótko i długoterminowe 11,0%. Na koniec okresu porównawczego wskaźniki te wynosiły odpowiednio 90,0% i 10,0%.

Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej w rozbiciu na poszczególne segmenty działalności Grupy zawarte jest w Skonsolidowanym rocznym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2018.

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

Dzięki osiąganym wynikom finansowym oraz za sprawą stałego poszerzania skali działalności, w trakcie 2018 r. zarówno suma bilansowa Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, jak i poziom Kapitałów własnych przekroczyły po raz pierwszy w historii wartość 1 mld zł, wykazując wzrost zarówno aktywów ogółem, jak i finansującego je kapitału o 14,8% w stosunku do stanu na koniec roku ubiegłego.

W strukturze Aktywów Grupy dominowały Aktywa obrotowe (65,5%), w ramach których najistotniejszą pozycję (89,2%) stanowiły Środki pieniężne i Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy o łącznej wartości 658 870 tys. zł.

Wśród Aktywów trwałych (stanowiących 34,5% ogólnej sumy Aktywów) najważniejszymi pozycjami były: Nakłady na prace rozwojowe związane głównie z projektem *Cyberpunk 2077* oraz wydanymi w 2018 r. produkcjami *GWINT* i *Wojna Krwi* w łącznej kwocie 242 816 tys. zł (62,5%), Wartość firmy w kwocie 56 438 tys. zł (14,5%), Aktywa niematerialne o wartości 50 210 tys. zł (12,9%) oraz Nieruchomości inwestycyjne wraz z Prawem wieczystego użytkowania gruntu w łącznej kwocie 13 031 tys. zł.

Wymienione wyżej kategorie Aktywów trwałych uległy na przestrzeni 2018 r. zwiększeniu o 126 739 tys. zł (53,8%), wyznaczając główny kierunek realizowanych przez CD PROJEKT inwestycji. Pomimo finansowania wszelkich przedsięwzięć podejmowanych przez Grupę w całości ze środków własnych, stan jej zasobów pieniężnych (to jest Środków pieniężnych oraz lokat bankowych) w ramach Aktywów obrotowych wzrósł w analizowanym okresie o kwotę 11 354 tys. zł (1,8%). Przyczynił się do tego w największej mierze wygenerowany w analizowanym okresie wynik netto z działalności segmentu CD PROJEKT RED oraz zaliczki otrzymane od zagranicznych odbiorców segmentu.

Według stanu na koniec okresu sprawozdawczego majątek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT finansowany był w 89,0% Kapitałem własnym o wartości 1 002 864 tys. zł. Zarówno na koniec 2018 r., jak i 2017 r. Grupa nie posiadała zadłużenia z tytułu umów kredytów i pożyczek.

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

Tabela 9 Wybrane dane ze sprawozdania z sytuacji finansowej CD PROJEKT S.A.

	Nota	31.12.2018	31.12.2017
AKTYWA TRWAŁE		**369 328**	**252 551**
Rzeczowe aktywa trwałe	12	16 507	15 649
Aktywa niematerialne	13	99 848	85 155
Nakłady na prace rozwojowe	13	218 795	135 229
Nieruchomości inwestycyjne	15	9 553	-
Prawo wieczystego użytkowania gruntu	16	3 478	-
Inwestycje w jednostkach podporządkowanych	17; 42	20 279	16 023
Pozostałe aktywa finansowe	18	298	-
Pozostałe należności długoterminowe	18; 42	570	495
AKTYWA OBROTOWE		**676 398**	**660 004**
Zapasy	20	258	323
Aktywa trwałe przeznaczone do sprzedaży	21	49	-
Należności handlowe	23; 42	31 397	37 058
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego		1 396	-
Pozostałe należności	24	45 474	22 219
Pozostałe aktywa finansowe	18	421	444
Rozliczenia międzyokresowe	25	1 262	932
Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych	26; 42	41 149	18 499
Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	42	554 992	580 529
AKTYWA RAZEM		**1 045 726**	**912 555**

*dane przekształcone

	Nota	31.12.2018	31.12.2017
KAPITAŁ WŁASNY		**971 515**	**851 680**
Kapitały własne akcjonariuszy jednostki		**971 515**	**851 680**
Kapitał zakładowy	27	96 120	96 120
Kapitał zapasowy	29	739 799	539 294
Pozostałe kapitały	29	26 145	15 212
Niepodzielony wynik finansowy	30	-	16 441
Wynik finansowy bieżącego okresu		109 451	184 613
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE		**6 853**	**5 280**
Pozostałe zobowiązania finansowe	32; 38; 42	163	148
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	6	204	3 071
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	39	6 302	1 983
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	40	184	78
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE		**67 358**	**55 595**
Pozostałe zobowiązania finansowe	32; 38; 42	246	190
Zobowiązania handlowe	34; 42	10 429	9 972
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego		-	2 158
Pozostałe zobowiązania	35; 36	34 960	1 650
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	39	187	586
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	40	2	1
Pozostałe rezerwy	41	21 534	41 038
PASYWA RAZEM		**1 045 726**	**912 555**

Omówienie sprawozdania z sytuacji finansowej CD PROJEKT S.A.

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

Suma bilansowa CD PROJEKT S.A. na koniec roku 2018 była niższa od sumy bilansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT o 81 112 tys. zł, to jest o 7,2%. Na koniec roku 2017 różnica ta wynosiła 68 958 tys. zł, to jest 7,0%.

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

- Wartość firmy - stanowiąca nadwyżkę kosztu połączenia jednostek gospodarczych (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 – w ujęciu jednostkowym prezentowana jest w ramach pozycji Aktywów niematerialnych w kwocie 49 168 tys. zł, podczas gdy w ujęciu skonsolidowanym prezentowana jest w osobnej pozycji wyodrębnionej w ramach Aktywów trwałych w kwocie 56 438 tys. zł,
- Inwestycje w jednostkach podporządkowanych – CD PROJEKT S.A., będąca właścicielem pozostałych spółek Grupy w ujęciu jednostkowym ujawnia wartość inwestycji w jednostkach podporządkowanych wynoszącą na koniec 2018 r. 20 279 tys. zł i podlegającą częściowemu wyłączeniu na poziomie konsolidacji Grupy,
- Pozostałe pozycje Aktywów i Pasywów – w ujęciu jednostkowym nie uwzględniają wartości wynikających z konsolidacji sprawozdań pozostałych podmiotów Grupy w tym w szczególności, w odniesieniu do wskazanych pozycji – wartości przypadających na spółkę zależną GOG sp. z o.o.

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

Tabela 10 Wybrane dane ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych

	Nota	01.01.2018-31.12.2018	01.01.2017-31.12.2017*
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA			
Zysk/(strata) netto		**109 334**	**200 270**
Korekty razem:	**54**	**32 600**	**38 413**
Amortyzacja środków trwałych oraz nakładów na prace rozwojowe		4 768	4 906
Amortyzacja prac rozwojowych ujęta jako koszt własny sprzedaży		11 867	-
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)		(10 706)	(10 425)
Zysk/(strata) z działalności inwestycyjnej		545	906
Zmiana stanu rezerw		(27 312)	(1 660)
Zmiana stanu zapasów		65	78
Zmiana stanu należności		8 310	28 911
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów		37 668	6 890
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów		(2 351)	1 695
Inne korekty		9 746	7 112
Gotówka z działalności operacyjnej		**141 934**	**238 683**
Podatek dochodowy od zysku (straty) przed opodatkowaniem		13 699	47 135
Podatek dochodowy (zapłacony)/zwrócony		(23 042)	(52 733)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej		**132 591**	**233 085**
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA			
Wpływy		**1 136 419**	**1 101 872**
Zbycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych		230	65
Środki pieniężne przejęte w ramach nabycia przedsiębiorstwa		26	-
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		1 125 444	1 091 382
Inne wpływy inwestycyjne		10 719	10 425
Wydatki		**1 231 413**	**1 383 986**
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych		15 176	13 893
Nakłady na prace rozwojowe		98 475	76 625
Nabycie przedsiębiorstwa		10 550	-
Nabycie nieruchomości inwestycyjnych		4 078	-
Wpłaty na podwyższenie kapitału spółki zależnej		2 500	452
Zaliczki na nieruchomości inwestycyjne		727	940
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		1 099 907	1 292 076
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej		**(94 994)**	**(282 114)**

DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA		
Wpływy	**-**	**-**
Wydatki	**706**	**101 353**
Dywidendy i inne wpłaty na rzecz właścicieli	-	100 926
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	693	427
Odsetki	13	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	**(706)**	**(101 353)**
Przepływy pieniężne netto razem	**36 891**	**(150 382)**
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	**36 891**	**(150 382)**
Środki pieniężne na początek okresu	**66 987**	**217 369**
Środki pieniężne na koniec okresu	**103 878**	**66 987**

Omówienie skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

W ramach Działalności operacyjnej w 2018 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wykazała 132 591 tys. zł dodatnich przepływów gotówkowych, będących w największej mierze efektem istotnej nadwyżki wygenerowanych przychodów ze sprzedaży nad towarzyszącymi im kosztami o charakterze pieniężnym. Ze względu na upływ czasu od premiery najważniejszego produktu Grupy - gry *Wiedźmin 3* wydanej w maju 2015 roku i plan wydawniczy, który nie przewidywał premier nowych tytułów kategorii AAA w omawianym okresie, poziom strumienia środków pieniężnych z działalności operacyjnej uległ w 2018 r. zmniejszeniu względem roku poprzedniego proporcjonalnie do wykazanej zmiany wyniku netto Grupy. Poza wynikiem bieżącego okresu na zaprezentowany poziom przepływów gotówkowych z działalności operacyjnej roku 2018 pozytywny wpływ miała zmiana stanu zobowiązań uwzględniająca zaliczki otrzymane od zagranicznych odbiorców Spółki na poczet przyszłych tantiem, zaś zmniejszenie poziomu rezerw Grupy w konsekwencji wypłaty wynagrodzeń uzależnionych od wyniku roku ubiegłego (rozliczenie premii rocznych za 2017 r.) w trakcie okresu sprawozdawczego zmniejszyło łączną wartość wypracowanych środków pieniężnych w ramach działalności operacyjnej roku 2018.

W 2018 r. Grupa wygenerowała ujemne przepływy pieniężne netto z Działalności inwestycyjnej w kwocie 94 994 tys. zł, co wynikało przede wszystkim z wartości poniesionych Nakładów na prace rozwojowe w wysokości 98 475 tys. zł. W odniesieniu do analogicznego okresu roku ubiegłego, odnotowany wzrost wydatków na prowadzone prace rozwojowei o 21 850 tys. zł to jest o 28,5 %, wynikał głównie z:

- stałego powiększania zespołu deweloperów 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 przygotowaniami do targów E3 i Gamescom, 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 oraz nakładów na grę *Wojna Krwi* wydaną pod koniec okresu sprawozdawczego.

Kolejną istotną pozycją wydatków inwestycyjnych w bieżącym okresie było Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych w łącznej kwocie 15 176 tys. zł, związane z nabytymi prawami majątkowymi, zakupami wyposażenia komputerowego i oprogramowania oraz nakładami adaptacyjnymi na wykorzystywane powierzchnie biurowe.

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

Na wartość pozycji Inne wpływy inwestycyjne w kwocie 10 719 tys. zł składały się głównie otrzymane odsetki od lokat bankowych.

W stosunku do 2017 r., kiedy CD PROJEKT S.A. dokonała wypłaty dywidendy do akcjonariuszy w kwocie 100 926 tys. zł, na przestrzeni obecnego okresu sprawozdawczego Grupa Kapitałowa nie rozpoznała istotnych przepływów gotówkowych w zakresie Działalności finansowej.

W 2018 r. saldo Środków pieniężnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT (bez uwzględnienia lokat o terminie zapadalności przekraczającym 3 miesiące) wzrosło o 36 891 tys. zł, zaś saldo przekraczających 3 miesiące depozytów bankowych uległo w tym samym czasie redukcji o kwotę 25 537 tys. zł. W związku z powyższym, łączne saldo Środków pieniężnych i lokat Grupy na przestrzeni 2018 r. zwiększyło się o 11 354 tys. zł - przy jednoczesnej realizacji opisanych wydatków związanych z produkcją gier wideo, inwestycjami w aktywa trwałe, wartości niematerialne i prawne oraz w sąsiadującą z siedzibą Spółki nieruchomość, a także pozyskanie nowego studia deweloperskiego we Wrocławiu - w łącznej kwocie 128 279 tys. zł.

Grupa CD PROJEKT posiadała na koniec 2018 r. środki pieniężne i depozyty bankowe w łącznej kwocie 658 870 tys. zł.

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

Tabela 11 Wybrane dane ze sprawozdania z przepływów pieniężnych CD PROJEKT S.A.

	Nota	01.01.2018-31.12.2018	01.01.2017-31.12.2017*
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA			
Zysk/(strata) netto		**109 451**	**184 613**
Korekty razem:	**53**	**12 340**	**37 573**
Amortyzacja środków trwałych oraz aktywów niematerialnych		2 730	1 892
Amortyzacja nakładów na prace rozwojowe		8 971	-
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych		(11)	92
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)		(10 279)	(10 358)
Zysk/(strata) z działalności inwestycyjnej		483	908
Zmiana stanu rezerw		(26 343)	(2 618)
Zmiana stanu zapasów		65	78
Zmiana stanu należności		(768)	37 733
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów		25 035	(306)
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów		3 613	1 125
Inne korekty		8 844	9 027
Gotówka z działalności operacyjnej		**121 791**	**222 186**
Podatek dochodowy od zysku/(straty) przed opodatkowaniem		14 844	44 731
Podatek dochodowy (zapłacony)/otrzymany		(21 236)	(50 908)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej		**115 399**	**216 009**

	Nota	01.01.2018-31.12.2018	01.01.2017-31.12.2017*
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA			
Wpływy		**1 136 575**	**1 103 322**
Zbycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych		229	63
Środki pieniężne przejęte w ramach nabycia przedsiębiorstwa		26	-
Spłata udzielonych pożyczek długoterminowych		584	1 519
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		1 125 444	1 091 382
Inne wpływy inwestycyjne		10 292	10 358
Wydatki		**1 228 618**	**1 378 962**
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych		13 949	12 312
Nakłady na prace rozwojowe		88 554	71 127
Nakłady na prace rozwojowe przekazane w ramach konsorcjum		7 505	-
Nabycie przedsiębiorstwa		10 550	-
Nabycie nieruchomości inwestycyjnych		4 078	-
Udzielone pożyczki długoterminowe		848	2 055
Wpłaty na podwyższenie kapitału spółki zależnej		2 500	452
Zaliczki na nieruchomości inwestycyjne		727	940
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		1 099 907	1 292 076
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej		**(92 043)**	**(275 640)**
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA			
Wpływy		**-**	**-**
Wydatki		**706**	**102 418**
Dywidendy i inne wpłaty na rzecz właścicieli		-	100 926
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego		693	427
Odsetki		13	-
Inne wydatki finansowe (w tym cash pool)		-	1 065
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej		**(706)**	**(102 418)**
Przepływy pieniężne netto razem		**22 650**	**(162 049)**
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych		**22 650**	**(162 049)**
Środki pieniężne na początek okresu		**18 499**	**180 548**
Środki pieniężne na koniec okresu		**41 149**	**18 499**

*dane przekształcone

Omówienie sprawozdania z przepływów pieniężnych CD PROJEKT S.A.

CD PROJEKT S.A. jest spółką dominującą Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i jednocześnie największym podmiotem Grupy kontrolującym na koniec 2018 r. 90,5% Środków pieniężnych oraz lokat Grupy i mającym największy wpływ na przepływy pieniężne całej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, zarówno w ramach prowadzonej działalności operacyjnej, jak i inwestycyjnej. Tym samym komentarz do sprawozdania z przepływów pieniężnych Grupy, z wyłączeniem informacji dotyczących bezpośrednio segmentu GOG.com oraz wpływu rachunku wyników podmiotu zależnego CD PROJEKT Inc. obejmuje w większości działalność i wyniki CD PROJEKT S.A.

Omówienie możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych

Zgodnie z informacjami zawartymi powyżej, na dzień 31 grudnia 2018 r. Grupa nie posiadała zobowiązań z tytułu kredytów i pożyczek i dysponowała własnymi środkami pieniężnymi oraz lokatami w łącznej wysokości 658 870 tys. zł. Planowane źródła finansowania przyszłych zamierzeń inwestycyjnych to zgromadzone środki własne oraz przyszłe dodatnie przepływy gotówkowe z działalności operacyjnej. Realizowana produkcja nowych gier od pewnego etapu może być również częściowo finansowana z przedpłat od dystrybutorów lub wydawców, realizowanych na podstawie zawieranych umów licencyjnych i dystrybucyjnych. Na datę publikacji niniejszego sprawozdania Grupa nie przewiduje problemów w zapewnieniu finansowania dla realizacji zamierzeń inwestycyjnych w dającej się przewidzieć najbliższej przyszłości.

Informacja o kredytach i pożyczkach w 2018 r.

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

Informacja o pożyczkach udzielonych w 2018 r.

W 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 2018 r. oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

Informacje o poręczeniach i gwarancjach oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych znajdują się w Skonsolidowanym rocznym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2018.

Informacja o aktualnej sytuacji gospodarczej i finansowej Grupy Kapitałowej

W latach 2015 - 2018 za sprawą sukcesu gry *Wiedźmin 3*: Dziki Gon, a także wydanych później dodatków: *Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino* miał miejsce skokowy wzrost przychodów, wyniku netto, dodatnich przepływów gotówkowych, kapitałów własnych oraz zasobów pieniężnych zarówno segmentu CD PROJEKT RED jak i całej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. W okresie sprawozdawczym Spółka dominująca zwiększała posiadane możliwości produkcji nowych

tytułów poprzez wzrost zatrudnienia oraz rozwój niezbędnej infrastruktury. Rosła również skala działania oraz przychody segmentu GOG.com. Obecna sytuacja gospodarcza i finansowa Grupy Kapitałowej CD PROJEKT jest stabilna.

Informacja o przewidywanej sytuacji gospodarczej i finansowej Grupy Kapitałowej

Bardzo dobre przyjęcie gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* przez graczy i media branżowe w okresie premiery, wzmocnione uzyskaniem ponad 250 tytułów Gry Roku, przyczyniło się do długoterminowej popularności gry, która pomimo upływu blisko 4 lat od premiery stale generuje przychody i dodatnie przepływy dla Spółki i jej Grupy Kapitałowej. Całość nakładów związanych z wyprodukowaniem gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* oraz dodatków do niej ujęta została w kosztach wcześniejszych okresów przed dniem 31 grudnia 2016 r., w związku z czym przyszła sprzedaż tych produktów winna charakteryzować się wysoką marżą rachunkową i generować dla Grupy istotne dodatnie przepływy finansowe. Ważnym projektem dla przyszłej sytuacji Grupy jest również realizowana w ramach konsorcjum przez CD PROJEKT S.A. oraz GOG sp. z o.o. gra *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. W ocenie Zarządu projekt ten wprowadza Grupę na szereg nowych obszarów, np. wydawania i obsługi gry typu free to play z opcjonalnymi mikropłatnościami, tworzenia i obsługi gry opartej o rozgrywkę sieciową, bezpośredniej obecności na rynku chińskim, czy wreszcie rozwoju projektu o e-sportowym charakterze. Tym samym Grupa nabywa doświadczenie i szereg nowych umiejętności, które mogą być istotne dla jej przyszłego rozwoju i możliwości produkcyjnych oraz wydawniczych związanych z kolejnymi produkcjami. Jednocześnie realizacja zamierzeń strategii Spółki i jej Grupy Kapitałowej wymagać będzie ponoszenia istotnych nakładów w kolejnych okresach – w szczególności związanych z produkcją i promocją przyszłych tytułów – w tym w najbliższych kwartałach związanych z wydaniem gry *Cyberpunk 2077*. Oczekiwany jest również dalszy rozwój skali działalności w ramach segmentu GOG.com, między innymi za sprawą rozwoju technologii i koncepcji GOG Galaxy. Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Zarząd ocenia sytuację gospodarczą i finansową Grupy jako dobrą i nie widzi zagrożeń dla płynności czy też ograniczonej wypłacalności Grupy.

Transakcje z podmiotami powiązanymi

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

- sprzedaż licencji pomiędzy CD PROJEKT S.A. oraz GOG sp. z o. o. w ramach działalności realizowanej przez poszczególne podmioty;
- świadczenie usług typu: księgowe, 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;
- pożyczki udzielone CD PROJEKT Inc. przez CD PROJEKT S.A.;
- inne nieistotne wynikające z bieżącej działalności operacyjnej, np. refakturowanie wspólnie poniesionych kosztów.

Transakcje pomiędzy podmiotami powiązanymi zawierane są na warunkach rynkowych w ramach normalnej działalności gospodarczej prowadzonej przez podmioty Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Szczegółowa informacja o warunkach zawierania transakcji pomiędzy podmiotami powiązanymi zawarta jest w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2018.

Ponadto spółki CD PROJEKT S.A. oraz GOG sp. z o.o. współpracują w ramach projektów *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* oraz *Wojna Krwi*. 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*.

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

Największą pozycję Aktywów Grupy na koniec 2018 r. stanowiły Lokaty bankowe o terminie zapadalności przekraczającym 3 miesiące (554 992 tys. zł). Posiadane nadwyżki gotówkowe lokowane są w bankach współpracujących z Grupą lub w instrumentach finansowych niskiego ryzyka (z zachowaniem zasady dywersyfikacji otwieranych lokat i inwestycji). Łączna wartość Środków pieniężnych i ich ekwiwalentów oraz wskazanych lokat na dzień 31 grudnia 2018 r. wyniosła 658 870 tys. zł.

Działalność biznesowa Grupy, a w szczególności CD PROJEKT S.A. bezpośrednio związana jest z produkowaniem oraz wydawaniem gier wideo. Realizowana produkcja nowych projektów jest jednocześnie głównym źródłem inwestycji Grupy i Spółki dominującej. W latach poprzednich produkcja Spółki realizowana była w Warszawie oraz w Krakowie, zaś od roku 2018 dzięki nabyciu studia developerskiego Strange New Things sp. z o.o. sp. k. zespół CD PROJEKT RED powiększył się o nowe, wrocławskie studio i zatrudnionych w nim twórców. Ponoszone nakłady na prace związane z nowymi projektami prezentowane są w ramach Aktywów trwałych w pozycji Nakłady na prace rozwojowe. Saldo nakładów poniesionych na koniec 2018 r. wyniosło 242 816 tys. zł i wzrosło o 99 686 tys. zł na przestrzeni roku 2018. Wzrost wynika głównie z nakładów na produkcję gier *Cyberpunk 2077*, *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* oraz *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*. Na dzień 31 grudnia 2018 r. saldo Nakładów na prace rozwojowe segmentu CD PROJEKT RED wyniosło 218 753 tys. zł, zaś saldo Nakładów na prace rozwojowe segmentu GOG.com wyniosło 24 066 tys. zł.

Istotne Aktywa trwałe wykazane w Sprawozdaniu z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 31 grudnia 2018 r. znajdują się w pozycji Aktywa niematerialne o łącznej wartości 50 210 tys. zł, której główne składniki to marka korporacyjna CD PROJEKT oraz znak towarowy *The Witcher*.

Grupa wykazuje w sprawozdaniu z sytuacji finansowej Wartość firmy stanowiącą nadwyżkę kosztu połączenia jednostek gospodarczych nad udziałem Spółki w wartości godziwej netto zidentyfikowanego na dzień przejęcia aktywów, zobowiązań i zobowiązań warunkowych jednostki przejmowanej w wysokości 56 438 tys. zł. Wzrost tej pozycji na przestrzeni 2018 r. wynikał z nabycia przedsiębiorstwa wrocławskiej spółki Strange New Things sp. z o.o.

Na dzień 31 grudnia 2018 r. Grupa posiadała rzeczowe aktywa trwałe w wartości 19 241 tys. zł. Największą pozycję aktywów trwałych stanowiły poniesione nakłady adaptacyjne na wykorzystywaną przez spółki Grupy powierzchnię biurową prezentowane w pozycji Budynki i budowle w wartości księgowej netto 9 662 tys. zł. oraz maszyny i urządzenia w wartości księgowej netto 7 102 tys. zł (w największym stopniu komputery, serwery i wyposażenie techniczne wykorzystywane przez Grupę).

W 2018 r. Spółka CD PROJEKT S.A. zawarła dwie umowy przedwstępne dotyczące nabycia dwóch nieruchomości zlokalizowanych w bezpośrednim sąsiedztwie siedziby Spółki. Jedna z transakcji nie doszła do skutku w wyniku nieuzyskania przez sprzedającą jednostkę budżetową wymaganej zgody Prokuratorii Generalnej Rzeczypospolitej Polskiej. Transakcja nabycia drugiej nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 76 w Warszawie zrealizowana została 31 grudnia 2018 r. Docelowo, po przeprowadzeniu prac adaptacyjno-remontowych, nieruchomość to ma zapewnić dodatkową przestrzeń twórczą w związku z dynamicznym rozwojem Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

W roku 2018 Spółki Grupy CD PROJEKT finansowały bieżącą działalność oraz projekty inwestycyjne głównie ze środków własnych.

Na koniec roku 2018 w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT poza granicami kraju funkcjonowały należące w 100% do CD PROJEKT S.A. spółki CD PROJEKT Inc. oraz CD PROJEKT Co., Ltd. Krajowe podmioty zależne od Spółki to GOG sp. z o.o. (100% udziałów) oraz utworzona w 2018 roku Spokko sp. z o.o. (75% udziałów) i zarejestrowana po dacie bilansowej, w dniu 14 stycznia 2019 r. spółka CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. (100% udziałów). Łączna wartość inwestycji w krajowych i zagranicznych jednostkach podporządkowanych wykazana w jednostkowym sprawozdaniu finansowym CD PROJEKT S.A. - spółki holdingowej Grupy - wyniosła na koniec 2018 r. 20 279 tys. zł.

Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi za 2018 r. a wcześniej publikowanymi prognozami za dany rok

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

Opis wykorzystania przez Spółkę wpływów z emisji do dnia publikacji sprawozdania

W okresie od dnia 1 stycznia do 31 grudnia 2018 r. oraz do dnia 27 marca 2019 r. Spółka nie emitowała nowych akcji.

Ład korporacyjny

Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych

14 czerwca 2018 r. Rada Nadzorcza CD PROJEKT S.A. dokonała wyboru firmy Grant Thornton Polska 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 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 12 Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu na dzień publikacji tego 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*	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**	4 998 520	5,20%	4 998 520	5,20%
Pozostały akcjonariat	62 350 177	64,87%	62 350 177	64,87%

* Stan zgodny z raportem bieżącym nr 49/2016 z dnia 6 grudnia 2016 r.
** Stan zgodny z raportem bieżącym nr 15/2017 z dnia 13 lipca 2017 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.

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

5 660 000 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 sp. z o.o. 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 (raport bieżący nr 8/2018). Wszystkie nabyte w ramach transakcji akcje przeniesione zostały w dniu 25 czerwca 2018 r. na spółkę Strange New Things sp. z o.o. sp.k.

Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych

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

Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej

Tabela 13 Liczba akcji posiadanych przez członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki

Imię i nazwisko	Stanowisko	stan na 27.03.2019	stan na 31.12.2018	stan na 01.01.2018
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	37 650	37 650	101 149
Piotr Karwowski	Członek Zarządu	8 000	8 000	8 000
Oleg Klapovskiy	Członek Zarządu	1 042	1 042	1 042
Katarzyna Szwarc	Przewodnicząca Rady Nadzorczej	10	10	10 010
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 Szwarc – 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.

W raporcie bieżącym nr 21/2018 z 18 października 2018 r. Spółka poinformowała o otrzymanym w dniu 18 października 2018 r. powiadomieniu, dotyczącym transakcji zbycia akcji Spółki przez osobę pełniącą w Spółce obowiązki zarządcze. Zgodnie z otrzymanym zawiadomieniem, w dniu 17 października 2018 r., Pan Michał Nowakowski – Członek Zarządu CD PROJEKT S.A., zbył na rynku regulowanym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. 63 499 akcji Spółki. Średnia cena jednostkowa zbycia wynosiła 165,74 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

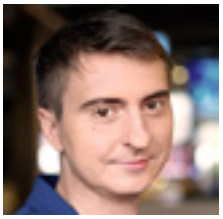
Wiceprezes Zarządu ds. finansowych

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. Od 2018 r. odpowiada za działalność i rozwój *GWINTA*.

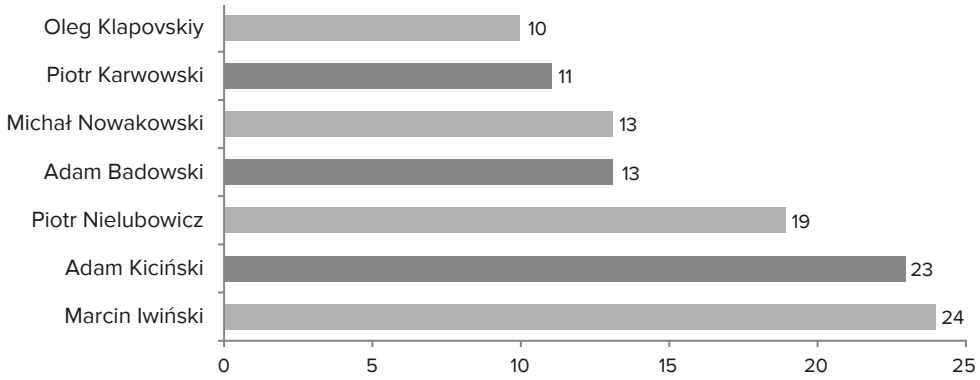
Oleg Klapovskiy

Członek Zarządu

Współzarządza segmentem GOG.com, będąc głównie odpowiedzialnym za współpracę z zagranicznymi kontrahentami firmy, politykę sprzedażową serwisu oraz bieżącą działalność segmentu.

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

Wykres 19 Staż pracy obecnych Członków Zarządu Spółki na stanowiskach kierowniczych w spółkach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT (w latach)



Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT S.A.

W prezentowanym okresie nie nastąpiły zmiany w składzie Zarządu Spółki.

Skład Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

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

Zmiany w składzie Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

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

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

Prezes Zarządu Adam Kiciński

Wynagrodzenie podstawowe z CD PROJEKT S.A. w 2017 r. wyniosło 420 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2018 nie uległa zmianie i wyniosła również 420 tys. zł. Wypłacona w roku 2018, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za 2017 r. wyniosła 5 728 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2018 wyniosła 2 296 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

Wiceprezes Zarządu Marcin Iwiński

Wynagrodzenie podstawowe z CD PROJEKT S.A. w 2017 r. wyniosło 336 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2018 nie uległa zmianie i wyniosła również 336 tys. zł. Wypłacona w roku 2018, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za 2017 r. wyniosła 5 728 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2018 wyniosła 2 296 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

Wiceprezes Zarządu Piotr Nielubowicz

Wynagrodzenie podstawowe z CD PROJEKT S.A. w 2017 r. wyniosło 348 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2018 nie uległa zmianie i wyniosła również 348 tys. zł. Wypłacona w roku 2018, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za 2017 r. wyniosła 5 728 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2018 wyniosła 2 296 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

Członek Zarządu Adam Badowski

Wynagrodzenie podstawowe z CD PROJEKT S.A. w 2017 r. wyniosło 396 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2018 nie uległa zmianie i wyniosła również 396 tys. zł. Wypłacona w roku 2018, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za 2017 r. wyniosła 3 204 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2018 wyniosła 1 585 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

Członek Zarządu Michał Nowakowski

Wynagrodzenie podstawowe z CD PROJEKT S.A. w 2017 r. wyniosło 360 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2018 nie uległa zmianie i wyniosła również 360 tys. zł. Wypłacona w roku 2018 i wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za 2017 r. wyniosła 3 204 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2018 wyniosła 1 585 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

Członek Zarządu Piotr Karwowski

Wynagrodzenie podstawowe z CD PROJEKT S.A. w 2017 r. wyniosło 60 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2018 nie uległa zmianie i wyniosła również 60 tys. zł. Członek Zarządu nie uczestniczy w programie motywacyjnym

rozliczanym przez CD PROJEKT S.A., uczestniczy z kolei w programie motywacyjnym w ramach pełnienia funkcji członka zarządu GOG sp. z o.o. i wynagrodzenie z tego tytułu wypłacone przez podmiot zależny GOG sp. z o.o. uwzględnione zostało w tabeli poniżej.

Członek Zarządu Oleg Klapovskiy

Wynagrodzenie podstawowe z CD PROJEKT S.A. za okres od dnia powołania to jest od 11 października 2017 r. do dnia 31 grudnia 2017 r. wyniosło 15 tys. zł. Część stała wynagrodzenia w roku 2018 wyniosła 60 tys. zł. Członek Zarządu nie uczestniczy w programie motywacyjnym rozliczanym przez CD PROJEKT S.A., uczestniczy z kolei w programie motywacyjnym podmiotu zależnego GOG sp. z o.o. w ramach pełnienia funkcji członka zarządu GOG sp. z o.o. W ramach tego programu w okresie od dnia powołania do zarządu CD PROJEKT S.A. to jest od 11 października 2017 r. do dnia 31 grudnia 2017 r. GOG sp. z o.o. nie wypłacała wynagrodzeń z tytułu rozliczenia programu motywacyjnego zaś wynagrodzenie z tego tytułu wypłacone przez GOG sp. z o.o. w 2018 r. uwzględnione zostało w tabeli poniżej.

Tabela 14 Wartość wynagrodzeń Członków Zarządu i Członków Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A. wypłaconych przez podmioty zależne od CD PROJKET S.A. z tytułu pełnienia funkcji we władzach jednostek podporządkowanych(w tys. zł).

Imię i nazwisko	01.01.2018-31.12.2018	01.01.2017-31.12.2017
Marcin Iwiński	24	24
Piotr Karwowski	1 089	360
Oleg Klapovskiy	1 064	66*

*za okres od 11.10.2017-31.12.2017

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

Tabela 15 Liczba przyznanych uprawnień i wartość potencjalnych korzyści (w tys. zł) z tytułu uczestnictwa Członków Zarządu w programie motywacyjnym na lata 2016-2021.

			wartość potencjalnych korzyści	
Imię i nazwisko	Stanowisko	Przyznane uprawnienia	01.01.2018-31.12.2018	01.01.2017-31.12.2017
Adam Kiciński	Prezes Zarządu	800 tys. uprawnień	1 378	1 378
Marcin Iwiński	Wiceprezes Zarządu	800 tys. uprawnień	1 378	1 378
Piotr Nielubowicz	Wiceprezes Zarządu	800 tys. uprawnień	1 378	1 378
Adam Badowski	Członek Zarządu	600 tys. uprawnień	1 034	1 034
Michał Nowakowski	Członek Zarządu	600 tys. uprawnień	1 034	1 034
Piotr Karwowski	Członek Zarządu	200 tys. uprawnień	345	345
Oleg Klapovskiy	Członek Zarządu	200 tys. uprawnień	345	76*

*za okres od 11.10.2017-31.12.2017 r.

Wykazane w powyższej tabeli wartości potencjalnych korzyści z tytułu uprawnień w ramach programu motywacyjnego o opartego o akcje Spółki przyznanych Członkom Zarządu zostały przyjęte na podstawie ujętej w kosztach Grupy za rok 2018 i 2017 wartości godziwej poszczególnych uprawnień wynikającej z wyceny sporządzonej przez aktuariusza na dzień przyznania.

Możliwość przyszłej realizacji uprawnień wynikających z funkcjonującego w Grupie programu motywacyjnego uzależniona jest od spełnienia kryteriów: wynikowego, rynkowego oraz lojalnościowego.

Zasady przyznawania premii Członkom Zarządu

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

Wynagrodzenia Członków Rady Nadzorczej

Tabela 16 Wartość wynagrodzeń członków Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A. w latach 2017-2018 w tys. zł (kwoty brutto)

Imię i nazwisko	01.01.2018-31.12.2018	01.01.2017-31.12.2017
Katarzyna Szwarc – Przewodnicząca Rady Nadzorczej	112	96
Piotr Pągowski – Zastępca Przewodniczącej Rady Nadzorczej	48	48
Maciej Nielubowicz – Sekretarz Rady Nadzorczej (od 11.10.2017 r.)	64	11
Krzysztof Kilian – Członek Rady Nadzorczej	48	48
Michał Bień – Członek Rady Nadzorczej	64	48
Maciej Majewski – Sekretarz Rady Nadzorczej (do 11.10.2017 r.)	-	37

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

Na dzień 31 grudnia 2018 r. Spółka nie posiada wyżej wymienionych zobowiązań.

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

Na dzień 31 grudnia 2018 r. oraz na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania osoby wchodzące w skład Zarządu Spółki powołane są na podstawie uchwały Rady Nadzorczej i nie istnieją umowy przewidujące rekompensaty w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska.

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

W 2018 r. nie wystąpiły żadne istotne transakcje z osobami zarządzającymi lub nadzorującymi CD PROJEKT S.A.. Za istotne nie uważa się obciążeń z tytułu pakietu medycznego, użytkowania samochodów, zwrotu kosztów lub drobnych zakupów produktów Grupy Kapitałowej dokonywanych przez Członków Zarządu lub Członków Rady Nadzorczej.

Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej

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

Zasady ładu korporacyjnego

CD PROJEKT S.A. podlega zasadom ładu korporacyjnego zawartym w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW 2016", w brzmieniu stanowiącym załącznik do Uchwały Nr 26/1413/2015 Rady Nadzorczej Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 13 października 2015 r. Oświadczenie o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego w CD PROJEKT S.A. w 2017 r. jest dostępne na korporacyjnej stronie internetowej Spółki pod adresem: www.cdprojekt.com.

Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem

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

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

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

Zarząd Spółki Optimus S.A. w dniu 15 lutego 2006 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. Wydanym 21 grudnia 2018 roku rozstrzygnięciem, Sąd Apelacyjny zmienił wyrok sądu pierwszej instancji i oddalił powództwo Spółki w całości.

Zarząd Spółki podejmie decyzje co do ewentualnego złożenia skargi kasacyjnej od wydanego rozstrzygnięcia Sądu Apelacyjnego, po analizie dostarczonego Spółce pisemnego uzasadnienia wyroku i rekomendacji doradców prawnych. Termin złożenia skargi upływa 19 kwietnia 2019 r.

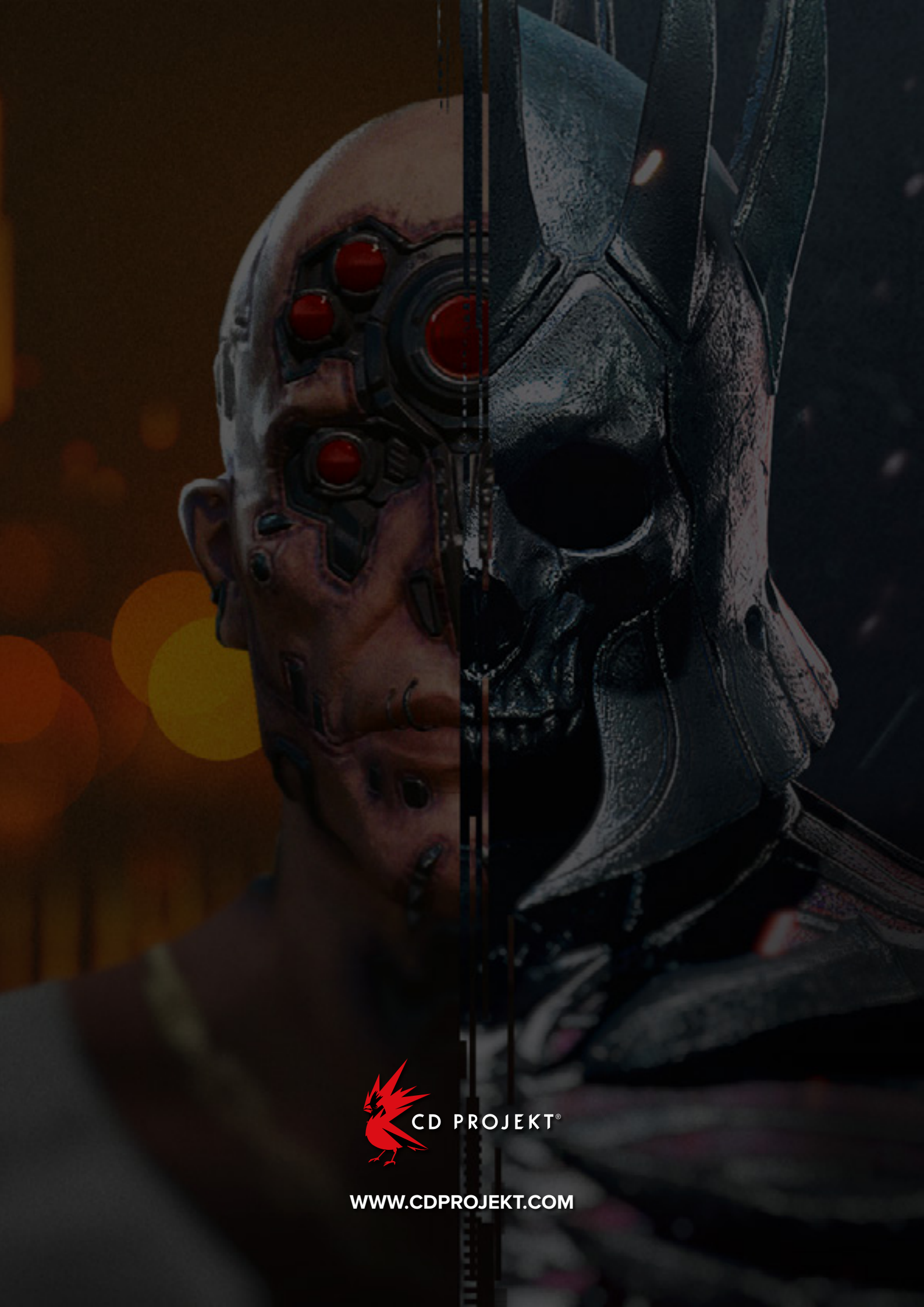
Sprawy karne, w których CD PROJEKT S.A. ma status pokrzywdzonego

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.

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



CD PROJEKT®

WWW.CDPROJEKT.COM