




CD PROJEKT®

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT
ZA OKRES OD 1 STYCZNIA DO 30 CZERWCA 2017 R.

Spis Treści



5	Grupa Kapitałowa CD PROJEKT – wprowadzenie
6	Kluczowe osiągnięcia Grupy Kapitałowej w I połowie 2017 r.
9	Krótką charakterystyka Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
10	Profil działalności
15	Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
16	CD PROJEKT S.A. na rynku kapitałowym
18	Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
19	Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
21	Opis segmentów biznesowych, produktów i usług, rynków zbytu, dostawców i odbiorców
34	Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
36	Umowy znaczące
36	Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej
37	Wyniki finansowe Grupy CD PROJEKT
38	Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych ujawnionych w skonsolidowanym i jednostkowym sprawozdaniu finansowym
54	Ład korporacyjny
55	Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych
55	Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu
57	Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy
57	Informacje o nabyciu akcji własnych
58	Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej
58	Skład Zarządu i Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.
60	Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT S.A.
60	Rada Nadzorcza CD PROJEKT S.A.
60	Zmiany w składzie Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.
61	Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej
61	Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem




Kapitalizacja rynkowa
CD PROJEKT S.A. wyniosła
8 mld zł*

W pierwszej połowie 2017 r.:

Zanotowaliśmy
254,8 mln zł
skonsolidowanych przychodów
ze sprzedaży

Wypracowaliśmy
118,6 mln zł
skonsolidowanego zysku netto



Osiągnęliśmy
47%
rentowności netto



13 czerwca 2017 r. wypłaciliśmy

101 mln zł dywidendy
dla akcjonariuszy

*dane na koniec sierpnia 2017 r.

THE WITCHER WILD HUNT

GAME OF THE YEAR

OUT NOW BUY.THEWITCHER.COM

Tweets **11.7K** Following **128** Followers **484K** Likes **2,072**

Follow

The Witcher

@witchergame

The official Twitter account for The Witcher 3: Wild Hunt. The Witcher 2: Assassins of Kings & The Witcher.

Vyzima

thewitcher.com

Joined January 2009

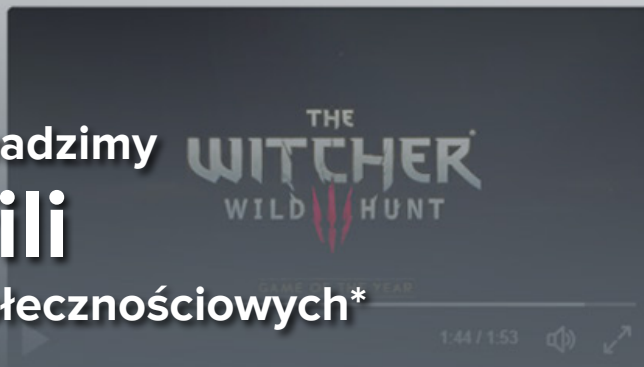
1.765 Photos

Aktywnie prowadzimy
80 profili
w mediach społecznościowych*

Tweets Tweets & replies Media

Pinned Tweet

The Witcher @witchergame · 30 Aug 2016
Play the GOTY Edition of the most awarded game of 2015 -- The Witcher 3: Wild Hunt. Available now!



New to Twitter?

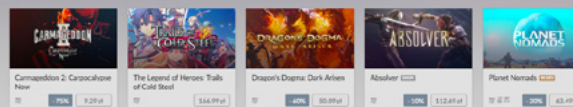
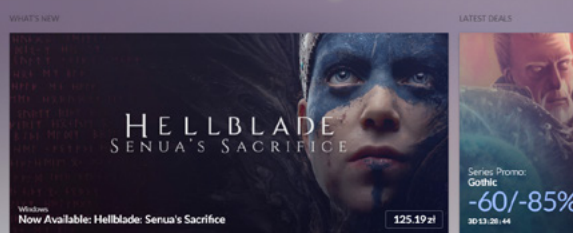
Sign up now to get your own personalised timeline!

Sign up

You may also like · Refresh

- CD PROJEKT RED @CDPROJEKTRED
- Gwent @PlayGwent
- Fallout @Fallout
- Destiny The Game @DestinyTheGame

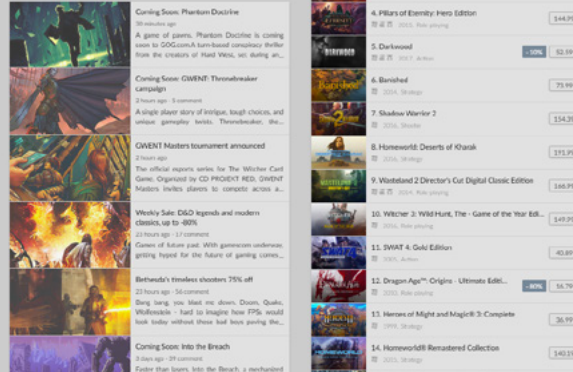
Oferujemy już
ponad 2100 gier
w katalogu GOG.com*



GOG.COM: ALL THAT IS GOOD IN GAMING



HEADLINES



Z ludźmi z całego świata
rozmawiamy codziennie
w 10 językach*



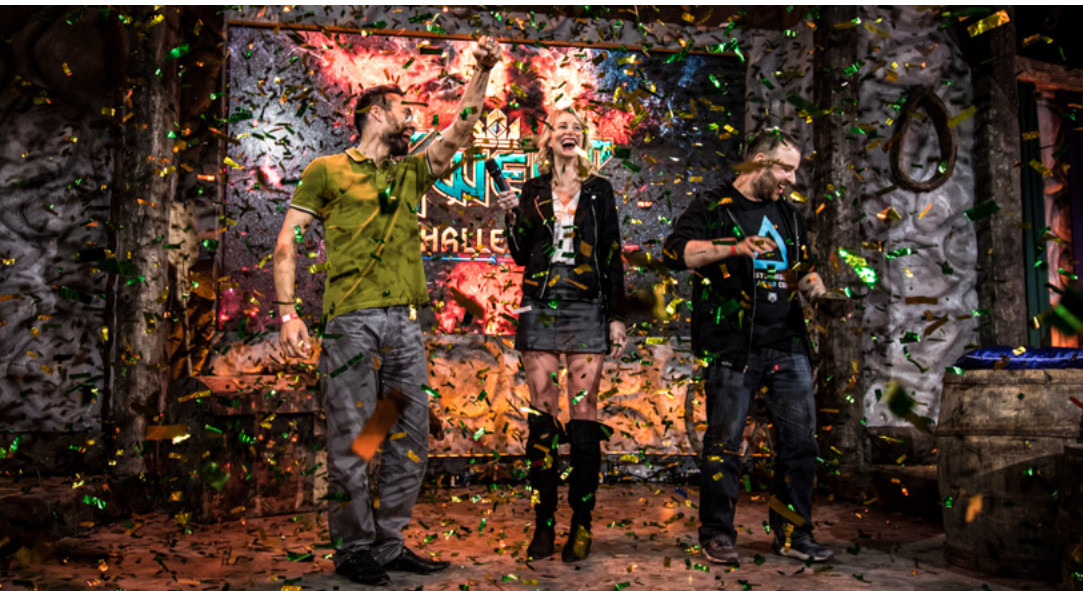
Na GOG.com gry dostarcza
ponad 550
wydawców i producentów*



*dane na koniec sierpnia 2017 r.

Grupa Kapitałowa
CD PROJEKT –
wprowadzenie

Kluczowe osiągnięcia Grupy Kapitałowej w I połowie 2017 r.



CD PROJEKT RED

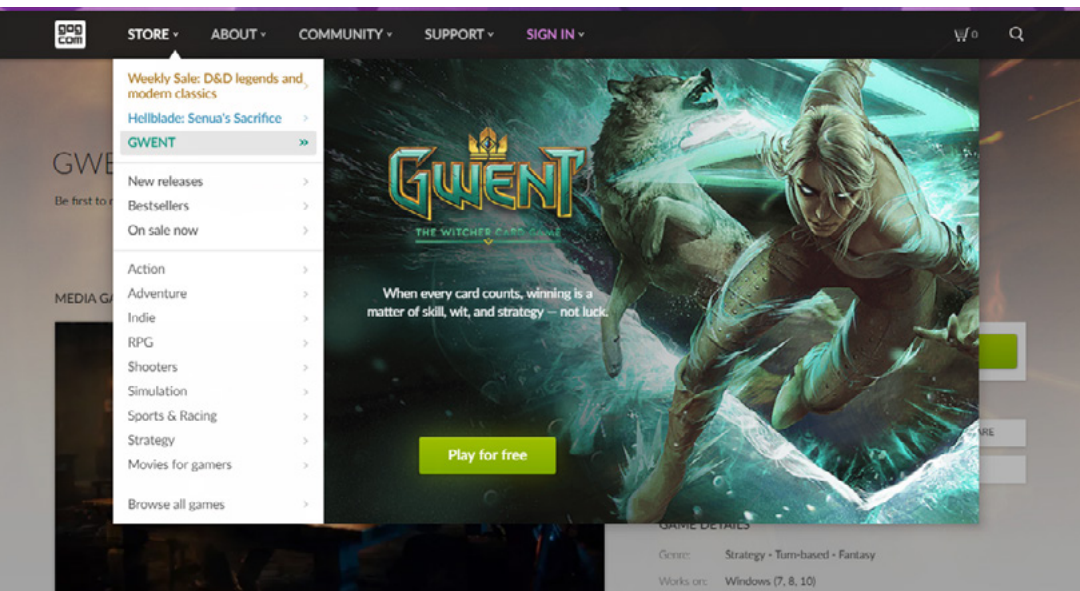
13 maja 2017 r. w Katowicach odbył się pierwszy oficjalny turniej **GWENT Challenger** z pulą nagród 100 tys. USD. Wyłonieni ze społeczności gry czterej zawodnicy zmierzili się z czterema profesjonalnymi graczami. Wydarzenie cieszyło się dużym zainteresowaniem ze strony graczy – łącznie transmisje pojedynków wyświetlono 1,25 mln razy, a średnia liczba widzów oglądająca ponad 10-godzinną transmisję rozgrywek wyniosła 31 tys. osób.

24 maja 2017 r. rozpoczęły się **publiczne beta testy GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej**, w których mogą wziąć udział wszyscy zainteresowani właściciele komputerów PC, konsol Xbox One a także po raz pierwszy konsol PlayStation 4. Rozpoczęcie etapu publicznych beta testów spotkało się ze skokowym wzrostem zainteresowania i aktywności graczy, przekładającym się na wzrost przychodów generowanych w ramach projektu.



GOG.com

Najważniejszym produktem segmentu GOG.com pod względem osiągniętych przychodów w pierwszych sześciu miesiącach 2017 r. był **GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana**. Przychody z **GWINTA** były głównym motorem wzrostu przychodów GOG.com w I półroczu 2017 roku w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego.



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

W czerwcu 2017 r. na GOG.com rozpoczęła się coroczna sezonowa letnia akcja promocyjna, w ramach której w obniżonych cenach zaoferowano graczom ponad 1500 gier.



Pozostałe wydarzenia



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



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

23 maja 2017 r. Walne Zgromadzenie CD PROJEKT S.A. wyraziło zgodę na podział zysku netto Spółki za rok 2016 w wysokości 249 701 262,92 zł w ten sposób, że kwota **100 926 000,00 zł została podzielona pomiędzy akcjonariuszy w formie dywidendy**, a pozostała część zysku netto tj. 148 775 262,92 zł została przekazana na kapitał zapasowy Spółki. Wskaźnik DPS (dywidenda na akcję) wyniósł 1,05 zł. Dzień dywidendy ustalony został na 30 maja 2017 r., a dzień wypłaty dywidendy na 13 czerwca 2017 r.

**Krótką
charakterystyką
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 od ponad dwudziestu lat pod marką CD PROJEKT pierwotnie koncentrowała się na dystrybucji zagranicznych gier wideo w Polsce (działalność ta jako CDP.pl została w 2014 roku wydzielona poza Grupę). Momentem przełomowym w historii Grupy było powołanie w 2002 roku studia deweloperskiego CD PROJEKT RED i rozpoczęcie prac nad stworzeniem pierwszej dużej gry RPG¹ – *Wiedźmin*.

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



¹ Role Playing Game – gra fabularna oparta na narracji.

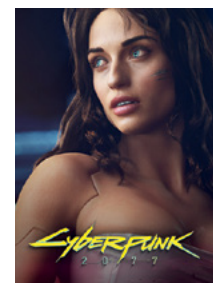
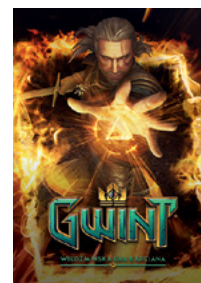
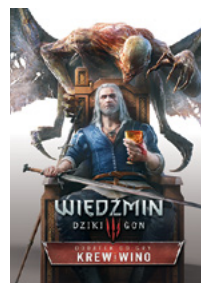
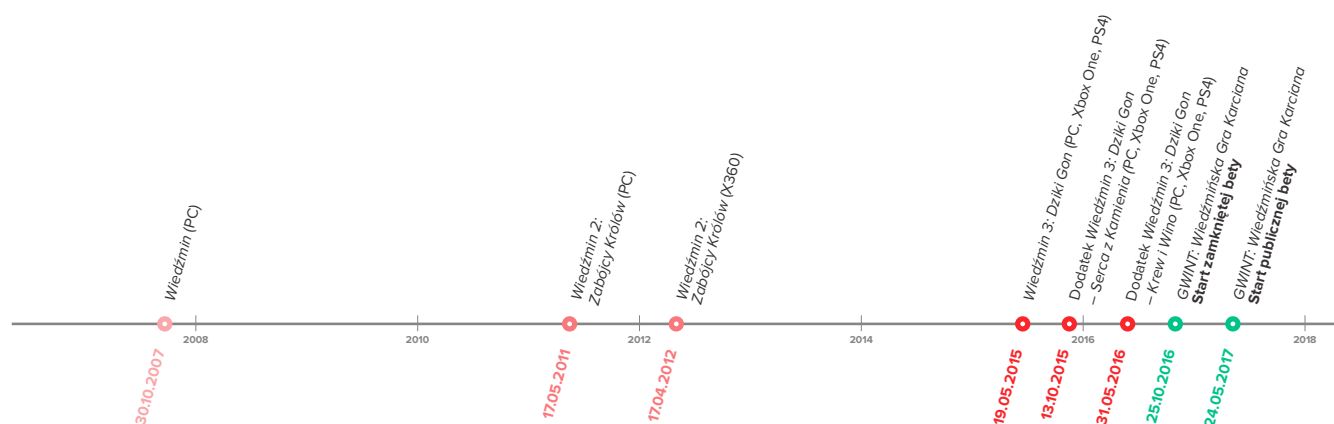
CD PROJEKT RED



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

19 maja 2015 r. miała miejsce premiera najnowszej części gry – *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, zaś 13 października 2015 r. ukazało się pierwsze rozszerzenie do gry – *Serca z Kamienia*. 31 maja 2016 r. zadebiutował drugi dodatek do *Wiedźmina 3: Dziki Gon* – *Krew i Wino*, stanowiący zwieńczenie trylogii wiedźmińskiej.

Sprzedaż gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami stanowiła trzon przychodów segmentu CD PROJEKT RED w pierwszym półroczu 2017 roku.



CD PROJEKT RED w ramach konsorcjum z GOG.com pracuje obecnie m.in. nad *GWINTEM: Wiedźmińską Grą Karcianą*. Zapowiedziany w czerwcu 2016 r. podczas największych targów branżowych E3 w Stanach Zjednoczonych, *GWINT* jest sieciową grą F2P z wbudowanymi opcjonalnymi mikropłatnościami, dostępną obecnie w trybie rozgrywki wieloosobowej. Od 25 maja 2017 r. gra znajduje się w fazie publicznych testów, w których wziąć mogą udział posiadacze komputerów PC oraz konsol PlayStation 4 i Xbox One.

Podczas targów Gamescom w sierpniu 2017 r. CD PROJEKT zapowiedział wielogodzinną kampanię fabularną *GWINT: Wojna Krwi*, która będzie z kolei dostępna dla graczy w trybie jednoosobowym. Jej premiera na komputerach PC i konsolach Xbox One oraz PlayStation 4 jest planowana na 2017 r.

W celu wydania *GWINTA* na perspektywnym rynku chińskim, CD PROJEKT S.A. współpracuje z GAEA, jednym z najszybciej rozwijających się dostawców interaktywnej rozrywki w Chinach. 29 sierpnia 2017 r. *GWINT* w chińskiej wersji językowej został oficjalnie udostępniony na rynku chińskim w ramach zamkniętych beta testów.

Więcej informacji na temat gry znajduje się na stronie internetowej www.playgwent.com.

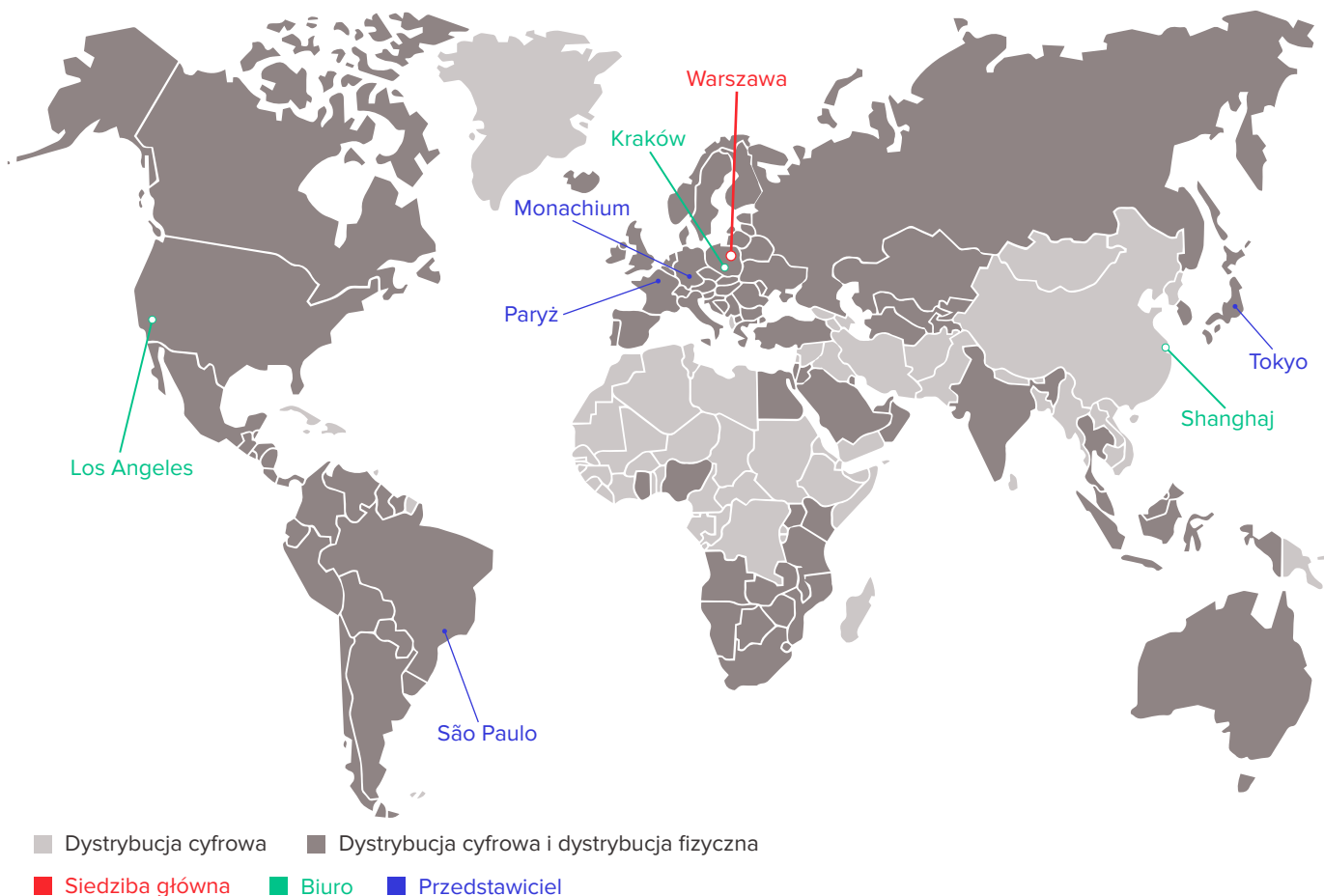


Największym produkowanym obecnie przez CD PROJEKT RED tytułem jest gra *Cyberpunk 2077*. Do dnia publikacji niniejszego sprawozdania Spółka nie ujawniała więcej informacji na ten temat.

W I półroczu 2017 r. 97% przychodów ze sprzedaży CD PROJEKT S.A. pochodziło z działalności eksportowej. 60% sprzedaży było realizowanej do odbiorców w USA, a 24,4% podlegało eksportowi do krajów UE.

Spółka sprzedawała swoje gry w fizycznej wersji pudełkowej za pośrednictwem 23 dystrybutorów w 110 krajach. Gry CD PROJEKT dostępne są też na całym świecie na cyfrowych platformach dystrybucji (np. GOG.com, Steam, Origin, App Store, Google Store oraz na PlayStation Store i Xbox Games Store).

Mapa 1 Grupa CD PROJEKT na świecie



Źródło: Spółka

Mieszcząca się w Warszawie siedziba główna CD PROJEKT S.A. wyposażona jest m.in. w profesjonalne, pełnowymiarowe studio motion-capture², trzy studia dźwięku, dwie wewnętrzne kantyny i siłownię.

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

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



GOG.com

Działalność segmentu GOG.com polega przede wszystkim na sprzedaży i dostarczaniu gier bezpośrednio na komputer gracza za pomocą własnej platformy GOG.com i aplikacji GOG Galaxy.

Serwis GOG.com to obecnie jedna z najpopularniejszych na świecie niezależnych platform cyfrowej dystrybucji, posiadająca w swojej ofercie ponad 2100 wyselekcjonowanych gier od 550 producentów i wydawców z całego świata, dostępnych dla użytkowników bez kłopotliwych zabezpieczeń (DRM³).



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

³ Digital Rights Management – zarządzanie prawami cyfrowymi.



Filozofia biznesowa

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

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

Schemat 1 Model biznesowy produkcji gier w CD PROJEKT RED

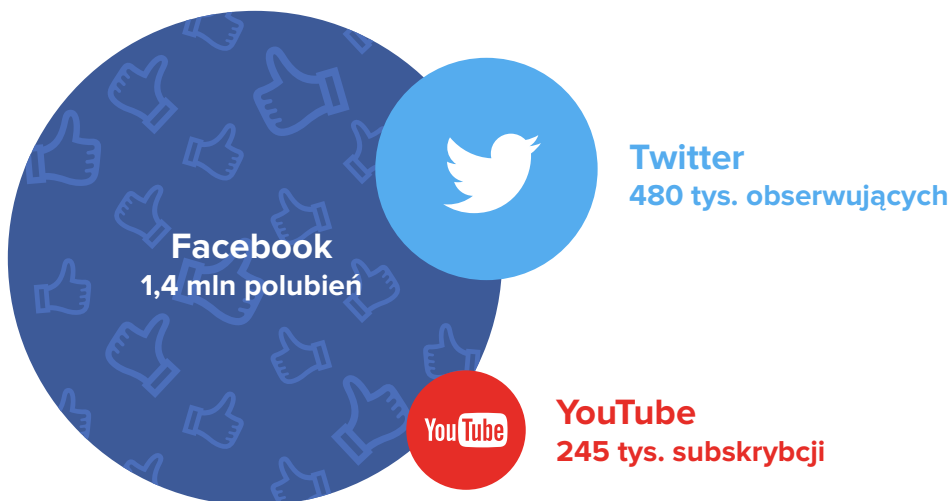


Źródło: Spółka

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



Schemat 2 Popularność profilu *The Witcher* prowadzonego przez Studio CD PROJEKT RED w mediach społecznościowych na koniec sierpnia 2017 r.



Źródło: Spółka

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

Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

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

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

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

⁴ Cele wynikowe określone jako suma skonsolidowanych zysków netto z działalności kontynuowanej w okre-



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

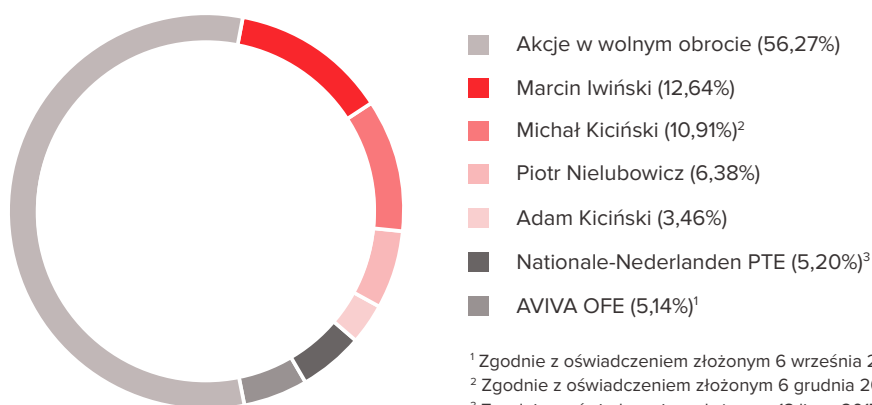
Treść uchwały nr 20 dostępna jest w [raporcie bieżącym nr 18/2016](#).

CD PROJEKT S.A. na rynku kapitałowym

Działalność prowadzona pod marką CD PROJEKT jest obecna na warszawskim parkiecie od 2010 r., kiedy to, w wyniku zawartej w 2009 r. umowy inwestycyjnej pomiędzy CDP Investment sp. z o.o.⁵ a Optimus S.A. oraz zaangażowanymi w transakcje udziałowcami i akcjonariuszami spółek, Optimus nabył 100% udziałów w spółce CDP Investment, a dotychczasowi udziałowcy CDP Investment objęli akcje w Optimus S.A. Formalne połączenie obu spółek nastąpiło w grudniu 2010 r.

Na Głównym Rynku Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie, w trybie notowań ciągłych, notowanych jest 96 120 000 akcji Spółki. Największymi akcjonariuszami CD PROJEKT S.A. pozostają jej współzałożyciele – Marcin Iwiński i Michał Kiciński. Akcjonariuszami Spółki będącymi jednocześnie Członkami Zarządu i posiadającymi znaczne pakiety akcji są również Adam Kiciński – Prezes Zarządu oraz Piotr Nielubowicz – Wiceprezes ds. Finansowych. W wolnym obrocie (tzw. free float) pozostaje 56,27% akcji CD PROJEKT S.A.

Wykres 1 Akcjonariat Spółki na dzień przekazania niniejszego Sprawozdania do publikacji



¹ Zgodnie z oświadczeniem złożonym 6 września 2012 r.

² Zgodnie z oświadczeniem złożonym 6 grudnia 2016 r.

³ Zgodnie z oświadczeniem złożonym 13 lipca 2017 r.

Źródło: Spółka

ślonych przedziałach czasowych.

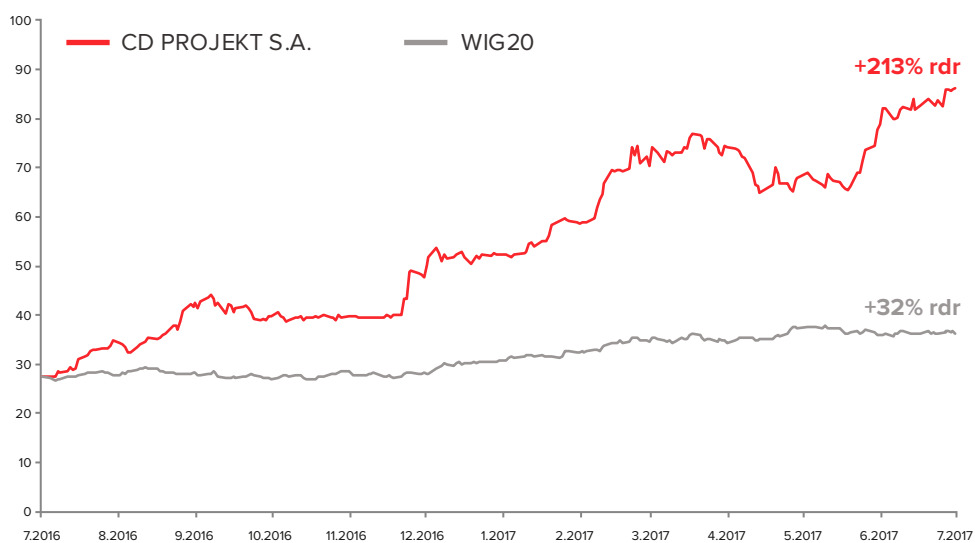
⁵ Nazwa ówczesnej spółki holdingowej historycznej grupy „CD PROJEKT”



W I połowie 2017 r. akcje CD PROJEKT S.A. znajdowały się w indeksach WIG30 i mWIG40. Na dzień 30 czerwca 2017 r. udział Spółki w portfelu indeksu WIG30 wyniósł 2,6%. Zgodnie z komunikatem Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie z dnia 31 sierpnia 2017 roku CD PROJEKT S.A. znalazł się, po rewizji kwartalnej indeksu, na pierwszym miejscu listy rezerwowej do indeksu WIG20.

Zgodnie z komunikatem FTSE Russell z 30 sierpnia 2017 r., w ramach półrocznej rewizji indeksu FTSE Global Equity Index Series – Emerging Europe, CD PROJEKT S.A. po sesji w dniu 15 września 2017 r. wejdzie w skład indeksu Mid Cap.

Wykres 2 Notowania akcji CD PROJEKT S.A. indeksu WIG20 na GPW w okresie od 1 lipca 2016 r. do 30 czerwca 2017 r.



Źródło: Opracowanie własne

W okresie od 1 lipca 2016 r. do 30 czerwca 2017 r. kurs zamknięcia akcji Spółki zmieniał się w przedziale od 27,38 zł (4 lipca 2016 r.) do 86,04 zł (30 czerwca 2017 r.). Na przestrzeni omawianych 12 miesięcy notowania kursu akcji CD PROJEKT wzrosły o 213%, osiągając wartość 86,04 zł na dzień 30 czerwca 2017 r. W tym samym czasie indeks WIG20 zyskał 32%. Na koniec czerwca 2017 r. kapitalizacja giełdowa CD PROJEKT S.A. wyniosła ok. 8,3 mld zł.

19 maja 2017 r. raportem bieżącym nr 7/2017 Zarząd CD PROJEKT S.A. poinformował o zawarłej z Bankiem Zachodnim WBK S.A. – Domem Maklerskim BZ WBK z siedzibą we Wrocławiu umowie, dotyczącej pełnienia przez BZ WBK funkcji Animatora Emitenta na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. W ramach pełnionej funkcji, BZ WBK zobowiązało się do pełnienia funkcji animatora wolumenu i płynności obrotu akcjami CD PROJEKT, stosownie do obowiązujących przepisów prawa, a także postanowień Regulaminu Giełdy oraz innych uregulowań wydanych przez Komisję Nadzoru Finansowego, właściwe organy Giełdy oraz Krajowego Depozytu Papierów Wartościowych S.A. Umowa, która obowiązuje od 1 czerwca 2017 r., została zawarta na czas nieokreślony.

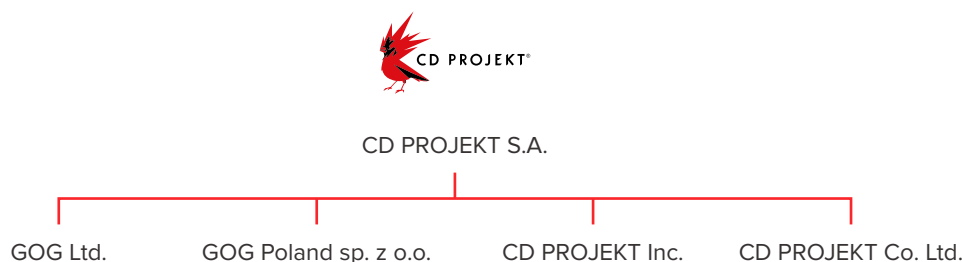
**Działalność
Grupy Kapitałowej
CD PROJEKT**

Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT



Na koniec czerwca 2017 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT składała się z jednostki dominującej CD PROJEKT S.A. i 4 spółek zależnych – GOG Ltd., GOG Poland sp. z o.o., CD PROJEKT Inc. i CD PROJEKT Co. Ltd.

Wykres 3 Grupa Kapitałowa CD PROJEKT



Źródło: Spółka

26 kwietnia 2017 roku w Chińskiej Republice Ludowej została zarejestrowana spółka zależna od CD PROJEKT S.A., działająca pod firmą CD PROJEKT Co. Ltd. z siedzibą w Szanghaju. Celem powołania nowego podmiotu w ramach Grupy CD PROJEKT jest prowadzenie regionalnego przedstawicielstwa i stworzenie warunków do funkcjonowania lokalnego zespołu, który będzie koordynował działania wydawnicze i promocyjne Grupy CD PROJEKT, w tym w najbliższym czasie związane m.in. z premierą gry *GWINT* na terenie Chińskiej Republiki Ludowej.

Zgodnie z raportem bieżącym nr 6/2017, 15 maja 2017 r. Zarządy spółek bezpośrednio zależnych od CD PROJEKT S.A., to jest GOG Poland Sp. z o.o. oraz GOG Ltd. podjęły uchwały, na mocy których zainicjowane zostały działania zmierzające do połączenia obu spółek. W ramach rozpoczętego procesu planowane jest transgraniczne połączenie GOG Poland Sp. z o.o. (spółka przejmująca) z GOG Ltd. (spółka przejmowana) i tym samym przeniesienie działalności dotychczas prowadzonej przez GOG Ltd. do Polski. Podjęcie działań w tym zakresie ma na celu uproszczenie struktury organizacyjnej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Tabela 1 Opis podstawowej działalności spółki matki i spółek zależnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 30.06.2017 r.



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

Źródło: Spółka

Wszystkie spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT istniejące na dzień 30 czerwca 2017 r., poza CD PROJEKT Co. Ltd., objęte były pełną konsolidacją. CD PROJEKT Co. Ltd. nie została objęta konsolidacją ze względu na nieistotność danych. Szczegółowe informacje na ten temat znajdują się w Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2017 r.



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

W I połowie 2017 r. działalność Grupy Kapitałowej prowadzona była w dwóch segmentach biznesowych:

- CD PROJEKT RED,
- GOG.com.

W związku ze zmianą faktycznego profilu działalności Grupy, między innymi w konsekwencji wydzielenia poza Grupę działalności prowadzonej przez cdp.pl sp. z o.o. wraz ze sprzedażą udziałów w tym podmiocie oraz znacznego wzrostu skali działania segmentu CD PROJEKT RED, szereg procesów realizowanych dotychczas w segmencie Inne na rzecz pozostałych segmentów biznesowych zostało w ostatnich kwartałach efektywnie zintegrowanych w ramach wspólnych struktur organizacyjnych CD PROJEKT S.A., której działalność biznesowa była dotychczas prezentowana w ramach segmentu CD PROJEKT RED. Z uwagi na powyższe, począwszy od 1 stycznia 2017 roku działalność Grupy CD PROJEKT jest realizowana i prezentowana w ramach sprawozdawczości finansowej w dwóch wydzielonych segmentach biznesowych: CD PROJEKT RED oraz GOG.com obejmujących łącznie całość działalności Grupy.

Segment CD PROJEKT RED

Przedmiot i model prowadzonej działalności

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

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

Podstawowe produkty

Produkcja gier wideo rozpoczęła się w 2002 roku, kiedy wystartowały prace nad debiutancką grą z gatunku RPG – *Wiedźmin*. Pierwsza gra oparta na prozie Andrzeja Sapkowskiego została wydana w październiku 2007 roku i okazała się sukcesem na światową skalę. W maju 2011 roku ukazał się drugi tytuł – *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów* na komputery PC, a w kwietniu 2012 roku *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów Edycja Rozszerzona* na konsole Xbox 360 oraz komputery PC. Zarówno pierwsza część *Wiedźmina*, jak i *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów w Edycji Rozszerzonej* dostępne są również na komputery Apple i komputery z systemem Linux.

Obecnie w portfolio głównych produktów Spółki, oprócz wymienionych wcześniej tytułów, znajduje się także *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, którego premiera odbyła się 19 maja 2015 r. oraz dwa dodatki do *Wiedźmina 3 – Serca z Kamienia* (premiera 13 października 2015 r.) i *Krew i Wino* (debiut 31 maja 2016 r.). W czerwcu 2016 r. Spółka ogłosiła publicznie nowy produkt wywodzący



się z wiedźmińskiego uniwersum – sieciową grę karcianą z wbudowanymi mikropłatnościami – *GWINT*. 24 maja 2017 r. gra weszła w fazę publicznych beta testów.

Spółka cały czas rozwija również franczyzę i ofertę produktów towarzyszących osadzonych w wiedźmińskim uniwersum, w tym realizowanych z zewnętrznymi partnerami. W ofercie znajdują się m.in. gra planszowa *The Witcher Adventure Game* (dostępna w wersji pudełkowej oraz cyfrowej przeznaczonej na komputery i tablety), trzy serie komiksów zrealizowane przez Dark Horse Comics, oficjalny poradnik do gry *Prima Guide*, książka *Wiedźmin. Kompendium o świecie gier*, trzy serie figurek z postaciami z gry oraz gadzety i ubrania z wiedźmińskiego uniwersum sprzedawane między innymi przez międzynarodowy sklep internetowy www.witcherstore.com. Ścieżki dźwiękowe muzyki z trzech części wiedźmińskiej trylogii oraz *GWINTA* dostępne są m.in. na platformach Spotify, Apple Music i Google Play Music.

Kluczowe źródła przychodów

Sprzedaż gier CD PROJEKT RED realizowana jest przez Spółkę głównie w następujących modelach biznesowych:

- sprzedaż praw do dystrybucji gry na określonym terytorium (w wersji pudełkowej lub cyfrowej) rozliczana post factum na podstawie sporządzanych przez partnerów Spółki miesięcznych lub kwartalnych raportów sprzedaży lub raportów licencyjnych, w tym sprzedaż realizowana poprzez opcjonalne mikropłatności wewnątrz *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej* (beczki z kartami i pył meteorytowy),
- sprzedaż fizycznych pudełkowych produktów (gier w pudełkach) do partnerów dystrybucyjnych,
- sprzedaż pakietów kodów uprawniających do pobrania i instalacji gry.

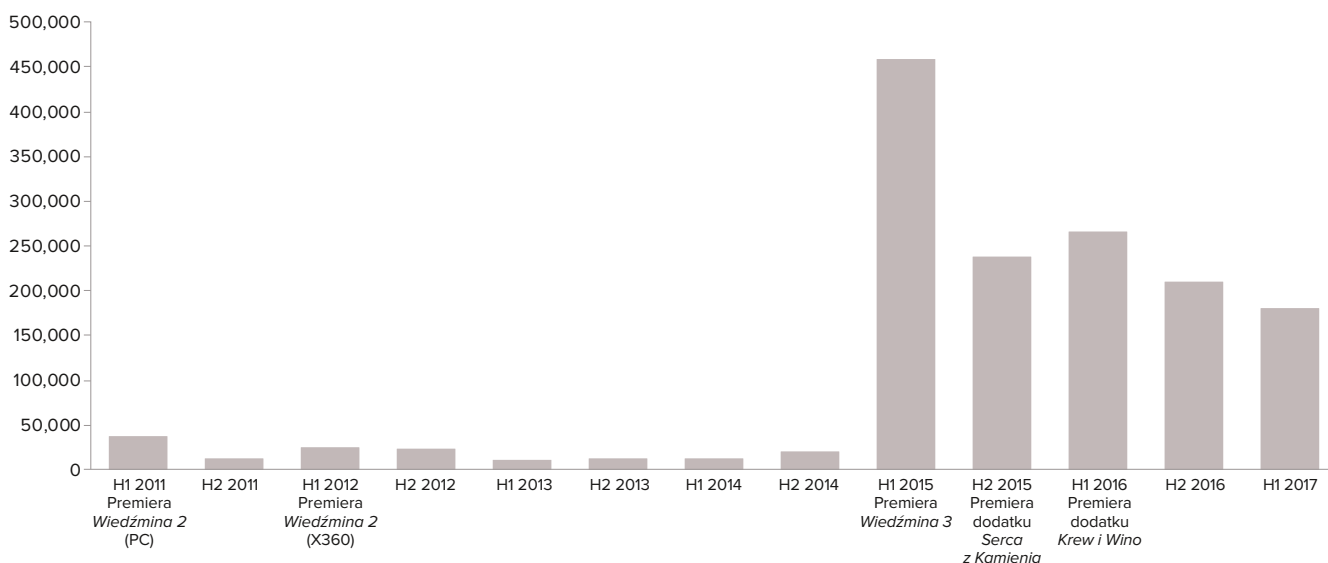
CD PROJEKT S.A. współpracuje z szeregiem odbiorców z całego świata (np. BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S., GOG Ltd., Microsoft, Sony, VALVE Corporation, Warner Bros. Home Entertainment,) oraz z Polski (cdp.pl sp. z o.o.) na podstawie długookresowych umów licencyjnych i dystrybucyjnych. Standardowo zawierane przez Spółkę umowy na cyfrową dystrybucję przewidują raportowanie w cyklach miesięcznych, zaś umowy na dystrybucję fizyczną przewidują raportowanie w cyklach kwartalnych. W zależności od partnera lub umowy Spółka otrzymuje stosowne raporty licencyjne 30, 45 lub 60 dni od końca okresu podlegającego raportowaniu (tj. zwykle miesiąca lub kwartału).

W I półroczu 2017 r. podstawowym źródłem przychodów uzyskanych w ramach segmentu CD PROJEKT RED była sprzedaż gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami – *Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino*, także w *Edycji Gry Roku* (debiut wydania w sierpniu 2016 r.). Ponadto Spółka w I półroczu 2017 r. uzyskiwała przychody ze sprzedaży gier *Wiedźmin*, *Wiedźmin 2* a także z szeregu wprowadzonych na rynek produktów towarzyszących wykorzystujących markę *The Witcher* w tym m.in. trzech serii komiksów wydanych przez Dark Horse Comics, ścieżek dźwiękowych z wyprodukowanych tytułów, gier planszowych, poradników, figurek, ubrań i gadżetów dla graczy.

Wraz z przejściem do etapu publicznej bety pozytywny wpływ na osiągnięte wyniki miała również dostępna w trybie rozgrywki wieloosobowej gra *GWINT*. Obecnie głównym źródłem przychodów w ramach tego tytułu jest sprzedaż dodatkowych zestawów kart (beczek) oraz w mniejszym stopniu sprzedaż dodatków wizualnych (np. animowanych wersji kart). W przyszłości źródłem przychodów będzie również sprzedaż zapowiedzianej na 2017 r. wielogodzinnej, rozbudowanej kampanii fabularnej *GWINT: Wojna Krwi*.



Wykres 4 Przychody z segmentu CD PROJEKT RED ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów w latach 2011-2017 w ujęciu półrocznym (w mln zł)



Kluczowi odbiorcy i dostawcy

W ramach segmentu CD PROJEKT RED Grupa prowadzi aktywną sprzedaż swoich produkcji na poszczególne platformy sprzętowe zarówno w tradycyjnych kanałach dystrybucji, jak i za pośrednictwem czołowych platform cyfrowej dystrybucji gier wideo na świecie (m.in. Steam, GOG.com, Origin, PlayStation Store, Xbox Store, AppStore czy Google Play).

W I połowie 2017 r. przychody ze sprzedaży na rzecz jednego odbiorcy przekroczyły 10% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy, wynosząc 58 046 tys. zł, to jest 23% przychodów Grupy. Odbiorca ten nie był podmiotem powiązany z CD PROJEKT S.A. ani z jej spółkami zależnymi. Sprzedaż na rzecz pozostałych odbiorców nie przekroczyła progu 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

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

Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe

W I połowie 2017 r. studio CD PROJEKT RED kontynuowało produkcję gier *Cyberpunk 2077* oraz *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*, jednocześnie aktywnie wspierając *GWINTA* działaniami w ramach kampanii marketingowej.

GWINT: produkcja i rozwój projektu

W pierwszej połowie 2017 r. do *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej* wdrożono szereg zmian i usprawnień. Aktualizacja wprowadzona w lutym 2017 r. obejmowała m.in. zmiany w interfejsie użytkownika oraz usprawnienia samej mechaniki rozgrywki, jak i balansujące rozgrywkę. W ramach aktualizacji graczom udostępniono również nową frakcję – Nilfgaard, wraz z którą pojawiło się ponad 60 nowych kart (w tym karty dla istniejących już frakcji). Kolejna duża aktualizacja – wprowadzona do gry 20 czerwca 2017 r. – polegała m.in. na zmianach w wyszukiwaniu przeciwników i w rankingach. Dzięki niej wyszukiwanie przeciwników stało się łatwiejsze, a ich dobieranie – trafniejsze.



W aktualizacji *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej* wprowadzonej po dacie bilansowej 29 sierpnia 2017 r., oprócz dodania do gry 30 nowych kart, nacisk położono na rozwój funkcji społecznościowych, wprowadzając m.in. profile graczy a także wiadomości i powiadomienia. Aktualizacja wprowadziła również nowy tryb rozgrywki – Pro Ladder, który jest częścią serii zawodów esportowych *GWINTA* oraz dostępny w sklepie specjalny pakiet startowy dla nowych graczy (zawierający gwarantowaną legendarną kartę, 10 Beczek z Kartami, a także Pył Meteorytowy do tworzenia ich animowanych wersji).

Najważniejszym wydarzeniem pierwszego półrocza z perspektywy rozwoju produktu, był start – 24 maja 2017 r. – publicznych beta testów *GWINTA*. Mogą w nich wziąć udział wszyscy zainteresowani posiadacze komputerów PC oraz konsol Xbox One oraz – od momentu rozpoczęcia publicznych beta testów – również właściciele konsol PlayStation 4. Wraz z otwarciem gry dla szerokiego grona fanów do rozgrywki wprowadzono sporo nowości i zmian m.in. animowane wersje wszystkich kart, nowe talie startowe oraz system wyzwań, którego zadaniem jest wprowadzenie nowych graczy w zasady i mechanikę *GWINTA*, dając jednocześnie możliwość zdobycia nagród.

22 sierpnia 2017 r. podczas targów Gamescom w Kolonii CD PROJEKT RED zaprezentował *Wojnę Krwi*, wielogodzinną kampanię fabularną gry *GWINT* przeznaczoną dla jednego gracza. Premiera kampanii jest planowana w 2017 r. *GWINT: Wojna Krwi* będzie dostępna na komputerach PC oraz konsolach Xbox One i PlayStation 4.

GWINT: działania marketingowe

Aktywności marketingowe studia CD PROJEKT RED w pierwszym półroczu 2017 r. koncentrowały się na wsparciu pozyskiwania nowych użytkowników oraz utrzymywaniu zainteresowania istniejącej już grupy graczy gry *GWINT*.

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

W ramach wsparcia marketingowego wspomnianej aktualizacji w dniach 23-27 stycznia 2017 r. odbyła się seria prezentacji dla polskich i zagranicznych przedstawicieli mediów i youtuberów, na których przedpremierowo pokazano nadchodzącą aktualizację gry *GWINT*. W pokazach uczestniczyło łącznie ponad 50 osób z Wielkiej Brytanii, Francji, Niemiec, Brazylii i Rosji. W pierwszej połowie marca 2017 r. *GWINT* był prezentowany na targach PAX East 2017 w Bostonie, podczas których odbył się panel dyskusyjny poświęcony animowaniu kart w grze. Panel oglądany był na miejscu przez kilkaset osób oraz transmitowany na żywo w Internecie.

Kluczowym momentem globalnej strategii marketingowej w drugim kwartale 2017 r. była premiera publicznej bety *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej*. Jej najistotniejszy element stanowiła zakrojona na szeroką skalę kampania reklamowa, znacznie poszerzająca liczbę zaangażowanych kanałów (m.in. o cyfrowe platformy dystrybucji Xbox Store i PlayStation Store), a także grono odbiorców. Zmianie uległa również liczba rynków objętych wsparciem marketingowym – do kluczowych terytoriów dołączyła Japonia, dla której premiera publicznej bety była również debiutem gry *GWINT* w lokalnej wersji językowej.

Wydarzeniem wspierającym zainteresowanie graczy był pierwszy oficjalny turniej GWENT Challenger, który odbył się 13 maja 2017 r. w Katowicach. Pula nagród w turnieju wyniosła 100 tys. USD. Wyłonieni ze społeczności gry czterej zawodnicy zmierzyli się z profesjonalnymi graczami: Trumpem (Jeffrey Shih), Lifecoachem (Adrian Koy), Noxiousem (Kacem Khilaji) oraz



ppd (Peter Dager). Po serii emocjonujących pojedynków zwycięzcą turnieju został Adrian “Lifecoach” Koy.

Obecnie studio CD PROJEKT RED prowadzi komunikację z graczami *GWINTA* w 10 językach (polskim, angielskim, rosyjskim, niemieckim, francuskim, włoskim, hiszpańskim, brazylijskim-portugalskim, japońskim i chińskim) za pomocą trzydziestu profili w różnych mediach społecznościowych. Fanpage *GWINTA* na Facebooku na koniec sierpnia 2017 r. obserwoowało 437 tysięcy ludzi z całego świata.

Udział w targach branżowych

W dniach 27-30 lipca 2017 r. CD PROJEKT prezentował *GWINTA: Wiedźmińską Grę Karcianą* na jednych z największych targów branżowych na świecie – Chinajoy w Szanghaju. Stoisko chińskiego dystrybutora gry – firmy GAEA odwiedziło ponad 60 tys. zwiedzających. Gracze mogli rozegrać partyjkę *GWINTA* na dostępnych na miejscu 48 stanowiskach do gry na komputerach PC. Podczas targów Chinajoy przedstawiciele CD PROJEKT spotkali się z ponad 50 reprezentantami chińskich mediów i tzw. influencerami. Efektem aktywnej promocji *GWINTA* na targach było m.in. pojawienie się w lokalnych mediach społecznościowych 4,5 mln postów o grze.



W dniach 22-26 sierpnia 2017 r. CD PROJEKT wziął udział w jednych z największych targów branżowych na świecie – Gamescom w Kolonii. W strefie biznesowej, która działała podczas pierwszych trzech dni targów, ponad 900 dziennikarzy, influencerów i partnerów biznesowych z całego świata obejrzało prezentację *Wojny Krwi*, fabularnej kampanii *GWINTA*, a także poznało plany esportowe CD PROJEKT związane z serią turniejów *GWENT Masters*.

Na stoisku publicznym dla graczy dostępne były 24 stanowiska, na których można było zagrać w niedostępną jeszcze w sieci wersję *GWINTA* zawierającą nowe karty i usprawnienia rozgrywki. Dodatkowo, po rozegraniu partyjki *GWINTA* gracze mogli zarejestrować się na stronie GOG.com, otrzymując w nagrodę atrakcyjne bonusy.



GWINT: harmonogram działań esportowych

Podczas targów Gamescom w Kolonii, CD PROJEKT ogłosił GWENT Masters – serię profesjonalnych rozgrywek esportowych, które zwieńczy walka o tytuł mistrza świata GWINTA: *Wiedźmińskiej Gry Karcianej*.

Sercem GWENT Masters jest nowy, niezależny od standardowej rozgrywki w GWINCIE, tryb rywalizacji w grze, tzw. Pro Ladder. Rywalizacja w Pro Ladder odbywa się w sezonach, z których każdy trwa dwa miesiące.



Istnieją trzy szczeble oficjalnych rozgrywek serii GWENT Masters:

- GWENT Open – pula nagród w 8 turniejach typu Open zaplanowanych w ramach GWENT Masters wyniesie po 25 tys. USD,
- GWENT Challenger – w każdym z zaplanowanych 4 tego typu turniejów, które będą odbywać się co dwa sezony, pula nagród to 100 tys. USD,
- GWENT World Masters – czyli zawody będące zwieńczeniem serii GWENT Masters, podczas których zostanie wyłoniony pierwszy oficjalny Mistrz Świata w GWINTA. Pula nagród w GWENT World Masters wynosi 250 tys. USD.

W piątek, 25 sierpnia 2017 r., na scenie CD PROJEKT na targach Gamescom odbyły się kwalifikacje Wild Card Qualifiers do pierwszego turnieju GWENT Open, który był rozgrywany w piątek i sobotę. Zdobywca Dzikiej Karty – Elias “Shaggy” Sagmeister zwyciężył potem w całym turnieju. Całkowita pula nagród w turnieju wyniosła 25 tys. USD.

Szczegółowe informacje i harmonogram rozgrywek GWENT Masters jest dostępny na stronie internetowej masters.playwent.com.



Segment GOG.com

Platforma GOG.com została uruchomiona we wrześniu 2008 roku. Jej pierwotną misją była rewitalizacja najbardziej kultowych gier PC i zaoferowanie ich klientom z całego świata, ze szczególnym naciskiem na kraje anglojęzyczne, tj. Stany Zjednoczone, Kanadę, Wielką Brytanię i Australię. Obecnie serwis dostępny jest w wersji angielskiej, francuskiej, niemieckiej, rosyjskiej, portugalskiej (dedykowanej na rynek brazylijski) i chińskiej, oferując klientom jednocześnie nie tylko w pełni zlokalizowaną stronę czy gry, ale także dedykowaną obsługę klienta, pomoc techniczną, bezpośrednią aktywność marketingową w danym języku i popularne, lokalne metody płatności (w trzynastu walutach). Od 2012 r. na platformie GOG.com dostępne są również gry na komputery Apple, a od 2014 r. także na system operacyjny Linux.

Realizowana w ramach segmentu GOG.com działalność polega na:

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

Z tytułu odpłatnego udostępniania gier GOG Ltd. otrzymuje zapłatę od użytkowników, której część przekazywana jest, na podstawie zawartych umów, dostawcom spółki. Standardowo zawierane przez spółkę umowy dystrybucyjne na cyfrową dystrybucję przewidują raportowanie zobowiązań z tytułu sprzedaży w miesięcznych lub kwartalnych cyklach rozliczeniowych do 30 dni od zakończenia okresu podlegającego raportowaniu. Dodatkowo, w przypadku starszych produktów, Spółka może być uprawniona do przystosowywania dystrybuowanych cyfrowo gier komputerowych do aktualnych systemów operacyjnych lub do zapewnienia możliwości gry wieloosobowej, jeżeli gra taką możliwość pierwotnie oferowała.

Starannie selekcjonujemy tytuły do katalogu GOG.com, grając we wszystkie gry, które sprzedajemy. Dzięki temu, że CD PROJEKT RED produkuje gry, a GOG.com zajmuje się ich cyfrową dystrybucją oraz rozwija technologię do obsługi rozgrywki sieciowej, tworzymy synergii, która pozwoli nam budować coraz silniejszą przewagę konkurencyjną Grupy CD PROJEKT.



Podstawowe produkty

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania w serwisie GOG.com dostępnych jest ponad 2100 tytułów od 550 wydawców i producentów gier, w tym między innymi tak rozpoznawalnych jak: Activision, Bethesda, Disney, Electronic Arts, Ubisoft czy Warner Bros. Jedną z kluczowych przewag odróżniających GOG.com od głównych konkurentów (takich jak inne niezależne platformy: Steam, Gamersgate, czy Humble Bundle) jest zbiór wartości, którymi GOG się kieruje. Zgodnie z filozofią platformy, wszystkie gry oferowane są w tzw. modelu DRM-free (bez kłopotliwych zabezpieczeń utrudniających korzystanie z zakupionych gier). Produkty dostępne na platformie GOG.com są możliwie najszerszymi dostępnymi wersjami zawierającymi dodatkowe, darmowe materiały bonusowe, takie jak ścieżki dźwiękowe, mapy, plakaty itd. Ponadto GOG.com zapewnia pełną kompatybilność gier z najnowszymi wersjami systemów operacyjnych MS Windows, Mac OS i najpopularniejszymi wersjami systemu operacyjnego Linux, na które gra jest dostępna. W razie kłopotów z uruchomieniem jakiegokolwiek gry, GOG.com oferuje wsparcie i pomoc techniczną, a ostatecznie zwrot pieniędzy (w ciągu 30 dni od zakupu), jeżeli gra nie działa na systemie operacyjnym użytkownika. Dzięki powyższym wartościom GOG.com stał się jedną z najpopularniejszych platform cyfrowej dystrybucji gier komputerowych na świecie.

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

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, które wprowadzają nowe mechaniki angażowania graczy.

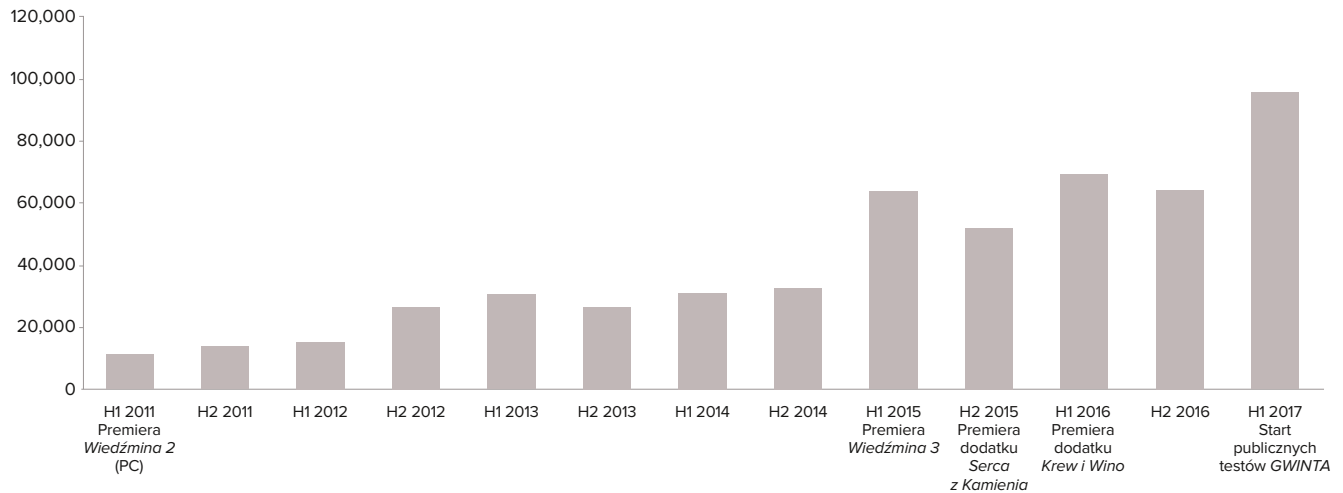
W pierwszym półroczu 2017 r. produktem generującym najwyższą wartość przychodów w ramach segmentu GOG.com był *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. Ujawnione w ramach segmentu przychody z *GWINTA* zawierają:

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

Najistotniejsze produkty w katalogu GOG.com latach ubiegłych to odpowiednio:

- 2015 r. – gra *Wiedźmin 3: Dziki Gon*,
- 2016 r. – dodatek *Krew i Wino* (sprzedawany zarówno jako indywidualny produkt, zestaw dodatków oraz element edycji *GOTY*).

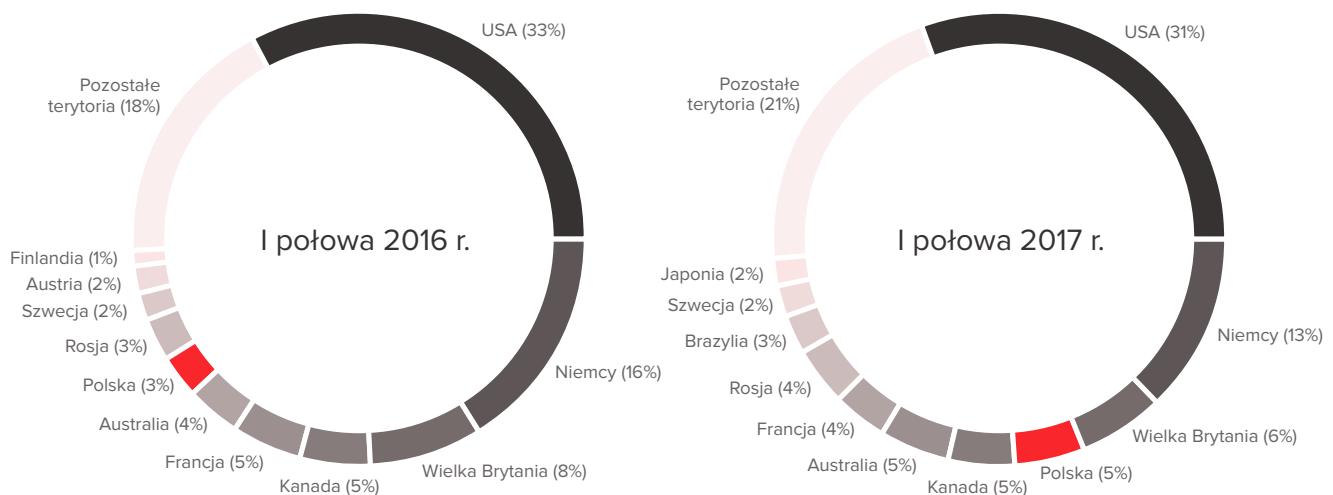
Wykres 5 Przychody ze sprzedaży do zewnętrznych odbiorców w segmencie GOG.com w ujęciu półrocznym w latach 2011-2017 w mln zł



Kluczowi odbiorcy i dostawcy

Od początku funkcjonowania spółka GOG Ltd. sukcesywnie umacniała swoją pozycję na globalnym rynku cyfrowej dystrybucji. Obecnie jest jedną z najpopularniejszych platform cyfrowej dystrybucji. GOG Ltd. sprzedaje gry za pośrednictwem Internetu bezpośrednio milionom klientów detalicznych na całym świecie. W ramach tej działalności nie zachodzi zjawisko koncentracji odbiorców.

Wykres 6 Sprzedaż GOG.com w I połowie 2016 r. i w I połowie 2017 r. w ujęciu wartościowym – struktura terytorialna



Porównując rozkład geograficzny przychodów ze sprzedaży GOG.com w I połowie 2017 r. i I połowie 2016 r. należy wziąć pod uwagę fakt, że przychody ze sprzedaży za pierwszych sześć miesięcy 2017 r. uwzględniają przychody GOG.com z monetyzacji gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* na komputerach PC dostępnej we wspomnianym okresie w ramach zamkniętych i publicznych (od 24 maja 2017 r.) beta testów.



W I połowie 2017 r. podobnie jak rok wcześniej największy udział w sprzedaży GOG.com stanowili gracze pochodzący ze Stanów Zjednoczonych (31%), choć odsetek ten zmniejszył się rok do roku o 2 p.p. Na kolejnych miejscach znalazły się: Niemcy (spadek z 16% w I połowie 2016 r. do 13% w I połowie 2017 r.), Wielka Brytania (odpowiednio spadek o 2 p.p. z 8% do 6%) i Polska, która zanotowała wzrost o 2 p.p. do 5% w I połowie 2017 r. Po raz pierwszy w zestawieniu najbardziej dochodowych krajów za I połowę 2017 r. pojawiła się Brazylia (4% przychodów ze sprzedaży GOG.com) i Japonia (2% przychodów w I połowie 2017 r.).

Obserwowany na przestrzeni ostatnich kwartałów wzrost sprzedaży GOG.com w krajach nieanglojęzycznych wynika z podejmowanych przez serwis działań mających na celu dotarcie do nowych grup odbiorców – w tym między innymi z uruchamiania lokalnych wersji językowych serwisu, lokalnych walut i metod płatności wraz z komunikacją marketingową i obsługą klienta w danym języku. Na zmianę rozkładu przychodów w I połowie 2017 r. ma również wpływ geograficzny rozkład przychodów z *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej*.

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

Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe

Aktualizacja GOG Galaxy

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

Nowe gry w katalogu GOG.com

W I półroczu 2017 r. oferta gier w serwisie GOG.com przekroczyła liczbę 2 000 tytułów. W tym okresie katalog poszerzył się zarówno o wiele gier premierowych, jak i o klasyki na PC. Wśród najważniejszych nowych tytułów, które pojawiły się w serwisie w dniu ich światowej premiery, znalazły się: *Torment: Tides of Numenera*, *Hellblade: Senua's Sacrifice*, *Absolver*, *Little Nightmares*, *Outlast 2*, *Tacoma*, czy *Thimbleweed Park*. Selekcja wśród gier klasycznych powiększyła się z kolei o takie perełki jak *Saints Row 4*, *Fallout 3*, *Fallout: New Vegas*, *The Elder Scrolls III: Oblivion*, *Dragon's Dogma*, cały katalog klasyków SNK Corporation, *SWAT 4* i samodzielny dodatek *Homeworld: Cataclysm* dostępne na wyłączność na GOG.com, czy odświeżone wersje kultowych *Full Throttle* i *Planescape: Torment*.

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania gracze mogą już wybierać spośród ponad 2100 tytułów dostępnych na GOG.com.

Aktywizacja sprzedaży

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

Z początkiem 2017 r. na GOG.com wprowadzony został nowy schemat tygodniowych promocji, które trwają od poniedziałku do poniedziałku, a ich oferta jest w piątki wzbogacana o dodatkowe tytuły.

Najważniejszym wydarzeniem pod kątem wsparcia sprzedaży w pierwszym półroczu 2017 r. była zrealizowana w czerwcu wielka letnia wyprzedaż. W trwającej dwa tygodnie akcji handlowej znalazło się ponad 1500 gier przecenionych nawet do 90%. Aby ułatwić użytkownikom



wyszukanie najciekawszych tytułów dostępnych w promocyjnych cenach, GOG.com zaproponował graczom specjalnie na tę okazję przygotowane kolekcje, np. zestawienia najlepszych gier z danego gatunku. GOG.com nawiązał również współpracę z najważniejszymi serwisami związanymi z grami oraz ze streamerami, którzy sami rekomendowali swoje ulubione gry. W ten sposób powstała lista ponad 20 kolekcji od tak znanych przez graczy marek jak PC Gamer, Destructoid, Eurogamer, Rock Paper Shotgun, Jessie Cox, Day9, Yogscast czy RAZER. Dodatkowo, uczestnicy promocji otrzymywali darmowe gry za zakupy podczas wyprzedaży – grę *Rebel Galaxy* za pierwszy zakup oraz *Alan Wake's American Nightmare* za zakupy powyżej \$10.

Letnia wyprzedaż to nie jedyny przykład na aktywną współpracę GOG.com z globalnymi mediami. W drugim kwartale 2017 r. po raz pierwszy zorganizowano dedykowaną, tygodniową promocję wspólnie z PC Gamer – jednym z największych angielskojęzycznych mediów poświęconych grom na PC. Redakcja serwisu wybrała ponad 50 gier, które następnie zostały przecenione przez GOG.com w promocji nazwanej „PC Gamer Picks”. Serwis przez tydzień promował ją na swojej stronie oraz we własnych mediach społecznościowych. Innym przykładem nawiązania współpracy z popularnym serwisem internetowym była wspólna akcja z ArsTechnica – jednym z największych amerykańskich serwisów poruszających tematy technologii oraz popularno-naukowe. Przy okazji nawiązania współpracy, serwis oferował swoim zarejestrowanym czytelnikom darmową kopię gry *Wiedźmin* z GOG.com.

W pierwszym półroczu 2017 r. gracze mogli wziąć udział w dwóch innych, dużych akcjach promocyjnych. W lutym 2017 r. z okazji Walentynek uruchomiona została tygodniowa promocja „From Wishlists With Love”, w której przecenionych zostało 60 najbardziej pożądanym przez użytkowników GOG.com gier. Z kolei marzec 2017 r. przyniósł wielką Wiosenną Wyprzedaż, w której znalazło się ponad 500 tytułów.

GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana i rozpoczęcie publicznych beta testów

Od strony wysokości przychodów zdecydowanie najważniejszym produktem segmentu GOG.com w pierwszych sześciu miesiącach 2017 r. był *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. Kluczowym momentem było udostępnienie *GWINTA* wszystkim zainteresowanym graczom w ramach publicznych beta testów, które miało miejsce 24 maja 2017 r. i wpłynęło na skokowy wzrost przychodów ze sprzedaży w ramach projektu. Przychody uzyskane dzięki *GWINTOWI* były głównym motorem wzrostu przychodów segmentu GOG.com w I półroczu 2017 r. w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego.

Zdarzenia po dacie bilansu

W dniach 27-30 lipca 2017 r. CD PROJEKT prezentował *GWINTA: Wiedźmińską Grę Karcianą* na jednym z największych targów branżowych na świecie – Chinajoy w Szanghaju. Stoisko chińskiego dystrybutora gry – firmy GAEA odwiedziło ponad 60 tys. zwiedzających. Gracze mogli rozegrać partyjkę *GWINTA* na dostępnych na miejscu 48 stanowiskach do gry na komputerach PC. Podczas targów Chinajoy przedstawiciele CD PROJEKT spotkali się z ponad 50 przedstawicielami chińskich mediów i influencerami. Efektem aktywnej promocji *GWINTA* na targach było m.in. pojawienie się w lokalnych mediach społecznościowych 4,5 mln postów o grze.

Podczas targów Gamescom w Kolonii CD PROJEKT ogłosił *GWENT Masters* – serię profesjonalnych rozgrywek esportowych, które zwińczy walka o tytuł mistrza świata *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej*.

W piątek, 25 sierpnia 2017 r., na scenie CD PROJEKT na stoisku publicznym odbyły się kwalifikacje Wild Card Qualifiers do pierwszego turnieju *GWENT Open*, który był rozgrywany w piątek i sobotę. Zdobywca Dzikiej Karty – Elias “Shaggy” Sagmeister zwyciężył potem w całym turnieju.



Całkowita pula nagród w turnieju wyniosła 25 tys. USD.

Szczegółowe informacje i harmonogram rozgrywek GWENT Masters jest dostępny na stronie internetowej masters.playgwent.com.

22 sierpnia 2017 r. podczas targów Gamescom w Kolonii CD PROJEKT RED zaprezentował *Wojnę Krwi*, kampanię fabularną gry *GWINT* przeznaczoną dla jednego gracza. Premiera kampanii jest planowana w 2017 r. *GWINT: Wojna Krwi* Będzie dostępna na komputerach PC oraz konsolach Xbox One i PlayStation 4.

29 sierpnia 2017 r. *GWINT* w chińskiej wersji językowej został oficjalnie udostępniony na rynku chińskim w ramach zamkniętych beta testów. Więcej informacji na temat gry znajduje się na stronie internetowej www.playgwent.com.

Informacje dotyczące sezonowości lub cykliczności działalności

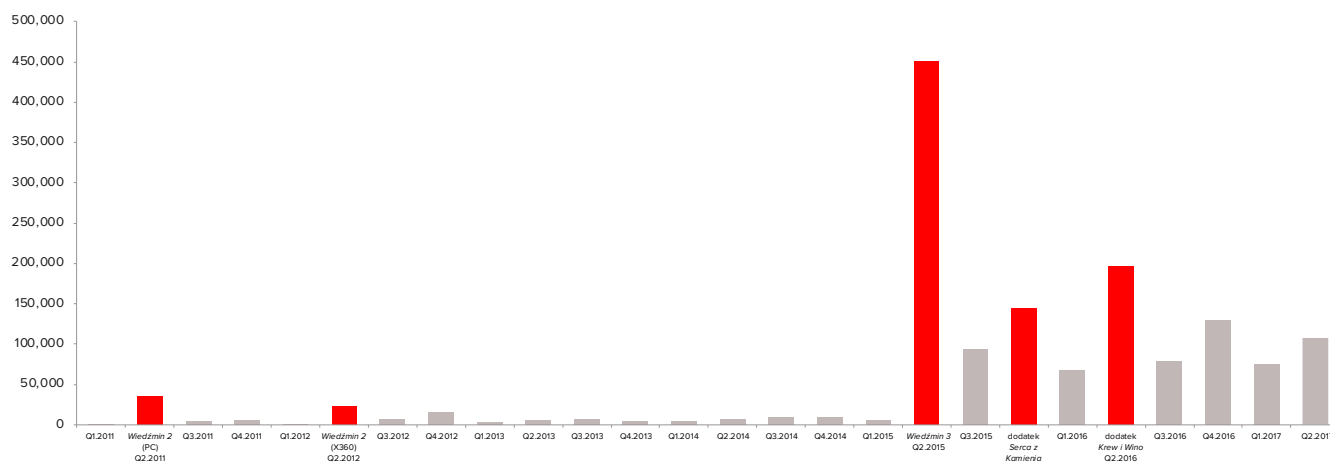
CD PROJEKT RED

Cykl produkcji gry komputerowej realizowanej przez segment CD PROJEKT RED wynosi zwykle od 2 do 4 lat. Standardowo pierwsze prace produkcyjne nad kolejną grą rozpoczynane są jeszcze przed zakończeniem produkcji i premierą rynkową poprzedniej gry. Premiera gry *Wiedźmin 2* na komputery PC miała miejsce w maju 2011 roku, natomiast premiera gry *Wiedźmin 2* na konsolę Xbox 360 odbyła się 17 kwietnia 2012 roku. Debiut najnowszej produkcji studio CD PROJEKT RED – *Wiedźmin 3: Dzikie Gon* miał miejsce 19 maja 2015 roku. Sprzedaż podstawowego tytułu była animowana za pomocą dwóch dodatków: *Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino* (wydanych w ciągu czterech kwartałów od premiery) oraz wydania gry *Wiedźmin 3: Dzikie Gon* w *Edycji Gry Roku (GOTY – Game of the Year)*, której sprzedaż rozpoczęła się w sierpniu 2016 r.

Produkowana obecnie gra *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* rozwijana jest w modelu „gra jako serwis”, w którym skala produkcji, ponoszone nakłady oraz wolumen przychodów będą w przyszłości uzależnione od popularności serwisu. Docelowo gra będzie dostępna zarówno w trybie wieloosobowym, jak i w formie kampanii jednoosobowych.

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

Wykres 7 Kwartały premierowe segmentu CD PROJEKT RED – przychody ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów (w mln zł) w latach 2011-2017

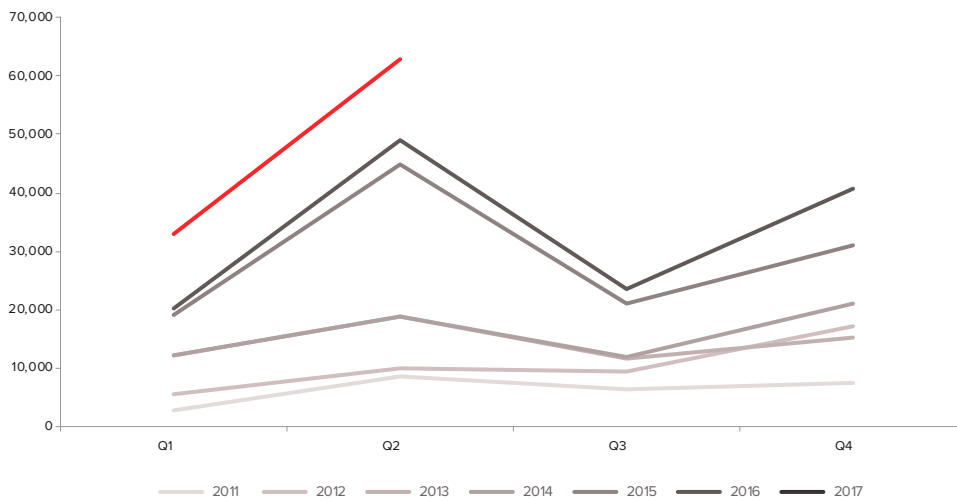




GOG.com

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

Wykres 8 Rozkład kwartalny sprzedaży do zewnętrznych odbiorców segmentu GOG.com w latach 2011-2017 (w mln zł)



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

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



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

Działalność spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT podlega działaniu zewnętrznych czynników takich jak np. zmiana sytuacji makroekonomicznej, regulacji prawnych czy podatkowych analogicznie jak w przypadku innych podmiotów prowadzących działalność gospodarczą na lokalnym lub międzynarodowym rynku. Zidentyfikowane przez Zarząd specyficzne dla działalności Grupy istotne zewnętrzne oraz wewnętrzne czynniki mogące negatywnie wpłynąć na działalność i rozwój Grupy Kapitałowej zostały opisane w sekcji ryzyk Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 2016 r., które jest dostępne na korporacyjnej stronie internetowej www.cdprojekt.com.

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

W perspektywie II półrocza 2017 r. i kolejnych kwartałów 2018 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT zamierza kontynuować rozwój swojej działalności równolegle w dwóch podstawowych segmentach – CD PROJEKT RED i GOG.com. Opis planowanych kierunków rozwoju działalności zawarty jest w Strategii Rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na lata 2016 – 2021 ogłoszonej w marcu 2016 r. Pełen tekst strategii jest dostępny na stronie korporacyjnej Spółki pod adresem: www.cdprojekt.com/pl/grupa-kapitalowa/strategia.

W ramach segmentu CD PROJEKT RED rozwój prowadzonej działalności jest bezpośrednio związany z kolejnymi realizowanymi projektami, skalą ich produkcji i popularnością wśród graczy. Tym samym dalszy rozwój Grupy w najbliższym czasie będzie uzależniony również od postępów prac nad najnowszym projektem studia, grą sieciową *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. Istotne dla realizacji tego celu będzie m.in. stałe wzbogacanie rozgrywki o kolejne funkcjonalności, prace nad mechaniką i balansem w grze oraz dodawanie kolejnych elementów rywalizacji wzmacniających retencję graczy a także zdolność Spółki do prowadzenia kampanii promującej grę.

W sierpniu 2017 r. na targach Gamescom w Kolonii CD PROJEKT po raz pierwszy zaprezentował *GWINTA: Wojnę Krwi* – rozbudowaną kampanię fabularną dla jednego gracza, której premiera zaplanowana jest w 2017 r. Jej przyjęcie przez graczy, dziennikarzy i influencerów będzie miało wpływ na wyniki osiągane przez Grupę Kapitałową CD PROJEKT w kolejnych kwartałach, zarówno po stronie CD PROJEKT RED jak i GOG.com. Dobre recenzje po premierze gry mogą przełożyć się z jednej strony na wzrost zainteresowania graczy *GWINTA* zakupem gier RPG o przygodach Geralta z Rivii, a z drugiej przekonać fanów trylogii wiedźmińskiej do zainteresowania się *GWINTEM* ze względu na wciągającą, rozbudowaną historię, na której oparta jest zapowiedziana kampania.

Na wyniki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT wpływ będzie miało również zainteresowanie graczy profesjonalnymi rozgrywkami w ramach oficjalnej serii GWENT Masters, zaplanowanymi na kolejne miesiące 2017 r. i 2018 r. Prowadzenie przez CD PROJEKT S.A. stałych działań esportowych na dużą skalę może mieć wpływ z jednej strony na zwiększenie zainteresowania grą, jej rozpoznawalności i wzrost przychodów z mikrotransakcji realizowanych w *GWINCIE*, a z drugiej na koszty związane z organizacją turniejów i ich promocją.



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

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

Czynnikiem kluczowym dla utrzymania w przyszłości dotychczasowej wysokiej dynamiki rozwoju prowadzonej działalności jest dalsze rozwijanie wewnętrznej umiejętności produkowania gier najwyższej światowej klasy i jakości, w połączeniu ze zdolnością efektywnej komunikacji z graczami na całym świecie. Od strony zarządzania realizowanymi projektami posiadanie dwóch linii produktowych – *Wiedźmin/The Witcher* i *Cyberpunk* oraz niezależnych zespołów deweloperskich umożliwia prowadzenie równoległej produkcji poszczególnych projektów i wyrównanie planu wydawniczego w kolejnych okresach. Zmiana działalności na model wydawniczy oparty o dwie funkcjonujące równolegle marki i kilka równocześnie realizowanych projektów potencjalnie pozwoli na optymalizację produkcyjną i finansową oraz dalszą dywersyfikację ryzyka, a przed twórcami zatrudnionymi w Spółce otworzy więcej możliwości samorealizacji zawodowej.

Umiejętność efektywnego zarządzania produkcją i działalnością wydawniczą kilku projektów w ramach biura w Warszawie oraz biur zewnętrznych, przy stałym wzroście liczby zaangażowanych w nie osób stanowi zarówno czynnik ryzyka, jak i sukcesu istotny dla dalszego rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

W segmencie GOG.com elementem wspierającym utrzymanie dotychczasowego wysokiego wskaźnika wzrostu sprzedaży będzie skłonność konsumentów do dokonywania zakupów gier bezpośrednio przez internet. Istotne dla dalszego rozwoju platformy GOG.com w najbliższym czasie będzie pozyskiwanie kolejnych, premierowych produktów. Od kwietnia 2017 r. GOG.com oferuje klientom zaktualizowaną wersję technologii GOG Galaxy, pozwalającą m.in. na rozgrywkę online w trybie multiplayer. Jej pozytywne przyjęcie przez wydawców i producentów gier może mieć wpływ na zwiększenie liczby tytułów wymagających tej funkcjonalności w ofercie GOG.com i, co za tym idzie, może mieć wpływ na poziom przychodów segmentu w przyszłości. Z drugiej strony zwiększenie liczby produktów z wbudowanym trybem multiplayer zasilanym przez GOG Galaxy może przełożyć się na zwiększenie zainteresowania użytkowników serwisu inną, bogatą ofertą gier na GOG.com.

Spółka GOG Ltd. aktywnie prowadzi też rozmowy z czołowymi międzynarodowymi producentami i wydawcami gier komputerowych, stale poszerzając grono dostawców oraz oferowanych produktów. Kolejne premiery nowych gier na GOG.com każdorazowo wpływają na wzrost aktywności użytkowników i idący za tym wzrost sprzedaży. Wzrost działalności GOG Ltd., poza stałym powiększaniem katalogu oferowanych produktów, wymaga również zwiększania bazy użytkowników poprzez docieranie do nowych graczy na całym świecie dotychczas nieposiadających konta na platformie GOG.com. W tym zakresie w ostatnim roku zarówno dzięki intensywnym własnym działaniom PR, jak i synergii wynikającej ze współpracy z CD PROJEKT S.A., osiągnąony jest ciągły wzrost liczby użytkowników serwisu.



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

Umowy znaczące

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

Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej

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

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

Szczegółowy opis ryzyk został zawarty w Sprawozdaniu Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej za 2016 r., które jest dostępne na korporacyjnej stronie internetowej www.cdprojekt.com.

Wyniki finansowe Grupy CD PROJEKT



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

Opis i ocena czynników oraz nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności Grupy CD PROJEKT w I półroczu 2017 r.

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

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

W pierwszej połowie 2017 r. nie wystąpiły istotne zdarzenia nietypowe mające wpływ na wynik z działalności Grupy.



Śródroczny skrócony skonsolidowany rachunek zysków i strat

Tabela 2 Śródroczny skrócony skonsolidowany rachunek zysków i strat (w tys. zł)

	01.01.2017-30.06.2017	01.01.2016-30.06.2016*
Przychody ze sprzedaży	254 824	318 996
Przychody ze sprzedaży produktów	199 621	258 867
Przychody ze sprzedaży usług	61	165
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	55 142	59 964
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	38 086	74 936
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	488	32 292
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	37 598	42 644
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	216 738	244 060
Pozostałe przychody operacyjne	2 603	834
Koszty sprzedaży	58 470	70 235
Koszty ogólnego zarządu	16 329	10 851
Pozostałe koszty operacyjne	1 295	690
Zysk /(strata) na działalności operacyjnej	143 247	163 118
Przychody finansowe	5 459	4 808
Koszty finansowe	2 435	410
Zysk /(strata) przed opodatkowaniem	146 271	167 516
Podatek dochodowy	27 622	32 834
Zysk/(strata) netto na działalności kontynuowanej	118 649	134 682
Zysk/(strata) netto	118 649	134 682
Zysk /(strata) przypisana udziałom niekontrolującym	–	–
Zysk /(strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu	118 649	134 682
Zysk/(strata) netto na jedną akcję (w zł)		
Podstawowy za okres obrotowy	1,23	1,42
Rozwodniony za okres obrotowy	1,20	1,40

*dane przekształcone



Omówienie śródrocznego skróconego skonsolidowanego rachunku zysków i strat Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Wartość Przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2017 r. wyniosła 254 824 tys. zł i była niższa o 20,1% od Przychodów ze sprzedaży w analogicznym okresie roku ubiegłego, w którym miała miejsce premiera *Krwi i Wina* – dużego dodatku do gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*.

Największy udział w sprzedaży Grupy CD PROJEKT miały przychody wygenerowane przez segment CD PROJEKT RED w kwocie 184 835 tys. zł. Składają się na nie Przychody ze sprzedaży produktów w kwocie 179 671 tys. zł wynikające głównie z uzyskanych tantiem dotyczących gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami – *Krew i Wino* oraz *Serca z Kamienia* a także przychody uzyskane w ramach projektu *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* znajdującego się od dnia 24 maja 2017 r. w fazie publicznych beta testów. Ponadto segment CD PROJEKT RED uzyskał Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów w łącznej kwocie 2 911 tys. zł odpowiadające głównie sprzedaży fizycznych elementów pudełkowych gier studia.

W segmencie GOG.com w pierwszej połowie 2017 r. Grupa wykazała 96 164 tys. zł przychodów ze sprzedaży, to jest o 38,8% więcej niż w analogicznym okresie roku 2016, który to, między innymi dzięki premierze dużego dodatku do gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, był dla platformy GOG.com najlepszym półroczem w dotychczasowej historii serwisu. Od strony uzyskanego przychodu najważniejszym produktem serwisu GOG.com w pierwszym półroczu 2017 r. był *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*.

Istotną pozycję kosztową Grupy w ujęciu skonsolidowanym stanowią Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów w wysokości 38 086 tys. zł odpowiadające głównie wartości sprzedanych towarów i materiałów segmentu GOG.com w kwocie 58 853 tys. zł (w tym 23 983 tys. zł koszty zakupów GOG.com wewnątrz Grupy).

Wzrost rentowności brutto na sprzedaży zarówno CD PROJEKT RED jak i GOG.com przełożył się na wzrost rentowności brutto sprzedaży Grupy (udział Zysku brutto na sprzedaży w Przychodach ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT) z poziomu 76,5% w pierwszym półroczu 2016 r. do poziomu 85,1% w pierwszym półroczu 2017 r.

Łączna wartość Zysku brutto na sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za pierwsze dwa kwartały 2017 r. wyniosła 216 738 tys. zł wobec 244 060 tys. zł Zysku brutto na sprzedaży wykazanego w pierwszym półroczu 2016 r. – okresie premiery *Krwi i Wina*, dodatku gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*.

Na wykazane w rachunku zysków i strat Koszty sprzedaży składają się głównie koszty reklamy i promocji ponoszone w ramach poszczególnych segmentów - w tym przede wszystkim koszty związane z globalną promocją dystrybuowanego cyfrowo *GWINTA*, dla którego Grupa samodzielnie realizuje i ponosi większość kosztów kampanii promocyjnych. Pozycja kosztów sprzedaży zawiera ponadto koszty oraz rezerwy na koszty wynagrodzeń uzależnionych od wyniku a także koszty innych usług obcych zaklasyfikowanych jako koszty sprzedaży. Największy udział w wartości Kosztów sprzedaży przypadają na segment CD PROJEKT RED (39 704 tys. zł). Łączna wartość Kosztów sprzedaży Grupy w bieżącym roku wyniosła 58 470 tys. zł i uległa zmniejszeniu o 11 765 tys. zł w stosunku do wartości z pierwszego półrocza 2016 r.

Koszty ogólnego zarządu Grupy za pierwsze 6 miesięcy 2017 r. wyniosły 16 329 tys. zł, a głównym składnikiem tych kosztów były wynagrodzenia (wraz z kosztami wynikającymi z wyceny programu motywacyjnego) oraz usługi obce zaklasyfikowane jako koszty ogólnego zarządu. Koszty ogólnego zarządu w trakcie pierwszego półrocza 2017 r. w stosunku do analogicznego



okresu roku ubiegłego wzrosły o 5 478 tys. zł za sprawą ogólnego wzrostu zatrudnienia Grupy i wzrostu wynagrodzeń (wraz z kosztami wynikającymi z wyceny programu motywacyjnego) oraz skali działalności Grupy.

Nadwyżka Przychodów finansowych nad Kosztami finansowymi w pierwszym półroczu 2017 r. wyniosła 3 024 tys. zł, w tym 5 041 tys. zł przychodów finansowych wynika z uzyskanych odsetek z tytułu krótkoterminowych depozytów bankowych. Na poziom kosztów finansowych składały się głównie ujemne różnice kursowe.

Wykazany za pierwsze półrocze 2017 r. Zysk przed opodatkowaniem w kwocie 146 271 tys. zł został obciążony kwotą podatku w wysokości 27 622 tys. zł.

Skonsolidowany Zysk netto Grupy za pierwsze półrocze 2017 r. wyniósł 118 649 tys. zł. to jest o 11,9% mniej niż w analogicznym okresie roku ubiegłego, ale jednocześnie więcej o 2,4% od wyniku netto Grupy uzyskanego w poprzedzającym półroczu (t.j. w drugiej połowie 2016 r.). Największy wpływ na uzyskany wynik miała kontynuowana wysoka sprzedaż gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (w tym w ramach wydanej w drugim półroczu *Edycji Gry Roku – GOTY*) oraz bardzo dobre wyniki sprzedaży obu dodatków do trzeciej części *Wiedźmina*. Pozytywny wpływ na wynik Grupy w pierwszym półroczu 2017 r. miał również projekt *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*.

Rentowność netto (Udział Zysku netto po opodatkowaniu w Przychodach ze sprzedaży Grupy) za okres sprawozdawczy wyniosła 46,6% wobec 42,2% za analogiczny okres roku ubiegłego.



Śródroczny skrócony skonsolidowany rachunek zysków i strat z podziałem na segmenty za okres od 01.01.2017 do 30.06.2017

Tabela 3 Śródroczny skrócony skonsolidowany rachunek zysków i strat z podziałem na segmenty za okres od 01.01.2017 do 30.06.2017 (w tys. zł)

	CD PROJEKT RED	GOG.com	Wyłączenia konsolidacyjne (w tym korekty z połączenia)	Ogółem
Przychody ze sprzedaży	184 835	96 164	(26 175)	254 824
Przychody ze sprzedaży produktów	179 671	9 719	10 231	199 621
Przychody ze sprzedaży usług	2 253	–	(2 192)	61
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	2 911	86 445	(34 214)	55 142
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	3 831	59 071	(24 816)	38 086
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	1 103	218	(833)	488
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	2 728	58 853	(23 983)	37 598
Zysk /(strata) brutto na sprzedaży	181 004	37 093	(1 359)	216 738
Pozostałe przychody operacyjne	2 731	219	(347)	2 603
Koszty sprzedaży	39 704	20 052	(1 286)	58 470
Koszty ogólnego zarządu	13 526	2 876	(73)	16 329
Pozostałe koszty operacyjne	1 458	184	(347)	1 295
Zysk /(strata) na działalności operacyjnej	129 047	14 200	–	143 247
Przychody finansowe	5 425	215	(181)	5 459
Koszty finansowe	2 604	12	(181)	2 435
Zysk /(strata) przed opodatkowaniem	131 868	14 403	–	146 271
Podatek dochodowy	25 787	1 835	–	27 622
Zysk /(strata) netto	106 081	12 568	–	118 649



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

W ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2017 r. segment CD PROJEKT RED w ujęciu jednostkowym wykazał 106 081 tys. zł zysku netto, a segment GOG.com zrealizował zysk netto na poziomie 12 568 tys. zł.

Największy wpływ na przychody i wyniki netto segmentów CD PROJEKT RED oraz GOG.com w I połowie 2017 r. miała kontynuowana sprzedaż gry *Wiedźmin 3: Dzikie Gon* wraz z dodatkami oraz udostępniony 24 maja 2017 w ramach tzw. publicznych beta testów projekt *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. Ponadto, w ramach segmentu CD PROJEKT RED (oraz w zakresie cyfrowej dystrybucji również GOG.com) Grupa kontynuowała sprzedaż pozostałych produktów, to jest gier *Wiedźmin*, *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*, a także szeregu produktów towarzyszących.

Na uwagę zasługuje uzyskany w pierwszym półroczu 2017 r., historycznie najwyższy półroczny wynik sprzedaży segmentu GOG.com, na który składała się wysoka sprzedaż całego katalogu produktów platformy GOG.com, w tym najważniejszego w okresie sprawozdawczym w ujęciu przychodowym produktu serwisu – gry *GWINT* obsługiwanej przez technologię GOG Galaxy. Dzięki zastosowaniu tej technologii platforma GOG.com realizowała sprzedaż w ramach mikropłatności od użytkowników *GWINTA* na komputerach osobistych na zasadach wyłączności.

Istotnym wydarzeniem dla CD PROJEKT RED oraz GOG.com było uruchomienie w dniu 24 maja 2017 r. publicznych beta testów gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. Udostępnienie gry wszystkim zainteresowanym użytkownikom przełożyło się na istotny wzrost przychodów generowanych w ramach tego projektu ujętych stosownie w przychodach segmentów GOG.com oraz CD PROJEKT RED. Uzyskana w pierwszym półroczu 2017 r. wartość przychodów z projektu *GWINT* była wyższa od łącznej wartości nakładów poniesionych w tym samym okresie na promocję gry oraz innych kosztów bieżącego okresu związanych z tą produkcją. Do końca okresu sprawozdawczego *GWINT* znajdował się w fazie publicznych testów oraz dalszej produkcji i Spółka nie rozpoczęła jeszcze amortyzacji nakładów na jego wytworzenie (klasyfikowanych jako Aktywa trwałe – Nakłady na prace rozwojowe).

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT



Tabela 4 Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT (w tys. zł)

	30.06.2017	31.12.2016*
AKTYWA TRWAŁE	209 672	170 644
Rzeczowe aktywa trwałe	18 140	14 423
Aktywa niematerialne	47 626	47 112
Nakłady na prace rozwojowe	96 967	62 011
Wartość firmy	46 417	46 417
Pozostałe aktywa finansowe	–	194
Pozostałe należności długoterminowe	522	487
AKTYWA OBROTOWE	692 324	704 316
Zapasy	555	401
Należności handlowe	78 139	71 554
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego	2 483	112
Pozostałe należności	14 507	20 268
Pozostałe aktywa finansowe	–	53
Rozliczenia międzyokresowe	13 924	14 724
Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych	85 169	217 639
Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	497 547	379 835
AKTYWA RAZEM	901 996	874 960

*dane przekształcone



	30.06.2017	31.12.2016
KAPITAŁ WŁASNY	796 373	776 938
Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej	796 373	776 938
Kapitał zakładowy	96 120	96 120
Kapitał zapasowy	549 335	403 001
Pozostałe kapitały	9 777	4 795
Różnice kursowe z przeliczenia	648	3 918
Niepodzielony wynik finansowy	21 844	18 590
Wynik finansowy bieżącego okresu	118 649	250 514
Kapitał akcjonariuszy niekontrolujących	-	-
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE	6 476	8 275
Pozostałe zobowiązania finansowe	205	76
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	5 782	7 198
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	432	944
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	57	57
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	99 147	89 747
Pozostałe zobowiązania finansowe	220	63
Zobowiązania handlowe	28 569	27 971
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	1 497	3 762
Pozostałe zobowiązania	12 876	9 762
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	2 689	2 864
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	54	294
Pozostałe rezerwy	53 242	45 031
PASYWA RAZEM	901 996	874 960



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

Aktywa

Na koniec czerwca 2017 r. wartość Rzeczowych aktywów trwałych Grupy wyniosła 18 140 tys. zł, to jest o 3 717 tys. zł więcej niż na koniec roku 2016. Główne składniki Rzeczowych aktywów trwałych to nakłady adaptacyjne w pomieszczeniach wykorzystywanych przez spółki Grupy do prowadzenia bieżącej działalności (pozycja Budynki i budowle w łącznej kwocie 7 828 tys. zł) oraz Maszyny i urządzenia (7 156 tys. zł), na które składają się między innymi komputery, serwery i inne urządzenia elektroniczne wykorzystywane w procesie produkcji gier w tym wyposażenie należące do Spółki studia motion capture. Wzrost wartości Rzeczowych aktywów trwałych na przestrzeni pierwszej połowy roku 2017 wynika głównie z poniesionych nakładów adaptacyjnych na nowe powierzchnie a także z inwestycji w sprzęt elektroniczny i wyposażenie techniczne w związku ze wzrostem skali działania i zatrudnienia Grupy.

Największe pozycje ujęte w Aktywach niematerialnych na dzień 30 czerwca 2017 r. wynoszących 47 626 tys. zł to wartość marki korporacyjnej CD PROJEKT oraz wartość znaku towarowego *The Witcher* w łącznej kwocie 32 199 tys. zł. Ponadto na Aktywa niematerialne składa się wartość posiadanego oprogramowania komputerowego w kwocie 7 914 tys. zł oraz wartość posiadanych przez Grupę autorskich praw majątkowych w kwocie 6 591 tys. zł. Wartość Aktywów niematerialnych na koniec czerwca 2017 r. nie uległa istotnej zmianie w stosunku do stanu na koniec 2016 r.

Wartość nakładów na tworzone przez Grupę projekty począwszy od roku 2016 prezentowana jest w Aktywach trwałych w pozycji Nakłady na prace rozwojowe. Wartość pozycji Nakłady na prace rozwojowe na dzień 30 czerwca 2017 r. wyniosła 96 967 tys. zł i odpowiadała głównie nakładom Spółki dominującej. W wyniku pełnego ujawnienia w kosztach wcześniejszych okresów nakładów poniesionych na wydane już produkty, zarówno na dzień 31 grudnia 2016 r. jak i 30 czerwca 2017 r. wartość bilansowa Nakładów na prace rozwojowe, produkty ukończone wynosiła 0 zł. Tym samym całość Nakładów na prace rozwojowe wynosząca na dzień 30 czerwca 2017 r. 96 967 tys. zł odpowiadała wyłącznie produkcjom w toku i zawierała nakłady poniesione do dnia bilansowego na wytworzenie realizowanych produktów, w tym największe projekty to *Cyberpunk 2077* oraz *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*.

Istotną pozycją Aktywów trwałych jest Wartość firmy wynosząca 46 417 tys. zł. Wartość firmy stanowi nadwyżkę kosztu połączenia jednostek gospodarczych (zwanego także ceną nabycia lub ceną przejęcia) nad udziałem Spółki w wartości godziwej netto możliwych do zidentyfikowania na dzień przejęcia aktywów, zobowiązań i zobowiązań warunkowych jednostki przejmowanej. Wykazana wartość powstała w wyniku rozliczenia połączenia jednostki dominującej z grupą kapitałową CDP Investment w dniu 30 kwietnia 2010 r. i na przestrzeni analizowanego okresu nie uległa zmianie.

Największy wpływ na wartość skonsolidowanych Należności handlowych wynoszących na dzień 30 czerwca 2017 r. 78 139 tys. zł miał segment CD PROJEKT RED, którego Należności handlowe w ujęciu jednostkowym na dzień bilansowy wyniosły 83 290 tys. zł (w tym podlegające wyłączeniu na poziomie konsolidacji należności od segmentu GOG.com). Na saldo należności w ramach segmentu CD PROJEKT RED składają się głównie należności CD PROJEKT S.A. wynikające z otrzymanych po okresie sprawozdawczym raportów licencyjnych za okres drugiego kwartału 2017 r. w łącznej kwocie 63 819 tys. zł.

Pozostałe należności Grupy wynosiły na dzień 30 czerwca 2017 r. łącznie 14 507 tys. zł, to jest o 5 761 tys. zł mniej niż na koniec roku 2016. Największą ich część stanowią wykazane przez CD PROJEKT S.A. należności z tytułu podatku u źródła potrąconego przez zagranicznych



odbiorców licencji Spółki i podlegającego rozliczeniu przez Spółkę w rocznym rozliczeniu podatkowym oraz należności z tytułu podatku VAT.

Wykazana na koniec czerwca 2017 r. w kwocie 13 924 tys. zł skonsolidowana wartość Rozliczeń międzyokresowych czynnych nie uległa istotnej zmianie w stosunku do stanu na koniec ubiegłego roku. Na wielkość tej pozycji największy wpływ miała wartość nabytych przez GOG Ltd. od dostawców i nieujętych do dnia bilansowego w rachunku wyników minimalnych gwarancji, która na dzień 30 czerwca 2017 r. wynosiła 11 441 tys. zł.

Łączna wartość Środków pieniężnych i ekwiwalentów oraz Lokat bankowych powyżej 3 miesięcy na dzień 30 czerwca 2017 r. wyniosła 582 716 tys. zł i uległa zmniejszeniu o 14 488 tys. zł w stosunku do stanu na dzień 31 grudnia 2016 r. Największy wpływ na zmniejszenie zasobów pieniężnych Grupy w pierwszym półroczu 2017 r. miała wypłata przez Spółkę dominującą 100 926 tys. zł dywidendy dla akcjonariuszy oraz poniesione 33 412 tys. zł Nakładów na prace rozwojowe (produkcję gier) przy jednoczesnych dodatnich przepływach z pozostałej działalności. Największe pozycje pieniężne w Grupie CD PROJEKT posiadały spółki: CD PROJEKT S.A.: 531 554 tys. zł oraz GOG Ltd.: 49 585 tys. zł.

Na koniec czerwca 2017 r. łączna wartość Aktywów trwałych uległa zwiększeniu o 39 028 tys. zł, to jest o 18,6%, głównie za sprawą ponoszonych na przestrzeni roku nakładów na prace rozwojowe związanych z produkcjami realizowanymi przez CD PROJEKT S.A. (łącznie wzrost pozycji o 34 956 tys. zł). W tym samym okresie Aktywa obrotowe zmniejszyły się o 11 992 tys. zł, to jest 1,7%, głównie za sprawą wypłaty dywidendy w kwocie 100 926 tys. zł. Na koniec okresu Aktywa trwałe stanowiły 23,2%, a Aktywa obrotowe 76,8% Aktywów ogółem.

Pasywa

W Pasywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na koniec czerwca 2017 r. Kapitały własne stanowiły 88,3%, natomiast Zobowiązania krótko i długoterminowe 11,7%. Na koniec roku 2016 wskaźniki te wynosiły odpowiednio 88,8% i 11,2%.

Wzrost całkowitych Kapitałów własnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT o 19 435 tys. zł do poziomu 796 373 tys. zł wynika głównie z wypracowanego wyniku bieżącego okresu w kwocie 118 649 tys. zł, przy jednoczesnej wypłacie w trakcie okresu sprawozdawczego przez CD PROJEKT S.A. dywidendy w ramach podziału zysku za rok 2016.

Na wartość Zobowiązań handlowych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT wynoszących na dzień 30 czerwca 2017 r. 28 569 tys. zł składają się głównie zobowiązania segmentu GOG.com w wysokości 28 665 tys. zł (w tym podlegające wyłączeniu w konsolidacji zobowiązania pomiędzy podmiotami Grupy w wartości 8 628 tys. zł) oraz Zobowiązania handlowe segmentu CD PROJEKT RED w kwocie 8 532 tys. zł. Saldo skonsolidowanych Zobowiązań handlowych Grupy na koniec czerwca 2017 r. nie uległo istotnej zmianie w stosunku do stanu na koniec roku poprzedniego.

Na koniec czerwca 2017 r. wartość Pozostałych zobowiązań Grupy Kapitałowej CD PROJEKT wyniosła 12 876 tys. zł i uległa zwiększeniu o kwotę 3 114 tys. zł, to jest o 31,9% w stosunku do wartości na koniec roku 2016. Wzrost ten był głównie wynikiem wzrostu salda zobowiązań z tytułu podatków (VAT, PIT) i ubezpieczeń społecznych. Główną pozycją pozostałych zobowiązań na koniec czerwca 2017 r. były bieżące zobowiązania z tytułu podatku VAT w kwocie 4 906 tys. zł oraz zaliczki otrzymane od odbiorców zagranicznych w łącznej kwocie 4 214 tys. zł.

Pozostałe rezerwy wyniosły na dzień 30 czerwca 2017 r. 53 242 tys. zł i były o 8 211 tys. zł wyższe niż na koniec roku 2016. Na wartość tą składają się zawiązane przez spółki Grupy rezerwy na przyszłe zobowiązania, w tym rezerwy na wynagrodzenia uzależnione od wyniku



odnoszące się zarówno do wyników bieżącego roku jak i niewypłaconych do dnia bilansowego wynagrodzeń uzależnionych od wyników roku ubiegłego.

Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej w rozbiciu na poszczególne segmenty działalności Grupy zawarte jest w Śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2017 r.

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

Na przestrzeni pierwszego półrocza 2017 r. kapitały własne Grupy Kapitałowej uległy zwiększeniu o 19 435 tys. zł, co stanowi wzrost o 2,5% w stosunku do stanu na koniec 2016 roku (przy jednoczesnej wypłacie dywidendy w kwocie 100 926 tys. zł). Według stanu na 30 czerwca 2017 r. wartość kapitałów własnych odpowiadała 88,3% sumy bilansowej Grupy. Jednocześnie łączna wartość Zobowiązań długo i krótkoterminowych (odpowiadająca 11,7% sumy bilansowej) zwiększyła się o 7 601 tys. zł, co stanowi wzrost o 7,8% w stosunku do stanu na koniec roku 2016.

Zarówno na dzień 30 czerwca 2017 r. jak i 31 grudnia 2016 r. Grupa nie posiadała zadłużenia z tytułu umów kredytów i pożyczek.

Na koniec czerwca 2017 łączny stan Środków pieniężnych i Lokat bankowych powyżej 3 miesięcy wynosił 582 716 tys. zł, czyli o 2,4% mniej niż na koniec roku 2016. Środki pieniężne i Pozostałe aktywa pieniężne Grupy odpowiadają na dzień 30 czerwca 2017 r. 64,6% sumy aktywów.

W ramach zarządzania środkami pieniężnymi bieżące nadwyżki udostępniane są innym podmiotom w Grupie Kapitałowej za pośrednictwem usługi cash pooling, a także w formie pożyczek. Niewykorzystywane środki pieniężne standardowo umieszczane są na lokatach typu overnight lub lokatach o dłuższym terminie zapadalności.

Na koniec czerwca 2017 r. skonsolidowane saldo Należności handlowych Grupy uległo zmniejszeniu o 6 585 tys. zł, czyli o 9,2%. Na wartość należności handlowych Grupy na koniec pierwszego półrocza 2017 r. składają się głównie należności wynikające z otrzymanych po okresie sprawozdawczym raportów licencyjnych za okres drugiego kwartału 2017 r. w łącznej kwocie 66 457 tys. zł.

Istotną, rosnącą pozycję aktywów Grupy oraz jednocześnie główny kierunek realizowanych inwestycji stanowią Nakłady na prace rozwojowe wykazane na koniec czerwca 2017 r. w kwocie 96 967 tys. zł. Wzrost tej wartości o 34 956 tys. zł na przestrzeni pierwszego półrocza 2017 r. wynika z ponoszonych nakładów związanych z produkcją nowych tytułów – w tym głównie projekty realizowane w roku 2017 przez Grupę CD PROJEKT to *Cyberpunk 2077* oraz *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*.



Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

Tabela 5 Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych
(w tys. zł)

	01.01.2017 – 30.06.2017	01.01.2016 – 30.06.2016*
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk /(strata) netto	118 649	134 682
Korekty razem:	11 252	14 756
Amortyzacja środków trwałych oraz aktywów niematerialnych	2 350	2 564
Amortyzacja nakładów na prace rozwojowe	–	31 397
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	(5 041)	(3 967)
Zysk /(strata) z działalności inwestycyjnej	945	23
Zmiana stanu rezerw	7 971	9 791
Zmiana stanu zapasów	(154)	136
Zmiana stanu należności	(825)	15 028
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	3 799	(36 816)
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów	113	(4 980)
Inne korekty	2 094	1 580
Gotówka z działalności operacyjnej	129 901	149 438
Podatek dochodowy od zysku /(straty) przed opodatkowaniem	27 622	32 834
Podatek dochodowy (zapłacony) /otrzymany	(33 626)	(42 104)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	123 897	140 168



	01.01.2017- 30.06.2017	01.01.2016- 30.06.2016*
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	384 935	309 139
Zbycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	59	179
Zbycie aktywów finansowych	–	85
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	379 835	304 908
Inne wpływy inwestycyjne	5 041	3 967
Wydatki	539 766	219 457
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	8 807	5 431
Nakłady na prace rozwojowe	33 412	28 826
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	497 547	185 200
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(154 831)	89 682
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA		
Wpływy	–	903
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	–	903
Wydatki	101 266	359
Dywidendy i inne wpłaty na rzecz właścicieli	100 926	–
Płatność zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	340	359
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(101 266)	544
Przepływy pieniężne netto razem	(132 200)	230 394
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	(132 200)	230 394
Środki pieniężne na początek okresu	217 369	111 629
Środki pieniężne na koniec okresu	85 169	342 023

*dane przekształcone



Omówienie śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

W ramach Działalności operacyjnej w pierwszej połowie 2017 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wykazała 123 897 tys. zł dodatnich przepływów gotówkowych, to jest o 16 271 tys. zł (10,9%) mniej niż w analogicznym okresie roku ubiegłego – półroczu premiery Krwi i Wina – dodatku do gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Jednocześnie łączna wartość przepływów z działalności operacyjnej za pierwsze 6 miesięcy 2017 r. była o 5 248 tys. zł wyższa niż wartość zysku netto za analizowany okres.

W bieżącym okresie największą korektą w ramach kalkulacji Przepływów z działalności operacyjnej była zmiana tytułem wzrostu rezerw Grupy w kwocie 7 971 tys. zł, wynikająca głównie z bilansowej zmiany stanu rezerw na zobowiązania, w tym rezerw na koszty niewypłaconych do dnia bilansowego wynagrodzeń uzależnionych od wyniku.

Kolejna korekta w kwocie 5 041 tys. zł dotyczyła wyłączenia wartości otrzymanych odsetek od lokat bankowych.

Realizując intensywne prace nad kolejnymi produktami a także prowadząc aktywną politykę w zakresie lokowania nadwyżek gotówki Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wygenerowała ujemne przepływy z działalności inwestycyjnej w wartości 154 831 tys. zł. Największy wpływ na omawianą wartość miała kwota otwartych lokat bankowych o terminie zapadalności przekraczającym 3 miesiące w kwocie 497 547 tys. zł prezentowanych jako „wypływ” przy jednoczesnych „wpływach” z tytułu wygaśnięcia lokat wraz z upływem terminu na jaki zostały założone w kwocie 379 835 tys. zł. Ponadto w ramach działalności inwestycyjnej w pierwszym półroczu 2017 r. Grupa poniosła Nakłady na prace rozwojowe w kwocie 33 412 tys. zł. Wartość nakładów na prace rozwojowe w pierwszym półroczu 2016 r. wyniosła 28 826 tys. zł. Wzrost wartości ponoszonych nakładów wynika ze wzrostu skali produkcji realizowanej w roku 2017 przez CD PROJEKT S.A. oraz GOG Poland Sp. z o.o. Dwa największe realizowane w 2017 r. projekty to gra *Cyberpunk 2077* oraz *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. Kolejną grupą wydatków inwestycyjnych w bieżącym okresie były wydatki prezentowane w pozycji Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych w łącznej kwocie 8 807 tys. zł odzwierciedlające wydatki związane ze zrealizowanymi w ramach poszczególnych segmentów Grupy Kapitałowej zakupami środków trwałych, w tym adaptacją nowych powierzchni biurowych i części socjalnych, zakupem oprogramowania komputerowego i wyposażenia elektronicznego oraz technicznego a także inne zrealizowane wydatki inwestycyjne związane z prowadzoną działalnością.

Wraz z wypłatą w bieżącym roku przez CD PROJEKT S.A. dywidendy do akcjonariuszy w łącznej kwocie 100 926 tys. zł Grupa wykazała ujemne saldo Przepływów pieniężnych netto z działalności finansowej w wysokości 101 266 tys. zł.

W pierwszym półroczu 2017 r. saldo Środków pieniężnych Grupy (bez uwzględnienia salda lokat o terminie zapadalności przekraczającym 3 miesiące) uległo zmniejszeniu o 132 200 tys. zł, zaś saldo przekraczających 3 miesiące lokat bankowych zwiększyło się w tym samym czasie o kwotę 117 712 tys. zł. Łącznie saldo Środków pieniężnych i lokat Grupy na przestrzeni pierwszych 6 miesięcy 2017 r. zmniejszyło się o 14 488 tys. zł. W tym samym czasie Grupa wypłaciła 100 926 tys. zł dywidendy oraz poniosła 33 412 tys. zł nakładów na produkcję kolejnych gier. Tym samym dodatnie przepływy Grupy z całej pozostałej działalności (t.j. skorygowane o wypłatę dywidendy, nakłady na produkcję oraz saldo otwartych/zamkniętych lokat bankowych) w pierwszym półroczu 2017 r. wyniosły 119 850 tys. zł – a więc nieco więcej niż zysk netto wypracowany w tym okresie.



Łącznie Grupa posiadała na koniec czerwca 2017 r. środki pieniężne w wartości 85 169 tys. zł oraz lokaty o terminie zapadalności dłuższym niż 3 miesiące w łącznej kwocie 497 547 tys. zł.

Informacja o kredytach i pożyczkach w I połowie 2017 r.

W I połowie 2017 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie posiadała żadnego zewnętrznego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.

Informacja o pożyczkach udzielonych w I połowie 2017 r.

W I połowie 2017 r. żadna ze spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie udzielała pożyczek podmiotom spoza Grupy. Podmioty z Grupy Kapitałowej korzystają z pożyczek w ramach Grupy oraz z rozwiązania cash pooling, którego celem jest konsolidacja rachunków bankowych w celu poprawy efektywności wykorzystania dostępnych środków finansowych.

Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w I połowie 2017 r. oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

Informacje o poręczeniach i gwarancjach oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych znajdują się w Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2017 roku.

Transakcje z podmiotami powiązаныmi

W ramach działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w I połowie 2017 r. występowały głównie następujące rodzaje transakcji pomiędzy podmiotami powiązаныmi:

- sprzedaż licencji pomiędzy CD PROJEKT S.A., GOG Ltd., w ramach działalności realizowanej przez poszczególne podmioty,
- pożyczki wewnątrzgrupowe oraz konsolidacja rachunków bankowych w ramach Grupy Kapitałowej na podstawie umów cash pooling,
- świadczenie usług typu: księgowość, prowadzenia kadr i płac, prawne, finansowe, administracyjne i zarządcze realizowane głównie przez CD PROJEKT S.A. na rzecz podmiotów zależnych,
- podnajem powierzchni biurowej,
- sprzedaż usług GOG Poland sp. z o.o. na rzecz GOG Ltd. związanych z obsługą platformy GOG.com,
- sprzedaż usług CD PROJEKT Inc. na rzecz CD PROJEKT S.A. oraz GOG Ltd. związanych z koordynacją działań wydawniczych i promocyjnych na terenie Ameryki Północnej,
- inne nieistotne wynikające z bieżącej działalności operacyjnej, np. refakturowanie wspólnie poniesionych kosztów.

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

Transakcje pomiędzy podmiotami powiązаныmi zawierane są na warunkach rynkowych w ramach normalnej działalności gospodarczej prowadzonej przez podmioty Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Szczegółowa informacja o warunkach zawierania transakcji pomiędzy podmiotami powiązаныmi zawarta jest w Śródrocznym Skróconym Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2017 r.



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

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie publikowała prognoz finansowych na rok 2017, w związku z czym nie podaje się objaśnienia różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanyymi w raporcie.

Ład korporacyjny



Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych

23 maja 2017 r. Rada Nadzorcza CD PROJEKT S.A. dokonała wyboru rekomendowanej przez Zarząd Spółki firmy Ernst & Young Audyt Polska spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp.k. z siedzibą w Warszawie na audytora dokonującego przeglądu półrocznego oraz badającego roczne sprawozdania finansowe Spółki i jej Grupy Kapitałowej za 2017 rok (raport bieżący 12/2017). Ernst & Young Audyt Polska spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp.k. jest wpisana na listę podmiotów uprawnionych do badania sprawozdań finansowych przez Krajową Izbę Biegłych Rewidentów pod poz. 130.

Spółka korzystała usług Ernst & Young Audyt Polska spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp.k., w zakresie badania jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego za rok 2016 oraz przeglądu półrocznego jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego w 2016 roku.

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

Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 96 120 000 zł i dzieli się na 96 120 000 akcji o wartości nominalnej 1 zł każda.

Struktura akcjonariatu uaktualniana jest na podstawie formalnych zawiadomień od akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.



Tabela 6 Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu na dzień publikacji niniejszego sprawozdania

	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZ	% udział głosów na WZ
Marcin Iwiński	12 150 000	12,64%	12 150 000	12,64%
Michał Kiciński ¹	10 486 106	10,91%	10 486 106	10,91%
Piotr Nielubowicz	6 135 197	6,38%	6 135 197	6,38%
Nationale Nederlanden ²	4 998 520	5,20%	4 998 520	5,20%
AVIVA OFE ³	4 940 000	5,14%	4 940 000	5,14%
Pozostały akcjonariat	57 410 177	59,73%	57 410 177	59,73%

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

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

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

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

W raporcie bieżącym nr 15/2017 z dnia 13 lipca 2017 roku Spółka poinformowała o otrzymanym zawiadomieniu, złożonym przez Nationale-Nederlanden Powszechne Towarzystwo Emerytalne S.A., z którego wynikało, iż w wyniku transakcji nabycia akcji Spółki, zawartych w dniu 10 lipca 2017 roku, fundusze inwestycyjne zarządzane przez Nationale-Nederlanden Powszechne Towarzystwo Emerytalne S.A. zwiększyły udział w ogólnej liczbie głosów w Spółce powyżej 5%, stając się w wyniku zawartych transakcji posiadaczami łącznie 4 998 520 akcji Spółki, stanowiących ok. 5,20% kapitału zakładowego Spółki i uprawniających łącznie do 4 998 520 głosów na Walnym Zgromadzeniu, co stanowi ok. 5,20% ogólnej liczby głosów.



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 potencjalnie dojść do zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy. W programie, według stanu na dzień 30 czerwca 2017 roku, przyznane zostały uprawnienia w wyniku realizacji których, w zależności od sposobu realizacji programu, osoby biorące udział w programie mogą potencjalnie objąć 5 730 000 akcji Spółki. Łączna maksymalna pula uprawnień, które mogą zostać przyznane w ramach programu, wynosi 6 000 000 uprawnień.

Informacje o nabyciu akcji własnych

Spółka nie posiadała i nie posiada akcji własnych.



Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej

Tabela 7 Liczba akcji posiadanych przez członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki

Imię i nazwisko	Stanowisko	stan na 01.01.2017	stan na 30.06.2017	stan na 06.09.2017
Adam Kiciński	Prezes Zarządu	3 322 481	3 322 481	3 322 481
Marcin Iwiński	Wiceprezes Zarządu	12 150 000	12 150 000	12 150 000
Piotr Nielubowicz	Wiceprezes Zarządu	6 135 197	6 135 197	6 135 197
Adam Badowski	Członek Zarządu	150 000	150 000	150 000
Michał Nowakowski	Członek Zarządu	101 149	101 149	101 149
Piotr Karwowski	Członek Zarządu	8 000	8 000	8 000
Katarzyna Szwarc	Przewodnicząca Rady Nadzorczej	10 010	10 010	10 010

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

Skład Zarządu i Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

Zarząd CD PROJEKT S.A.

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

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

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



Adam Kiciński

Prezes Zarządu

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

Adam Badowski

Członek Zarządu

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

Marcin Iwiński

Wiceprezes Zarządu ds. Międzynarodowych

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

Michał Nowakowski

Członek Zarządu

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

Piotr Nielubowicz

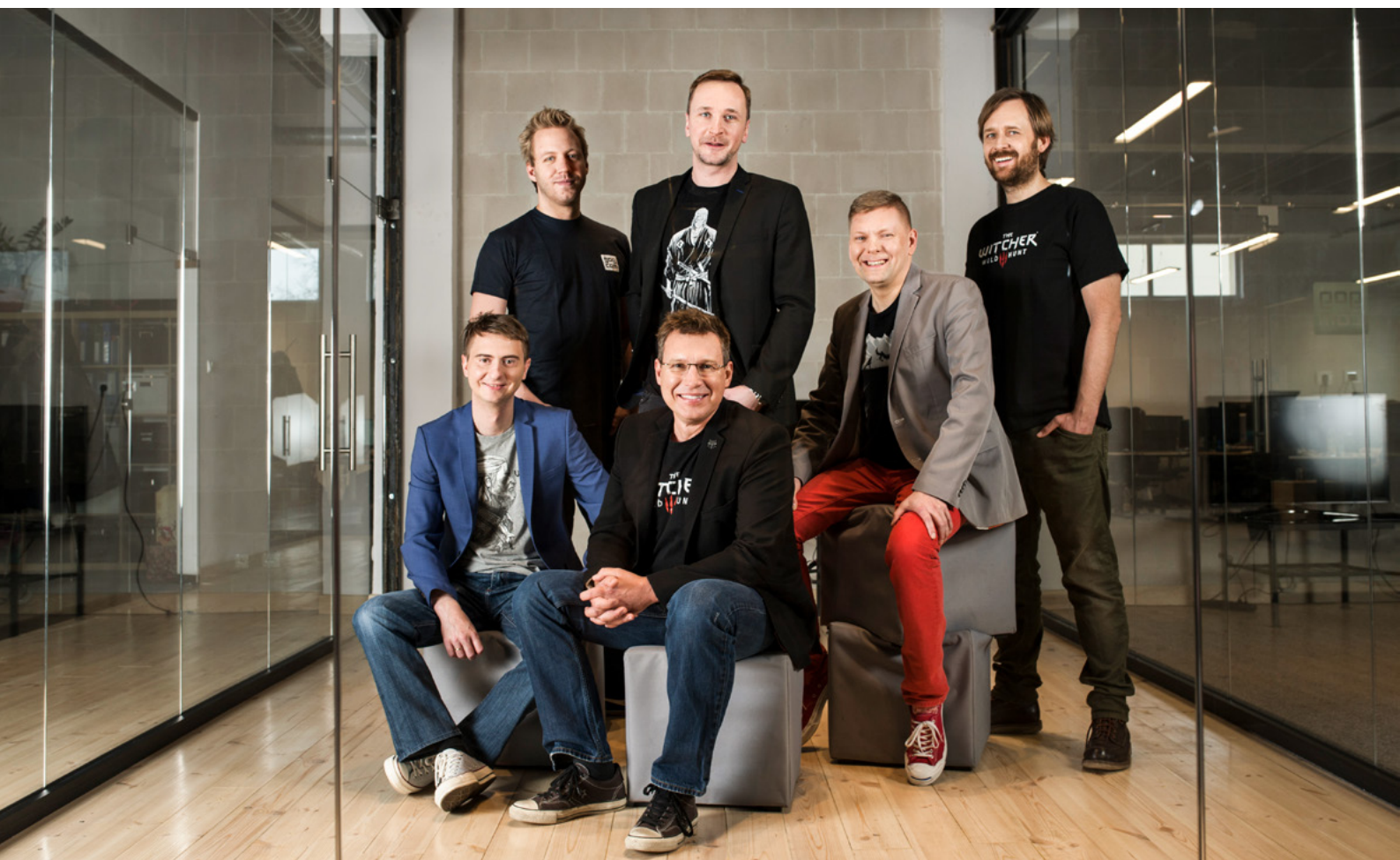
Wiceprezes Zarządu ds. Finansowych

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

Piotr Karwowski

Członek Zarządu

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





Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT S.A.

W prezentowanym okresie nie nastąpiły zmiany w składzie Zarządu Spółki.

W związku z wygaśnięciem kadencji członkom Zarządu Spółki, 23 maja 2017 roku Rada Nadzorcza CD PROJEKT S.A. powołała na kolejną czteroletnią kadencję dotychczasowych członków Zarządu ([raport bieżący nr 11/2017](#)).

Rada Nadzorcza CD PROJEKT S.A.

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

Zmiany w składzie Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

W prezentowanym okresie nie nastąpiły zmiany w składzie Rady Nadzorczej.

W związku z wygaśnięciem kadencji członkom Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A., 23 maja 2017 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało na kolejną czteroletnią kadencję dotychczasowych jej członków ([raport bieżący nr 10/2017](#)).



Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej

W I połowie 2017 r. nie nastąpiły inne istotne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej.

Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem

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

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

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

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

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

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

W dniu 9 października 2014 roku Spółka złożyła apelację od wyroku, w ramach której zaskarżyła przedmiotowy wyrok w zakresie, w którym Sąd Okręgowy w Krakowie oddalił powództwo Spółki oraz w zakresie rozstrzygającym o kosztach postępowania. Apelację od wyroku w części zasądzającej powództwo złożył także Skarb Państwa. Postępowanie toczy się przed Sądem Apelacyjnym w Krakowie. W dniu 7 grudnia 2015 roku sąd ten postanowił przedstawić do



rozstrzygnięcia Sądowi Najwyższemu uwzględnione wcześniej w apelacji strony przeciwnej zagadnienie prawne. Dotyczyło ono tego, czy odpowiedzialność Skarbu Państwa w stosunku do CD PROJEKT może zachodzić w sytuacji, gdy decyzje stwierdzające istnienie zaległości podatkowych były skierowane nie do Optimus powstałego w drodze podziału przez wydzielenie, lecz do spółki, która prowadziła działalność przed wydzieleniem do Optimus Technologie części technologicznej biznesu. Sąd Najwyższy odmówił rozstrzygnięcia przedmiotowego zagadnienia prawnego – o co wnioskowała Spółka. W konsekwencji tego postanowienia, sprawa będzie miała dalszy tok przed Sądem Apelacyjnym w Krakowie.

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

W dniu 10 kwietnia 2009 roku Spółka Optimus S.A. złożyła do Sądu Okręgowego w Warszawie pozew przeciwko Panu Michałowi Lorencowi – byłemu Prezesowi Zarządu. Spółka dominująca domaga się zapłaty odszkodowania w kwocie 507,3 tys. zł za straty, jakie poniosła na skutek naruszenia obowiązków informacyjnych związanych z funkcjonowaniem na GPW w zakresie emisji Akcji serii D oraz zakupu akcji Zatra S.A. w czasie, gdy Michał Lorenc pełnił obowiązki Prezesa Zarządu. Postępowanie w sprawie jest zawieszono do czasu rozstrzygnięcia sprawy o sygn. akt XVIII K 126/09 (opisanej poniżej).

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

Sprawa przeciwko Michałowi Lorencowi, Piotrowi Lewandowskiemu i Michałowi Dębskiemu

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

Adam Kiciński
Prezes Zarządu

Marcin Iwiński
Wiceprezes Zarządu

Piotr Nielubowicz
Wiceprezes Zarządu

Adam Badowski
Członek Zarządu

Michał Nowakowski
Członek Zarządu

Piotr Karwowski
Członek Zarządu



CD PROJEKT®

WWW.CDPROJEKT.COM