



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ
CD PROJEKT ZA ROK 2013

1

Informacje ogólne

I. Kluczowe czynniki mające wpływ na wyniki Grupy i istotne zdarzenia w roku 2013 i do dnia publikacji sprawozdania

1. 11 stycznia 2013 roku zadebiutował pierwszy materiał promujący grę Cyberpunk 2077. Stworzony we współpracy ze studio Platige Image film zebrał w ciągu pierwszego tygodnia ponad 7 mln odsłon. Za największą liczbę odsłon odpowiadali internauci z USA (31,52%), na Polskę przypadło 5,75% widzów. W krótkim okresie film obejrzało ponad 8 mln osób, co jest wynikiem kilkakrotnie lepszym od wyników osiąganych w przypadku materiałów promocyjnych do wcześniejszych produktów Studia.
2. 5 lutego 2013 roku ogłoszono drugi premierowy tytuł CD PROJEKT - Wiedźmin 3 Dziki Gon. Premiera gry planowana jest na luty 2015 roku. Wiedźmin 3 będzie dostępny na komputery PC, Sony PlayStation 4 i Microsoft Xbox One w momencie jego premiery.
3. Wiedźmin 3 był tematem przewodnim marcowego numeru Game Informera. Największy i najbardziej prestiżowy na świecie drukowany magazyn przeznaczony dla graczy z nakładem przekraczającym 8 mln egzemplarzy, poświęcił mu okładkę oraz czternaście stron materiału, a samą grę określił jako „*obowiązkową pozycję następnej generacji RPG*”. Najnowsza produkcja należącego do spółki CD PROJEKT studia developerskiego CD Projekt RED trafiła również na okładkę opiniotwórczego brytyjskiego magazynu Edge, który dostępny był za darmo dla wszystkich gości odwiedzających największe branżowe targi - E3 w Los Angeles. W sumie, do daty publikacji sprawozdania, Wiedźmin był okładowym tematem 14 drukowanych magazynów na całym świecie.
4. Studio CD Projekt RED i Wiedźmin 3 zostały zaprezentowane na konferencjach poświęconych najnowszej, ósmej generacji konsol Sony i Microsoft. Na mającej miejsce w Los Angeles konferencji Microsoft przedstawiciel studia prezentował bezpośrednio ze sceny grę Wiedźmin 3 międzynarodowej widowni. Pokaz Wiedźmina 3 był częścią prezentacji dziewiętnastu gier wybranych przez Microsoft jako najważniejsze tytuły na nową konsolę, której premiera światowa miała miejsce na koniec 2013 roku.
5. Wiedźmin 3 cieszył się ogromnym zainteresowaniem na targach E3 w Los Angeles, które są najważniejszymi targami branży gier na świecie. W ciągu trzech dni targów (11-13 czerwca) na zamkniętym stoisku CD Projekt RED w strefie biznesowej odbyło się w sumie 25 godzinnych pokazów gry dla około 1 000 przedstawicieli prasy i partnerów biznesowych.
6. Na targach E3 Wiedźmin 3 zdobył 58 nagród przyznanych, przez tak prestiżowe międzynarodowe media jak m.in.: IGN, GameStop, Official Xbox Magazine, PC Gamer. Grę nagrodzono między innymi w kategoriach: najlepsza gra targów, najbardziej oczekiwana gra, najlepsze RPG targów, nagroda publiczności.
7. Na początku lipca 2013 roku CD Projekt RED oficjalnie otworzyło studio w Krakowie. Nowy, dwudziestoosobowy zespół zwiększył zdolności produkcyjne istniejącego studia w Warszawie z założeniem realizacji dwóch mniejszych, ale topowych jakościowo produkcji.
8. Oprócz prac nad Wiedźminem 3 studio CD Projekt RED rozwijało równocześnie projekt „The Witcher Adventure Game”. Globalnym wydawcą gry planszowej jest firma Fantasy Flight Games, światowy lider rynku produkcji oraz dystrybucji gier planszowych. Polskim wydawcą gry została spółka zależna z Grupy CD PROJEKT - cdp.pl. Oprócz klasycznej wersji planszowej The Witcher Adventure Game zostanie również równocześnie udostępniony w wersji na iPady i tablety z systemem Android.
9. W październiku spółka poinformowała, że Dark Horse Comics, jeden z największych i najbardziej renomowanych wydawców komiksów na świecie, we współpracy ze studiem CD Projekt RED rozpocznie wydawanie serii komiksów poświęconej wiedźminowi Geraltowi. Pierwszy komiks trafi do amerykańskich sklepów 19 marca 2014 roku.
10. Do momentu publikacji sprawozdania Spółka podpisała umowy na dystrybucję Wiedźmina 3 na wszystkich kluczowych terytoriach. Warner Bros. Interactive Entertainment zajmie się promocją i dystrybucją najnowszego tytułu CD PROJEKT na terenie Ameryki Północnej. NAMCO BANDAI będzie odpowiadać za dystrybucję Wiedźmina 3 w Europie Zachodniej oraz na mocy osobnej umowy będzie dystrybuować tytuł na terenie Australii i Nowej Zelandii. Japońskim dystrybutorem gry został Spike Chunsoft. Na Węgrzech, w Czechach i na Słowacji za dystrybucję tytułu odpowiadać będzie Cenega. W Polsce wydawcą został wybrany cdp.pl, natomiast Agora jest polskim współwydawcą tytułu. Prawa do dystrybucji cyfrowej na wszystkich terytoriach i platformach zachował CD PROJEKT.

11. Do momentu publikacji niniejszego sprawozdania Wiedźmin 3 Dziki Gon zdobył ponad 90 nagród przyznanych przez przedstawicieli międzynarodowych mediów i serwisów internetowych. Do najważniejszych wyróżnień należą tytuły Najbardziej Oczekiwanej Gry (Most Anticipated) przyznane przez tak prestiżowe media jak: IGN (wybór czytelników/Readers Poll), Gamespot, Eurogamer (wybór czytelników/Readers Poll), GameTrailers, The Escapist, The Angry Joe Show.
12. CD PROJEKT w marcu 2014 roku ogłosił, że w ciągu pięciu lat od debiutu serii o Wiedźminie obie jej części sprzedały się na całym świecie w ponad 7 mln egzemplarzy.
13. W marcu 2014 roku Spółka ogłosiła, że od ponad roku prowadzi, wraz z partnerem zewnętrznym, prace nad nieogłoszoną dotychczas multiplatformową, onlinową grą mobilną (do rozgrywki sieciowej). Gra, funkcjonująca w nowym dla Spółki modelu biznesowym, została zaplanowana jako projekt rozwojowy, mający potencjał przyciągania coraz większej liczby graczy i oferowania im, wraz z upływem czasu kolejnych możliwości. Realizacja projektu z partnerem zewnętrznym umożliwiła Studio prowadzenie prac równolegle do dewelopmentu innych produktów w tym Wiedźmina 3 i Cyberpunk 2077. Premiera gry przewidziana jest na rok 2014.
14. W marcu 2013 roku GOG Ltd. wypłacił na rzecz jedynego akcjonariusza - CD PROJEKT S.A., dywidendę w wysokości równowartości 1,5 mln EUR. GOG Ltd. nie posiada żadnego zadłużenia z tytułu umów kredytów i pożyczek.
15. W maju serwis GOG.com, został uznany jedną z 50 najlepszych stron internetowych świata przez prestiżowy tygodnik TIME. Magazyn wyróżnił GOG.com między innymi za to, że wspiera rozwój alternatywnych produkcji oraz nie stosuje zabezpieczeń DRM, które potrafią utrudniać graczom korzystanie z legalnie kupionych produktów.
16. W sierpniu 2013 roku GOG.com ogłosił swój nowy projekt - dodatkowe wsparcie (marketingowe i finansowe) dla obiecujących, niezależnych twórców gier (indie). Uruchomienie projektu ma na celu zapewnienie GOG.com stałego dostępu do najlepszych, nowych gier indie. Do końca 2013 roku do programu zgłoszono ponad 700 projektów.
17. Platforma cyfrowej dystrybucji gier GOG.com udostępniła w 2013 roku swoim użytkownikom ok 170 nowych tytułów, poszerzając swoją ofertę do ponad 660 pozycji (37% wzrost rok do roku). Katalog gier na komputery Apple przekroczył w tym czasie 250 tytułów.
18. W ciągu dwunastu miesięcy 2013 roku na GOG.com swoje gry zaczęły sprzedawać takie studia jak inXile Ent., Polytron Corporation, Stardock Ent., Night Dive Studios (System Shock 2) oraz wielu innych, dzięki czemu obecnie GOG może pochwalić się już ok. 180 partnerami biznesowymi - wydawcami i twórcami gier komputerowych z całego świata.
19. W marcu 2013 roku spółka Grupy - cdp.pl Sp. z o.o. ogłosiła poszerzenie swojej cyfrowej oferty o nową kategorię produktów, tj. e-booki oraz e-komiksy.
20. W drugim kwartale 2013 roku cdp.pl Sp. z o.o. podjęła współpracę z jednym z liderów globalnego rynku elektronicznej rozrywki, firmą Electronic Arts, poszerzając katalog platformy cdp.pl o tytuły tego wydawcy, między innymi takie hity jak The Sims, FIFA czy Battlefield. W czerwcu 2013 roku spółka cdp.pl nawiązała współpracę z Paradox Interactive znanym m.in. z serii Europa Universalis. Na mocy podpisanej umowy w ofercie platformy cyfrowej cdp.pl pojawiły się pierwsze z ponad 100 produktów tego szwedzkiego producenta komputerowych gier strategicznych.
21. Na konferencji 10 października, niemal dokładnie rok po premierze serwisu, spółka cdp.pl poinformowała o rozszerzeniu oferty swojej platformy cyfrowej dystrybucji o kolejne kategorie produktowe: filmy oraz audiobooki.
22. Pod koniec roku katalog cyfrowy cdp.pl wzbogaciły gry Warner Bros. Interactive Entertainment. Do katalogu trafiły takie hity jak: Batman Arkham City GOTY, LEGO Marvel Super Heroes, czy seria F.E.A.R. Od lutego 2014 roku do oferty platformy dołączyły także filmy z wytwórni Warner Bros.
23. W grudniu 2013 roku Członkowie Zarządu cdp.pl objęli 5% udziałów w tejże spółce. Grupa CD PROJEKT doceniła w ten sposób ich wieloletni wkład w rozwój cdp.pl oraz podkreśliła fakt, że spółka realizuje własną, autonomiczną strategię.
24. Już po dacie bilansowej ogłoszono, że cdp.pl będzie odpowiadał za dystrybucję Wiedźmina 3 Dziki Gon w wersji fizycznej i cyfrowej w Polsce. Spółka będzie również polskim dystrybutorem gry planszowej The Witcher Adventure Game.
25. W lutym 2014 roku do oferty platformy cyfrowej dystrybucji cdp.pl trafiły filmy Warner Bros, w tym między innymi tak kultowe pozycje jak filmy z serii Matrix, Batman, Władca Pierścieni, Harry Potter czy nagrodzona w bieżącym roku siedmioma Oskarami Grawitacja.

26. Skonsolidowane przychody Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 2013 roku wyniosły 142 172 tys. zł. Przychody w ramach poszczególnych segmentów działalności Grupy w odniesieniu sprzedaży do klientów zewnętrznych wyniosły:
- Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce: 61 235 tys. zł,
 - Produkcja gier: 22 286 tys. zł,
 - Globalna cyfrowa dystrybucja gier: 57 634 tys. zł,
 - Inne: 1 017 tys. zł.
27. EBITDA Grupy CD PROJEKT za rok 2013 wyniosła 18 013 tys. zł.
28. Skonsolidowany zysk netto przypisany podmiotowi dominującemu Grupy CD PROJEKT w 2013 roku wyniósł 14 900 tys. zł.
29. Na koniec roku 2013 Grupa całkowicie spłaciła zadłużenie z tytułu umów kredytów i pożyczek. Wartość kredytów spłaconych na przestrzeni roku wyniosła 4 738 tys. zł.
30. Na koniec 2013 roku Grupa posiadała środki pieniężne i ich ekwiwalenty w wysokości 39 684 tys. zł oraz pozostałe aktywa finansowe o wartości 805 tys. zł, na które składają się zakupione w celu ulokowania bieżących nadwyżek finansowych jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO TFI.

■ Informacje ogólne o prowadzonej działalności gospodarczej w roku obrotowym 2013

Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT prowadzona jest w czterech segmentach operacyjnych:

- Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce,
- Produkcja gier,
- Globalna cyfrowa dystrybucja gier,
- Inne.

■ Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce - informacje ogólne

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT poprzez swoją spółkę zależną cdp.pl Sp. z o.o. (dawniej CD Projekt Sp. z o.o.) jest jednym z czołowych wydawców i dystrybutorów gier na komputery PC oraz konsole, a także filmów na nośnikach DVD i Blu-ray w Polsce. Od stycznia 2012 roku spółka jest również wyłącznym przedstawicielem firmy Wizard of The Coast oferując kolekcjonerskie gry karciane i planszowe. Od października 2012 roku cdp.pl prowadzi własną, polskojęzyczną platformę cyfrowej dystrybucji www.cdp.pl.

Wydawanie gier komputerowych oraz konsolowych

Przedmiotowa działalność obejmuje zarówno wydawanie i dystrybucję gier na komputery PC, konsole stacjonarne oraz przenośne. Produkty oferowane przez cdp.pl Sp. z o.o. są licencjonowane lub kupowane od zewnętrznych dostawców i wprowadzane do krajowych kanałów sprzedaży detalicznej.

cdp.pl Sp. z o.o. wprowadza do sprzedaży na terenie kraju zlokalizowane (tj. przetłumaczone na lokalny język) wersje gier na PC, konsole Xbox 360 i PlayStation 3 wielu światowych producentów i wydawców. Działalność ta realizowana jest zwykle na zasadach wyłączności. Od początku swojej działalności spółka wydała kilkaset w pełni zlokalizowanych tytułów na PC oraz kilkadziesiąt zlokalizowanych gier na konsole PlayStation 3 i Xbox 360. Część oferty spółki wprowadzana jest do sprzedaży w oryginalnych wersjach językowych.

Dystrybucja filmów DVD oraz Blu-ray

Od listopada 2009 roku cdp.pl Sp. z o.o. jest oficjalnym dystrybutorem filmów na nośnikach DVD i Blu-ray wytwórni The Walt Disney Studios Home Entertainment, do której należą m.in. takie studia jak: Walt Disney Studios, Touchstone Pictures, Pixar Animation Studios, ABC Studios i MARVEL oraz od roku 2013 również Lucasfilm.

Sprzedaż cyfrowych produktów za pośrednictwem platformy www.cdp.pl

Od października 2012 roku spółka cdp.pl za pośrednictwem własnej platformy cyfrowej dystrybucji www.cdp.pl prowadzi sprzedaż gier komputerowych skierowaną bezpośrednio do krajowych klientów detalicznych, a od 7 marca 2013 roku w ofercie dostępne są również książki i komiksy. W październiku 2013 roku do oferty platformy cdp.pl trafiły również filmy i audiobooki. Produkty oferowane na www.cdp.pl licencjonowane są zarówno od zagranicznych, jak i krajowych dostawców. W przeważającej większości są to produkty w pełni zlokalizowane. Wśród kluczowych wartości serwisu znajdują się między innymi: brak ukrytych kosztów i opłat, błyskawiczne zakupy i ich realizacja, najlepsza pomoc techniczna oraz bezpieczeństwo transakcji. Na tle innych serwisów udostępniających treści cyfrowe w internecie platforma cdp.pl wyróżnia się ofertą zawierającą produkty z różnych grup asortymentowych (gry, filmy, e-booki, e-komiksy oraz audiobooki) umożliwiając klientom zakup i ściąganie na własne urządzenie oferowanych produktów (w odróżnieniu np. od serwisów typu VOD).

■ Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce - kluczowe wydarzenia roku 2013

Dystrybucja cyfrowa

W pierwszych miesiącach 2013 roku w ramach lokalnej dystrybucji cyfrowej realizowanej za pośrednictwem platformy www.cdp.pl intensywnie rozwijano i wprowadzano nowe funkcjonalności sklepu ułatwiające klientom realizowanie zakupów oraz poszerzano katalog dostępnych produktów. W serwisie wprowadzono m.in. system płatności PayPal, dzięki któremu można jeszcze wygodniej i bezpieczniej dokonywać płatności. Udostępniono również aplikację do szybkiego i przyjaznego pobierania zakupionych gier

(downloader) oraz uruchomiono system polecenia i zapraszania znajomych do serwisu. Najbardziej aktywni na tym polu użytkownicy są nagradzani darmowymi grami oraz atrakcyjnymi rabatami.

W pierwszym kwartale 2013 roku do oferty cdp.pl wprowadzono nowe kategorie produktów, m.in. e-booki i e-komiksy. Dzięki współpracy z wydawnictwem Supernova spółka cdp.pl zaoferowała swoim klientom na zasadach wyłączności wiedźmińską sagę Andrzeja Sapkowskiego. Jest to pierwsze wydanie tego cyklu w polskiej wersji elektronicznej. Dużym wydarzeniem była również zrealizowana na zasadach wyłączności w grudniu 2013 roku premiera bestsellerowej książki Andrzeja Sapkowskiego Wiedźmin Sezon Burz. Premiera książki połączona była z kampanią outdoorową w największych miastach Polski. W maju 2013 roku spółka cdp.pl podjęła współpracę z jedną z największych platform dystrybuujących e-booki i książki na polskim rynku wydawniczym - Firmą Księgarską Olesiejuk. Do oferty e-booków na cdp.pl dołączyło kilkadziesiąt kolejnych pozycji, między innymi doskonała polska i światowa fantastyka, unikatowa kolekcja polskich e-komiksów, podręczniki do gier i czasopisma w wersjach elektronicznych. Obecnie w ofercie serwisu znajduje się kilka tysięcy pozycji z tej kategorii.

cdp.pl intensywnie rozwija również działania w segmencie B2B. Dzięki wspólnej akcji producenta sprzętu elektronicznego Lark Europe oraz spółki cdp.pl do sklepów trafiła wiedźmińska edycja e-czytników Lark. Klienci, którzy kupili e-czytnik Lark FreeBook oznaczony znakiem promocji będą mogli wybrać jeden z pięciu e-booków Andrzeja Sapkowskiego Wiedźmin dostępnych w serwisie cdp.pl, a następnie wygodnie i bezpłatnie pobrać je na swoje urządzenie.

W kategorii gry dzięki współpracy podjętej przez cdp.pl z jednym z liderów globalnego rynku elektronicznej rozrywki - firmą Electronic Arts katalog platformy cdp.pl wzbogacił się o tytuły tego wydawcy, między innymi takie hitowe serie jak The Sims, FIFA, czy Battlefield.

W drugim kwartale 2013 roku rozpoczęły się zamknięte testy serwisu filmowego. Specjalnie wybrana, zamknięta grupa 100 użytkowników przetestowała nowo wprowadzone rozwiązania, a ich opinie posłużyły do wyeliminowania potencjalnych błędów oraz dopracowania funkcjonalności przed publicznym uruchomieniem nowej kategorii. W trakcie kilkumiesięcznych testów wypróbowano nowe rozwiązania oraz dopracowano funkcjonalność serwisu przed publicznym uruchomieniem nowych kategorii produktów. Na zorganizowanej 10 października 2013 roku specjalnej konferencji, która miała miejsce niemal dokładnie rok po premierze serwisu, spółka cdp.pl poinformowała o rozszerzeniu oferty swojej platformy cyfrowej dystrybucji o kolejne kategorie produktów: filmy oraz audiobooki. Wydarzeniu towarzyszyła premiera na zasadach wyłączności (przed wersją DVD i VOD) filmu Układ zamknięty - jednego z najgłośniejszych polskich filmów 2013 roku. Z okazji pierwszej rocznicy działalności cdp.pl zorganizowało też szereg promocji oraz podsumowano pierwszych 12 miesięcy działalności. W tym czasie oferta platformy cdp.pl poszerzyła się z jednej kategorii i 36 gier do blisko 3 tysięcy produktów w czterech kategoriach rynku nowoczesnej kultury i rozrywki (gry wideo, filmy, audiobooki oraz e-booki i e-komiksy). W ciągu pierwszego roku działalności serwis został odwiedzony ponad 3 mln razy, użytkownicy ściągnęli ponad 300 TB danych, a na dzień 10 października 2013 roku każdy klient na swojej wirtualnej półce posiadał średnio 21 tytułów - gier, e-booków i e-komiksów.

W kategorii gier najważniejsze wydarzenia drugiej połowy roku w cyfrowej dystrybucji to wprowadzenie do katalogu gier Paradox Interactive, w tym tak znanych serii, jak Crusader Kings i Magicka wraz ze wszystkimi dodatkami oraz wprowadzenie do oferty gier Warner Bros. Portfolio cdp.pl wzbogaciło się o takie kultowe serie jak Batman, gry LEGO czy Mortal Kombat. Najważniejsze premiery tego okresu to: Europa Universalis IV, Divinity: Dragon Commander, Splinter Cell Blacklist, FIFA 14, Battlefield 4, Football Manager 2014. Najważniejsze premiery pierwszego kwartału 2014 roku w tej kategorii to Assassin's Creed Liberation HD, Thief, Castlevania: Lords of Shadow 2, LEGO: Przygoda, Assassin's Creed Freedom Cry.

Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom klientów, którzy coraz częściej oprócz możliwości dokonania zakupów poszukują na serwisach także dodatkowej zawartości, w ostatnim kwartale 2013 roku na platformie cyfrowej cdp.pl wystartował popkulturowy blog CDBlog.pl o grach, filmach, książkach i wydarzeniach technologiczno-kulturalnych. Uzupełnieniem oferty było uruchomienie pod koniec roku, we współpracy z Ginx TV, CDP.tv - telewizji internetowej poruszającej tematykę gier komputerowych.

Początek roku w tej kategorii to tradycyjnie okres promocji i wyprzedaży. Największym wydarzeniem pierwszego kwartału 2014 roku w kategorii lokalnej, cyfrowej dystrybucji był Wielki Giermasz Cyfrowy, będący cyfrowym odpowiednikiem niezwykle popularnej wyprzedaży zorganizowanej wspólnie z siecią sklepów Biedronka. Dwunastogodzinna internetowa promocja objęła ponad 300 gier, filmów i e-booków w cenie 9,99 zł. Duże zainteresowanie ze strony kupujących pozwoliło przedłużyć promocję o kolejne dwanaście godzin. W tym czasie klienci serwisu kupowali średnio 13 produktów na minutę. O akcji napisały najważniejsze portale internetowe takie jak: Interia, Onet, Spidersweb czy CD Action, a spółka odnotowała blisko 50 tys. interakcji na portalach społecznościowych.

W lutym spółka cdp.pl zawarła umowę dystrybucyjną z Warner Bros. Home Entertainment na cyfrową dystrybucję filmów z katalogu największego wydawcy filmów na świecie. Na początek w ofercie filmowej cdp.pl pojawiło się 30 tytułów, w tym między innymi tak kultowe pozycje jak filmy z serii Matrix, Batman, Władca Pierścieni, Harry Potter oraz przedpremierowo, superprodukcja Grawitacja (7 Oscarów).

Jednym z największych wydarzeń pierwszej połowy 2013 roku w kategorii dystrybucji fizycznej gier wideo była premiera gry StarCraft II: Heart of the Swarm studia Blizzard. Z inicjatywy spółki cdp.pl będącej jedynym dystrybutorem gier Blizzarda w Polsce, zorganizowana została nocna sprzedaż gry, współorganizowana z partnerami handlowymi, to jest sieciami Tesco, Empik oraz firmą Ultima. Nocna sprzedaż, równoległa ze światową premierą, odbyła się w ponad 60 sklepach na terenie całej Polski. W lipcu 2013 spółka cdp.pl ogłosiła nawiązanie współpracy z firmą Bohemia Interactive, na mocy której w tradycyjnej dystrybucji za pośrednictwem cdp.pl dostępne będą produkty tego studia. cdp.pl specjalizuje się w wydawaniu symulatorów, a tytuł czeskiego studio dobrze wpisuje się w plan wydawniczy i dotychczasową ofertę spółki. W sierpniu odbyła się premiera kolejnego, ważnego tytułu z katalogu cdp.pl, innowacyjnej gry studia Disney Interactive - Disney Infinity. Ze względu na rozwijający się charakter produktu w dystrybucji oprócz zestawów startowych znalazła się jeszcze cała gama produktów poszerzających rozgrywkę, do których z czasem dołączą kolejne elementy.

W sierpniu spółka cdp.pl poinformowała, że rozszerzyła swój katalog wydawniczy o gry wideo z serii Star Wars. Ze względu na swoją rozpoznawalność marka Star Wars stanowi bardzo silne uzupełnienie oferty cdp.pl. Spółka cdp.pl jest oficjalnym polskim partnerem firmy Disney, która dysponuje prawami do marki Star Wars.

Jedną z najważniejszych premier trzeciego kwartału 2013 roku w segmencie fizycznej dystrybucji gier była premiera kultowej gry piłkarskiej - Pro Evolution Soccer 2014. Dzięki współpracy cdp.pl z firmą Konami, Pro Evolution Soccer 2014 trafiło do rąk graczy dokładnie w dniu światowej premiery, stając się jednocześnie jedną z najpopularniejszych premier minionego września. Rynekowy debiut produkcji wsparty był sporą kampanią marketingową, obejmującą czołowe media branżowe oraz sportowe, jak również kanały social media. We wrześniu 2013 roku zadebiutowała także legendarna gra RPG akcji - Diablo III, po raz pierwszy w historii w wersji na konsole PS3 oraz Xbox 360.

W czwartym kwartale swoją premierę miała gra Football Manager 2014 w polskiej, kinowej wersji językowej. Seria po raz kolejny dowiodła, że cieszy się bardzo dużym zainteresowaniem ze strony graczy oraz uznaniem mediów, zbierając szereg bardzo wysokich ocen i osiągając bardzo dobre wyniki sprzedaży.

Najważniejszym wydarzeniem pierwszego kwartału 2014 roku będzie debiut rynkowy Diablo III Reaper of Souls, oficjalnego rozszerzenia jednej z najpopularniejszych gier na rodzimym rynku. Sprzedaż Diablo III kształtuje się w Polsce na poziomie 250 tys. egzemplarzy. Premiera Diablo III Reaper of Souls w pełnej polskiej wersji językowej z dubbingiem zaplanowana została na 25 marca tego roku. Tytuł cieszy się olbrzymim zainteresowaniem, co przekłada się m.in. na liczbę zamówień przedpremierowych.

Oprócz sprzedaży premierowej, bardzo dobre wyniki sprzedażowe generuje back catalogue spółki, ze szczególnym uwzględnieniem produktów Blizzarda oraz całej kategorii symulatorów. Spółka utworzyła także w Strefie Marek Allegro sklep z produktami Blizzard Entertainment oraz Disney.

W 2013 roku cdp.pl odświeżyło formułę sezonowej wyprzedaży - Giermaszu. W lipcu spółka zorganizowała Giermasz Wszechpolski, podczas którego wybrane spośród 500 dostępnych w wyprzedaży gier i filmów można było zamówić za pośrednictwem strony internetowej, zapłacić przez internet i odebrać w punktach w 7 największych miastach Polski. W trakcie trwania wyprzedaży nabywców znalazło ponad 15 tys. produktów. W pierwszym kwartale 2014 roku spółka zorganizowała w sklepach sieci Biedronka Wielki Giermasz. Do sprzedaży w sklepach sieci w całej Polsce trafiło blisko 400 tys. kopii 300 gier w promocyjnej cenie 9,99 zł. Oferta cieszyła się ogromnym zainteresowaniem zarówno ze strony mediów, jak i klientów. Już pierwszego dnia sprzedaży klienci sięgnęli po 120 tys. pudełek, ustanawiając tym samym jeden z najlepszych wyników w historii rodzimej branży gier wideo.

Dystrybucja - gry bez prądu

W 2013 roku kontynuowano dynamiczny rozwój działu gier bez prądu oferującego gry planszowe oraz karciane. Portfolio działu poszerzano dołączając zarówno nowych partnerów biznesowych, jak i nowe kategorie produktowe. W kwietniu 2013 roku wydano kolekcjonerskie puzzle wykorzystujące grafiki z bestsellerowej serii gier Wiedźmin. Na początku lipca 2013 roku spółka cdp.pl poinformowała, że została wyłącznym dystrybutorem na terenie Polski popularnej na całym świecie figurkowej gry bitewnej Flames of War firmy Battlefront Miniatures. Flames of War to system pozwalający na odtwarzanie bitew z okresu II wojny światowej przy pomocy figurek w skali 1:100. Oprócz obsługi dystrybucyjnej serii Flames of War, spółka cdp.pl włączyła również do swojej oferty inne wysokiej jakości produkty Battlefront Miniatures, w tym akcesoria dla graczy i hobbystów marki Gail Force Nine i Battlefront in the Table. Na początku września 2013 swoją premierę miał Gamedec - pierwsza gra planszowa wydana przez cdp.pl. Zarówno tytuł, jak i tryb jednoosobowy do gry, który ukazał się w czwartym kwartale 2013 roku uzyskały świetne recenzje w mediach branżowych i wśród fanów planszówek. Dodatkowo, w ostatnich miesiącach roku, do oferty dystrybucyjnej gier bez prądu dołączyły bestsellerowe gry Hasbro w polskiej wersji językowej: Monopoly, Jenga, Cluedo.

Już po zakończeniu okresu sprawozdawczego, w styczniu 2014 roku ogłoszono, że cdp.pl będzie wyłącznym polskim dystrybutorem gry planszowej Wiedźmin Gra Przygodowa.

Rozpoczęto również prace przygotowawcze do poszerzenia oferty działu o akcesoria do gier karcianych marki Ultra Pro - współpracę handlową nawiązano w lutym 2014.

Dział Gier Bez Prądu aktywnie promuje swoje produkty na najważniejszych krajowych wydarzeniach poświęconych graczom i grom: Radości Wygrywania w Warszawie (31 sierpnia 2013 roku - około 3 tys. odwiedzających), Fantasy Expo we Wrocławiu (13 października 2013 roku - około 5 tys. odwiedzających) oraz Poznań Game Arena (18-20 października 2013 roku - około 43 tys. odwiedzających).

Dystrybucja filmów

W kategorii dystrybucja filmów, w styczniu 2013 roku cdp.pl przyznano kolejną prestiżową nagrodą Bestsellery Empiku 2012 dla najlepiej sprzedających się produktów roku w sieci detalicznej Empik. W kategorii film familijny/bajka na DVD wygrała wydawana przez spółkę cdp.pl Merida Waleczna. W tej samej kategorii nominowana była również druga disneyowska superprodukcja - Auta 2.

Na mocy współpracy z Walt Disney Company w kategorii filmów na DVD i Blu-ray w marcu 2013 roku do dystrybucji trafił hit kinowy jednego z najpopularniejszych reżyserów - Tima Burtona - Frankenweenie, natomiast w lipcu bajkowa opowieść Oz Wielki i Potężny.

Poza typową działalnością wydawniczą i dystrybucyjną spółka w pierwszym półroczu 2013 roku intensywnie rozwijała również działalność B2B co zaowocowało m.in. umowami z Virgin Mobile Polska, mBank i Ursusem, BGŻ na lokowanie produktu (kredyty dla firm) w grze URSUS Farming Simulator oraz z ACER na wspólną promocję z wykorzystaniem gier DISNEY przed dniem dziecka.

Najważniejsze premiery filmowe drugiej połowy 2013 roku to: Oz Wielki i Potężny na nośnikach Blu-ray, Blu-ray 3D oraz DVD, a także wydany we wrześniu, najlepiej sprzedający się film roku - Iron Man 3. Kinowy hit Marvela premierowo ukazał się na wyłączność na płytach DVD w sklepach sieci Biedronka w nakładzie 96 tys. egzemplarzy. W tym samym czasie na rynku ukazały się również wydana Blu-ray oraz Blu-ray 3D tego tytułu.

Ponadto, w drugiej połowie roku wydane zostały doskonale znane i lubiane klasyki animacji Disneya: Księga Dżungli część 1 i 2 na nośnikach Blu-ray i DVD oraz trzy części filmów o Małej Syrence (Mała Syrenka, Mała Syrenka: Powrót do morza, Mała Syrenka: Dzieciństwo Ariel). W sierpniu i wrześniu w dwóch etapach wydana została odnowiona seria filmów na DVD Disney Pixar Klasyka w wydaniu z książeczką i w zupełnie nowym wzorze okładki. W skład kolekcji wchodzi następujące tytuły: Toy Story, Toy Story 2, Toy Story 3, Auta, Auta 2, Złomka Bujdy na resorach, Gdzie jest Nemo, Potwory i Spółka, Kolekcja krótkometrażówek cz.1, Kolekcja krótkometrażówek cz.2, Wall-E, Odłot, Ratatuj, Iniemamocni, Dawno temu w trawie.

Pozostałe

W grudniu 2013 roku Członkowie Zarządu cdp.pl objęli 5% udziałów w tejże spółce. Grupa CD PROJEKT doceniła w ten sposób ich wieloletni wkład w rozwój cdp.pl oraz podkreśliła fakt, że spółka realizuje własną, autonomiczną strategię.

Ponadto zgodnie z informacją przekazaną w raporcie bieżącym nr 27/2013 z dnia 30 grudnia 2013 na podstawie zawartej w dniu 31 grudnia 2012 roku umowy pomiędzy CD PROJEKT S.A. a spółką cdp.pl, spółka cdp.pl sprzedała całość praw do znaku towarowego CD PROJEKT w zamian za określoną w umowie kwotę drugiej transzy płatności w wysokości 9 182 tys. zł.

■ Produkcja gier - informacje ogólne

Produkcja gier komputerowych realizowana jest przez studio CD Projekt RED stanowiące wydzielony segment operacyjny w ramach działalności spółki CD PROJEKT S.A. Działalność ta polega na tworzeniu gier wideo oraz sprzedaży licencji na ich dystrybucję, a także na produkcji i sprzedaży produktów towarzyszących wykorzystujących posiadane przez Spółkę marki. Produkcja gier wideo została rozpoczęta w 2002 roku, kiedy wystartowały prace nad debiutancką grą z gatunku RPG - Wiedźminem. Tytuł oparty na prozie Andrzeja Sapkowskiego został wydany w październiku 2007 roku i okazał się wielkim sukcesem na skalę światową. W maju 2011 roku ukazał się drugi tytuł - Wiedźmin 2 Zabójcy Królów na komputery PC, a w kwietniu 2012 roku Wiedźmin 2 Edycja Rozszerzona na konsole Xbox 360 oraz komputery PC. Od roku 2012 zarówno pierwsza część Wiedźmina, jak i Wiedźmin 2 Zabójcy Królów w Edycji Rozszerzonej dostępne są również na komputery Apple.

Spółka prowadzi aktywną sprzedaż wyprodukowanych wcześniej gier Wiedźmin oraz Wiedźmin 2 w wersjach na poszczególne platformy sprzętowe, zarówno w tradycyjnych kanałach dystrybucji, jak i za pośrednictwem wiodących platform cyfrowej dystrybucji gier komputerowych na świecie. Łącznie obie części Wiedźmina uzyskały około 200 nagród na całym świecie, a całkowita sprzedaż gier przekroczyła 7 milionów egzemplarzy.

Obecnie w studio prowadzone są równoległe prace nad dwoma dużymi, najwyższej klasy grami RPG Wiedźmin 3 Dziki Gon (Wild Hunt) oraz Cyberpunk 2077. Każda z gier ukaze się w momencie swojej rynkowej premiery równocześnie na komputery PC oraz na konsole

nowej generacji - Sony PlayStation 4 oraz Microsoft Xbox One. Od lipca 2013 roku studio obecne jest również w Krakowie, gdzie działający na terenie Krakowskiego Parku Technologicznego zespół pracuje nad kolejnymi produkcjami Spółki.

Oprócz produkcji Wiedźmina 3 i Cyberpunk 2077, Spółka intensywnie rozwija franczyzę i ofertę produktów towarzyszących osadzonych w uniwersum wiedźmińskim.

■ Produkcja gier - kluczowe wydarzenia 2013 roku

Największym projektem realizowanym przez Spółkę w 2013 roku była produkcja gry Wiedźmin 3 Dziki Gon. Równocześnie osobny zespół twórców prowadził intensywne prace nad drugą superprodukcją Spółki - grą Cyberpunk 2077. Otwarte w 2013 roku studio w Krakowie realizowało produkcję pierwszego z zapowiedzianych dwóch mniejszych, wysokiej jakości produktów, wykorzystujących marki posiadane przez Spółkę. Ponadto, prowadzono prace nad innymi projektami, w tym między innymi: Witcher Adventure Game, komiksami oraz nowym, multiplatformowym i multiplayerowym projektem na urządzenia mobilne, który po raz pierwszy ujawniony został w marcu 2013 roku.

Cyberpunk 2077

11 stycznia 2013 roku zadebiutował pierwszy materiał promujący drugą markę studio - Cyberpunk 2077. Stworzony we współpracy ze studio Platige Image film uzyskał w ciągu zaledwie pierwszego tygodnia ponad 7 mln odsłon. Za największą liczbę odsłon odpowiadali internauci z USA (31,52%), na Polskę przypadło 5,75% widzów. Materiał ten w krótkim czasie obejrzało ponad 8 mln osób, co jest wynikiem kilkukrotnie lepszym od wyników osiąganych w przypadku materiałów promocyjnych do wcześniejszych produktów Studia. Teaser Cyberpunk 2077 został wyróżniony w wielu krajowych i zagranicznych konkursach, m.in. był nominowany do Golden Trailer Awards w kategorii Best Video Game Trailer, otrzymał nagrodę w kategorii PEOPLE'S CHOICE w konkursie FITC Award, a w kwietniu otrzymał srebrną statuetkę Clio Awards, jednego z najbardziej prestiżowych, międzynarodowych festiwali reklamowych na świecie. Teaser został nagrodzony przez Jury w kategorii Technika Filmowa/Animacja.

Wiedźmin 3 Dziki Gon - działania marketingowe

W dniu 5 lutego 2013 roku Spółka ogłosiła trzecią część Wiedźmina o podtytule Dziki Gon (Wild Hunt). Oparty o autorską technologię REDengine 3 Wiedźmin 3 ma trafić równocześnie na konsole ósmej generacji - PlayStation 4, Xbox One oraz komputery PC, a jego otwarty, rozbudowany świat (o powierzchni ponad 35 razy większej niż w Wiedźminie 2) i nieliniowa historia ma stanowić nową jakość w segmencie gier RPG. O wielkich oczekiwaniach wobec Wiedźmina 3 świadczy fakt, że stał się on tematem przewodnim marcowego numeru Game Informera. Największy i najbardziej prestiżowy drukowany magazyn przeznaczony dla graczy, z nakładem ponad 8 mln sztuk i docierający do blisko 34 mln czytelników, poświęcił mu okładkę oraz czternaście stron materiału, a samą grę określił jako „obowiązkową pozycję następnej generacji RPG”.

Także Sony wyróżniło studio CD Projekt RED. Na mającej miejsce w Nowym Jorku specjalnej konferencji prasowej poświęconej debiutowi nowej konsoli Sony PlayStation 4 poinformowano m.in., że studio CD Projekt RED jest jednym z deweloperów, których gry pojawiają się na nowym sprzęcie w najbliższym czasie. Warszawskie studio jako jedyny polski producent gier znalazło się w prestiżowym towarzystwie firm takich jak m.in. Bethesda, EA, LucasArts, Ubisoft czy Activision.

Zapowiedź tytułu na nową konsolę Microsoftu - Xbox One miała miejsce na specjalnej konferencji Microsoftu w Los Angeles, w przededniu targów E3 (Electronic Entertainment Expo). Na transmitowanej globalnie konferencji zaprezentowano 19 najważniejszych gier, które zostaną wydane na przyszłej platformie giganta z Redmond. Wiedźmin 3 był jedynym przedstawicielem gatunku RPG. Po konferencji Microsoftu studio CD Projekt RED wypuściło specjalny materiał video pokazujący po raz pierwszy sceny z gry oraz nakręcony w Szkocji film Wiedźmin 3 Dziki Gon - Początek, w którym twórcy dzielą się wieloma szczegółami na temat samej gry i jej powstawania.

Wiedźmin 3 spotkał się także ze świetnym przyjęciem na samych targach E3, które są najważniejszymi targami branży gier. Jeszcze przed oficjalnym rozpoczęciem imprezy trafił na okładkę prestiżowego magazynu Edge, który dostępny był za darmo dla wszystkich gości odwiedzających targi. W ciągu trzech dni targów (11-13 czerwca) na zamkniętym stoisku studia CD Projekt RED w strefie biznesowej odbyło się w sumie 25 godzinnych pokazów gry dla prasy i partnerów biznesowych. Na pokazach prezentowano gameplay gry, której premiera rynkowa planowana jest na luty 2014 roku. Obejrzało go około 1 000 osób z 37 krajów. Średnia ocen, które CD Projekt RED otrzymał w ankietach po prezentacjach to 9,11 na możliwe 10.

Pokazom gry towarzyszyły między innymi poniższe relacje kluczowych międzynarodowych mediów:

„Jeżeli na E3 jest jedna rzecz, która sprawiła, że poczułem jakbyśmy przekroczyli w tym roku technologiczny próg - że wkrótce będziemy mogli grać w gry, które nie byłyby możliwe na obecnej generacji sprzętu, gry, które naprawdę są inne, a nie tylko ładniejsze - to jest to Wiedźmin 3” - IGN,

„Wiedźmin 3 jest niesamowity” - Gamestop,

„Jeżeli CD Projekt dostarczy swoją wizję - jestem pewny, że tak - to Dziki Gon będzie jednym z RPG definiujących nową generację konsol” - Destructoid,

„Od lat nie byłem tak podekscytowany grą RPG” - PlayStation Universe.

Łącznie na targach E3 Wiedźmin 3 zdobył 58 nagród przyznanych zarówno przez graczy, jak i przedstawicieli międzynarodowych mediów z 48 magazynów i serwisów internetowych, w tym tak prestiżowych jak: IGN, GameStop, Official Xbox Magazine, PC Gamer. Grę nagrodzono między innymi w kategoriach: najlepsza gra targów, najbardziej oczekiwana gra, najlepsze RPG targów, nagroda publiczności.

14 sierpnia 2013 roku, w tygodniu poprzedzającym rozpoczęcie największych europejskich targów gier wideo w Kolonii, Spółka opublikowała w internecie zwiastun wideo gry Wiedźmin 3 Dziki Gon. Materiał ten spotkał się z bardzo pozytywnym przyjęciem międzynarodowych mediów oraz graczy. Oglądalność filmu w pierwszych dniach po publikacji istotnie przekroczyła oglądalność przygotowanych przez Spółkę analogicznych wcześniejszych materiałów wideo promujących gry Wiedźmin 1 i Wiedźmin 2.

W segmencie produkcji gier w trzecim kwartale 2013 roku Spółka kontynuowała rozpoczętą na targach E3 w Los Angeles kampanię promocyjną Wiedźmina 3 Dziki Gon na najważniejszych, międzynarodowych imprezach branżowych oraz prowadziła intensywną kampanię marketingową tytułu w mediach specjalistycznych. W sierpniu 2013 roku Wiedźmin 3 został pokazany na największych europejskich targach growych - gamescom w Kolonii z liczbą ponad 340 tys. odwiedzających. W ciągu trzech dni biznesowe stoisko studio w zamkniętej części targów oraz prezentację Wiedźmina 3 obejrzało blisko 900 przedstawicieli świata mediów. We wrześniu studio CD Projekt RED prezentowało Wiedźmina 3 na Tokyo Game Show. W październiku Wiedźmin 3 pokazywany był na największych targach poświęconych branży gier wideo w Rosji - moskiewskim Igromirze. W tym samym miesiącu gra pokazywana była również na Brasil Game Show w Sao Paulo, największym wydarzeniu poświęconemu grom wideo w Ameryce Łacińskiej (ok. 150 tys. osób zwiedzających).

Wiedźmin 3 Dziki Gon - umowy dystrybucyjne

Intensywna kampania marketingowa, obecność w międzynarodowych mediach i liczne nagrody branżowe pozwoliły Spółce na podpisanie korzystnych umów dystrybucyjnych. CD PROJEKT S.A. w dniu 24 lipca 2013 roku podpisała umowę z firmą Warner Bros. Home Entertainment (WBHE). WBHE został wyłącznym dystrybutorem wersji pudełkowej gry Wiedźmin 3 Dziki Gon na obszarze USA, Meksyku oraz Kanady. WBHE będzie odpowiadać za dystrybucję oraz marketing gry na tym terytorium. Umowa określa prawa i obowiązki obu stron, a także m.in. zobowiązania WBHE w zakresie prowadzenia kampanii marketingowej, w tym jej minimalny budżet. Licencja udzielona WBHE będzie obowiązywać przez okres 3 lat. We wrześniu ogłoszone zostało podpisanie umowy dystrybucyjnej ze spółką Spike Chunsoft obejmującej promocję i dystrybucję Wiedźmina 3 na rynku japońskim. W październiku Spółka przyznała NAMCO BANDAI prawa do produkcji, dystrybucji i sprzedaży wersji pudełkowej Wiedźmina 3 na komputery PC oraz konsole Xbox One i PlayStation 4 na terenie takich krajów jak: Niemcy, Francja, Włochy, Hiszpania, Wielka Brytania, a także Austria, Belgia, Cypr, Dania, Finlandia, Grecja, Islandia, Irlandia, Luksemburg, Monako, Malta, Norwegia, Portugalia, Szwecja, Szwajcaria, Holandia, Andora i San Marino. Na mocy osobnej umowy australijski oddział NAMCO BANDAI będzie odpowiadał za działania promocyjne i reklamowe tytułu w Australii i Nowej Zelandii. W Polsce po raz kolejny współwydawcą gry została Agora, natomiast umowę na dystrybucję gry zawarto z podmiotem zależnym cdp.pl.

Podpisane umowy nie obejmują wysokomarżowej dystrybucji cyfrowej, do której wszystkie prawa zachowuje CD PROJEKT.

Wiedźmin 3 Dziki Gon - nagrody i obecność w mediach

Tak intensywna kampania marketingowa przyczyniła się do przyznania produkowanemu wciąż przez studio CD Projekt RED tytułowi ponad 90 nagród od mediów branżowych z całego świata, w tym tak prestiżowych jak zdobyte nagrody za najlepszą grę RPG czy najlepszą grę targów. Gra otrzymywała nagrody zarówno przyznawane przez fachowe media, jak i w drodze głosowania fanów. Wiedźmin 3 otrzymał również Golden Joystick w kategorii Most Wanted (Najbardziej Oczekiwana). Golden Joystick to jedna z najbardziej prestiżowych i najstarszych nagród w branży gier wideo - przyznaje się je od 1983 roku. Fani z całego świata uznali premierę Wiedźmina 3 za najbardziej oczekiwane wydarzenie branży gier wideo, przed premierą konsoli Sony PlayStation 4 oraz premierą gry Watch Dogs Ubisoftu. Co istotne, Wiedźmin 3 został również w ostatnich miesiącach wielokrotnie wybrany najbardziej oczekiwaną grą przez największe i najbardziej opiniotwórcze światowe media, m.in. IGN (głosowanie czytelników), Gametrailers, NeoGAF, Eurogamer, The Escapist.

Do daty publikacji niniejszego sprawozdania zapowiedziany na przyszły rok Wiedźmin 3 Dziki Gon był tematem licznych materiałów publikowanych w prasie drukowanej i w internecie. Będący jeszcze w produkcji produkt Spółki umieszczony został już na kilkunastu okładkach największych magazynów poświęconych grom wideo. Były to m.in.: Game Informer (USA), Edge (Wielka Brytania), PC Games (Niemcy), PC Gamer (Wielka Brytania), CD Action (Polska), Canard PC (Francja), PC Guru (Węgry).

Oprócz rozwoju i promocji Wiedźmina 3, CD PROJEKT skupiał się na rozbudowie portfela produktów z uniwersum Wiedźmina. Na sierpniowych targach gamescom w Kolonii, oprócz prezentacji samego Wiedźmina 3, studio CD Projekt RED ujawniło również projekt gry planszowej The Witcher Adventure Game, która zostanie wydana w 2014 roku. Jej autorem jest uznany na świecie specjalista od gier fabularnych i planszowych, Ignacy Trzewiczek, twórca m.in. Neuroshimy czy Stronghold. Pudełkowa wersja The Witcher Adventure Game wydana będzie wspólnie z Fantasy Flight Games, światowym liderem rynku produkcji i dystrybucji gier planszowych. Oprócz wersji fizycznej gra będzie miała również wersję elektroniczną na iPady oraz tablety z systemem Android. Prawa do cyfrowej dystrybucji tytułu w całości należą do CD PROJEKT.

W październiku 2014 roku studio CD Projekt RED oraz amerykańskie wydawnictwo Dark Horse Comics poinformowały o swojej współpracy, w wyniku której ma się ukazać seria komiksów ze świata Wiedźmina. Dark Horse Comics to jeden z największych i najbardziej renomowanych wydawców komiksów na świecie. Firma ta wydawała m.in. komiksy z serii Gwiezdne Wojny, Obcy, Predator, Conan czy Buffy: Postrach Wampirów. Ma też doświadczenie w adaptacji gier komputerowych zdobyte m.in. przy wydaniu tytułów związanych z markami Halo czy Mass Effect. Na podstawie komiksów Dark Horse wyprodukowano też takie filmy jak Maska, Virus, TimeCop, Mystery Men, R.I.P.D (Agenci z Zaświatów) i wiele innych. Amerykańską premierę pierwszego komiksu o Wiedźminie ustalono na 19 marca 2014 roku.

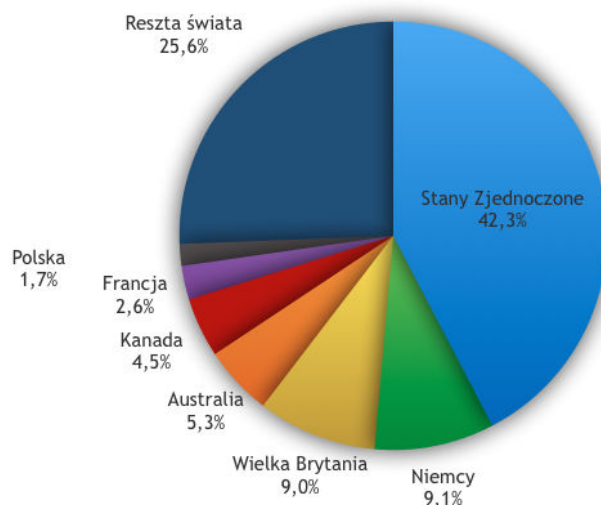
Ponadto zgodnie z przyjętą strategią, Spółka planuje wyprodukować i wydać dwa mniejsze, wysokiej jakości produkty oparte o posiadane i dobrze rozpoznawalne marki. W tym celu na początku lipca 2013 roku, CD Projekt RED oficjalnie otworzyło studio w Krakowie. Nowy, dwudziestoosobowy zespół zwiększył zdolności produkcyjne istniejącego studia w Warszawie. Premiera produktów krakowskiego studia planowana jest po debiucie Wiedźmina 3.

Ponadto zgodnie z przyjętą strategią Spółka deklarowała, że planuje wejść w segment rynku gier na urządzenia mobilne. Obecna generacja urządzeń mobilnych jest już na tyle zaawansowana, że w ramach oferowanych przez nie możliwości możliwa jest realizacja produkcji wysokiej jakości, odpowiadających filozofii studia CD Projekt RED. Wspólnie z zewnętrznym studiem deweloperskim od ponad roku prowadzone są prace nad multiplatformową grą mobilną. Prace nad projektem realizowane są niezależnie od dewelopmentu gier Wiedźmin 3 Dziki Gon i Cyberpunk 2077. Nowa gra jest jednym z dwóch tytułów mających zadebiutować w 2014 roku na platformach mobilnych wraz z ogłoszoną już cyfrową wersją gry planszowej - The Witcher Adventure Game. Więcej informacji na temat nowego projektu ujawnione zostanie w najbliższych miesiącach.

■ Globalna cyfrowa dystrybucja gier - informacje ogólne

Globalna cyfrowa dystrybucja gier komputerowych (sprzedaż gier komputerowych za pośrednictwem internetu klientom z całego świata, umożliwiającą dokonanie zakupu gry, zapłatę za grę oraz jej pobranie na własny komputer) realizowana jest przez spółkę GOG Ltd., która jest właścicielem platformy cyfrowej dystrybucji oraz strony internetowej GOG.com.

Platforma została uruchomiona we wrześniu 2008 roku. Pierwotną misją GOG.com była rewitalizacja, czyli ponowne ożywienie i zaoferowanie najbardziej kultowych gier PC klientom z całego świata, ze szczególnym naciskiem na kraje angielskojęzyczne, tj. Stany Zjednoczone, Kanadę, Wielką Brytanię i Australię.



Rys. 1 Wykres sprzedaży GOG.com w podziale na terytoria. Dane za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2013 roku.

Źródło: dane własne GOG Ltd.

W pierwszym okresie funkcjonowania produkty oferowane były w cenach do 5,99 dolarów i 9,99 dolarów. Wraz z rozwojem serwisu i wprowadzeniem do oferty nowszych tytułów i premier od niezależnych wydawców, w 2012 roku zostały wprowadzone kolejne progi cenowe: 14,99 dolarów, 19,99 dolarów, 29,99 dolarów i 34,99 dolarów. Od października 2012 roku na platformie GOG.com dostępne są również gry na komputery Apple.

Obecnie w serwisie dostępnych jest ponad 700 tytułów od ponad 180 wydawców i producentów gier, w tym między innymi tak rozpoznawalnych jak Electronic Arts, Activision, Ubisoft czy Atari-Hasbro.

Jedną z kluczowych przewag odróżniających GOG.com od głównych konkurentów (takich jak inne niezależne platformy: Steam, Gamersgate, GameStop¹) jest zbiór wartości, którymi kieruje się GOG Ltd. Spółka przyjęła rozwiązanie, na bazie którego może zagwarantować klientom, że wszystkie gry oferowane są w tzw. modelu DRM-free (bez kłopotliwych zabezpieczeń). Produkty oferowane na platformie GOG.com są możliwie najszerzymi dostępnymi wersjami zawierającymi dodatkowe, darmowe materiały bonusowe, takie jak ścieżki dźwiękowe, mapy, plakaty itd. Ponadto GOG Ltd. zapewnia pełną kompatybilność gier z popularnymi wersjami systemów operacyjnych MS Windows, na które gra jest dostępna, a w razie kłopotów z uruchomieniem zapewnia wsparcie i pomoc techniczną. GOG, stale dążąc do podwyższania standardów obsługi kupujących, zaoferował swoim klientom w grudniu 2013 roku nowatorską politykę zwrotów.

Dzięki powyższym wartościom GOG.com jest dynamicznie rozwijającą się i zarazem jedną z najpopularniejszych platform cyfrowej dystrybucji gier komputerowych na świecie.

Za pośrednictwem serwisu GOG.com Grupa sprzedaje również bezpośrednio klientom detalicznym własne produkty w wersji na komputery PC, tj. gry Wiedźmin i Wiedźmin 2 Zabójcy Królów.

■ Globalna cyfrowa dystrybucja gier - kluczowe wydarzenia

Po najlepszym w historii GOG Ltd. roku, w którym spółka ugruntowała swoją pozycję drugiego najpopularniejszego niezależnego cyfrowego dystrybutora gier komputerowych, a także stała się najpoważniejszą alternatywą jeżeli chodzi o cyfrową sprzedaż gier indie wobec lidera rynku - serwisu Steam należącego do Valve Corporation, w 2013 roku spółka kontynuowała swoją ekspansję biznesową oraz intensywnie pracowała nad dwoma nieogłoszonymi, nowymi projektami.

Dzięki konsekwentnemu wprowadzaniu nowych tytułów do oferty, 17 stycznia 2013 roku, po upływie nieco ponad 4 lat od założenia serwisu, GOG.com ogłosił, że przekroczył próg 500 gier w katalogu pochodzących od ponad setki partnerów - wydawców i twórców gier komputerowych z całego świata. W sumie w 2013 roku GOG.com udostępnił swoim użytkownikom ok 170 nowych tytułów, poszerzając swoją ofertę do ponad 660 pozycji, co stanowi 37% wzrost w stosunku do stanu na początek 2013 roku. 250 z oferowanych przez serwis tytułów to gry na komputery Apple, a 120 to gry indie. Niemal połowa gier od niezależnych twórców wyceniona jest powyżej tradycyjnego dla GOG poziomu cenowego 5,99/9,99 dolarów. W momencie publikacji sprawozdania GOG.com oferuje klientom ponad 700 tytułów od około 180 partnerów biznesowych. W 2013 roku na GOG.com swoje gry zaczęły sprzedawać takie studia jak inXile Ent., Polytron Corporation, Stardock Ent., Night Dive Studios (System Shock 2).

W okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2013 roku, to jest w szóstym roku działalności serwisu, baza użytkowników GOG.com zwiększyła się o blisko 80%.

Pod koniec pierwszego kwartału 2013 roku GOG Ltd. wypłacił na rzecz jedynego akcjonariusza, CD PROJEKT S.A., dywidendę w wysokości równowartości 1,5 mln euro. GOG Ltd. nie posiada żadnego zadłużenia z tytułu umów kredytów i pożyczek, a stan środków pieniężnych na koniec czerwca 2013 (po wypłacie dywidendy) wyniósł równowartość 16 427 tys. zł.

14 lutego 2013 roku swoją premierę na GOG.com miała klasyczna gra FPS System Shock 2 - numer jeden na liście życzeń użytkowników serwisu, na której wprowadzenie do sprzedaży głosowało ponad 34 tys. osób. Premiera tytułu na GOG.com miała charakter czasowej wyłączności, a użytkownicy oprócz ścieżki dźwiękowej otrzymali także zbiór grafik koncepcyjnych z gry, mapy, wywiad z Kenem Levinem i wiele innych dodatków. Gra była jednym z najlepiej sprzedających się produktów w minionym roku.

W maju serwis GOG.com, został uznany jedną z 50 najlepszych stron internetowych świata przez prestiżowy tygodnik TIME. To doskonała promocja dla tej młodej platformy cyfrowej dystrybucji gier. Oprócz GOG.com w zestawieniu umieszczono tylko dwa inne serwisy zajmujące się grami. TIME wyróżnił GOG.com między innymi za to, że wspiera rozwój alternatywnych produkcji oraz nie stosuje zabezpieczeń DRM, które potrafią utrudniać graczom korzystanie z legalnie kupionych produktów.

¹ W połowie 2011 roku uruchomiona została platforma cyfrowej dystrybucji Origin należąca do największego światowego wydawcy gier - Electronic Arts. Ze względu na małe pokrycie produktów oferowanych przez GOG.com i Origin oraz zasadniczą odmienną koncepcji funkcjonowania obu platform nie występuje zjawisko bezpośredniej konkurencji pomiędzy tymi podmiotami.

Bardzo udana pod względem sprzedażowym była również tegoroczna letnia promocja GOG. W ramach akcji promocyjnej, która trwała od 18 czerwca do 5 lipca, GOG.com zaoferował graczom ograniczoną czasowo specjalną ofertę na ponad 500 gier ze swojego katalogu. Dodatkowo, gracze przez pierwsze 48 godzin akcji promocyjnej mogli pobrać za darmo klasyczną produkcję Torchlight. W ciągu tych 48 godzin użytkownicy dodali na swoje wirtualne półki na GOG.com blisko 2,5 mln gier. W tym samym czasie, pomiędzy 18 a 20 czerwca, GOG.com odnotował 1,1 mln wejść unikalnych użytkowników. Akcja promocyjna przełożyła się również na doskonałe wyniki sprzedaży. Piątek 21 czerwca był dla GOG.com najlepszym dniem w historii pod względem poziomu sprzedaży netto przewyższając wszystkie wcześniejsze akcje handlowe, w tym te organizowane w zwyczajowo najbardziej gorących okresach świątecznych.

W sierpniu 2013 roku GOG ogłosił swój nowy projekt - dodatkowe wsparcie dla niezależnych twórców gier (indie). Za pomocą dedykowanego portalu www.gog.com/indie każdy twórca może zgłosić swoją grę i w ciągu 2 tygodni otrzymać jej ocenę. W przypadku pozytywnego zaopiniowania, GOG.com oferuje deweloperowi zarówno wsparcie finansowe, jak i marketingowe tytułu.

Kierowaną do niezależnych twórców gier ofertę GOG.com wyróżnia na rynku przejrzystość zasad:

- zobowiązanie do udzielenia odpowiedzi w ciągu 2 tygodni od zgłoszenia gry do oceny,
- potencjalna płatność zaliczek z tytułu tantiem z góry - dostarczenie finansowania na dokończenie produkcji,
- jasne kryterium podziału przychodów ze sprzedaży między serwis a dewelopera: 70/30 lub 60/40 do momentu spłaty zaliczek na poczet tantiem.

Uruchomienie nowego projektu ma na celu zapewnienie GOG.com stałego dostępu do najlepszych, nowych gier indie. Od startu projektu do programu zgłoszono ponad 700 gier, z których pierwsze zostały wydane już w 2013 roku.

Pod koniec roku GOG.com zaoferował swoim klientom również nową politykę zwrotów - gwarancję zwrotu pieniędzy. Każdy klient, który zmieni zdanie co do swojego zakupu, może w ciągu 14 dni oddać grę i otrzymać zwrot pieniędzy. W przypadku kiedy gra nie działa, a pomoc techniczna serwisu nie poradziła sobie z rozwiązaniem problemu, zwrot przysługuje w ciągu miesiąca od daty zakupu. Pomimo, iż GOG nie używa żadnych zabezpieczeń i system oparty jest na zaufaniu do klientów, dotychczasowy poziom zwrotów nie przekroczył 0,002% sprzedanych gier.

Po wyjątkowo udanym okresie pierwszego półrocza, w którym spółka istotnie zwiększyła poziom sprzedaży w stosunku do roku ubiegłego oferując szereg agresywnych akcji promocyjnych i handlowych, drugie półrocze było okresem handlowo spokojniejszym. W tym czasie spółka dużą część dostępnych zasobów poświęciła pracom nad przyszłymi zmianami serwisu i jego oferty, które będą wprowadzane w 2014 roku. Spółka pracuje nad innowacyjną technologią umożliwiającą opcjonalne korzystanie z sieciowych funkcjonalności nowych gier przy jednoczesnym pełnym zachowaniu filozofii DRM-free.

GOG.com - 2013 rok w liczbach:

- 80% wzrost bazy użytkowników w okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2013,
- 1,1 mln wejść unikalnych użytkowników na stronę w ciągu 48 godzin pomiędzy 18 a 20 czerwca 2013 roku,
- około 175 dostawców z branży gier,
- 660 gier w katalogu (37 proc. wzrost rok do roku), w tym ponad 250 gier na komputery Apple i ponad 120 gier indie,
- miejsce w top 50 najlepszych stron internetowych świata według prestiżowego magazynu TIME.

■ Inne

CD PROJEKT S.A. będący właścicielem nieruchomości położonej w Nowym Sączu przy ul. Nawojowskiej 118 wynajmuje posiadaną powierzchnię lokalnym najemcom. Jednocześnie, jako spółka holdingowa Grupy Kapitałowej, CD PROJEKT koordynuje jej funkcjonowanie mając na celu osiągnięcie maksymalnej efektywności oraz synergii w ramach działań prowadzonych przez Grupę.

W 2013 roku CD PROJEKT S.A. otrzymał dywidendy od podmiotów zależnych w wysokości:

- cdp.pl - 7 200 tys. zł,
- GOG Ltd. - 1 500 tys. EUR (równowartość w złotych polskich).

W czwartym kwartale 2013 roku Grupa dokonała weryfikacji dostępnej na rynku oferty kredytowej. Dzięki podjętym działaniom udało się obniżyć koszty finansowania wraz z istotnym obniżeniem wysokości opłat za niewykorzystane linie kredytowe, przy jednoczesnym wydłużeniu części umów kredytowych.

II. Informacja o podstawowych produktach i usługach Grupy Kapitałowej w roku 2013

W ramach wydzielonych i opisanych poniżej segmentów działalności, Grupa Kapitałowa CD PROJEKT zrealizowała w roku 2013 następujące wartości przychodów ze sprzedaży:

w tys. zł	Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce	Produkcja gier	Globalna cyfrowa dystrybucja gier	Inne	Wyłączenia konsolidacyjne (w tym korekty z połączenia)	Ogółem
Przychody ze sprzedaży	61 255	23 579	63 806	6 473	(12 941)	142 172
Przychody ze sprzedaży produktów	-	23 208	-	-	(1 219)	21 989
Przychody ze sprzedaży usług	3 571	-	63 806	6 471	(11 628)	62 220
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	57 684	371	-	2	(94)	57 963

Podstawowe produkty i usługi Grupy w roku 2013 w podziale na poszczególne segmenty działalności przedstawiają się następująco:

■ Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT za pośrednictwem spółki zależnej cdp.pl Sp. z o.o. wydaje oraz dystrybuuje gry na komputery PC, gry konsolowe oraz filmy na nośnikach DVD i Blu-ray. Oferowane produkty skierowane są do odbiorców w różnych przedziałach wiekowych w ramach szerokiej oferty produktów w edycjach premierowych oraz seriach wydawniczych w cenach od 19,90 zł do ponad 200 zł za sztukę w przypadku gier konsolowych.

Z racji specyfiki działalności fragment przychodów spółki stanowią również przychody z tytułu udzielonych przez spółkę sublicencji do gier komputerowych oraz usług świadczonych w ramach realizowanego procesu wydawniczego lub dystrybucyjnego.

Począwszy od roku 2012 cdp.pl dystrybuje również na terenie Polski gry karciane i gry planszowe (Magic: The Gathering, RISK, Dungeons&Dragons etc.). W październiku 2012 roku Spółka poszerzyła swoją działalność o kolejny kanał dystrybucji i rozpoczęła sprzedaż w formie cyfrowej poprzez dedykowany serwis www.cdp.pl. W momencie publikacji niniejszego sprawozdania katalog produktów oferowanych w tym kanale liczy ponad 3800 tytułów i składa się z gier komputerowych, filmów, audiobooków, e-booków oraz e-komiksów.

■ Produkcja gier

Podstawowym źródłem przychodów realizowanych w ramach segmentu produkcji gier komputerowych w roku 2013 były tantiemy licencyjne uzyskiwane z tytułu sprzedaży gry Wiedźmin 2 Zabójcy Królów na komputery PC, Apple oraz konsole Xbox 360. Ponadto kontynuowana była sprzedaż wydanej w roku 2007 pierwszej części Wiedźmina, wciąż cieszącej się zainteresowaniem graczy.

Spółka uzyskiwała również przychody ze sprzedaży praw do produktów towarzyszących, wykorzystujących markę Wiedźmin.

Ponadto w roku 2013 oraz do daty publikacji niniejszego sprawozdania na mocy zawartych umów dystrybucyjnych i licencyjnych Spółka uzyskała szereg zaliczek na poczet tantiem ze sprzedaży gry Wiedźmin 3, które rachunkowo nie stanowiły przychodów spółki w 2013 roku.

Z szacunków Spółki wynika, że do połowy lutego 2014 roku w skali całego świata sprzedano około 7 mln szt. gier z serii o Wiedźminie.

W ramach prowadzonych prac produkcyjnych w studio równolegle tworzona jest własna, multiplatformowa technologia obsługująca grę (tzw. silnik), który w przyszłości może stanowić nowe źródło przychodów z tytułu licencjonowania praw do jego wykorzystania zewnętrznym podmiotom.

Technologia ta składa się z dwóch głównych elementów:

- silnika gry, który jest rozbudowanym programem komputerowym odpowiadającym za właściwe działanie gry, w tym jej wyświetlanie,

- edytora gry pozwalającego na stworzenie gry, tzn. m.in. jej projektowanie, prototypowanie, dodawanie elementów i powiązanie ich w jedną logiczną całość oraz testowanie.

Ukończona w lutym 2013 roku trzecia iteracja autorskiego REDengine pozwoli na pionierskie, na skalę globu, budowanie nieliniowych historii rozgrywających się w otwartym świecie. Nowy system animacji zaimplementowany w silniku pozwoli na oddanie realistycznych emocji i filmową jakość scen oraz interakcji postaci. Technologia wykorzystuje także renderowanie HDR z 64-bitową dokładnością zapewniając najwyższej jakości obraz i bardziej realistyczne i precyzyjne oświetlenie oraz szeroki zbiór efektów postprodukcyjnych. REDengine 3 obsługuje wszystkie silne platformy sprzętowe, w tym konsole ósmej generacji PlayStation4 i Xbox One.

■ Globalna cyfrowa dystrybucja gier

W ramach segmentu odpowiedzialnego za globalną cyfrową dystrybucję gier GOG Ltd., za pośrednictwem platformy www.gog.com, oferuje gry w 100% bez żadnych zabezpieczeń. Pozwala to graczom na korzystanie z kupionych i ściągniętych gier zarówno na komputerach stacjonarnych, jak i przenośnych, bez konieczności posiadania stałego połączenia z Internetem. W modelu działania GOG Ltd. bardzo istotna jest również dostępność całego katalogu produktów dla klientów z całego świata bez żadnych restrykcji terytorialnych.

W ofercie spółki znajdują się zarówno klasyczne gry komputerowe w atrakcyjnych cenach, jak i nowe i nowsze gry w wyższych przedziałach cenowych. W szczególności w roku 2013 rozwijany był cieszący się rosnącą popularnością segment gier od niezależnych twórców - tak zwane gry indie. W ofercie platformy gog.com dostępne są również gry na komputery Apple. Obecnie w serwisie dostępnych jest ponad 250 gier na tę prestiżową platformę.

Łącznie na datę publikacji niniejszego sprawozdania w ofercie GOG Ltd. znajduje się ponad 700 produktów pochodzących zarówno od największych wydawców, jak i od niezależnych developerów.

■ Inne

Produkty i usługi oferowane w ramach tego segmentu w roku 2013 to przede wszystkim usługi wewnątrzgrupowe świadczone przez Spółkę holdingową spółkom córkom. Ponadto Spółka uzyskuje przychody z tytułu wynajmowania powierzchni biurowo-magazynowej nieruchomości w Nowym Sączu.

III. Rynki zbytu, odbiorcy i dostawcy Grupy Kapitałowej

Struktura geograficzna przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej przedstawiała się następująco:

w tys. zł	01.01.2013 - 31.12.2013		01.01.2012 - 31.12.2012	
	w PLN	w %	w PLN	w %
Kraj	62 072	43,7%	*75 567	46,1%
Eksport, w tym:	80 100	56,3%	88 473	53,9%
Unia Europejska	25 188	17,7%	26 684	16,3%
Terytorium byłego ZSRR	828	0,6%	1 392	0,8%
USA	43 135	30,3%	51 183	31,2%
Azja	2 093	1,5%	2 277	1,4%
Pozostałe	8 856	6,2%	6 937	4,2%
Razem	142 172	100,0%	164 040	100,0%

■ Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce

cdp.pl Sp. z o.o. jest działającym w Polsce innowacyjnym dystrybutorem gier komputerowych, filmów na DVD i Blu-ray oraz gier karcianych i planszowych. Spółka oferuje swoje produkty zarówno w klasycznych kanałach sprzedaży detalicznej, jak i za pośrednictwem własnej platformy cyfrowej dystrybucji cdp.pl.

Fizyczne produkty sprzedawane przez cdp.pl są produkowane na bazie zawartych z partnerami umów licencyjnych lub kupowane w postaci gotowych towarów (import).

Spółka jest dystrybutorem m.in. następujących światowych wydawców i producentów: Activision Blizzard (w zakresie produktów Blizzard), Astragon, Codemasters, Disney Interactive Studios, Walt Disney Studios Home Entertainment, Giant Software, Sega oraz Wizards of The Coast (część grupy HASBRO).

W przypadku produktów licencjonowanych cdp.pl zleca tłoczenie płyt oraz prace poligraficzne lokalnym podwykonawcom (GM Records, Takt, Printmax) lub korzysta z usług dostawców zagranicznych (Sony Dadc, Technicolor).

W ramach działalności handlowej realizowanej przez cdp.pl współpraca z Media Saturn Holding wygenerowała w 2013 roku przychody przekraczające 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej. Sprzedaż netto do spółek Media Saturn Holding wyniosła 15 486 tys. zł co stanowiło 10,9% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy CD PROJEKT.

Media Saturn Holding nie jest powiązany z cdp.pl Sp. z o.o. ani z CD PROJEKT S.A.

W ramach prowadzonej działalności w roku 2013 największym dostawcą cdp.pl była spółka Cooperatie Activision Blizzard International U.A. - między innymi dostawca gry Diablo III. Współpraca z Cooperatie Activision Blizzard International U.A. wygenerowała łącznie w roku 2013 zakupy przekraczające 10% skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży ogółem - łączna wartość zakupów wyniosła 14 729 tys. zł, co odpowiada 10,4% skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2013.

Cooperatie Activision Blizzard International U.A. nie jest spółką powiązaną z cdp.pl Sp. z o.o. ani z CD PROJEKT S.A.

■ Produkcja gier

Sprzedaż produkcji CD PROJEKT S.A. realizowana jest na podstawie długookresowych umów licencyjnych i dystrybucyjnych z wydawcami i dystrybutorami z całego świata (np. Warner Bros. Home Entertainment, VALVE Corporation, GOG Ltd., Namco Bandai Partners SAS) oraz z Polski (cdp.pl Sp. z o.o., Agora S.A.).

W ramach działalności segmentu Produkcji gier największym odbiorcą spółki była firma Valve Corporation, z którą Grupa wygenerowała w roku 2013 przychody przekraczające 10% skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży ogółem. Sprzedaż do Valve Corporation wyniosła 17 143 tys. zł, co stanowiło 12,1% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy.

Valve Corporation nie jest podmiotem powiązanym z CD PROJEKT S.A., ani z jej spółkami zależnymi.

W procesie produkcji wykorzystywane są zewnętrzne narzędzia i rozwiązania, jednak nie mają one wpływu na wystąpienie istotnej koncentracji po stronie dostawców Grupy Kapitałowej. Wartość zakupów od żadnego z dostawców segmentu Produkcji gier nie przekroczyła wartości 10% skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży ogółem.

■ Globalna cyfrowa dystrybucja gier

Od początku funkcjonowania GOG Ltd. zbudowało bardzo mocną pozycję na światowym rynku cyfrowej dystrybucji i weszło do wiodących platform cyfrowej dystrybucji na świecie. GOG Ltd. sprzedaje gry za pośrednictwem Internetu bezpośrednio wielu klientom detalicznym na całym świecie. W ramach tej działalności nie zachodzi zjawisko koncentracji odbiorców.

W roku 2013 roku gry sprzedawane przez GOG Ltd. licencjonowane były od wielu podmiotów, a skala zakupów od żadnego z nich nie przekroczyła 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej.

IV. Informacja o umowach znaczących dla działalności Grupy (z wyłączeniem umów kredytowych i pożyczek) zawartych w 2013 roku oraz do daty publikacji sprawozdania

W raporcie bieżącym nr 18/2013 z dnia 25 lipca 2013 roku Spółka poinformowała o zawartej w dniu 24 lipca 2013 roku pomiędzy Spółką a firmą Warner Bros. Home Entertainment Inc. (WBHE) umowie znaczącej.

Przedmiotem Umowy jest udzielenie przez Spółkę na rzecz WBHE licencji wyłącznej na korzystanie z gry Wiedźmin 3 Dziki Gon w wersji na komputery PC oraz konsole Microsoft Xbox One i Sony PlayStation 4 (jak również na wcześniejsze generacje tych konsol, o ile wersje dla tych platform powstaną), w zakresie koniecznym do prowadzenia dystrybucji wersji pudełkowej gry przez WBHE na obszarze obejmującym Stany Zjednoczone, Kanadę i Meksyk oraz ich terytoria zależne i stowarzyszone. Umowa precyzuje wzajemne zobowiązania stron w związku z udzieloną licencją, podstawowe warunki i zasady prowadzenia dystrybucji gry oraz określa zobowiązania WBHE w zakresie prowadzenia kampanii marketingowej gry, w tym minimalne nakłady WBHE na kampanie marketingową gry.

W ramach udzielonej licencji WBHE nabyła prawa do produkcji, dystrybucji i sprzedaży wersji pudełkowej gry w granicach określonego terytorium na okres 3 lat poczynając od premiery gry.

Wynagrodzenie Spółki z tytułu udzielonej licencji wyliczane będzie na podstawie sumy przychodów WBHE pomniejszonych o uzgodnione opłaty dystrybucyjne i koszty związane z dystrybucją i promocją gry, z zastrzeżeniem zastosowania uzgodnionego między stronami mechanizmu zawiązywania i rozwiązywania rezerw. Rozliczenie pomiędzy stronami następować będzie kwartalnie na podstawie raportów sprzedaży sporządzanych przez WBHE.

W raporcie bieżącym nr 23/2013 z dnia 28 października 2013 roku Zarząd spółki poinformował o zawartej pomiędzy Spółką a firmą Namco Bandai Games Europe S.A.S. z siedzibą we Francji umowie dotyczącej udzielenia przez Spółkę na rzecz Namco licencji wyłącznej na korzystanie z gry Wiedźmin 3 Dziki Gon w wersji na komputery PC oraz konsole Microsoft Xbox One i Sony PlayStation 4 (jak również na wcześniejsze generacje tych konsol, o ile wersje dla tych platform powstaną), w zakresie koniecznym do prowadzenia dystrybucji wersji pudełkowej gry przez Namco na obszarze obejmującym Andorę, Austrię, Belgię, Cypr, Danię, Finlandię, Francję, Grecję, Hiszpanię, Holandię, Irlandię, Islandię, Księstwo Liechtensteinu, Luxemburg, Niemcy, Norwegię, Monako, Malte, Portugalię, San Marino, Szwajcarię, Szwecję, Włochy oraz Wielką Brytanię. Umowa precyzuje wzajemne zobowiązania Stron w związku z udzieloną licencją, podstawowe warunki i zasady prowadzenia dystrybucji gry oraz określa zobowiązania Namco w zakresie prowadzenia kampanii marketingowej gry, w tym minimalne nakłady Namco na kampanie marketingową gry.

W ramach udzielonej licencji Namco nabyła prawa do produkcji, dystrybucji i sprzedaży wersji pudełkowej gry w granicach określonego terytorium na okres 3 lat poczynając od premiery gry.

Wynagrodzenie Spółki z tytułu udzielonej licencji wyliczane będzie na podstawie sumy przychodów Namco pomniejszonych o uzgodnione opłaty dystrybucyjne i koszty związane z dystrybucją i promocją gry, z zastrzeżeniem zastosowania uzgodnionego między stronami mechanizmu zawiązywania i rozwiązywania rezerw. Rozliczenie pomiędzy stronami następować będzie kwartalnie na podstawie raportów sprzedaży sporządzanych przez Namco.

W raporcie bieżącym nr 27/2013 z dnia 30 grudnia 2013 roku Zarząd poinformował, iż zgodnie z postanowieniami zawartej w dniu 31 grudnia 2012 roku umowy pomiędzy Spółką a spółką od niej zależną - cdp.pl sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, Spółka nabyła całość praw do znaku towarowego CD PROJEKT. W wyniku złożonego zbywcy oświadczenia, w zamian za określoną w umowie kwotę drugiej transzy płatności, Spółka stała się z dniem 30 grudnia 2013 roku jedynym właścicielem praw do przedmiotowego znaku.

V. Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju

W ramach Grupy CD PROJEKT wszystkie spółki stale analizują możliwości rozwoju oferowanych produktów i serwisów, na bieżąco wdrażając kolejne działania prorozwojowe w odniesieniu do realizowanej działalności.

Od 2008 roku studio CD Projekt RED stale prowadzi prace nad własnym silnikiem o nazwie REDengine, którego założeniem jest umożliwienie produkcji najlepszych gier z gatunku RPG na komputery PC, Mac i konsole. Zapewniając nowoczesne, wyspecjalizowane narzędzia oraz najwyższej jakości stronę wizualną i zaawansowaną mechanikę, stworzony silnik pozwala wyprodukować gry wideo przenoszące gracza do jednego z najbardziej wiarygodnych i dojrzałych światów, jakie kiedykolwiek stworzono w grach RPG.

CD PROJEKT pierwszy raz zastosował swój silnik tworząc Wiedźmina 2 w wersji na komputery PC. Gra zyskała międzynarodowe uznanie zarówno za oprawę graficzną, jak i za sposób budowania historii. Wcześniej należące do CD PROJEKT studio deweloperskie korzystało z rozwiązań zewnętrznych. Finalizacja prac nad grą Wiedźmin 2 Zabójcy Królów na platformę Xbox 360 była równocześnie ważnym etapem rozwoju silnika REDengine na nowej platformie sprzętowej. Po premierze Wiedźmina 2 na Xbox 360 prace rozwijające posiadaną technologię były kontynuowane.

Obecnie studio CD Projekt RED prowadzi dalsze prace nad rozwojem REDengine 3, trzeciej iteracji swojej autorskiej technologii, pozwalającej tworzyć innowacyjne i globalnie atrakcyjne gry role-playing. W 2013 roku, podobnie jak w roku poprzednim, Studio włożyło maksimum wysiłku w ulepszanie silnika, aby spełniał on w największym możliwym stopniu wymagania stawiane przez platformy nowej generacji Sony PlayStation4 oraz Xbox One firmy Microsoft, jak również obsługiwał najnowsze technologie dostępne na rynku komputerów osobistych. W zakończonym roku udało się zapewnić natywne, pełne wsparcie dla architektury 64 bitowej oraz wdrożyć zupełnie nowy system renderowania terenu, co w praktyce przekłada się na doskonalszą grafikę gry oraz efektywniejsze działanie silnika. Aby uczynić technologię REDengine 3 bardziej wydajną, a grafikę jeszcze piękniejszą i wierniej odwzorującą rzeczywistość, zespół wdrożył zupełnie nowy pipeline renderingowy - Physically Based Rendering (PBR) oraz nowe mechanizmy zarządzania pamięcią. Dzięki nowemu systemowi strumieniowania danych, REDengine 3 gwarantuje płynną rozgrywkę, której nie przerywają momenty na doczytanie się kolejnego fragmentu gry. Dodatkowe wrażenia z rozgrywki zapewniają też nowatorski system pogody, system renderowania i symulowania oceanu oraz system mimiki, który sprawia, że postacie widoczne na ekranie przemówią, ukazując prawdziwe emocje i zaangażowanie. Wraz z komplementarnym systemem symulującym fizykę bezwładnych obiektów (jak naszyjniki, ozdoby etc.) oraz mechanizmem przekształcania siatek modeli w czasie rzeczywistym, co umożliwia np. płynne przekształcanie się potworów w grze, technologiczny postęp jaki dokonał się na przestrzeni 2013 roku oraz pierwszego kwartału 2014 roku sprawia, że Wiedźmin 3 Dziki Gon znajduje się w ścisłej, globalnej czołówce technologicznej powstających obecnie na świecie gier role-playing.

Tworzone obecnie przez studio multiplatformowe produkcje będą oparte o rozwiązania nowej generacji zastosowane w REDengine 3 i będą prezentowały pełnię jego możliwości w zakresie tworzenia ogromnych światów wypełnionych nieliniowymi przygodami.

W działalności realizowanej przez spółkę cdp.pl w 2013 roku prowadzono szereg prac mających na celu rozwój serwisu cyfrowej dystrybucji www.cdp.pl. Najistotniejsze aktualizacje serwisu dotyczyły rozszerzenia oferty o nowe kategorie (e-booki, audiobooki i filmy), przeprojektowania katalogu produktów oraz optymalizacji działania strony. Wprowadzenie do oferty książek w formie e-booków (marzec 2013 roku) i audiobooków (październik 2013 roku) wymagało dodania do serwisu możliwości oznaczania dystrybuowanych plików cyfrowym znakiem wodnym oraz integracji katalogu z zewnętrznymi dostawcami treści cyfrowych.

Serwis www.cdp.pl udostępnił swoim użytkownikom w czerwcu 2013 roku możliwość zakupu filmów w jakości HD w modelu download to own, który w przeciwieństwie do wypożyczania (VOD) pozwala na nieograniczony dostęp do zakupionych treści wideo. Oprogramowanie własne służące do wspierania użytkownika w pobieraniu plików z serwisu (tzw. Downloader) został przekształcony w aplikację OPOS, która umożliwia odtwarzanie offline filmów zabezpieczonych DRM Microsoft PlayReady. Dzięki strumieniowaniu wideo i technologii Microsoft Silverlight serwis dostosowano także do odtwarzania filmów on-line bezpośrednio z półki użytkownika.

W konsekwencji rozszerzenia oferty o nowe kategorie przeprojektowany został katalog serwisu wraz z architekturą informacji prezentowanych na stronie. Zwiększono możliwości filtrowania i sortowania katalogu produktów w czasie rzeczywistym oraz poprawiono działanie wyszukiwarki. W kwietniu 2013 roku wdrożony został inteligentny system personalizowanych rekomendacji. Równolegle prowadzone były prace optymalizacyjne, dzięki którym osiągnięto wyższą wydajność i możliwość obsłużenia większej liczby klientów.

W odniesieniu do segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier, w którym operuje podmiot GOG Ltd., na bieżąco prowadzone są prace mające na celu usprawnienie aplikacji zarządzającej platformą GOG.com oraz zwiększenie jej funkcjonalności dostępnej dla użytkowników końcowych. Kolejne duże aktualizacje udostępniane są użytkownikom co pewien czas w ramach prowadzonej działalności.

W 2013 roku serwis udostępnił dwie nowe funkcjonalności. Pierwsza z nich dedykowana jest wsparciu potencjalnych parterów biznesowych - niezależnych twórców gier (indie). Za pomocą portalu www.gog.com/indie każdy twórca może zgłosić swoją grę i w ciągu 2 tygodni otrzymać jej ocenę. W przypadku pozytywnego zaopiniowania GOG.com oferuje deweloperowi zarówno wsparcie finansowe, jak i marketingowe tytułu. Druga funkcjonalność skierowana jest do klientów serwisu, którym GOG.com pod koniec roku zaoferował nową politykę zwrotów - gwarancję zwrotu pieniędzy. Każdy klient, który zmieni zdanie co do swojego zakupu, może w ciągu 14 dni oddać grę i otrzymać zwrot pieniędzy.

W zakresie działalności realizowanej przez GOG Ltd. w trakcie 2013 roku prowadzono również szereg długofalowych prac o charakterze technologicznym, związanych z dalszym rozwojem serwisu cyfrowej dystrybucji www.gog.com oraz rozszerzeniem jego oferty, z zachowaniem filozofii serwisu: „*chcemy uwolnić świat od DRM przez przywrócenie wolności wyboru i poczucia własności nabywanych gier*”. Pierwsze informacje na temat jednego z dwóch realizowanych dużych projektów zostaną ujawnione partnerom podczas zamkniętych spotkań biznesowych na marcowej konferencji GDC (Game Developers Conference) w San Francisco.

2

Opis sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

I. Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno - finansowych ujawnionych w sprawozdaniu finansowym

■ Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

w tys. zł	Nota	31.12.2013	31.12.2012
AKTYWA TRWAŁE	-	95 047	94 202
<i>Rzeczowe aktywa trwałe</i>	12	11 187	10 755
<i>Wartości niematerialne</i>	13	36 403	34 801
<i>Wartość firmy</i>	14	46 417	46 417
<i>Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego</i>	6	755	1 980
<i>Pozostałe aktywa trwałe</i>	18	285	249
AKTYWA OBROTOWE	-	122 588	108 690
<i>Zapasy</i>	22	51 966	33 367
<i>Należności handlowe</i>	24	17 064	31 247
<i>Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego</i>	-	901	-
<i>Pozostałe należności</i>	25	3 856	4 635
<i>Pozostałe aktywa finansowe</i>	-	805	855
<i>Rozliczenia międzyokresowe</i>	26	8 312	11 720
<i>Środki pieniężne i ich ekwiwalenty</i>	27	39 684	26 866
AKTYWA RAZEM	-	217 635	202 892

w tys. zł	Nota	31.12.2013	31.12.2012
KAPITAŁ WŁASNY	-	167 368	151 530
<i>Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej</i>	-	166 500	151 530
<i>Kapitał zakładowy</i>	28	94 950	94 950
<i>Kapitał zapasowy i kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej</i>	29	112 438	105 200
<i>Pozostałe kapitały</i>	30	989	551
<i>Różnice kursowe z przeliczenia</i>	-	(790)	(837)
<i>Niepodzielony wynik finansowy</i>	31	(55 987)	(76 459)
<i>Wynik finansowy bieżącego okresu</i>	-	14 900	28 125
<i>Kapitał akcjonariuszy niekontrolujących</i>		868	-
ZOBOWIĄZANIA DŁGOTERMINOWE	-	5 276	7 604
<i>Kredyty i pożyczki</i>	33	-	-
<i>Pozostałe zobowiązania finansowe</i>	34,40	177	235
<i>Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego</i>	6	3 686	6 658
<i>Rozliczenia międzyokresowe przychodów</i>	41	1 376	679
<i>Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne</i>	42	37	26
<i>Pozostałe rezerwy</i>	43	-	6
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	-	44 991	43 758
<i>Kredyty i pożyczki</i>	33	21	4 745
<i>Pozostałe zobowiązania finansowe</i>	34	260	277
<i>Zobowiązania handlowe</i>	36	24 738	33 930
<i>Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego</i>	-	1 270	184
<i>Pozostałe zobowiązania</i>	37,38	18 218	4 020
<i>Rozliczenia międzyokresowe przychodów</i>	41	211	197
<i>Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne</i>	42	145	238
<i>Pozostałe rezerwy</i>	43	128	167
PASYWA RAZEM	-	217 635	202 892

Główną pozycją Rzeczowych aktywów trwałych wykazanych na koniec 2013 roku w kwocie 11 187 tys. zł były budynki i budowle o łącznej wartości 7 968 tys. zł, w tym należąca do CD PROJEKT S.A. nieruchomości biurowo-magazynowa znajdująca się w Nowym Sączu przy ulicy Nawojowskiej 118.

Największe pozycje ujęte w Wartościach niematerialnych na dzień 31 grudnia 2013 roku to wartość marki korporacyjnej CD PROJEKT w kwocie 17 095 tys. zł oraz wartość znaku towarowego The Witcher w kwocie 15 104 tys. zł. Ponadto na pozycję Wartości niematerialne składają się między innymi posiadane licencje oraz oprogramowanie komputerowe.

Wykazana w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2013 Wartości firmy wynosi na dzień bilansowy 46 417 tys. zł i nie uległa zmianie w stosunku do wartości na koniec roku ubiegłego. Wartość firmy stanowi nadwyżkę kosztu połączenia jednostek gospodarczych (zwanego także ceną nabycia lub ceną przejęcia) nad udziałem Spółki w wartości godziwej netto zidentyfikowanego na dzień przejęcia aktywów, zobowiązań i zobowiązań warunkowych jednostki przejmowanej.

Wartość pozycji Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego wyniosła 755 tys. zł na koniec roku 2013, to jest o 1 225 tys. zł mniej niż na koniec roku ubiegłego. Główną przyczyną zmniejszenia wartości omawianej pozycji na przestrzeni roku 2013 było związane ze sprzedażą na rzecz CD PROJEKT S.A. zmniejszenie o 9 182 tys. zł wykazanych na koniec 2012 roku ujemnych różnic przejściowych z tytułu strat możliwych do odliczenia od przyszłych dochodów do opodatkowania spółki cdp.pl, odpowiadające zmniejszeniu wyliczonej przy zastosowaniu 19% stawki CIT wartości aktywa z tytułu odroczonego podatku o wartość 1 744 tys. zł.

Łączna wartość zapasów na koniec 2013 roku wyniosła 51 966 tys. zł, to o 56% więcej niż na koniec roku ubiegłego. Największymi składnikami zapasów na koniec roku 2013 były zapasy spółki CD PROJEKT S.A. w kwocie 44 514 tys. zł, na które składają się głównie półprodukty i produkcja w toku powstająca w procesie produkcji gier w wysokości 40 267 tys. zł. Wzrost tej wartości w stosunku do roku ubiegłego o 23 315 tys. zł wynika z realizowanej na przestrzeni roku 2013 intensywnej produkcji gier - w tym największe projekty to Wiedźmin 3 Dziki Gon oraz Cyberpunk 2077. Wartym zaznaczenia jest jednocześnie istotny spadek wartości produktów gotowych segmentu produkcji gier na przestrzeni 2013 roku z wartości 9 311 tys. zł do wartości 4 193 tys. zł na koniec 2013 roku. Na omawianą wartość produktów gotowych składają się głównie nakłady poniesione na wytworzenie gry Wiedźmin 2, rozliczane w koszty na przestrzeni roku 2013 proporcjonalnie do realizowanej sprzedaży. Ponadto, na łączną wartość zapasów Grupy Kapitałowej Emitenta składają się zapasy należące do cdp.pl Sp. z o.o. w wysokości 7 452 tys. zł (7 006 tys. zł na koniec 2012).

Na pozycję Należności handlowe Grupy Kapitałowej składają się należności handlowe poszczególnych spółek, w tym największa wartość przypada na spółkę dystrybucyjną cdp.pl, której jednostkowa wartość należności handlowych wynosi 19 117 tys. zł. i zawiera wyłączonej w procesie konsolidacji należność od CD PROJEKT S.A. z tytułu sprzedaży prawa do znaku CD PROJEKT w kwocie 9 182 tys. zł). Wykazana w spółce cdp.pl wartość należności handlowych uległa zmniejszeniu na przestrzeni roku 2013 o 27%. Jednocześnie największy wpływ na łączną zmianę poziomu należności Grupy w analizowanym okresie miał poziom należności CD PROJEKT S.A. w wysokości 3 556 tys. zł. na koniec roku 2013. Wartość ta była niższa o 9 830 tys. zł to jest o 73% w stosunku do wartości na koniec roku ubiegłego. Wysoka wartość należności segmentu produkcji gier na koniec 2012 roku wynikała głównie z otrzymanych raportów licencyjnych za okres czwartego kwartału 2012 roku, zawierającego rozliczenie rezerw zawiązanych przez zagranicznych dystrybutorów Spółki w okresie premiery gry Wiedźmin 2 Zabójcy Królów Edycja Rozszerzona. Redukcja salda należności wynika z otrzymanych zapłat, co pozytywnie przełożyło się na przepływy Spółki i Grupy. Ponadto wykazane saldo należności handlowych zawiera należności spółki GOG Ltd., które na dzień 31 grudnia 2013 roku wyniosły 3 862 tys. zł i uległy nieznacznemu zmniejszeniu w stosunku do stanu na koniec roku poprzedniego.

Największą pozycję Pozostałych należności wykazanych na koniec roku 2013 w łącznej wartości 3 856 tys. zł stanowią należności z tytułu podatków (z wyjątkiem podatku dochodowego od osób prawnych) w kwocie 3 298 tys. zł. Łączna wartość Pozostałych należności uległa zmniejszeniu o 17% na przestrzeni 2013 roku.

Pozycja Pozostałe aktywa finansowe odpowiada głównie wartości jednostek PKO TFI nabytych w celu ulokowania krótkoterminowych nadwyżek gotówkowych.

Wykazana w kwocie 8 312 tys. zł skonsolidowana wartość Rozliczeń międzyokresowych uległa zmniejszeniu w stosunku do stanu na koniec okresu ubiegłego o 29% to jest o kwotę 3 408 tys. zł. Na ostateczną wartość tej pozycji oraz zmniejszenie na przestrzeni omawianego okresu największy wpływ miała wykazana przez spółkę cdp.pl na koniec roku 2013 wartość 5 261 tys. zł, która uległa zmniejszeniu o 3 320 tys. zł w stosunku do stanu na koniec 2012 roku. Spółka w rozliczeniach międzyokresowych wykazuje głównie rozliczane w czasie koszty licencji wydawanych produktów. Zmniejszenie wykazanej wartości wynika ze wzrostu udziału w sprzedaży spółki produktów importowanych w stosunku do produktów licencjonowanych. Ponadto skonsolidowana wartość rozliczeń międzyokresowych zawiera rozliczenia międzyokresowe segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier w kwocie 2 668 tys. zł na koniec roku 2013, co stanowi zmniejszenie w stosunku do wartości na koniec poprzedniego okresu o 7%.

Istotny wzrost odnotowano w pozycji Środki pieniężne i ich ekwiwalenty. Wzrost ten na dzień 31 grudnia 2013 roku wyniósł 12 818 tys. zł to jest 48% w stosunku do stanu na dzień 31 grudnia 2012 roku. Łączna wartość środków pieniężnych Grupy na koniec roku 2013 wyniosła 39 684 tys. zł, z czego 20 002 tys. zł przypada na CD PROJEKT S.A., a 16 427 tys. zł na spółkę GOG Ltd.

Na przestrzeni roku 2013 łączna wartość Aktywów trwałych uległa zwiększeniu o 845 tys. zł, to jest o 1%. W tym samym okresie przyrost Aktywów obrotowych wyniósł 13 898 tys. zł, to jest o 13%, co wynika w największym stopniu ze wzrostu wartości produkcji w toku wykazywanej na zapasach segmentu Produkcji gier oraz należących do Grupy środków pieniężnych i ich ekwiwalentów. Na koniec roku 2013 Aktywa trwałe stanowiły 44%, a Aktywa obrotowe 56% Aktywów ogółem.

W pasywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT Kapitały własne stanowiły 77%, natomiast Zobowiązania krótko i długoterminowe 23%, co stanowi dalszą poprawę bezpieczeństwa struktury bilansu Grupy Kapitałowej. Na koniec roku 2012 wskaźniki te wynosiły odpowiednio 75% i 25%. Wzrost Kapitałów własnych Grupy wynika głównie z wykazanego w 2013 roku bieżącego wyniku finansowego w kwocie 14 900 tys. zł.

Wykazane w zobowiązaniach długoterminowych rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego uległy zmniejszeniu o 45% do wartości 3 686 tys. zł na koniec roku 2013. Na zmniejszenie tej pozycji największy wpływ miało zmniejszenie dodatniej różnicy przejściowej będącej podstawą do tworzenia rezerwy z tytułu podatku odroczonego w związku z wcześniejszym ujawnieniem marki korporacyjnej CD PROJEKT (która była przedmiotem nabycia przez CD PROJEKT S.A. od podmiotu zależnego cdp.pl) oraz zrealizowane na koniec roku 2013 w stosunku do końca roku poprzedzającego zmniejszenie wartości niezafakturowanych przychodów i zwrotów ze sprzedaży segmentu Produkcji gier. Szczegółowa kalkulacja dodatnich różnic przejściowych będących podstawą do tworzenia rezerwy z tytułu podatku odroczonego zaprezentowana została w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Wzrost wartości długoterminowych Rozliczeń międzyokresowych przychodów z kwoty 679 tys. zł na koniec 2012 do kwoty 1 376 tys. zł wynika głównie z dotacji otrzymanych przez Grupę.

Na przestrzeni roku 2013 Grupa dokonała całkowitej spłaty zobowiązań z tytułu umów kredytów zaciągniętych w BRE Bank S.A. (obecnie mBank S.A.), których łączne saldo wraz ze zobowiązaniami z tytułu kart kredytowych na koniec ubiegłego okresu wynosiło 4 745 tys. zł. Wykazana na koniec roku 2013 wartość 21 tys. zobowiązań kredytowych odpowiada zadłużeniu z tytułu kart kredytowych wykorzystywanych w bieżącej działalności przez spółki Grupy Kapitałowej.

Na wartość Zobowiązań handlowych Grupy na dzień 31 grudnia 2013 roku w kwocie 24 738 tys. zł składają się głównie zobowiązania handlowe powstałe w związku ze zwiększoną sprzedażą w okresie przedświątecznym spółki cdp.pl Sp. z o.o. w wysokości 16 124 tys. zł oraz GOG Ltd w wysokości 8 475 tys. zł. Łączna wartość zobowiązań handlowych Grupy na koniec 2013 roku była niższa o 9 192 tys. zł, to jest o 27% w stosunku do stanu na koniec roku 2012.

Na przestrzeni 2013 roku istotnemu zwiększeniu o 14 198 tys. zł uległa wartość Pozostałych zobowiązań Grupy, osiągając na koniec okresu wartość 18 218 tys. zł. Wzrost wynika głównie z działalności segmentu Produkcji gier, na który przypada wartość 16 180 tys. zł. W 2013 roku Spółka rozpoczęła proces podpisywania z międzynarodowymi partnerami umów licencyjnych i dystrybucyjnych dotyczących sprzedaży gry Wiedźmin 3 Dziki Gon na poszczególnych terytoriach. Duże zainteresowanie najbliższą dużą premierą Spółki umożliwiła zawieranie umów na warunkach korzystniejszych niż miało to miejsce w przypadku wcześniejszych produkcji Spółki. Zawierane umowy licencyjne i dystrybucyjne zwykle zobowiązują partnerów Spółki do zagwarantowania tak zwanych wartości minimalnych gwarancji, to jest minimalnego poziomu opłat licencyjnych deklarowanych na rzecz Spółki w związku z pozyskaniem praw do dystrybucji gry Wiedźmin 3 Dziki Gon. Zwyczajowo część uzgodnionych przez strony kwot minimalnej gwarancji płatna jest przed premierą gry, w tym częściowo również przy podpisaniu omawianych umów, co miało miejsce w roku 2013. Otrzymane przez Spółkę częściowe zaliczki z tytułu przyszłych tantiem licencyjnych prezentowane są w sprawozdaniu w pozycji Pozostałych zobowiązań. Wzrost do najwyższego historycznego poziomu wynika z dużego zainteresowania kontrahentów grą Wiedźmin 3 Dziki Gon. W roku 2014 Spółka kontynuuje proces podpisywania umów licencyjnych i dystrybucyjnych z partnerami z kolejnych terytoriów.

Skonsolidowany bilans Grupy Kapitałowej z podziałem na wartości przypadające poszczególnym segmentom został zaprezentowany w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2013.

■ Skonsolidowany rachunek zysków i strat

w tys. zł	Nota	01.01.2013 - 31.12.2013	01.01.2012 - 31.12.2012
Przychody ze sprzedaży	1,2	142 172	164 040
<i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>	-	21 989	41 641
<i>Przychody ze sprzedaży usług</i>	-	62 220	46 756
<i>Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów</i>	-	57 963	75 643
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	3	88 827	93 264
<i>Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług</i>	-	46 029	40 954
<i>Wartość sprzedanych towarów i materiałów</i>	-	42 798	52 310
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	-	53 345	70 776
<i>Pozostałe przychody operacyjne</i>	4	3 420	3 056
<i>Koszty sprzedaży</i>	3	22 377	21 597
<i>Koszty ogólnego zarządu</i>	3	12 856	13 063
<i>Pozostałe koszty operacyjne</i>	4	6 658	10 805
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	-	14 874	28 367
<i>Przychody finansowe</i>	5	2 995	1 887
<i>Koszty finansowe</i>	5	679	1 967
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	-	17 190	28 287
<i>Podatek dochodowy</i>	6	2 339	162
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	-	14 851	28 125
Zysk (strata) netto	-	14 851	28 125
<i>Zysk (strata) przypisana udziałom niekontrolującym</i>	-	(49)	-
<i>Zysk (strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu</i>	-	14 900	28 125
Zysk (strata) netto na jedną akcję (w zł)			
<i>Podstawowy za okres obrotowy</i>	8	0,16	0,30
<i>Rozwodniony za okres obrotowy</i>	8	0,16	0,30
Zysk (strata) netto na jedną akcję z działalności kontynuowanej (w zł)			
<i>Podstawowy za okres obrotowy</i>	8	0,16	0,30
<i>Rozwodniony za okres obrotowy</i>	8	0,16	0,30

■ Skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów

w tys. zł	Nota	01.01.2013 - 31.12.2013	01.01.2012 - 31.12.2012
Zysk (strata) netto	10	14 851	28 125
<i>Inne całkowite dochody, które zostaną przekwalifikowane na zyski lub straty po spełnieniu określonych warunków</i>	-	-	-
<i>Różnice kursowe z wyceny jednostek działających za granicą</i>	-	47	(559)
<i>Różnice z zaokrągleń do pełnych tysięcy złotych</i>	-	(1)	1
<i>Inne całkowite dochody, które nie zostaną przekwalifikowane na zyski lub straty</i>	-	-	-
Suma dochodów całkowitych	-	14 897	27 567
<i>Suma dochodów całkowitych przypisana udziałom niekontrolującym</i>	-	(49)	-
<i>Suma dochodów całkowitych przypadająca na podmiot dominujący</i>	-	14 946	27 567

Od strony Przychodów ze sprzedaży zrealizowanych przez Grupę Kapitałową CD PROJEKT rok 2012 był najlepszym rokiem w historii omawianej działalności. Istotna część przychodów zrealizowana została dzięki sprzedaży premierowej gry Wiedźmin 2 Zabójcy Królów na konsole Xbox 360, która miała bezpośredni wpływ zarówno na wyniki segmentu Produkcji gier jak i segmentu Dystrybucji i działalności wydawniczej w Polsce. Przychody osiągnięte przez Grupę w roku 2012 były również wyższe od przychodów zrealizowanych w roku 2011, w którym Grupa dzięki udanej premierze gry Wiedźmin 2 na komputery PC zrealizowała sprzedaż w wysokości 136 210 tys. zł. W roku 2013 Grupa nie miała tak istotnej premiery własnej jak to miało miejsce w obu latach poprzednich, mimo to osiągając sprzedaż wyższą niż w roku 2011. Łączna wartość sprzedaży Grupy Kapitałowej w roku 2013 wyniosła 142 172 tys. zł. W związku z brakiem wspomnianych premier w omawianym okresie zmniejszeniu uległy przychody ze sprzedaży do zewnętrznych odbiorców segmentu Produkcji gier z poziomu 44 862 tys. zł. do poziomu 22 286 tys. zł. oraz segmentu Dystrybucji i działalności wydawniczej w Polsce z poziomu 75 889 tys. zł do poziomu 61 235 tys. zł. Jednocześnie znaczący wzrost Przychodów ze sprzedaży do zewnętrznych odbiorców w roku 2013 w stosunku do roku 2012 wykazał segment Globalnej cyfrowej dystrybucji gier, którego przychody w roku 2013 wyniosły 57 634 tys. zł w stosunku do 42 096 tys. zł w roku ubiegłym. Po wyjątkowo udanym okresie pierwszego półrocza, w którym segment Globalnej cyfrowej dystrybucji gier szczególnie dynamicznie zwiększył poziom sprzedaży w stosunku do roku ubiegłego oferując szereg agresywnych akcji promocyjnych i handlowych, drugie półrocze było okresem handlowo spokojniejszym. W tym czasie duża część dostępnych zasobów zespołu GOG.com poświęcona została pracom nad przyszłymi zmianami serwisu i jego oferty, które będą wprowadzane w 2014 roku.

Szczegółowy rozkład przychodów w rozbiciu na poszczególne segmenty wykazany jest w tabeli zamieszczonej w dalszej części niniejszego sprawozdania.

Łącznie 56,3% przychodów w roku 2013 zostało zrealizowanych w ramach sprzedaży eksportowej, podczas gdy 43,7% odpowiada sprzedaży krajowej.

Największą pozycję kosztową stanowi wartość sprzedanych produktów, towarów i materiałów w wysokości 88 827 tys. zł, na którą składa się głównie jednostkowa wartość kosztu sprzedaży spółki cdp.pl Sp. z o.o. w wysokości 43 691 tys. zł oraz jednostkowa wartość kosztu sprzedaży spółki GOG Ltd. w wysokości 39 805 tys. zł, a także jednostkowa wartość kosztu sprzedaży segmentu produkcji gier w wysokości 6 337 tys. zł. W ramach transakcji pomiędzy podmiotami Grupy wyłączeniu uległ koszt sprzedanych produktów, towarów i materiałów o wartości 7 355 tys. zł, wynikający głównie z wyłączenia konsolidacyjnego z tytułu kosztu własnego usług świadczonych przez GOG Poland Sp. z o.o. na rzecz GOG Ltd. oraz kosztu własnego usług świadczonych przez CD PROJEKT S.A. na rzecz podmiotów zależnych.

Stosunek Zysku brutto na sprzedaży do łącznej wartości Przychodów ze sprzedaży wyniósł 38% w roku 2013, podczas gdy w 2012 stosunek ten wynosił 43%. Zmiana wskaźnika marżowości wynika głównie ze zmiany struktury sprzedaży Grupy, to jest zmniejszenia udziału przychodów najbardziej rentownego segmentu Produkcji gier i jednoczesnego wzrostu udziału przychodów segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji, której sprzedaż charakteryzuje się odmiennym współczynnikiem kosztu własnego do przychodów ze sprzedaży.

Na Koszty sprzedaży składają się głównie koszty reklamy i promocji ponoszone w ramach poszczególnych segmentów, koszty back-bonusów dla marketów wynikające z podpisanych umów handlowych przez cdp.pl Sp. z o.o. oraz koszty innych usług obcych zaklasyfikowanych jako koszty sprzedaży. Wartość kosztów sprzedaży wyniosła 22 377 tys. zł i uległa zwiększeniu o 4% w stosunku do roku poprzedniego.

W roku 2013 Koszty ogólnego zarządu Grupy Kapitałowej wyniosły 12 856 tys. zł i były nieznacznie niższe niż w roku ubiegłym. Największą pozycję Kosztów ogólnego zarządu stanowią koszty wynagrodzeń i usług obcych.

Pozostałe koszty operacyjne wyniosły łącznie w ramach Grupy Kapitałowej 6 658 tys. zł, z czego 5 748 tys. zł przypada na segment Dystrybucji i działalności wydawniczej w Polsce. Łącznie wartość pozostałych kosztów operacyjnych w ramach całej Grupy kapitałowej w roku 2013 była niższa o 38%, to jest o 4 147 tys. zł w stosunku do wartości wykazanej w roku 2012.

Wartość Pozostałych przychodów operacyjnych w roku 2013 wyniosła 3 420 tys. zł i była o 12% wyższa niż w roku ubiegłym. Na omawiane pozostałe przychody operacyjne składają się między innymi przychody z tytułu odpisanych przedawnionych zobowiązań, rozwiązyanych rezerw na zobowiązania w związku z ich wygaśnięciem, uzyskanych odszkodowań, rozwiązyanych odpisów aktualizujących na należności oraz wartość uzyskanych dotacji.

Przychody finansowe w roku 2013 wyniosły 2 995 tys. zł, co stanowi wartość wyższą o 59% to jest o 1 108 tys. zł w stosunku do roku ubiegłego. Największą pozycją w ramach przychodów finansowych była nadwyżka z tytułu dodatnich różnic kursowych w wysokości 1 981 tys. zł, a także uzyskane odsetki od lokat bankowych i inne przychody finansowe.

Jednocześnie wartość Kosztów finansowych uległa zmniejszeniu w stosunku do roku ubiegłego o 1 288 tys. zł, to jest o 65% do wartości 679 tys. zł w roku 2013. W ramach kosztów finansowych najistotniejszą pozycją były opłaty bankowe w wysokości 515 tys. zł. Istotnie zmniejszenie kosztów finansowych wynika głównie ze zmniejszenia kosztów obsługi kredytów bankowych

w związku z redukcją salda zadłużenia kredytowego Grupy oraz zmniejszenia kosztów odsetek od faktoringu wynikającego z zakończenia wykorzystania tego instrumentu finansowego w ramach segmentu Dystrybucji i działalności wydawniczej w Polsce.

Podział przychodów ze sprzedaży, poszczególnych kategorii kosztów oraz wyniki w rozbiciu na poszczególne segmenty działalności opisane w niniejszym sprawozdaniu przedstawiają się następująco:

w tys. zł	Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce	Produkcja gier	Globalna cyfrowa dystrybucja gier	Inne	Wyłączenia konsolidacyjne (w tym korekty z połączenia)	Ogółem
Przychody ze sprzedaży	61 255	23 579	63 806	6 473	(12 941)	142 172
<i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>	-	23 208	-	-	(1 219)	21 989
<i>Przychody ze sprzedaży usług</i>	3 571	-	63 806	6 471	(11 628)	62 220
<i>Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów</i>	57 684	371	-	2	(94)	57 963
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	43 690	6 337	45 501	654	(7 355)	88 827
<i>Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług</i>	940	6 133	45 501	651	(7 196)	46 029
<i>Wartość sprzedanych towarów i materiałów</i>	42 750	204	-	3	(159)	42 798
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	17 565	17 242	18 305	5 819	(5 586)	53 345
<i>Pozostałe przychody operacyjne</i>	11 156	525	64	1 085	(9 410)	3 420
<i>Koszty sprzedaży</i>	11 161	6 419	4 594	1 356	(1 153)	22 377
<i>Koszty ogólnego zarządu</i>	3 943	6 779	1 966	4 601	(4 433)	12 856
<i>Pozostałe koszty operacyjne</i>	5 748	133	370	635	(228)	6 658
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	7 869	4 436	11 439	312	(9 182)	14 874
<i>Przychody finansowe</i>	1 271	2 017	156	13 868	(14 317)	2 995
<i>Koszty finansowe</i>	471	385	623	345	(1 145)	679
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	8 669	6 068	10 972	13 835	(22 354)	17 190
<i>Podatek dochodowy</i>	1 414	972	1 457	253	(1 757)	2 339
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	7 255	5 096	9 515	13 582	(20 597)	14 851
Zysk (strata) netto	7 255	5 096	9 515	13 582	(20 597)	14 851
<i>Zysk (strata) przypisana udziałom niekontrolującym</i>	-	-	-	-	(49)	(49)
Zysk (strata) netto przypisana podmiotowi dominującemu	7 255	5 096	9 515	13 582	(20 548)	14 900

Od strony wyniku netto w roku 2013 najistotniejszy dla Grupy był segment Globalnej cyfrowej dystrybucji gier. Wynik netto tego segmentu za rok 2013 wyniósł 9 515 tys. zł.

Segment Produkcji gier wykazał w ujęciu jednostkowym 5 096 tys. zł zysku netto, kontynuując sprzedaż produktów wprowadzonych na rynek w okresach wcześniejszych, to jest głównie gier Wiedźmin i Wiedźmin 2 Zabójcy Królów.

Wynik jednostkowy segmentu Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce za rok 2013 o łącznej wartości 7 255 zasadniczo uległ wyłączeniu w ramach konsolidacji w związku z eliminacją transakcji sprzedaży na rzecz podmiotu powiązanego CD PROJEKT S.A. pięćdziesięcioprocentowego współudziału w prawie do znaku CD PROJEKT za cenę sprzedaży wynoszącą 9 182 tys. zł.

W ramach wyłączeń konsolidacyjnych eliminacji uległa również wartość dywidendy w kwocie 1,5 mln EUR wypłacona przez GOG Ltd za rok 2012 na rzecz CD PROJEKT S.A. oraz dywidenda wypłacona przez cdp.pl na rzecz CD PROJEKT S.A. (ujęte w segmencie Inne). Równowartość wypłaconych w ramach Grupy dywidend wyrażona w polskich złotych wyniosła łącznie 13 466 tys. zł i odpowiada za większość wyników segmentu Inne.

■ Skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

w tys. zł	01.01.2013 - 31.12.2013	01.01.2012 - 31.12.2012
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk (strata) netto	14 851	28 125
Korekty razem:	8 096	(2 170)
Amortyzacja	3 139	2 617
Odsetki i udziały w zyskach	(262)	602
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(43)	(570)
Zmiana stanu rezerw	(127)	(509)
Zmiana stanu zapasów	(18 600)	(2 255)
Zmiana stanu należności	14 264	(2 586)
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	4 990	(2 436)
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów	4 047	2 985
Inne korekty	688	(18)
Gotówka z działalności operacyjnej	22 947	25 955
Podatek dochodowy od zysku (straty) przed opodatkowaniem	2 339	162
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony	(3 232)	578
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	22 054	26 695
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	880	4 418
Zbycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	67	206
Zbycie aktywów finansowych	143	3 512
Inne wpływy inwestycyjne	670	700
Wydatki	5 007	4 543
Nabycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	4 175	4 145
Inne wydatki inwestycyjne	832	398
B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(4 127)	(125)
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA		
Wpływy	71	1 674
Kredyty i pożyczki	1	1 250
Inne wpływy finansowe	70	424
Wydatki	5 180	11 197
Spląty kredytów i pożyczek	4 725	9 909
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	299	289
Odsetki	156	999
C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(5 109)	(9 523)
D. Przepływy pieniężne netto razem	12 818	17 047
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	12 818	17 047
F. Środki pieniężne na początek okresu	26 866	9 819
G. Środki pieniężne na koniec okresu	39 684	26 866

W ramach działalności operacyjnej Grupa wykazała 22 054 tys. zł dodatnich przepływów gotówkowych. Łączna wartość dodatnich korekt oraz podatku dochodowego uwzględnionych w kalkulacji przepływów gotówkowych z działalności operacyjnej wyniosła 7 203 tys. zł.

Największą korektą w ramach powyższej kalkulacji przepływów pieniężnych z tytułu działalności operacyjnej jest ujemna korekta z tytułu zwiększenia stanu zapasów w wysokości 18 600 tys. zł, z czego 18 154 tys. zł przypada na CD PROJEKT S.A. i realizowaną

w ramach Spółki produkcję gier wideo, w tym równoległe prace nad dwoma dużymi projektami Wiedźmin 3 Dzikie Gon oraz Cyberpunk 2077.

Jednocześnie na skutek uzyskania zapłat (wynikających z wysokiego salda należności handlowych wykazanego na koniec 2012 roku) istotnie zmniejszyło się saldo należności Grupy, co znalazło odzwierciedlenie w dodatniej korekcie stanu należności o wartość 14 264 tys. zł.

Kolejna istotna korekta wynosząca 4 990 tys. zł odnosi się do zwiększenia salda zobowiązań z wyjątkiem kredytów i pożyczek. Na przestrzeni 2013 roku bilansowa wartość salda zobowiązań handlowych Grupy uległa redukcji o 9 192 tys. zł. Jednocześnie w ujęciu bilansowym wzrosła wartość pozostałych zobowiązań o kwotę 14 198 tys. zł do wartości 18 218 tys. zł na koniec roku 2013. Wzrost ten wynika głównie z działalności segmentu Produkcji gier i uzyskanych przez Spółkę zaliczek na poczet tantiem licencyjnych wynikających z zawartych w 2013 roku umów licencyjnych i dystrybucyjnych na grę Wiedźmin 3 Dzikie Gon. Zmiana ta opisana została szczegółowo powyżej w komentarzu do Skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej.

Wynosząca 4 047 tys. zł korekta z tytułu zmiany stanu pozostałych aktywów i pasywów wynika głównie z bilansowej zmiany stanu rozliczeń międzyokresowych oraz zmiany stanu aktywa na podatek odroczonej.

Podsumowując, należy podkreślić, iż Grupa ponosząc istotne i zarazem największe historycznie nakłady na produkcję nowych gier wygenerowała 22 947 tys. zł gotówki z działalności operacyjnej.

W ramach działalności inwestycyjnej wykazano porównywalne z rokiem ubiegłym wydatki na nabycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych w kwocie 4 175 tys. zł, na które przypadają wydatki poniesione przez cdp.pl Sp. z o.o. w kwocie 188 tys. zł, GOG Poland Sp. z o.o. w kwocie 534 tys. zł oraz CD PROJEKT S.A. w kwocie 12 634 tys. zł, z czego 9 182 tys. zł wynikało z nabycia marki CD PROJEKT od podmiotu zależnego cdp.pl Sp. z o.o. i uległo wyłączeniu w ramach konsolidacji. Tym samym łączne ujemne przepływy z działalności inwestycyjnej wyniosły 4 127 tys. zł.

Na przepływy z działalności finansowej największy wpływ miały wydatki na całkowitą spłatę kredytów i pożyczek w łącznej wartości 4 725 tys. zł. Grupa na koniec roku 2013 nie posiadała zadłużenia z tytułu zawartych umów kredytowych.

Wynikająca głównie z całkowitej redukcji zobowiązań z tytułu umów kredytów i pożyczek łączna ujemna wartość przepływów pieniężnych netto z działalności finansowej wyniosła 5 109 tys. zł.

Mimo ponoszonych istotnych nakładów na produkcję gier oraz całkowitej spłaty zaciągniętych wcześniej kredytów całkowite dodatnie przepływy pieniężne netto w roku 2013 wyniosły 12 818 tys. zł.

Na koniec roku 2013 Grupa posiadała środki pieniężne w wysokości 39 684 tys. zł oraz pozostałe aktywa finansowe (jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym) wycenione na 804 tys. zł przy braku zobowiązań z tytułu umów kredytów i pożyczek.

■ Informacja o kredytach i pożyczkach w roku obrotowym 2013

W trakcie roku 2013 Grupa Kapitałowa CD PROJEKT istotnie zmniejszyła zobowiązania z tytułu umów pożyczek i kredytów. Zmiany zadłużenia Grupy Kapitałowej bezpośrednio z tytułu umów kredytów i pożyczek z podmiotami spoza Grupy Kapitałowej Emitenta na przestrzeni 2013 roku prezentuje poniższa tabela:

Nazwa banku/pożyczkodawcy i rodzaj kredytu/pożyczki	Kwota kredytu/pożyczki na 31.12.2013 wg umowy	Kwota pozostała do spłaty na 31.12.2013	Kwota pozostała do spłaty na 31.12.2012
mBank S.A. - kredyt obrotowy	19 000	0	1 250
mBank S.A. - kredyt w rachunku bieżącym	10 000	0	3 438
mBank S.A. - kredyt odnawialny	11 000	0	-
RAZEM *	40 000	0	4 688

* Całkowita wartość wykazanych powyżej kredytów i pożyczek różni się od sumy zobowiązań krótko i długoterminowych z tytułu pożyczek i kredytów prezentowanych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej Grupy na koniec roku 2013 o 21 tys. zł, a na koniec roku 2012 o 57 tys. zł. Na różnicę składają się zobowiązania z tytułu odsetek od cash pooling, ujemne saldo rachunku bieżącego oraz zobowiązania z tytułu kart kredytowych.

Na podkreślenie zasługuje fakt, iż Grupa ponosząc intensywne nakłady na produkcję gier na przestrzeni 2013 roku całkowicie spłaciła bieżące zadłużenie kredytowe, jednocześnie zwiększając o 48% stan dostępnych środków pieniężnych z 26 866 tys. zł do wartości 39 684 tys. zł, to jest o kwotę 12 818 tys. zł. Zabezpieczenie pozycji gotówkowej wraz z zapewnieniem dostępności długoterminowych linii kredytowych jest kluczowe dla zapewnienia płynności planowanych przez Spółkę procesów produkcji gier.

W raporcie bieżącym nr 14/2013 z dnia 23 maja 2013 roku Zarząd Spółki poinformował o podpisaniu w dniu 23 maja 2013 roku aneksu do umowy kredytowej o kredyt obrotowy z BRE Bank S.A. (obecnie działającej pod firmą mBank S.A.) z siedzibą w Warszawie, o zawarciu której Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 9/2012 z dnia 18 kwietnia 2012 roku. Na mocy podpisanego aneksu wydłużony został do dnia 30 maja 2014 roku termin, w którym Spółka uprawniona jest do wykorzystania środków w ramach przyznanej kwoty kredytu. Ponadto Strony postanowiły zmienić sposób w jaki dokonane zostanie rozliczenie wykorzystanych przez Spółkę środków z przyznanego na mocy umowy kredytu poprzez zastąpienie dotychczas obowiązującego harmonogramu miesięcznych spłat, zobowiązaniem do dokonania całkowitej spłaty wykorzystanych środków kredytowych nie później niż do dnia 29 maja 2015 roku.

Jednocześnie po uwzględnieniu terminu zapadalności dotychczasowych spłat wynikających z obowiązującego do dnia podpisania aneksu harmonogramu spłat Strony postanowiły zmniejszyć kwotę dostępnego w ramach umowy kredytu do sumy 19 mln zł.

W raporcie bieżącym nr 15/2013 z dnia 23 maja 2013 roku Zarząd CD PROJEKT S.A. poinformował o zawarciu w dniu 23 maja 2013 roku przez Spółkę umowy kredytowej o kredyt odnawialny z BRE Bank S.A. (obecnie działającej pod firmą mBank S.A.) z siedzibą w Warszawie. Przedmiotem Umowy jest udzielenie przez BRE Bank kredytu odnawialnego w kwocie nie przekraczającej 11 mln zł z przeznaczeniem na finansowanie bieżącej działalności Spółki, w tym kosztów produkcji gier. Zgodnie z intencją Zarządu zagwarantowany w ten sposób dostęp do środków finansowych zapewni dodatkowy bufor finansowy w realizowanym przez Spółkę procesie produkcji gier wideo.

Zgodnie z treścią podpisanej Umowy Spółka uprawniona jest do wykorzystywania udostępnionych środków w granicach przyznanej kwoty kredytu do dnia 29 maja 2015 roku, przy czym spłata każdorazowo zaciągniętej w ramach Kredytu kwoty następować będzie nie później niż w 120 dniu przypadającym po dacie danego ciążenia, jednak nie później niż do dnia 28 września 2015 roku.

W związku z faktem, iż kredyt objęty został finansowaniem ze środków Europejskiego Banku Inwestycyjnego (European Investment Bank) udostępnione Spółce środki kredytowe objęte są niższą, w stosunku do warunków rynkowych, marżą na rzecz BRE Bank.

W raporcie bieżącym nr 19/2013 z dnia 29 sierpnia 2013 roku Zarząd CD PROJEKT S.A. poinformował o zawarciu w dniu 28 sierpnia 2013 roku przez Spółkę oraz spółkę od niej zależną tj. cdp.pl Sp. z o.o., aneksu do umowy kredytowej o kredyt w rachunku bieżącym zawartej z BRE Bank Spółką Akcyjną (obecnie działającej pod firmą mBank S.A.) z siedzibą w Warszawie.

Na mocy podpisanego aneksu Strony postanowiły przedłużyć na kolejny okres jednego roku dostępność salda debetowego w łącznej kwocie nie przekraczającej 10 mln zł, w ramach posiadanych w BRE Bank S.A. rachunków Emitenta oraz spółki cdp.pl Sp. z o.o., stanowiącego jednocześnie kwotę udzielonego spółkom kredytu. W myśl postanowień zawartego aneksu, spłata wykorzystanych przez spółki środków w ramach salda debetowego nastąpić powinna nie później niż do dnia 29 sierpnia 2014 roku. Jednocześnie wraz z wydłużeniem okresu obowiązywania umowy, w miejsce dotychczasowego zabezpieczenia kredytu polegającego na cesji na rzecz BRE Bank S.A. wierzytelności z tytułu należności handlowych przysługujących cdp.pl Sp. z o.o. od wybranych kontrahentów handlowych, ustanowiony został zastaw rejestrowy na zapasach magazynowych cdp.pl Sp. z o.o., do najwyższej kwoty zabezpieczenia wynoszącej 15 mln zł. Odpowiedniemu wydłużeniu uległy również terminy obowiązywania pozostałych ustanowionych na potrzeby umowy zabezpieczeń. W zakresie innych istotnych postanowień, warunki umowy nie uległy zmianie.

W raporcie bieżącym nr 21/2013 z dnia 30 września 2013 roku Zarząd Spółki w nawiązaniu do informacji przekazanych w raporcie bieżącym nr 108/2010 z dnia 20 grudnia 2010 roku oraz raporcie bieżącym nr 71/2011 z dnia 1 grudnia 2011 roku, poinformował o rozwiązaniu z dniem 30 września 2013 roku umowy cash pooling z dnia 9 lipca 2008 roku zawartej pomiędzy spółkami wchodzącymi w skład Grupy Kapitałowej CD PROJEKT a RBS Bank Polska S.A.

Przyczyną rozwiązania umowy jest zmiana podmiotu świadczącego usługę konsolidacji rachunków bankowych spółek z Grupy Kapitałowej.

W raporcie bieżącym nr 22/2013 z dnia 4 października 2013 roku Zarząd Spółki w nawiązaniu do informacji przekazanej w raporcie bieżącym nr 19/2013 z dnia 29 sierpnia 2013 roku, poinformował o zawarciu w dniu 3 października 2013 roku przez Emitenta oraz spółkę od niego zależną tj. cdp.pl Sp. z o.o., aneksu do umowy kredytowej o kredyt w rachunku bieżącym zawartej z BRE Bank Spółką Akcyjną (obecnie działającej pod firmą mBank S.A.) z siedzibą w Warszawie.

Na mocy podpisanego aneksu Strony postanowiły usunąć z Umowy zabezpieczenie kredytu obejmujące zastaw rejestrowy na zapasach magazynowych cdp.pl Sp. z o.o. do najwyższej kwoty zabezpieczenia wynoszącej 15 mln zł i w jego miejsce ponownie ustanowić zabezpieczenie w postaci cesji na rzecz BRE Bank S.A. wierzytelności z tytułu należności handlowych przysługujących cdp.pl Sp. z o.o. od wybranych kontrahentów handlowych.

W raporcie bieżącym nr 25/2013 z dnia 19 grudnia 2013 roku Zarząd Spółki w nawiązaniu do informacji przekazanej w raporcie bieżącym nr 56/2011 z dnia 24 sierpnia 2011 roku, poinformował o zawarciu przez Emitenta oraz spółkę od niego zależną tj. cdp.pl sp. z o.o., aneksu do umowy kredytowej o kredyt w rachunku bieżącym zawartej z BRE Bank S.A. z siedzibą w Warszawie (obecnie działającej pod firmą mBank S.A.).

Na mocy podpisanego aneksu Strony postanowiły przedłużyć na okres dwóch lat (tj. do dnia 30 grudnia 2015 roku) dostępność salda debetowego w ramach posiadanych w mBank S.A. rachunków Emitenta oraz spółki cdp.pl sp. z o.o. Zgodnie z treścią aneksu, spłata udostępnionego spółkom limitu kredytowego w łącznej kwocie nie przekraczającej 10 milionów złotych nastąpić powinna nie później niż do dnia 31 grudnia 2015 roku. Odpowiedniemu wydłużeniu uległy również terminy obowiązywania zabezpieczeń ustanowionych na potrzeby umowy.

Jednocześnie w ramach uzgodnionych warunków kredytowych znacznemu obniżeniu uległy koszty związane z obsługą przyznanej spółkom linii kredytowej, w tym marża odsetkowa banku oraz prowizja od zaangażowania.

W raporcie bieżącym nr 26/2013 z dnia 19 grudnia 2013 roku Zarząd Spółki poinformował o podpisaniu aneksu do umowy kredytowej o kredyt obrotowy z BRE Bank S.A. (obecnie działającej pod firmą mBank S.A.) z siedzibą w Warszawie, o zawarciu której Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 9/2012 z dnia 18 kwietnia 2012 roku. Na mocy podpisanego aneksu wydłużony został do dnia 29 maja 2015 roku termin, w którym Spółka uprawniona jest do wykorzystania środków w ramach przyznanej kwoty kredytu, przy czym całkowita spłata wykorzystanych środków kredytowych nastąpić powinna nie później niż do dnia 31 grudnia 2015 roku. Odpowiedniemu wydłużeniu uległy również terminy obowiązywania zabezpieczeń ustanowionych na potrzeby umowy.

Jednocześnie w ramach uzgodnionych warunków kredytowych znacznemu obniżeniu uległy koszty związane z obsługą przyznanego Spółce kredytu, w tym marża odsetkowa banku oraz prowizja od zaangażowania.

■ Informacja o pożyczkach udzielonych w roku obrotowym 2013

W roku 2013 żadna ze spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie udzielała pożyczek. W ramach Grupy Kapitałowej funkcjonuje umowa cash pooling, której celem jest konsolidacja rachunków bankowych spółek z Grupy Kapitałowej w celu poprawy efektywności wykorzystania dostępnych środków finansowych.

■ Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w roku obrotowym 2013 oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

Informacje o poręczeniach i gwarancjach oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych znajdują się w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2013 roku.

■ Informacja o aktualnej sytuacji gospodarczej i finansowej Grupy Kapitałowej, a także ocena zarządzania zasobami finansowymi

W roku 2013 realizowany był dalszy dynamiczny wzrost segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier, który odpowiadał na istotną część wyniku skonsolidowanego i przepływów Grupy. Drugim ważnym segmentem z perspektywy zysku wygenerowanego na sprzedaży do odbiorców zewnętrznych był segment Produkcji gier.

Obecna sytuacja gospodarcza i finansowa Grupy Kapitałowej CD PROJEKT jest stabilna. Zarząd nie widzi zagrożeń płynności czy ograniczonej wypłacalności Grupy.

Na przestrzeni roku 2013 kapitały własne Grupy Kapitałowej uległy zwiększeniu o 15 838 tys. zł, co stanowi wzrost o 10% w stosunku do stanu na koniec 2012 roku. Jednocześnie łączna wartość zobowiązań długo i krótkoterminowych zmniejszyła się o 1 095 tys. zł, co stanowi spadek o 2% w stosunku do stanu na koniec roku 2012.

Łączny dostępny dla Grupy Kapitałowej na koniec roku 2013 limit kredytowy w ramach zawartych umów kredytowych wynosi 40 mln zł. Na dzień 31 grudnia 2013 roku Grupa nie posiadała zadłużenia z tytułu umów kredytów i pożyczek. Szczegółowe informacje o zadłużeniu kredytowym, jego zmianach i zawartych umowach kredytowych opisane są w innej części niniejszego sprawozdania.

Na koniec roku 2013 łączny stan środków pieniężnych oraz pozostałych aktywów finansowych (jednostki uczestnictwa w funduszu PKO TFI) wynosił 40 489 tys. zł, co stanowiło wzrost o 46% w stosunku do stanu na koniec roku 2012.

W ramach zarządzania środkami finansowymi bieżące nadwyżki udostępniane są innym podmiotom w Grupie Kapitałowej za pośrednictwem usługi cash pooling. Środki niewykorzystywane w systemie cash pooling standardowo umieszczane są na lokatach typu overnight lub lokatach o dłuższym terminie zapadalności. Część nadwyżek gotówki inwestowana jest również w jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO TFI.

W roku 2013 spółka cdp.pl zaprzestała korzystania z faktoringu należności handlowych. Jednocześnie na koniec roku należności handlowe spółki cdp.pl uległy istotnemu zmniejszeniu. Saldo należności segmentu Globalnej cyfrowej dystrybucji gier na koniec roku było porównywalne z saldem na koniec roku poprzedniego. W segmencie Produkcji gier saldo należności na przestrzeni roku 2013 uległo istotnemu zmniejszeniu na skutek uzyskania przez Spółkę zapłaty stanowiących dużą część salda otwarcia roku należności z tytułu rozliczenia rezerw zawiązanych w związku ze sprzedażą premierową Wiedźmina 2 Edycji Rozszerzonej w 2 kwartale 2012 roku.

■ Opis i ocena czynników oraz nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności Grupy w roku obrotowym 2013

Jednostkowy wynik cdp.pl, spółki należącej do Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, został w skali całego roku 2013 obciążony kwotą 1 728 tys. zł tytułem spisanych licencji. Były to licencje zakupione i opłacone w latach poprzednich, a niewykorzystane do momentu wygaśnięcia zawartych kontraktów. Odpis ten obciążył wynik spółki cdp.pl, a tym samym segmentu Dystrybucji i działalności wydawniczej w Polsce.

W raporcie bieżącym nr 27/2013 z dnia 30 grudnia 2013 roku Zarząd poinformował, iż zgodnie z postanowieniami zawartej w dniu 31 grudnia 2012 roku umowy pomiędzy Spółką a spółką od niej zależną - cdp.pl Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, Spółka nabyła całość praw do znaku towarowego CD PROJEKT. W wyniku złożonego zbywcy oświadczenia, w zamian za określoną w umowie kwotę drugiej transzy płatności, Spółka dominująca stała się z dniem 30 grudnia 2013 roku jedynym właścicielem praw do przedmiotowego znaku.

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

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie publikowała prognoz na rok 2013.

III. Opis wykorzystania przez Spółkę wpływów z emisji do dnia publikacji sprawozdania

W okresie od dnia 1 stycznia do 31 grudnia 2013 roku ani do dnia publikacji niniejszego sprawozdania Spółka CD PROJEKT S.A. nie emitowała papierów wartościowych.

3

Opis perspektyw rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

I. Charakterystyka polityki w zakresie kierunków rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Polityka w zakresie rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT realizowana jest w ramach przyjętej strategii z dnia 17 listopada 2011 roku, uaktualnionej w dniu 21 marca 2013 roku.

■ Misja Grupy CD PROJEKT

Tworzymy najwyższej jakości innowacyjne produkty i serwisy poszukiwane przez użytkowników na całym świecie. Stawiamy na uważną, otwartą i szczerą komunikację, dzięki której budujemy zaufanie i trwałe relacje z naszymi klientami.

Konsekwentnie dążymy do wejścia do ścisłej światowej czołówki firm mających najlepsze gry, które regularnie pojawiają się na światowych listach przebojów. Chcemy, żeby nasza wytężona praca i nowatorskie pomysły przełożyły się nie tylko na uznanie klientów, ale też na doskonałe wyniki finansowe i zadowolenie akcjonariuszy.

Wierzymy, że wraz z osiąganymi sukcesami, CD PROJEKT staje się jedną z najlepiej rozpoznawalnych polskich firm na świecie i ambasadorem nowoczesnej Polski oraz pokoleń młodych Polaków.

■ Cele Grupy CD PROJEKT

Wejście do ścisłej światowej czołówki firm tworzących topowe gry wideo, posiadając jednocześnie jedną z najpopularniejszych globalnych platform cyfrowej dystrybucji. Stałe rozszerzanie działalności o nowe segmenty cyfrowej rozrywki.

II. Omówienie perspektyw rozwoju Grupy Kapitałowej

Grupa upatruje następujące kluczowe obszary rozwoju w roku 2014 i w latach kolejnych:

■ Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce

W ramach działalności prowadzonej przez spółkę cdp.pl spodziewana jest migracja sprzedaży gier wideo oraz filmów na nośnikach DVD oraz Blue-ray z klasycznych kanałów sprzedaży detalicznej do nowoczesnych serwisów cyfrowej dystrybucji, umożliwiających zakup produktów za pośrednictwem internetu. Powyższy trend obserwowany był już w roku 2013. Spółka aktywnie uczestniczy w tym trendzie, intensywnie rozwijając otwartą w październiku 2012 platformę cyfrowej dystrybucji www.cdp.pl, na której oferuje klientom cyfrowe wersje filmów, książek, gier oraz audiobooków.

■ Produkcja gier

CD PROJEKT S.A. poprzez wewnętrzne studio CD Projekt RED jest deweloperem najwyższej klasy gier wideo i producentem znanych na całym świecie gier RPG opartych na własnej marce Wiedźmin (The Witcher), z których pierwsza miała premierę w 2007 roku. Druga część gry Wiedźmin na komputery PC miała światową premierę w dniu 17 maja 2011 roku, a w dniu 17 kwietnia 2012 roku na konsolach Xbox 360 i komputerach PC zadebiutował Wiedźmin 2 Edycja Rozszerzona. Obie premiery odniosły olbrzymi sukces rynkowy. Wynik zrealizowany na premierze gry Wiedźmin 2 był fundamentem wyniku Grupy zarówno w roku 2011, jak i w roku 2012. Obie części gry dostępne są w ciągłej sprzedaży i stale generują dla Spółki przychody. Zdecydowana większość przychodów roku 2013 segmentu Produkcji gier bazuje na tantiemach otrzymywanych z tytułu sprzedaży tych produktów. Spółka oczekuje, iż wraz ze zbliżaniem się premiery Wiedźmina 3 i wzrostem natężenia kampanii promocyjnej powinno również wzrosnąć zainteresowanie graczami wydanymi już grami Wiedźmin i Wiedźmin 2.

Przy tworzeniu drugiej części Wiedźmina opracowany został autorski, ultranowoczesny silnik do produkcji rozbudowanych gier komputerowych - REDengine. Ukończona w lutym 2013 roku, trzecia iteracja REDengine pozwoli na pionierskie na skalę globu budowanie w grze nieliniowych historii rozgrywających się w otwartym świecie. Nowy system animacji zaimplementowany w silniku pozwoli na oddanie realistycznych emocji i filmową jakość scen oraz interakcji postaci. REDengine 3 będzie obsługiwał co najmniej trzy platformy sprzętowe, w tym PC, konsolę Sony PlayStation 4 oraz Xbox One. W przyszłości stworzony przez Spółkę silnik może być

przedmiotem licencjonowania a tym samym nowym źródłem przychodów niezależnym od cyklu wydawniczego produkcji własnych Spółki.

Dwa największe projekty, nad którymi pracuje CD PROJEKT przy wykorzystaniu stworzonej technologii to oczekiwane przez graczy na całym świecie gry Wiedźmin 3 Dziki Gon oraz oparty o nową franczyzę Cyberpunk 2077. Premiera Gry Wiedźmin 3 Dziki Gon wyznaczona została na luty 2015. Ponadto studio CD Projekt RED ma w planach wydanie dwóch mniejszych, wysokiej jakości produktów opartych o posiadane marki.

Niezależnie od opisanych powyżej projektów Spółka rozpoczęła w 2013 roku współpracę z Dark Horse Comics, jednym z największych i najbardziej renomowanych wydawców komiksów na świecie. Wspólnie z amerykańskim partnerem studio CD Projekt RED wyda serię komiksów poświęconą Wiedźminowi Geraltowi. Pierwszy komiks trafi do amerykańskich sklepów już 19 marca 2014 roku.

W roku 2013 studio CD Projekt RED rozwijało również projekt „The Witcher Adventure Game”. Globalnym wydawcą gry planszowej jest firma Fantasy Flight Games, światowy lider rynku produkcji oraz dystrybucji gier planszowych. Oprócz klasycznej wersji planszowej The Witcher Adventure Game zostanie również równocześnie udostępniony w wersji na iPady i tablety z systemem Android. Stanowi to kolejny krok Spółki w kierunku produktów przeznaczonych na urządzenia mobilne.

W marcu 2014 roku Spółka ogłosiła, że od ponad roku prowadzi, wraz z partnerem zewnętrznym, prace nad nieogłoszoną dotychczas multiplatformową, onlinową grą mobilną (do rozgrywki sieciowej). Gra, funkcjonująca w nowym dla Spółki modelu biznesowym, została zaplanowana jako projekt rozwojowy, mający potencjał przyciągania coraz większej liczby graczy i oferowania im, wraz z upływem czasu kolejnych możliwości. Realizacja projektu z partnerem zewnętrznym umożliwiła studio prowadzenie prac równoległe do dewelopmentu gier Wiedźmina 3 oraz Cyberpunk 2077. Premiera gry przewidziana jest na rok 2014.

■ Globalna cyfrowa dystrybucja gier

Globalna cyfrowa dystrybucja gier jest jednym z najmłodszych i najbardziej dynamicznych segmentów w branży gier komputerowych. Stały wzrost tego segmentu wynika z rozpoczętej kilka lat temu migracji klientów z klasycznych kanałów dystrybucji gier do serwisów oferujących możliwość zakupu i ściągnięcia gier za pośrednictwem internetu.

W 2013 roku w ramach gog.com prowadzone były prace nad rozwojem serwisu i poszerzeniem jego oferty. Wdrożenie zmian planowane jest na 2014 rok. W ocenie spółki planowane modyfikacje umożliwią spółce zarówno rozszerzenie oferty produktów, jak i dotarcie do nowych klientów i w ten sposób potencjalnie mogą mieć wpływ na dynamikę przyszłych przychodów spółki zależnej.

■ Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Grupy Kapitałowej

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. Istotne zewnętrzne oraz wewnętrzne czynniki mogące negatywnie wpłynąć na działalność i rozwój Grupy Kapitałowej zostały opisane w sekcji ryzyk.

W nadchodzącym okresie najważniejsze specyficzne czynniki, które mogą w znaczący sposób przyczynić się do rozwoju Grupy Kapitałowej zostały opisane poniżej.

Specyficznym, branżowym czynnikiem, który może wpłynąć na działalność Grupy Kapitałowej jest wprowadzenie zmian technologicznych lub rynkowych, które mogą mieć wpływ zarówno na działalność polegającą na produkcji, jak i klasycznej dystrybucji gier.

CD PROJEKT należał do ograniczonej grupy developerów posiadających na wiele miesięcy przed premierą dostęp do technologii zawartej we wprowadzonych na rynek pod koniec 2013 roku konsolach nowej generacji. Gra Wiedźmin 3 Dziki Gon została potwierdzona jako gra produkowana na wszystkie zaawansowane platformy sprzętowe, w tym konsolę nowej generacji PlayStation 4 oraz Xbox One. Pierwsze wyniki sprzedaży wspomnianych powyżej konsol nowej generacji są lepsze niż miało to miejsce w analogicznym okresie od premiery poprzedniej generacji konsol co stanowi dobry prognostyk dla sprzedaży przyszłych tytułów Spółki.

Pozytywne przyjęcie przez graczy oraz międzynarodowe media zapowiedzi nowych gier studio CD Projekt RED - Wiedźmin 3 Dziki Gon oraz Cyberpunk 2077 może mieć potencjalny wpływ na przyszłe wyniki sprzedaży. Prowadzona kampania promocyjna oraz bardzo dobre przyjęcie zapowiedzianych gier, w tym w szczególności gry Wiedźmin 3 Dziki Gon, jest istotne również z perspektywy animacji

sprzedaży tytułów już wydanych. Spółka aktywnie uczestniczy w kontaktach z mediami, prowadząc intensywną kampanię informacyjną i marketingową swoich produktów.

Posiadanie dwóch własnych linii produktowych - Wiedźmin i Cyberpunk umożliwia prowadzenie równolegle produkcji minimum dwóch dużych projektów i wyrównanie planu wydawniczego w poszczególnych okresach. Zmiana działalności na model wydawniczy oparty o dwie funkcjonujące naprzemiennie marki pozwoli na optymalizację produkcyjną i finansową oraz dalszą dywersyfikację ryzyk.

W segmencie Globalnej cyfrowej dystrybucji gier elementem wspierającym utrzymanie dotychczasowego wysokiego wskaźnika wzrostu sprzedaży będzie skłonność konsumentów do dokonywania zakupów gier bezpośrednio przez internet. Istotne dla dalszego rozwoju platformy GOG.com w najbliższym czasie będzie pozyskiwanie kolejnych nowych produktów. Spółka zamierza koncentrować się na pozyskiwaniu nowszych lub premierowych produktów, w tym gier od niezależnych twórców, które będą oferowane graczom w cenach powyżej 9,99 USD oraz poszerzaniu oferty produktów na komputery Apple.

Spółka GOG Ltd. aktywnie prowadzi rozmowy z czołowymi międzynarodowymi 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. osiągany jest ciągły wzrost liczby użytkowników serwisu. W okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2013 platforma gog.com zanotowała 80% wzrost bazy użytkowników.

W ramach działalności segmentu Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce istotne jest utrzymanie dobrych relacji z dostawcami zapewniającymi dostęp cdp.pl Sp. z o.o. do katalogu nowych produktów, zarówno gier, jak i filmów. Plan wydawniczy obfitujący w duże tytuły zbudowany w oparciu o korzystne umowy z dostawcami jest kluczowym elementem sukcesu i rozwoju działalności wydawczej. W dalszej perspektywie czynnikiem istotnym dla rozwoju cdp.pl Sp. z o.o. w zakresie dostarczania elektronicznej rozrywki w postaci gier i filmów krajowym klientom jest dalsza dywersyfikacja oferowanego asortymentu (jak np. zrealizowane na początku 2012 roku wprowadzenie do oferty gier karcianych i planszowych) oraz rozwój alternatywnego własnego kanału sprzedaży cyfrowej rozrywki do polskich konsumentów jakim jest uruchomiona w 2012 roku i stale rozwija platforma cdp.pl.

Bezpośrednia działalność wykazanego w sprawozdaniu segmentu Inne bazuje na świadczeniu usług podmiotom powiązanym oraz uzyskiwaniu efektu synergii w ramach prowadzonych działalności w Grupie. W związku z tym czynniki - zarówno wewnętrzne, jak i zewnętrzne - istotne dla działalności w ramach poszczególnych segmentów są również pośrednio istotne dla tej działalności.

Jeden z elementów planowanych przychodów ze sprzedaży stanowią przychody z wynajmu powierzchni w posiadanym przez CD PROJEKT S.A. budynku biurowo-magazynowym w Nowym Sączu. Spółka nie ma bezpośredniego wpływu na ceny wynajmu powierzchni w Nowym Sączu. Spółka stara się utrzymywać dobre relacje z najemcami, a wynajem powierzchni realizowany jest w miarę możliwości w ramach umów długoterminowych.

Innym specyficznym, istotnym czynnikiem dla poprawy sytuacji finansowej CD PROJEKT S.A. mogą być dalsze rozstrzygnięcia w opisanych w niniejszym sprawozdaniu sprawach sądowych, w tym w szczególności w sprawie sądowej z powództwa Spółki przeciwko Skarbowi Państwa. Pozytywne rozstrzygnięcie sporu może się przełożyć na uzyskanie przez Spółkę znaczącego odszkodowania.

III. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych

Na dzień 31 grudnia 2013 roku Grupa dysponowała środkami pieniężnymi i ich ekwiwalentami w wysokości 39 685 tys. zł. Ponadto CD PROJEKT S.A. ulokowała bieżące nadwyżki finansowe w jednostkach uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO TFI o wartości 804 tys. zł na koniec roku 2013.

Planowane źródła finansowania przyszłej działalności Grupy to środki własne oraz kredyty bankowe. Na dzień 31 grudnia 2013 roku Grupa miała dostęp do finansowania w wysokości 40 000 tys. zł w ramach przyznanych i niewykorzystanych linii kredytowych.

Realizowana produkcja gier może być również częściowo finansowana z przedpłat od głównych wydawców lub dystrybutorów, do których dostęp Spółka uzyskuje na podstawie zawieranych umów licencyjnych i dystrybucyjnych na grę Wiedźmin 3 Dziki Gon.

W odniesieniu do segmentu Dystrybucji i działalności wydawniczej w Polsce w ramach optymalizacji źródeł finansowania wykorzystywano w roku 2013 gwarancje bankowe w celu uzyskania lub wydłużenia kredytów kupieckich od dostawców.

4

Informacja o zarządzaniu i nadzorowaniu przedsiębiorstwa Spółki

I. Skład Zarządu i Rady Nadzorczej

■ Zarząd

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

■ Zmiany w składzie Zarządu

W raporcie bieżącym nr 12/2013 z dnia 7 maja 2013 roku Spółka dominująca poinformowała, iż Rada Nadzorcza CD PROJEKT S.A. na posiedzeniu w dniu 7 maja 2013 roku, w związku z wygaśnięciem mandatów członków Zarządu dotychczasowej kadencji, które nastąpiło z dniem zatwierdzenia przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki sprawozdania finansowego za rok 2012, postanowiła o ponownym powołaniu w skład Zarządu Spółki członków Zarządu dotychczasowej kadencji i powierzeniu im następujących funkcji w ramach organu:

- Panu Adamowi Kicińskiemu - funkcji Prezesa Zarządu,
- Panu Marcinowi Iwińskiemu - funkcji Wiceprezesa Zarządu ds. międzynarodowych,
- Panu Piotrowi Nielubowiczowi - funkcji Wiceprezesa Zarządu ds. finansowych,
- Panu Adamowi Badowskiemu - funkcji Członka Zarządu,
- Panu Michałowi Nowakowskiemu - funkcji Członka Zarządu.

Kadencja powołanych członków Zarządu nowej kadencji trwa od dnia zatwierdzenia przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki sprawozdania finansowego Spółki za rok 2012, tj. od dnia 7 maja 2013 roku, do dnia zatwierdzenia przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki sprawozdania finansowego za rok 2014.

■ Rada Nadzorcza

Przewodnicząca Rady Nadzorczej	Katarzyna Szwarz
Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	Cezary Iwański
Członek Rady Nadzorczej	Grzegorz Kujawski
Członek Rady Nadzorczej	Maciej Majewski
Członek Rady Nadzorczej	Piotr Pągowski

■ Zmiany w składzie Rady Nadzorczej

Zgodnie z informacją przekazaną w raporcie bieżącym nr 10/2013 z dnia 7 maja 2013 roku w związku z wygaśnięciem kadencji Rady Nadzorczej Spółki, Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy udzielając jej członkom absolutorium z wykonanych obowiązków, powołało wszystkich jej członków na nową dwuletnią kadencję, tj. do dnia zatwierdzenia przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki sprawozdania finansowego za rok 2014.

W prezentowanym okresie nie nastąpiły żadne zmiany w składzie osobowym Rady Nadzorczej. Zmianie uległy jedynie funkcje pełnione w jej ramach przez Piotra Pągowskiego z Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej na Członka Rady Nadzorczej i Cezarego Iwańskiego z Członka Rady Nadzorczej na Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej.

II. Wartość wynagrodzeń, nagród lub korzyści otrzymanych przez Zarząd i Radę Nadzorczą CD PROJEKT S.A. od emitenta oraz podmiotów zależnych

Wartość wynagrodzeń członków Zarządu i Rady Nadzorczej wypłaconych przez CD PROJEKT S.A. w roku 2013:

Imię i nazwisko	Funkcja	01.01.2013 - 31.12.2013	01.01.2012 - 31.12.2012
Wynagrodzenia Członków Zarządu:			
<i>Adam Kiciński</i>	<i>Prezes Zarządu</i>	404	1 252
<i>Marcin Iwiński</i>	<i>Wiceprezes Zarządu</i>	286	824
<i>Piotr Nielubowicz</i>	<i>Wiceprezes Zarządu</i>	312	902
<i>Adam Badowski</i>	<i>Członek Zarządu</i>	1 042	288
<i>Michał Nowakowski</i>	<i>Członek Zarządu</i>	500	459
Wynagrodzenia Członków Rady Nadzorczej:			
<i>Katarzyna Szwarc</i>	<i>Przewodnicząca RN</i>	72	72
<i>Cezary Iwański</i>	<i>V-ce Przewodniczący RN</i>	18	2
<i>Grzegorz Kujawski</i>	<i>Członek RN</i>	-	-
<i>Maciej Majewski</i>	<i>Członek RN</i>	18	18
<i>Piotr Pągowski</i>	<i>Członek RN</i>	18	18
<i>Adam Świetlicki vel Węgorek*</i>	<i>Członek RN</i>	-	16

*Adam Świetlicki vel Węgorek przestał z dniem 23 listopada 2012 roku pełnić funkcję Członka Rady Nadzorczej

Wartość wynagrodzeń Członków Zarządu i Członków Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A. wypłaconych przez podmioty zależne od CD PROJEKT S.A. w 2013 roku:

Imię i nazwisko	01.01.2013 - 31.12.2013	01.01.2012 - 31.12.2012
<i>Adam Kiciński</i>	17	48
<i>Marcin Iwiński</i>	21	20
<i>Piotr Nielubowicz</i>	20	24

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

Wartość potencjalnych korzyści wynikających z przyznanych uprawnień w ramach programu motywacyjnego:

Imię i nazwisko	Funkcja	Ilość przyznanych uprawnień	01.01.2013 - 31.12.2013	01.01.2012 - 31.12.2012
<i>Adam Kiciński</i>	<i>Prezes Zarządu</i>	200 tys. uprawnień	93	76
<i>Piotr Nielubowicz</i>	<i>Wiceprezes Zarządu</i>	150 tys. uprawnień	69	57
<i>Adam Badowski</i>	<i>Członek Zarządu</i>	150 tys. uprawnień	69	57
<i>Michał Nowakowski</i>	<i>Członek Zarządu</i>	100 tys. uprawnień	46	38

- Wykazane wartości uprawnień programu motywacyjnego przyznanych Członkom Zarządu zostały przyjęte na podstawie wartości godziwej poszczególnych uprawnień wynikającej z wyceny sporządzonej przez aktuariusza. Wartości te dotyczą 2013 roku i zostały ujęte w kosztach Spółki (analogicznie dotyczy to wartości z roku 2012).

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania nie zostały spełnione żadne kryteria realizacji wieloletniego programu motywacyjnego uprawniające do uzyskania warrantów do akcji Spółki.

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

Na dzień 31 grudnia 2013 roku oraz na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania osoby zarządzające lub nadzorujące Spółkę powołane są na podstawie uchwały i nie istnieją umowy przewidujące rekompensaty w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska.

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

W roku 2013 nie wystąpiły żadne istotne transakcje pomiędzy osobami zarządzającymi i nadzorującymi Emitenta. Za istotne nie uważa się obciążeń z tytułu pakietu medycznego, zwrotu kosztów lub drobnych zakupów produktów Grupy Kapitałowej dokonywanych przez Członków Zarządu lub Członków Rady Nadzorczej.

V. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących

Akcje CD PROJEKT S.A. posiadane przez osoby zarządzające lub nadzorujące Spółkę na dzień publikacji sprawozdania:

<i>Osoba</i>	<i>Funkcja</i>	<i>Liczba akcji na dzień publikacji</i>	<i>Wartość nominalna</i>
<i>Adam Kiciński</i>	<i>Prezes Zarządu</i>	<i>3 122 481</i>	<i>3 122 481</i>
<i>Marcin Iwiński</i>	<i>Wiceprezes Zarządu</i>	<i>12 607 501</i>	<i>12 607 501</i>
<i>Piotr Nielubowicz</i>	<i>Wiceprezes Zarządu</i>	<i>5 985 197</i>	<i>5 985 197</i>
<i>Michał Nowakowski</i>	<i>Członek Zarządu</i>	<i>1 149</i>	<i>1 149</i>
<i>Katarzyna Szwarc</i>	<i>Przewodnicząca Rady Nadzorczej</i>	<i>10</i>	<i>10</i>

Zgodnie ze złożonym oświadczeniem pozostali Członkowie Zarządu i Rady Nadzorczej nie posiadają akcji CD PROJEKT S.A.

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

VI. Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej

W roku 2013 nie nastąpiły istotne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej.

5

Informacje uzupełniające

I. Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy

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

	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZ	% udział głosów na WZ
Porozumienie ⁽¹⁾	33 997 794	35,81%	33 997 794	35,81%
<i>Marcin Iwiński</i>	12 607 501	13,28%	12 607 501	13,28%
<i>Michał Kiciński</i>	12 282 615	12,94%	12 282 615	12,94%
<i>Piotr Nielubowicz</i>	5 985 197	6,30%	5 985 197	6,30%
<i>Adam Kiciński</i>	3 122 481	3,29%	3 122 481	3,29%
PKO TFI S.A. ⁽²⁾	9 000 000	9,48%	9 000 000	9,48%
AVIVA OFE ⁽³⁾	4 940 000	5,20%	4 940 000	5,20%
Amplico PTE S.A. ⁽⁴⁾	5 003 719	5,27%	5 003 719	5,27%
Pozostały akcjonariat	42 008 487	44,24%	42 008 487	44,24%

(1) Porozumienie w rozumieniu art. 87 ust. 1 pkt 5) Ustawy o Ofercie, tj. Pana Michała Kicińskiego, Pana Marcina Iwińskiego, Pana Piotra Nielubowicza, Pana Adama Kicińskiego.

(2) Stan zgodny z raportem bieżącym nr 19/2011 z dnia 25 lutego 2011 roku.

(3) Stan zgodny z raportem bieżącym nr 25/2012 z dnia 6 września 2012 roku.

(4) Stan zgodny z raportem bieżącym nr 20/2013 z dnia 11 września 2013 roku.

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

Zmiany w strukturze akcjonariatu zostały opisane w treści Skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2013 roku.

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

Spółka wprowadziła opisany w niniejszym sprawozdaniu program motywacyjny dla kluczowych pracowników i współpracowników. W wyniku realizacji programu może w przyszłości dojść do zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy.

III. Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych

Program motywacyjny oparty o akcje Spółki został zatwierdzany przez Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy w dniu 16 grudnia 2011 roku. Szczegółowy regulamin programu został pozytywnie zaopiniowany przez Radę Nadzorczą i w konsekwencji uchwalony przez Zarząd w dniu 30 stycznia 2012 roku. Realizacja programu nadzorowana jest bezpośrednio przez Radę Nadzorczą oraz Zarząd Spółki CD PROJEKT S.A.

IV. Informacje o nabyciu akcji własnych

Spółka nie posiadała i nie posiada akcji własnych.

V. Informacja o powiązaniach kapitałowych i organizacyjnych Spółki dominującej z innymi podmiotami



Grupa zaprzestała prezentacji Optibox Sp. z o.o. w upadłości likwidacyjnej jako spółki zależnej ze względu na brak kontroli.

Brand Projekt Sp. z o.o. została wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego z dniem 22 lipca 2013 roku.

VI. Spółki objęte skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym

Skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2013 roku obejmuje następujące jednostki wchodzące w skład Grupy:

	udział w kapitale	udział w prawach głosu	metoda konsolidacji
CD PROJEKT S.A.	jednostka dominująca	-	pełna
cdp.pl sp. z o.o.	95%	95%	pełna
GOG Poland sp. z o.o.	100%	100%	pełna
GOG Ltd.	100%	100%	pełna
Brand Projekt sp. z o.o.	100%	100%	pełna

VII. Transakcje z podmiotami powiązanymi

W ramach działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT występowały głównie następujące rodzaje transakcji pomiędzy Spółką a podmiotami powiązanymi:

- sprzedaż licencji pomiędzy CD PROJEKT S.A. a cdp.pl Sp. z o.o. oraz GOG Ltd. w ramach działalności realizowanej przez poszczególne podmioty,
- konsolidacja rachunków bankowych w ramach Grupy Kapitałowej na podstawie umowy cash pooling,
- świadczenie usług typu: księgowe, prowadzenia kadr i płac, prawne, finansowe, administracyjne i zarządcze realizowane głównie przez CD PROJEKT S.A. na rzecz podmiotów zależnych,
- podnajem powierzchni biurowej,
- inne nieistotne wynikające z bieżącej działalności operacyjnej, np. refakturowanie wspólnie poniesionych kosztów.

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

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

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

Istotne aktywa wykazane w Sprawozdaniu z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 31 grudnia 2013 roku znajdują się w pozycji Wartości niematerialne i prawne o łącznej wartości 36 403 tys. zł, której główne składniki to marka korporacyjna CD PROJEKT oraz znak towarowy The Witcher. Ponadto Grupa wykazuje w sprawozdaniu z sytuacji finansowej Wartość firmy stanowiącą nadwyżkę kosztu połączenia jednostek gospodarczych nad udziałem Spółki w wartości godziwej netto zidentyfikowanego na dzień przejęcia aktywów, zobowiązań i zobowiązań warunkowych jednostki przejmowanej w wysokości 46 417 tys. zł.

Na dzień 31 grudnia 2013 roku Grupa posiadała rzeczowe aktywa trwałe w wartości 11 187 tys. zł. Największą pozycję aktywów trwałych stanowią budynki i budowle w wartości księgowej 7 968 tys. zł, w tym głównie posiadane przez CD PROJEKT S.A. budynki i budowle znajdujące się w Nowym Sączu przy ul. Nawojowskiej 118.

W 2013 roku bieżące nadwyżki gotówkowe były krótkoterminowo inwestowane głównie w lokaty bankowe typu overnight oraz lokaty o dłuższym terminie zapadalności. Łączna wartość środków pieniężnych na dzień 31 grudnia 2013 roku wyniosła 39 684 tys. zł. Począwszy od dnia 25 lutego 2011 roku część bieżących nadwyżek gotówkowych jest inwestowana w jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO Skarbowy - FIO oraz PKO płynnościowy. Na dzień 31 grudnia 2013 roku Grupa posiadała jednostki TFI o wartości 804 tys. zł wykazane w Pozostałych aktywach finansowych.

Główne nakłady na projekty długoterminowe realizowane w ramach Grupy ponoszone były w roku obrotowym 2013 oraz do daty publikacji niniejszego sprawozdania w związku z realizowaną produkcją gier komputerowych. Poniesione nakłady wykazywane na zapasach segmentu produkcji gier składają się między innymi z półproduktów i produkcji w toku powstającej w procesie produkcji gier oraz produktów gotowych. Na dzień 31 grudnia 2013 zapasy segmentu produkcji gier wynosiły 44 514 tys. zł. W tym 4 193 tys. zł odpowiada produktom gotowym (głównie pozostające do rozliczenia wraz ze sprzedażą nakłady poniesione na grę Wiedźmin 2) oraz 40 267 tys. zł półproduktów i produkcji w toku, na którą składają się w największym stopniu poniesione nakłady na produkcję gier Wiedźmin 3 Dziki Gon oraz Cyberpunk 2077.

Spółki Grupy CD PROJEKT finansują bieżącą działalność oraz projekty inwestycyjne ze środków własnych, a także z kredytów i pożyczek. Na przestrzeni roku 2013 Grupa spłaciła wszystkie zaciągnięte kredyty i pożyczki, redukując do zera zadłużenie kredytowe.

IX. Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej

■ Czynniki ryzyka i zagrożenia specyficzne dla działalności Grupy

Ryzyko związane z odbiorcami

cdp.pl Sp. z o.o., prowadząca działalność w segmencie Dystrybucji gier i filmów w Polsce, sprzedaje swoje produkty głównie za pośrednictwem sieci handlu detalicznego, odbiorców hurtowych oraz sklepów detalicznych. Istnieje ryzyko wypowiedzenia zawartych umów handlowych lub nieprzedłużenia umów zawartych na czas określony np. okres jednego roku, a także ryzyko upadłości odbiorców. W celu minimalizacji ryzyka wypowiedzenia lub nieprzedłużenia umów handlowych cdp.pl aktywnie stara się utrzymywać dobre relacje z istniejącymi partnerami handlowymi oraz dywersyfikować zarówno asortyment towarów, jak i posiadane kanały sprzedaży. W celu ograniczenia ryzyka upadłości odbiorców cdp.pl posiada polisę ubezpieczenia kredytu kupieckiego udzielanego wybranym odbiorcom.

W segmencie Produkcji gier odbiorcami Spółki są dystrybutorzy i wydawcy, którzy kupują licencje na wydawanie i dystrybucję produktów Spółki. Skuteczne pozyskiwanie odbiorców na oferowane tytuły uzależnione jest od wielu czynników (wpływa na to m.in. atrakcyjność samego produktu, plany wydawnicze potencjalnych odbiorców, upodobania konsumentów w poszczególnych krajach lub warunki finansowe oferowane przez odbiorców). CD PROJEKT S.A. dokłada starań, aby produkcje studia były każdorazowo na najwyższym możliwym poziomie, co przekłada się na atrakcyjność tych produktów dla ostatecznych konsumentów i jednocześnie ogranicza potencjalne ryzyko wycofania się licencjobiorców i dystrybutorów ze współpracy.

Ostatecznymi konsumentami produktów i użytkownikami serwisów Grupy są klienci detaliczni, osoby fizyczne. Zapotrzebowanie na produkty i serwisy oferowane przez Grupę może podlegać zmieniającym się modom, trendom rynkowym lub nagłym zmianom percepcji określonych grup klientów. Za pośrednictwem Internetu, w tym między innymi forów dyskusyjnych czy mediów społecznościowych, odbiorcy produktów i serwisów Grupy mają możliwość błyskawicznej, masowej komunikacji i szerokiego wzajemnego oddziaływania na opinie i przekonania. Ewentualne nieprzewidziane zmiany sytuacji i percepcji grup klientów lub kreatorów opinii publicznej kształtują się poza kontrolą CD PROJEKT i jej podmiotów zależnych. Spółki Grupy przywiązują szczególną uwagę do prowadzonej aktywnej komunikacji z użytkownikami końcowymi. Zgodnie z misją Grupy Spółka i jej podmioty zależne stawiają na uważną, otwartą i szczerą komunikację, dzięki której buduje się zaufanie i trwałe relacje z klientami.

Ryzyko utraty znaczących dostawców

Działalność Spółek z Grupy (cdp.pl Sp. z o.o. oraz GOG Ltd.) opiera się na współpracy z twórcami, producentami i wydawcami, od których nabywają gotowe produkty lub prawa do ich wydawania, dystrybucji lub sprzedaży detalicznej przez Internet. Spółki starają się minimalizować potencjalne ryzyko utraty dostawców poprzez utrzymywanie dobrych relacji handlowych a także dywersyfikację źródeł dostaw i ciągłe działania mające na celu pozyskanie nowych dostawców oferowanych produktów.

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

Ryzyko błędnego oszacowania nakładów i przyszłej sprzedaży

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

Ryzyko opóźnień w produkcji gier

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

W odniesieniu do produktów nabywanych przez cdp.pl Sp. z o.o. oraz GOG Ltd. spółki nie mają wpływu na opóźnienia produkcji po stronie dostawców. W odniesieniu do produkcji własnych realizowanych przez CD PROJEKT S.A. Spółka aktywnie zarządza harmonogramem prac starając się minimalizować ryzyko potencjalnych opóźnień.

Ryzyko związane z produkcją gier na platformy konsolowe

Produkcja gier na konsole wymaga bezpośredniej współpracy z właścicielem platformy objawiającej się między innymi koniecznością przejścia przez proces certyfikacji gry przed wprowadzeniem jej na rynek. Istnieje ryzyko rozwiązania współpracy z właścicielem platformy, opóźnienia lub nieuzyskania certyfikacji wyprodukowanej gry, co może mieć wpływ na opóźnienie lub wysokość przychodów ze sprzedaży gry. Spółka przywiązuje dużą wagę do wywiązywania się z umów z właścicielami platform konsolowych, a jakoś produkowanych gier jest jednym z najważniejszych priorytetów prowadzonej produkcji.

Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników

Utrata kluczowych pracowników może mieć istotny negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy. Działalność Spółek z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT oraz ich perspektywy rozwoju są w dużej mierze zależne od wiedzy, doświadczenia i kwalifikacji osób będących członkami Zarządu, kluczowymi menadżerami oraz kluczowymi pracownikami lub współpracownikami. Spółki Grupy starają się oferować pracownikom rynkowe warunki wynagrodzenia wraz z systemami premiowo-motywacyjnymi, przy jednoczesnym stworzeniu dobrych warunków pracy. Ponadto od roku 2012 funkcjonuje długookresowy program motywacyjny oparty na akcjach Spółki, w którym uprawnionymi są osoby kluczowe dla Grupy Kapitałowej, mające największy wpływ na wyniki i rozwój Spółki i jej Grupy Kapitałowej.

Ryzyko utraty płynności i ryzyko kredytowe

W ramach Grupy realizacja planów rocznych, w tym planów dotyczących bieżącej płynności, weryfikowana jest w cyklach miesięcznych z rozbiem na okresy tygodniowe.

W ramach działalności operacyjnej, w celu ograniczenia ryzyka niewypłacalności nabywców, prowadzony jest ciągły monitoring spływu należności, a windykacja trudnych należności zlecona jest zewnętrznym, wyspecjalizowanym podmiotom. W ramach działalności Grupy występują przypadki koncentracji największych odbiorców, do których sprzedaż przekracza 10% łącznych przychodów ze sprzedaży Grupy. W spółce cdp.pl zajmującej się krajową dystrybucją gier i filmów od roku 2012 funkcjonuje ubezpieczenie udzielanego odbiorcom kredytu kupieckiego.

Grupa aktywnie zarządza pozostałymi dostępnymi składnikami majątku obrotowego jednocześnie monitorując poziom zadłużenia finansowego w relacji do kapitałów własnych oraz bieżących i planowanych wyników finansowych.

Na datę publikacji niniejszego sprawozdania Grupa ma zapewniony dostęp do finansowania zewnętrznego, w postaci kredytów bankowych, jak również dysponuje rezerwowymi zasobami finansowymi w formie gotówki oraz jednostek uczestnictwa w funduszach inwestycyjnych PKO TFI inwestujących w instrumenty dłużne o niskim poziomie ryzyka z możliwością wypłaty zainwestowanych środków w każdym momencie trwania inwestycji. Na poziomie całej Grupy proces zarządzania gotówką odbywa się w taki sposób, że posiadane nadwyżki gotówkowe w jednych podmiotach wchodzących w skład Grupy mogą być pożyczane innym podmiotom z Grupy. Grupa tym samym monitoruje oraz zarządza płynnością na bieżąco w okresie całego roku. Zarządzanie płynnością w ramach Grupy ma w możliwie najwyższym stopniu zabezpieczyć płynność wymaganą do regulowania zobowiązań powstających w ramach prowadzonej działalności oraz bezpieczną realizację prowadzonych projektów produkcji gier.

Ryzyko związane z umowami kredytowymi oraz ryzyko stopy procentowej

Działalność Spółek z Grupy wymaga dostępu do środków finansowych pochodzących na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania między innymi z umów kredytowych oraz umów leasingu. Wypowiedzenie umów kredytowych lub umów leasingu może spowodować konieczność znalezienia alternatywnych źródeł finansowania. Zawarte przez Spółki Grupy umowy kredytowe, a także umowy leasingu oparte są o zmienną stopę procentową. Wzrost kosztu kapitału może mieć negatywny wpływ na wyniki osiągnięte przez Spółki Grupy.

Spółki Grupy na bieżąco monitorują koszt dostępnego finansowania analizując jego wpływ na wynik finansowy Grupy. Analizowane są możliwości refinansowania, odnawiania istniejących pozycji czy pozyskania finansowania alternatywnego w celu ograniczenia kosztów lub ryzyka związanego z danym źródłem finansowania i udzielonych zabezpieczeń. Wzrost stóp procentowych może mieć negatywny wpływ na poziom kosztów finansowych Grupy.

Ponadto, Grupa lokuje wolne środki w krótkoterminowe depozyty bankowe oraz jednostki funduszy PKO TFI inwestujące w instrumenty dłużne o niskim poziomie ryzyka z możliwością wypłaty zainwestowanych środków w każdym momencie trwania inwestycji. Obniżenie stóp procentowych ma negatywny wpływ na przychody uzyskiwane przez Grupę z inwestycji w jednostki funduszy inwestycyjnych oraz depozytów bankowych.

Testy na utratę wartości aktywów

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

Ryzyko walutowe:

Ryzyko umocnienia kursu PLN w stosunku do EUR i USD

Ze względu na globalny charakter prowadzonej przez Grupę Kapitałową działalności jest ona narażona na ryzyko związane z nagłymi zmianami kursu złotego w relacji do walut obcych, a w szczególności EUR oraz USD. Znaczna część umów wydawniczo-dystrybucyjnych, w których CD PROJEKT S.A. jest stroną jako producent gier, bazuje na rozliczeniu w walutach obcych. W związku z tym umocnienie kursu złotego w relacji do walut obcych jest dla Grupy zjawiskiem niepożądanym powodującym zmniejszenie przychodów z tytułu sprzedaży licencji.

Przychody GOG Ltd. generowane są głównie w USD, podczas gdy koszty ponoszone są zarówno w USD, EUR, jak i w PLN. W związku z tym umocnienie kursu PLN lub EUR w relacji do USD jest dla Grupy zjawiskiem niepożądanym, powodującym zmniejszenie wyniku realizowanego przez GOG Ltd.

cdp.pl Sp. z o.o. działając na rynku wydawców i dystrybutorów gier w Polsce, będąc licencjobiorcą i importerem, narażona jest na ryzyko związane z osłabieniem kursu PLN w relacji do USD i EUR. Powoduje to, iż produkty sprzedawane na rynku lokalnym stają się relatywnie droższe dla rodzimych konsumentów, a tym samym widocznie spada wolumen ich sprzedaży. Dodatkowo koszty cdp.pl Sp. z o.o. ponoszone z tytułu opłat licencyjnych dla wydawców i producentów stają się relatywnie większe, co prowadzi do obniżenia marży. Spółka stara się ograniczać bieżące ryzyko walutowe poprzez realizację transakcji zabezpieczających na rynku walutowym.

Na podstawie zawartych umów licencyjnych i dystrybucyjnych Spółka dominująca otrzymuje zaliczki na poczet przyszłych tantiem na produkowane gry. Wartość otrzymanych w walutach obcych zaliczek prezentowana jest w pozycji Pozostałych zobowiązań. Osłabienie kursu PLN w relacji do walut obcych może powodować powstanie negatywnych różnic kursowych z tytułu wykazywanych zobowiązań.

W ramach Grupy istnieje naturalne częściowe ograniczenie ryzyka walutowego występujące pomiędzy poszczególnymi segmentami - zmiany kursów walut obcych korzystne dla podmiotów osiągających przychody w walutach obcych są jednocześnie niekorzystne dla spółek realizujących zakupy w walutach obcych. Analogiczna sytuacja ma również miejsce w przypadku odwrotnego scenariusza. W zależności od okresu występuje różne natężenie poszczególnych rodzajów transakcji w walutach obcych i nie można całkowicie wyeliminować ciężącego na Grupie ryzyka walutowego. W celu zmniejszenia ryzyka kursowego Grupa częściowo zabezpiecza kursy walutowe w prowadzonej działalności.

Ryzyko związane z wpływem na Spółkę znaczących akcjonariuszy

Na datę sprawozdania CD PROJEKT S.A. posiada znaczących akcjonariuszy zgodnie z informacjami zawartymi w niniejszym sprawozdaniu. Dodatkowo, znaczący akcjonariusze (Marcin Iwiński, Michał Kiciński, Piotr Nielubowicz, Adam Kiciński) działają w porozumieniu, w rozumieniu art. 87 ust. 1 pkt 5 Ustawy o Ofercie Publicznej.

Ze względu na wielkość udziałów w kapitale zakładowym Spółki oraz w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu, znaczący akcjonariusze działając razem posiadają kontrolę korporacyjną nad Spółką. Dzięki posiadaniu większości głosów na Walnym Zgromadzeniu mogą oni wywierać decydujący wpływ na decyzje w zakresie najważniejszych spraw korporacyjnych, takich jak zmiana Statutu, emisja nowych akcji, obniżenie kapitału zakładowego Spółki, emisja obligacji zamiennych, wypłata dywidendy i inne czynności, które zgodnie z Kodeksem Spółek Handlowych wymagają większości głosów (zwykłej lub kwalifikowanej) na Walnym Zgromadzeniu. Znaczący akcjonariusze działając razem, posiadają w praktyce wystarczającą liczbę głosów dla powoływania wszystkich członków Rady Nadzorczej lub większości jej członków w przypadku głosowania grupami. Wybrana przez znaczących akcjonariuszy Rada Nadzorcza zdolna jest powoływać Prezesa Zarządu oraz pozostałych członków zarządu. W związku z powyższymi uprawnieniami korporacyjnymi, znaczący akcjonariusze działając razem mają zdolność do sprawowania kontroli nad działalnością Spółki. Inwestorzy Spółki nie powinni zakładać, że znaczący akcjonariusze będą zawsze działali w interesie pozostałych Akcjonariuszy Spółki.

■ Czynniki ryzyka związane z otoczeniem rynkowym, w którym Grupa prowadzi działalność

Ryzyko związane ze zmianami ogólnej sytuacji makroekonomicznej

Kondycja gospodarki światowej, w tym skutki światowych kryzysów czy ogólnie skutki pogorszenia sytuacji gospodarczej na świecie, jak i w Polsce, wpływają na działalność, sytuację finansową i wyniki Grupy.

Negatywna sytuacja makroekonomiczna może powodować zachowawcze postawy konsumentów, co w konsekwencji może mieć wpływ na wyniki sprzedaży produktów w oficjalnych kanałach dystrybucji. Ponadto, wynikiem złej sytuacji makroekonomicznej może być utrudniony dostęp do pozyskania środków finansowych, co w ujęciu globalnym może wpływać m.in. na zmniejszenie liczby produkowanych gier. Spółki Grupy starają się monitorować wpływ sytuacji globalnej na rynki, na których operują i w miarę możliwości maksymalnie dostosowywać prowadzoną działalność do zmieniającej się sytuacji.

Ryzyko związane ze zmianami regulacji prawnych oraz ryzyko różnych jurysdykcji

Regulacje prawne w Polsce jak i poza jej granicami są przedmiotem częstych zmian legislacyjnych. Pewne zagrożenie mogą więc stanowić zmiany przepisów prawa lub różne jego interpretacje. Dotyczy to m.in. uregulowań i interpretacji przepisów podatkowych, uregulowań dotyczących prawa handlowego, ochrony własności intelektualnej oraz przepisów prawa pracy czy dotyczących rynku kapitałowego. Każda zmiana przepisów może zmierzać w kierunku powodującym wystąpienie negatywnych skutków dla działalności Grupy - spowodować wzrost kosztów działalności Grupy i wpłynąć na jej wyniki finansowe oraz powodować trudności w ocenie

skutków przyszłych zdarzeń czy decyzji. Zmiany przepisów prawa mogą mieć wpływ na otoczenie prawne działalności gospodarczej, w tym także Grupy. Wejście w życie nowych regulacji prawnych może wiązać się między innymi z problemami interpretacyjnymi, niekonsekwentnym orzecznictwem sądów oraz niekorzystnymi interpretacjami przyjmowanymi przez organy administracji publicznej (w tym podatkowe).

Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w ramach prowadzonej działalności podlegają regulacjom prawnym obowiązującym w krajach, w których oferują swoje produkty oraz częściowo również regulacjom prawnym obowiązującym w krajach, z których kupują lub licencjonują wydawane przez siebie produkty lub rozwiązania wykorzystywane w procesie produkcji gier. Duża część zawartych z zagranicznymi partnerami umów zakupu, sprzedaży lub licencjonowania zawierana jest według jurysdykcji kraju wskazanego przez drugą stronę umowy. Sytuacja taka może rodzić ryzyko nieprawidłowej interpretacji przez spółki Grupy zapisów umów zawartych według obcej jurysdykcji. W celu zminimalizowania tego ryzyka przy zawieraniu najistotniejszych umów międzynarodowych spółki z Grupy korzystają z zagranicznych doradców prawnych specjalizujących się w danej tematyce.

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

Ryzyko związane z działaniami konkurentów

Na wyniki osiągane przez Grupę może mieć wpływ strategia obrona przez firmy konkurencyjne, ich pozycja finansowa oraz zdolność do pozyskiwania kapitału na korzystnych warunkach. Grupa może napotkać rywalizację ze strony firm konkurencyjnych w szczególności na etapie pozyskania praw do wydawania i dystrybucji gier, realizowanych kampanii marketingowych oraz wprowadzania produktów do kanałów dystrybucyjnych.

Grupa stara się minimalizować wspomniane ryzyko poprzez aktywną politykę wydawniczą oraz utrzymanie dobrych relacji z partnerami. Jednocześnie spółki Grupy starają się dywersyfikować zarówno źródła dostaw jak i kanały sprzedaży.

Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi w branży

Na świecie istnieje tendencja do konsolidacji spółek wydawniczych na rynku gier komputerowych oraz wideo. Procesy te mogą spowodować umocnienie pozycji rynkowej kilku silnych dostawców lub globalnych wydawców/dystrybutorów. Procesy konsolidacji mogą doprowadzić do utraty kluczowych dostawców na skutek zmiany partnera handlowego wymuszonej decyzjami spółki przejmującej lub ograniczenia ilości wydawców/dystrybutorów sprzedających produkty Spółki.

W celu przeciwdziałania utracie dostawców spółki Grupy starają się utrzymywać dobre relacje z dostawcami. Jednocześnie spółki Grupy starają się dywersyfikować zarówno źródła dostaw, jak i kanały sprzedaży.

Ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Niekorzystnie na przychody Grupy wpływa działalność osób nielegalnie rozpowszechniających produkty Grupy bezpośrednio lub za pośrednictwem internetu bez zgody ich producentów czy wydawców, łamiąc w ten sposób prawa autorskie. Spółki Grupy nie mają bezpośredniego wpływu na poziom nielegalnego rozpowszechniania produktów. W ramach dostępnych możliwości spółki Grupy starają się oferować klientowi ostatecznemu produkty w różnych przedziałach cenowych i atrakcyjnych edycjach wydawniczych, zachęcając klientów korzystną relacją ceny do jakości i oferowanego serwisu - zarówno na rynku krajowym, jak i w ramach działalności realizowanej przez GOG Ltd., a także w odniesieniu do własnych produktów oferowanych na rynku globalnym.

Ryzyko związane z rozwojem nowych technologii

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

Premiera najnowszej, ósmej generacji konsol miała miejsce na koniec 2013 roku, po około 8 latach od debiutu rynkowego konsol poprzedniej generacji. CD PROJEKT S.A. zapowiedział, że produkowane obecnie gry Wiedźmin 3 Dziki Gon oraz Cyberpunk 2077 przewidziane są zarówno na komputery PC, jak i konsole nowej generacji. Przynależność do grupy deweloperów produkujących gry na najnowsze konsole może być zarówno dużą szansą, jak i może wiązać się z potencjalnym ryzykiem wynikającym z nowej technologii oraz czasu niezbędnego do zbudowania pełnego potencjału komercyjnego nowej generacji konsol. Pierwsze wyniki sprzedaży konsol obecnej generacji są wyższe niż uzyskane w analogicznym okresie od premiery konsol poprzedniej generacji.

Spółki Grupy starają się monitorować zmiany technologii mogące mieć wpływ na prowadzoną działalność i na bieżąco adaptować strategię do pojawiających się zmian technologicznych.

X. Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji państwowej

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

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

1. 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 dominująca domaga się odszkodowania w związku z wydaniem przez Inspektora Kontroli Skarbowej z Urzędu Kontroli Skarbowej w Krakowie decyzji z dnia 27 grudnia 2001 roku określającej zobowiązania Spółki dominującej związane z podatkiem VAT, na łączną kwotę 16 367,4 tys. zł. Decyzja ta została utrzymana w mocy decyzją Izby Skarbowej w Krakowie z dnia 3 kwietnia 2002 roku oraz decyzją Urzędu Skarbowego z dnia 21 listopada 2002 roku w sprawie orzeczenia odpowiedzialności Spółki, jako osoby trzeciej (na zasadzie sukcesji uniwersalnej) za zaległości podatkowe poprzednika prawnego Spółki dominującej. 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 dominującej wyrok wstępny uznając roszczenia Optimus za zasadne, co do istoty. Wyrok ten odnosił się do zasadności roszczenia odszkodowawczego Spółki dominującej. 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. Na datę publikacji sprawozdania Sąd Okręgowy w Krakowie ponownie rozpoznaje tę sprawę. W dniu 19 listopada 2009 roku Sąd Okręgowy postanowił o powołaniu biegłego celem zbadania związku przyczynowego pomiędzy szkodą wyrządzoną Optimus, a wydaniem niezgodnych z prawem decyzji podatkowych oraz skutków majątkowych wydania wyżej wymienionych decyzji po stronie Optimus. Biegły wydał opinię w sprawie, doręczoną pełnomocnikowi Spółki dominującej w styczniu 2011 roku oraz opinię uzupełniającą, doręczoną pełnomocnikowi Spółki w dniu 21 października 2013 roku. Pełnomocnik złożył pisma procesowe z zastrzeżeniami do opinii biegłego. W sprawie przesłuchano wszystkich świadków, których przesłuchanie było wyznaczone.

Na dzień 10 marca 2014 roku została wyznaczona kolejna rozprawa. Rozprawa ta nie odbyła się, kolejny termin został wyznaczony z urzędu na dzień 11 czerwca 2014 roku.

Spór ten może mieć istotny wpływ na sytuację finansową lub rentowność CD PROJEKT S.A., jednakże skutkujący wyłącznie poprawą jej sytuacji finansowej w przypadku uzyskania wyroku zasądzającego.

2. 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. Rozprawa wyznaczona przez Sąd na dzień 2 czerwca 2010 roku nie odbyła się.

W połowie lutego 2011 roku złożone zostało pismo z prośbą o wyznaczenie terminu rozprawy. Spółka dominująca oczekuje na wyznaczenie kolejnego terminu. Sprawa pozostaje w związku ze sprawą o sygn. akt XVIII K 126/09 (opisaną poniżej).

3. Sprawa w przedmiocie stwierdzenia nadpłaty podatku od czynności cywilnoprawnych w związku z aportem

W dniu 12 kwietnia 2011 roku Spółka Optimus S.A. złożyła do Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Warszawie skargę w zakresie, błędnej zdaniem Spółki, interpretacji indywidualnej przepisów prawa podatkowego wydanej przez Dyrektora Izby Skarbowej w Warszawie w imieniu Ministra Finansów, w przedmiocie zwrotu na rzecz Spółki dominującej niesłusznie pobranego, w opinii Spółki, podatku od czynności cywilnoprawnych w związku z wkładami niepieniężnymi wniesionymi aportem do spółki CD Projekt Kiciński i Wspólnicy Sp. k., której następcą prawnym jest CD PROJEKT S.A. W wydanym w dniu 15 marca 2012 roku wyroku Sąd przychylił się do stanowiska Spółki, stwierdzając, iż podatek od czynności cywilnoprawnych pobrany w momencie zawiązywania Spółki CD Projekt Kiciński i Wspólnicy Sp. k. w wysokości 1 118 tys. zł pobrany został niesłusznie.

W dniu 4 lipca 2012 roku Spółka dominująca otrzymała odpis skargi kasacyjnej złożonej do Naczelnego Sądu Administracyjnego za pośrednictwem Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Warszawie przez Dyrektora Izby Skarbowej w Warszawie, który działa z upoważnienia Ministra Finansów, który to zaskarża w całości wyrok z dnia 15 marca 2012 roku. Spółka dominująca oczekuje na wyznaczenie terminu rozprawy sądowej przed Naczelnym Sądem Administracyjnym.

Jednocześnie na podstawie powyższego wyroku Spółka dominująca wystąpiła z wnioskiem do organu podatkowego o stwierdzenie nadpłaty. W dniu 03 lipca 2012 roku Spółka dominująca otrzymała negatywną decyzję, od której w dniu 17 lipca 2012 roku złożyła odwołanie. W dniu 6 listopada 2012 roku Spółka dominująca złożyła do Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Warszawie skargę na decyzję Dyrektora Izby Skarbowej w Warszawie, utrzymującą w mocy decyzję Naczelnika Drugiego Mazowieckiego Urzędu Skarbowego w sprawie odmowy stwierdzenia nadpłaty w podatku od czynności cywilnoprawnych. Wojewódzki Sąd Administracyjny na rozprawie w dniu 13 maja 2013 roku przychylił się do stanowiska Spółki dominującej, uchylając decyzję Dyrektora Izby Skarbowej w Warszawie, który po otrzymaniu uzasadnienia wyroku nie skorzystał z przysługującego mu prawa złożenia skargi kasacyjnej do Naczelnego Sądu Administracyjnego. W dniu 31 stycznia 2014 roku na mocy Decyzji Dyrektora Izby Skarbowej wydanej w dniu 24 stycznia 2014 roku, Spółka otrzymała nadpłatę podatku od czynności cywilnoprawnych wraz z odsetkami - łącznie 1 361,3 tys. zł.

4. Sprawa w przedmiocie stwierdzenia nadpłaty podatku od czynności cywilnoprawnych w związku z podwyższeniem kapitału zakładowego Spółki

W dniu 22 maja 2012 roku Spółka CD Projekt RED S.A. złożyła do Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Warszawie dwie skargi w przedmiocie zwrotu na rzecz Spółki dominującej niesłusznie pobranego, w opinii Spółki, podatku od czynności cywilnoprawnych w związku z podwyższeniem kapitału zakładowego Spółki dominującej. Skargi zostały złożone na dwie decyzje Dyrektora Izby Skarbowej w Warszawie z dnia 20 kwietnia 2012 roku utrzymujące w mocy decyzje z dnia 26 stycznia 2012 roku Naczelnika Drugiego Mazowieckiego Urzędu Skarbowego w Warszawie, odmawiające stwierdzenia nadpłaty w podatku od czynności cywilnoprawnych w kwocie 158,9 tys. zł oraz 113,2 tys. zł wraz z oprocentowaniem.

W dniu 14 lutego 2013 roku Wojewódzki Sąd Administracyjny na połączonej rozprawie sądowej, oddalił dwie skargi złożone przez Spółkę dominującą na decyzje Dyrektora Izby Skarbowej w Warszawie z dnia 20 kwietnia 2012 roku. Po otrzymaniu uzasadnienia obu wyroków wydanych przez Wojewódzki Sąd Administracyjny w Warszawie, Spółka w dniu 24 kwietnia 2013 roku złożyła w Naczelnym Sądzie Administracyjnym w Warszawie skargi kasacyjne i obecnie oczekuje na wyznaczenie terminu rozpraw.

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

Sprawa przeciwko Michałowi Lorencowi, Piotrowi Lewandowskiemu i Michałowi Dębskiemu

W dniu 27 kwietnia 2009 roku Prokuratura Okręgowa przestąpiła akt oskarżenia do Sądu Okręgowego w Warszawie przeciwko Michałowi Lorencowi, Piotrowi Lewandowskiemu oraz Michałowi Dębskiemu, oskarżonym o popełnienie przestępstwa z art. 296 § 1 k.k. i art. 296 § 3 k.k. i innych. Sprawa toczy się za sygn. akt XVIII K 126/09. Spółka dominująca działa w charakterze oskarżyciela posiłkowego. Do chwili publikacji sprawozdania odbyło się szereg rozpraw, przesłuchani zostali oskarżeni i większość świadków, a także częściowo biegły. Kolejny termin rozprawy wyznaczony został na dzień 31 marca 2014 roku.

W toczącym się postępowaniu Spółka dominująca zgłosiła wniosek o zobowiązanie oskarżonych do naprawienia szkody w łącznej kwocie 4 397 tys. zł. Ocena, czy szkoda taka została wyrządzona będzie przedmiotem kolejnej opinii biegłego, który zostanie wyznaczony prawdopodobnie po dniu 31 marca br.

■ Spory z wniosku lub z powództwa spółek zależnych Emitenta

1. Sprawa z powództwa cdp.pl Sp. z o.o. przeciwko Empik Sp. z o.o.

Sprawa o zapłatę kwoty 9 049 tys. zł (wraz z ustawowymi odsetkami od dnia 14 grudnia 2013 roku do dnia zapłaty) tytułem zwrotu przez Empik Sp. z o.o. korzyści uzyskanych w wyniku popełnionego czynu nieuczciwej konkurencji określonego w art. 15 ust. 1 pkt. 4 ustawy o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji, polegającego na pobieraniu innych niż marża handlowa opłat z tytułu dopuszczenia towarów do sprzedaży. Pozew w sprawie złożony został w dniu 16 grudnia 2013 roku do Sądu Okręgowego w Warszawie, w wyniku czego w dniu 31 stycznia 2014 roku wydany został nakaz zapłaty w postępowaniu upominawczym przeciwko Empik Sp. z o.o. Na dzień przekazania sprawozdania strona powodowa oczekuje na dostarczenie odpisu sprzeciwu od wydanego nakazu zapłaty, złożonego przez Empik Sp. z o.o. w dniu 28 lutego 2014 roku.

2. Sprawa z powództwa cdp.pl Sp. z o. o. przeciwko Empik Sp. z o.o.

Sprawa o zapłatę kwoty 1 356 tys. zł (wraz z ustawowymi odsetkami) za towar dostarczony w ramach łączącej cdp.pl Sp. z o.o. i Empik Sp. z o.o. umowy o współpracę. Pozew złożono w dniu 17 grudnia 2013 roku w Sądzie Okręgowym w Warszawie. Na dzień przekazania sprawozdania spółka zależna od Emitenta oczekuje na wyznaczenie terminu rozprawy.

XI. Informacja o badaniu sprawozdań finansowych

Wyboru rekomendowanej przez Zarząd Spółki firmy PKF Audyt Sp. z o.o. (obecnie PKF Consult Sp. z o.o.) na audytora dokonującego przeglądu półrocznego oraz badającego roczne sprawozdania finansowe Spółki i jej Grupy Kapitałowej za 2013 rok dokonała Rada Nadzorcza Spółki w dniu 17 maja 2013 roku. Umowa została podpisana w dniu 16 lipca 2013 roku.

Sprawozdanie finansowe GOG Ltd. było badane przez firmę MGI Gregoriou & CO Ltd.

Sprawozdanie finansowe cdp.pl sp. z o.o. było badane przez firmę PKF Consult Sp z o. o.

Szczegółowa informacja o wynagrodzeniu podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych Spółki za rok obrotowy 2013 zamieszczona została w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2013 roku w notce nr 60 Informacje o transakcjach z podmiotami dokonującymi badania sprawozdań finansowych.

Podpisy do Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Warszawa, dnia 18 marca 2014 roku

Adam Kiciński
Prezes Zarządu

Marcin Iwiński
Członek Zarządu

Piotr Nielubowicz
Członek Zarządu

Adam Badowski
Członek Zarządu

Michał Nowakowski
Członek Zarządu

