



CD PROJEKT

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI CD PROJEKT S.A.
ZA ROK 2012**

1

Informacje ogólne

I. Kluczowe czynniki mające wpływ na wyniki Spółki i istotne zdarzenia w roku 2012 i do dnia publikacji sprawozdania

1. W dniu 17 kwietnia 2012 roku światową premierę miała gra Wiedźmin 2: Zabójcy Królów Edycja Rozszerzona na konsole Xbox 360 oraz na komputery PC. Premiera ta miała bezpośredni wpływ na wyniki 2012 roku CD PROJEKT S.A.
2. Premiera Wiedźmina 2 na konsole Xbox 360 była debiutem zarówno rynkowym, jak i technologicznym Spółki na platformie konsolowej, co stanowi istotny etap rozwoju stworzonego w Spółce silnika REDengine będącego w założeniach podstawą przyszłych wieloplatformowych produkcji Spółki.
3. Sprzedaż Edycji Rozszerzonej Wiedźmina 2 na konsole Xbox 360 od daty premiery do końca roku 2012 wyniosła 667 tys. sztuk. W trakcie całego roku 2012 sprzedano również 546 tys. sztuk Wiedźmina 2 na komputery PC oraz Mac a także 375 tys. sztuk pierwszej części gry. Łącznie w 2012 roku sprzedano 1 587 tys. sztuk gier o Wiedźmine.
4. W ocenie Zarządu premiera Wiedźmina 2: Zabójcy Królów Edycja Rozszerzona odniosła sukces zarówno komercyjny, jak i wizerunkowy, uzyskując bardzo dobre oceny prasy branżowej i ogólnej, a także graczy, którzy docenili ponadprzeciętną jakość produkcji Spółki, czego zwieńczeniem było 6 nagród przyznanych podczas największych europejskich targów gier komputerowych gamescom 2012 w Kolonii w tym najważniejsza - Europejska Gra Roku.
5. W dniu 5 kwietnia 2012 roku wydana została w cyfrowej dystrybucji pierwsza część gry Wiedźmin na komputery Apple z systemem Mac OS X. Produkt w wersji dwusystemowej PC/Mac jest sukcesywnie wprowadzany do klasycznej dystrybucji w kolejnych krajach.
6. W dniu 18 października 2012 roku również Wiedźmin 2 zadebiutował na komputerach Apple - początkowo dystrybuowany był na platformie GOG.com oraz Steam, a od 13 grudnia 2012 roku także na App Store.
7. W dniu 30 maja 2012 roku Spółka ogłosiła, zgodnie z celami założonymi w „Strategii Grupy Kapitałowej CD Projekt RED na lata 2012-2015”, z listopada 2011 roku, że drugi zespół deweloperski pracuje nad nowym projektem opartym na kultowym systemie pen & paper RPG Mike’a Pondsmitha - Cyberpunk®. Nowy, multiplatformowy tytuł CD PROJEKT, będzie nieliniową grą RPG z akcją umiejscowioną w mrocznym, futurystycznym świecie. System, na którym oparta jest gra został przetłumaczony na 9 języków i jest sprzedawany nieprzerwanie od 1988 roku, a liczba graczy jest szacowana na ponad 5 mln osób na całym świecie. Produkcja realizowana jest na podstawie praw nabytych bezpośrednio od twórcy systemu współpracującego ze Spółką w tym procesie.
8. W marcu 2012 roku CD PROJEKT S.A. otrzymał od podmiotu zależnego GOG Ltd. dywidendę w wysokości równowartości 1 mln EUR.
9. Przychody ze sprzedaży CD PROJEKT S.A. w 2012 roku wyniosły 51 388 tys. zł.
10. Zysk netto CD PROJEKT S.A. w 2012 roku wyniósł 23 870 tys. zł.
11. Wartość zadłużenia Spółki z tytułu kredytów i pożyczek w stosunku do podmiotów zewnętrznych na przestrzeni roku 2012 uległa zmniejszeniu o 7 497 tys. zł (czyli o 85%) w stosunku do stanu na dzień 31 grudnia 2011 roku i wyniosła 1 301 tys. zł na dzień 31 grudnia 2012 roku.
12. Na koniec grudnia 2012 roku Spółka posiadała środki pieniężne i ich ekwiwalenty w wysokości 12 175 tys. zł oraz pozostałe aktywa finansowe o wartości 855 tys. zł, na które składają się zakupione w celu ulokowania bieżących nadwyżek finansowych jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO Skarbowy FIO.
13. 11 stycznia 2013 roku zadebiutował pierwszy materiał promujący grę Cyberpunk 2077. Stworzony we współpracy ze studio Platige Image film zebrał w ciągu zaledwie pierwszego tygodnia ponad 7 mln odsłon. Za największą liczbę odsłon odpowiadali internauci z USA (31,52 proc.), na Polskę przypadło 5,75 proc. widzów. Do daty publikacji sprawozdania film obejrzało ponad 8 mln osób, co jest wynikiem kilkukrotnie lepszym od wyników osiągniętych w przypadku materiałów promocyjnych do wcześniejszych produktów Studia.
14. Ogłoszony 5 lutego 2013 roku drugi tytuł CD PROJEKT S.A. - Wiedźmin 3: Dziki Gon ukaże się w 2014 roku i będzie dostępny na wszystkie zaawansowane platformy sprzętowe istniejące w momencie jego premiery.
15. 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, docierający do

blisko 34 mln czytelników, poświęcił mu zarówno frontową, jak i tylną okładkę oraz czternaście stron materiału, a samą grę określił jako „obowiązkową pozycję następnej generacji RPG”.

16. W dniu 21 lutego 2013 roku CD PROJEKT S.A. potwierdził, że Wiedźmin 3:Dziki Gon zostanie wydany również na konsolę nowej generacji Sony PlayStation 4.
17. CD PROJEKT w lutym 2013 roku ogłosił, że w ciągu pięciu lat od debiutu serii o Wiedźminie, obie jej części sprzedały się na całym świecie w ponad 5 mln egzemplarzy.
18. W dniu 21 marca 2013 roku Zarząd przyjął założenia uaktualnionej strategii działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na najbliższe lata.

II. Opis działalności gospodarczej

■ Informacje ogólne o prowadzonej działalności gospodarczej w roku obrotowym 2012

Produkcja gier komputerowych realizowana bezpośrednio przez CD PROJEKT S.A. polega na tworzeniu gier wideo oraz sprzedaży licencji na ich dystrybucję. Działalność ta 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.

Łącznie obie części Wiedźmina uzyskały ponad 200 nagród na całym świecie, a całkowita sprzedaż gier z serii przekroczyła 5 milionów egzemplarzy.

Obecnie w Spółce prowadzone są równoległe prace nad dwoma najwyższej klasy grami RPG: Wiedźmin 3: Dziki Gon (The Witcher: Wild Hunt) oraz Cyberpunk 2077. Każda z gier ukaże się równocześnie na komputery PC oraz na najbardziej zaawansowane platformy sprzętowe dostępne w momencie rynkowej premiery gier.

Zgodnie z ogłoszoną w listopadzie 2011 roku „Strategią Grupy Kapitałowej CD Projekt Red na lata 2012 - 2015”. CD PROJEKT S.A. planuje sprzedać co najmniej 10 mln gier własnej produkcji do końca roku 2015.

Poza produkcją gier CD PROJEKT S.A. będąc 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.

■ Kluczowe wydarzenia 2012 roku

Najważniejszym wydarzeniem 2012 roku w segmencie produkcji gier była światowa premiera gry Wiedźmin 2: Zabójcy Królów Edycja Rozszerzona na konsole Xbox 360 oraz na komputery PC, która miała miejsce 17 kwietnia 2012 roku. Jeszcze przed swoją premierą tytuł trafił na czołowe miejsca listy bestsellerów sklepu Amazon zarówno w Stanach Zjednoczonych, jak i Wielkiej Brytanii. W samych Stanach Zjednoczonych tylko w przedsprzedaży gracze zakupili ponad 60 tysięcy egzemplarzy gry. Ekskluzywne wydanie gry, nazwane Mroczną Edycją wyprzedziło się w przedsprzedaży zarówno w Europie Zachodniej, jak i Stanach Zjednoczonych jeszcze przed premierą. Sprzedaż Edycji Rozszerzonej Wiedźmina 2 na konsole Xbox 360 od premiery do końca roku 2012 wyniosła ponad 667 tys. sztuk.

Konsolowy debiut CD PROJEKT S.A. został bardzo entuzjastycznie przyjęty zarówno przez graczy, jak i media branżowe, a gra po raz kolejny zdobyła wiele nagród i wyróżnień zarówno w krajowej, jak i międzynarodowej prasie. Wiedźmin ponownie znalazł się na okładkach gazet branżowych w wielu krajach świata.

Premierze gry towarzyszyły między innymi poniższe relacje kluczowych międzynarodowych mediów:

- „...złożona polityczna intryga i moralne wybory, które mają znaczenie czynią z Wiedźmina grę, w którą musisz zagrać”, Gamespot;
- „CD Projekt RED przeniósł wybory narracyjne na zupełnie nowy poziom”, Gamecritics;
- „Tutaj nie ma trzymania za rękę, a biorąc pod uwagę jak dobra była wersja PC, to Xboxowi 360 trzeba właśnie takiego niewybaczonego RPG-a”, IGN.

Wraz z premierą wersji konsolowej swoją repremierę w ulepszonej i rozszerzonej edycji miała również wydana wcześniej druga część Wiedźmina na komputery PC.

Ponadto, w kwietniu 2012 roku została wydana w cyfrowej dystrybucji pierwsza część gry Wiedźmin, tym razem na komputery Apple. Po sukcesie wersji cyfrowej, w lipcu 2012 roku rozpoczęto sprzedaż wersji pudełkowej tytułu w wybranych krajach, m.in. Polsce, Francji, Szwecji, Norwegii, Finlandii, Danii, Włoszech, a także Australii. Od drugiej połowy sierpnia gra w tej wersji dostępna jest również na największym europejskim rynku, w Niemczech. Sprzedaż jest kontynuowana, a wersja pudełkowa wprowadzana będzie do dystrybucji w kolejnych krajach. Co istotne, na mocy porozumienia z Atari, od początku 2012 roku CD PROJEKT odzyskał pełne prawa

do pierwszej części Wiedźmina. Oznacza to, że po odjęciu marży sprzedawców, wszelkie środki uzyskane ze sprzedaży tytułu trafiają bezpośrednio do CD PROJEKT.

W okresie premiery Edycji Rozszerzonej Wiedźmina 2 Spółka wydała również interaktywny komiks z akcją osadzoną w uniwersum Wiedźmina na platformy iOS, do pobrania za darmo poprzez App Store. Udostępnienie fanom marki Wiedźmin komiksu na urządzenia iPhone i iPad było fragmentem kampanii promocyjnej gry oraz debiutem Spółki na App Store - platformie dystrybucji oprogramowania Apple.

23 sierpnia 2012 roku Wiedźmin 2 Edycja Rozszerzona na konsole Xbox 360 zadebiutowała w Japonii. Wejście tytułu na ten najstarszy i najważniejszy azjatycki rynek poprzedziły bardzo przychylne recenzje. Dziennikarze największego i najbardziej prestiżowego japońskiego tygodnika o grach - Famitsu (o nakładzie 0,5 mln egzemplarzy tygodniowo) przyznali tytułowi stworzonemu przez CD PROJEKT oznaczenie Platinum Award. Podobne wyróżnienie uzyskało niewiele zachodnich produkcji.

Druga część Wiedźmina w wersji na komputery Apple, dostępna w cyfrowej dystrybucji zadebiutowała 18 października 2012 roku, a od 13 grudnia 2012 roku dostępna jest również na App Store.

Szczególnym potwierdzeniem sukcesu gry Wiedźmin 2: Zabójcy Królów było ogłoszenie w Kolonii, przed największymi branżowymi europejskimi targami gamescom 2012, zwycięzców prestiżowego konkursu European Games Award, koncentrującego się na wybitnych osiągnięciach europejskiego przemysłu gier. Wiedźmina 2 i CD PROJEKT nominowano w sumie w 9 prestiżowych kategoriach: Best European Game, Best European Console Game, Best European Special Edition, Best European Gameworld, Best European Design, Best European Art Direction, Best European Character Design, Best European Action Game, Best European Community. Gra uzyskała największą ilość nagród wygrywając w 6 kategoriach, w tym w najważniejszej kategorii Best European Game. Lista wszystkich sześciu nagród przedstawia się następująco:

- Best European Game (Najlepsza Europejska Gra);
- Best European Special Edition (Najlepsza Europejska Edycja specjalna);
- Best European Game Design (Najlepszy Europejski Projekt Gry);
- Best European Character Design (Najlepszy Europejski Projekt Postaci);
- Best European Art Direction (Najlepsze Europejskie Kierownictwo Artystyczne);
- Best European Gameworld (Najlepszy Europejski Świat Gry).

CD PROJEKT był obecny podczas wspomnianych powyżej największych europejskich targów poświęconych grom komputerowym gamescom, które odbyły się w dniach 15-19 sierpnia 2012 roku w Kolonii. Spółka podczas targów zaprezentowała tzw. toolset - REDkit, czyli narzędzie do tworzenia nowych lokacji i przygód osadzonych w świecie Wiedźmina 2. Będzie ono dostępne za darmo dla społeczności modderskich (grup hobbistycznie tworzących nową lub modyfikującą istniejącą zawartość gier) z całego świata i umożliwi im m.in. tworzenie nowych światów, kształtowanie ich terenu, otoczenia, a także cyklu dnia i nocy w sposób umożliwiający umieszczenie nowej rozgrywki w uniwersum Wiedźmina 2. Narzędzie i jego możliwości były demonstrowane dziennikarzom i przedstawicielom branży w biznesowej części targów. Według danych Spółki, w ciągu trzech dni prezentację obejrzało blisko 300 dziennikarzy branżowych z całego świata. Udostępnianie dodatkowych materiałów do gry aktywizuje środowisko graczy i pozwala na dalsze animowanie zainteresowania grą.

Dodatkowo na ogólnodostępnej części targów Spółka prezentowała się na dedykowanym stanowisku rekrutacyjnym. CD PROJEKT zachęcał wszystkich utalentowanych i doświadczonych ludzi do podjęcia pracy w Polsce. Na specjalnie zorganizowanych w tym celu otwartych prezentacjach pochodzący z różnych krajów twórcy gier z CD PROJEKT przedstawiali międzynarodowemu audytorium zalety życia i pracy w Warszawie.

W lipcu 2012 roku studio CD Projekt RED zostało zaliczone do grona 30 najlepszych deweloperów ostatniego roku przez redakcję Gamasutra, jednego z najbardziej cenionych portali dotyczących wszystkich aspektów dewelopmentu gier i jej papierowego odpowiednika - Game Developera. Do zestawienia trafiły zarówno największe studia deweloperskie świata, jak i mali, niezależni producenci. Głównym kryterium doboru była szeroko rozumiana innowacyjność projektów. Zespół redakcyjny docenił unikalny w branży i maksymalnie przyjazny graczom model biznesowy opisując studio CD Projekt RED w uzasadnieniu nagrody słowami: „Tworzy gry, które czynią ludzi szczęśliwymi, a gdy coś w grze czyni ludzi nieszczęśliwymi, naprawia to aby ludzie byli ponownie szczęśliwi...” (Make games that make people happy, and when something about that game makes people unhappy, fix it so that the people are happy again...).

Wiedźmin 2 w wersji na konsole Xbox 360 został uznany za najlepszą grę RPG 2012 roku, przez czytelników IGN, największego światowego wortalu zajmującego się tematyką gier wideo. Z kolei jego wersja na komputery Apple została uznana za jedną z dziesięciu najlepszych gier roku na komputery Apple przez amerykański magazyn „MacLife”.

Łącznie do daty publikacji niniejszego sprawozdania gra Wiedźmin 2: Zabójcy Królów uzyskała około 100 nagród na całym świecie.

Kolejnym bardzo ważnym wydarzeniem 2012 roku było ogłoszenie w dniu 30 maja 2012 roku nowego projektu klasy AAA opartego na kultowym systemie pen & paper RPG Cyberpunk® Mike'a Pondsmitha. Powstająca gra, tworzona jest przez nowy zespół, którego trzon stanowią developerzy z doświadczeniem zdobytym przy produkcji gier z serii Wiedźmin.

Mike Pondsmith, który wspiera studio przy tworzeniu nowej gry, to najwyższej klasy projektant gier RPG. Stworzony przez Pondsmitha system Cyberpunk® został przetłumaczony na 9 języków i sprzedaje się nieprzerwanie od 1988 roku, a liczba graczy szacowana jest na ponad 5 mln osób na całym świecie. Ogłoszenie przez CD PROJEKT rozpoczęcia nowego projektu spotkało się z olbrzymim zainteresowaniem ze strony mediów i graczy na całym świecie. W październiku 2012 roku Spółka ujawniła, że akcja nowej gry będzie umiejscowiona w 2077 roku i osadzona w mrocznym świecie, pełnym futurystycznych broni, gadżetów oraz bio-implantów, a tytuł nowej produkcji to Cyberpunk 2077. 11 stycznia 2013 roku zadebiutował pierwszy materiał promujący 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 proc.), na Polskę przypadło 5,75 proc. widzów. Do dnia publikacji niniejszego sprawozdania materiał ten obejrzało ponad 8 mln osób, co jest wynikiem kilkukrotnie lepszym od wyników osiągniętych w przypadku materiałów promocyjnych do wcześniejszych produktów Studia.

W dniu 5 lutego 2013 roku, Spółka ogłosiła zapowiedzianą na 2014 rok trzecią część Wiedźmina, o podtytule Dzikie Gon (Wild Hunt). Oparty o autorską technologię REDengine3 Wiedźmin 3 ma trafić równocześnie na wszystkie najbardziej zaawansowane platformy sprzętowe, 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 pojawią 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.

Do daty publikacji niniejszego sprawozdania zapowiedziany na przyszły rok Wiedźmin 3: Dzikie Gon umieszczony został już na 6 okładkach największych magazynów poświęconych grom wideo. Były to: Game Informer (USA), PC Games (Niemcy), PC Gamer (Wielka Brytania), CD Action (Polska), Canard PC (Francja), PC Guru (Węgry). Kolejne okładki w przygotowaniu.

III. Informacja o podstawowych produktach i usługach Spółki w roku 2012

Podstawowym źródłem przychodów realizowanych w ramach produkcji gier komputerowych w roku 2012 były tantiemy licencyjne uzyskiwane z tytułu sprzedaży gry Wiedźmin 2: Zabójcy Królów na konsole Xbox 360, komputery PC, oraz komputery Apple. Ponadto kontynuowana była sprzedaż wydanej w roku 2007 pierwszej części Wiedźmina, wciąż cieszącej się zainteresowaniem graczy.

Z szacunków Spółki wynika, że do połowy lutego 2013 roku w skali całego świata sprzedano około 5 mln szt. gier z serii o Wiedźminie.

W dniu 5 kwietnia 2012 roku wydana została pierwsza część gry Wiedźmin na komputery Apple. Obecnie dystrybucja gry realizowana jest zarówno za pomocą fizycznej dystrybucji, jak i kanałami cyfrowymi za pośrednictwem platformy Steam i GOG.com.

W dniu 17 kwietnia 2012 roku wydana została adaptacja gry Wiedźmin 2: Zabójcy Królów na konsole Xbox 360. Równolegle wydana została również Edycja Rozszerzona gry Wiedźmin 2: Zabójcy Królów na komputery PC. Wersja gry na komputery Apple zadebiutowała 18 października, a od 13 grudnia dostępna jest również na prestiżowym App Store.

W ramach prowadzonych prac produkcyjnych w studio równolegle tworzona jest własna technologia obsługująca grę (tzw. silnik), która 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 oraz
- 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-bitowa dokładnością zapewniając najwyższej jakości obraz i bardziej realistyczne i precyzyjne oświetlenie oraz szeroki zbiór efektów postprodukcyjnych. REDengine 3 będzie obsługiwał wszystkie silne platformy sprzętowe, w tym ogłoszoną pod koniec lutego 2013 roku konsolę nowej generacji Sony PlayStation 4.

CD PROJEKT S.A. uzyskuje również przychody z wynajmu nieruchomości biurowo-magazynowej położonej w Nowym Sączu przy ul. Nawojowskiej 118, a także jako spółka holdingowa Grupy CD PROJEKT świadczy szereg usług podmiotom zależnym.

IV. Rynki zbytu, odbiorcy i dostawcy CD PROJEKT S.A.

Struktura geograficzna przychodów ze sprzedaży Spółki w roku 2012 przedstawiała się następująco:

w tys. zł	01.01.2012 - 31.12.2012		01.01.2011 - 31.12.2011	
	w PLN	w %	w PLN	w %
Kraj	5 440	10,6%	10 183	19,1%
Eksport, w tym:	45 948	89,4%	43 100	80,9%
USA	33 357	64,8%	24 812	46,6%
Unia Europejska	10 788	21,0%	17 781	33,4%
Terytorium byłego ZSRR	949	1,9%	228	0,4%
Azja	821	1,6%	-	-
Pozostałe	33	0,1%	279	0,5%
Razem	51 388	100,0%	53 282	100,0%

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.).

Największymi odbiorcami Spółki były firmy:

Warner Bros. Home Entertainment, z którą Spółka wygenerowała w roku 2012 przychody przekraczające 10% przychodów ze sprzedaży ogółem. Sprzedaż do Warner Bros. Home Entertainment wyniosła 17 034 tys. zł co stanowiło 33,1% łącznych przychodów ze sprzedaży. Warner Bros. Home Entertainment nie jest spółką powiązaną z CD PROJEKT S.A.

VALVE Corporation, z którą Spółka wygenerowała w roku 2012 przychody przekraczające 10% przychodów ze sprzedaży ogółem. Sprzedaż do VALVE Corporation wyniosła 16 309 tys. zł co stanowiło 31,7% łącznych przychodów ze sprzedaży. VALVE Corporation nie jest spółką powiązaną z CD PROJEKT S.A.

Namco Bandai Partners SAS, z którą Spółka wygenerowała w roku 2012 przychody przekraczające 10% przychodów ze sprzedaży ogółem. Sprzedaż do Namco Bandai Partners SAS wyniosła 8 476 tys. zł co stanowiło 16,5% łącznych przychodów ze sprzedaży. Namco Bandai Partners SAS nie jest spółką powiązaną z CD PROJEKT S.A.

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

V. Informacja o zawartych w 2012 roku oraz do daty publikacji sprawozdania umowach znaczących dla działalności Spółki (z wyłączeniem umów kredytowych i pożyczek)

Raport Bieżący 10/2012

W dniu 19 kwietnia 2012 roku podpisany został aneks do porozumienia z Atari Inc. z siedzibą w Los Angeles, USA, regulującego uzgodnione warunki wygaśnięcia praw Atari w zakresie wydawania i dystrybucji gier Spółki. Na mocy zawartego aneksu, przedłużony został okres, w którym Atari uprawnione było do prowadzenia sprzedaży posiadanych egzemplarzy gry Wiedźmin 2: Zabójcy Królów w wersji na komputery PC. W obszarze, na którym Atari posiadała prawa do dystrybucji Gry, sprzedaż wyprodukowanych do dnia 31 grudnia 2011 roku egzemplarzy gry prowadzona mogła być przez Atari do dnia 31 sierpnia 2012 roku.

Raport Bieżący 14/2012

W dniu 7 maja 2012 roku Zarząd Spółki otrzymał postanowienie Sądu Rejonowego dla m. st. Warszawy, Wydział XI Gospodarczy - Rejestru Zastawów z dnia 25 kwietnia 2012 roku w przedmiocie wpisu do rejestru zastawu na prawie ochronnym do znaku towarowego The Witcher, ustanowionego na podstawie umowy zastawu z dnia 18 kwietnia 2012 roku, o zawarciu której Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 9/2012 z dnia 18 kwietnia 2012 roku.

Zastaw ustanowiony został na rzecz BRE Bank S.A. w celu zabezpieczenia zobowiązań Spółki z tytułu zawartej z bankiem umowy kredytowej w kwocie nie przekraczającej 20 000 tys. zł, do najwyższej kwoty zabezpieczenia w wysokości 30 000 tys. zł.

Wartość księgowa znaku towarowego objętego zastawem wynosiła na dzień 31 grudnia 2012 roku 15 104 tys. zł.

Raport Bieżący 36/2012

Dnia 31 grudnia 2012 roku, zawarta została pomiędzy CD PROJEKT S.A. a spółką od niego zależną - CDP.pl Sp. z o.o., umowa sprzedaży praw własności do znaku towarowego CD PROJEKT.

Na podstawie zawartej umowy, z dniem jej podpisania, Spółka nabyła pięćdziesięcioprocentowy udział w prawie do znaku za cenę sprzedaży wynoszącą 9 181,5 tys. zł powiększoną o należny podatek VAT. Powyższa kwota zapłacona zostanie na podstawie wystawionej przez CDP.pl faktury VAT, w terminie do 90 dni od podpisania umowy. Jednocześnie, zgodnie z postanowieniami zawartej umowy, pozostała część praw do znaku przeniesiona zostanie na Spółkę pod warunkiem zawieszającym dokonania, nie później niż do dnia 31 grudnia 2014 roku, płatności drugiej transzy wynagrodzenia, w wysokości 9 181,5 tys. zł powiększonej o należny podatek VAT. Do tego czasu oba podmioty mogą w równym zakresie korzystać z praw do znaku.

Będący przedmiotem nabycia znak towarowy CD PROJEKT, jest marką w całości wykreowaną w ramach dotychczasowej działalności Grupy Kapitałowej Emitenta, odpowiadającą historycznie najbardziej ugruntowanemu przedmiotowi działalności Grupy. Znak podlega ochronie prawnej na podstawie zastrzeżeń zarówno znaku słownego, jak i słowno-graficznej formy logotypu. Zgodnie z przeprowadzoną niezależną wyceną - szacunkowa wartość znaku towarowego będącego przedmiotem nabycia, określona została na kwotę 18 363 tys. zł.

Przeniesienie praw do znaku w ramach Grupy Kapitałowej, związane jest z faktem przyjęcia przez Spółkę dominującą Grupy Kapitałowej nowego brzemienia firmy - CD PROJEKT S.A., przy jednoczesnej zmianie modelu biznesowego działalności spółki zależnej, połączonej ze zmianą wizerunkową obejmującą zmianę firmy spółki zależnej na CDP.pl Sp. z o.o. Nabycie całości praw do znaku towarowego nastąpi po cenie zgodnej z przeprowadzoną wyceną, a utrzymanie dalszego aktywnego istnienia marki CD PROJEKT prowadzić będzie do dodatkowego zwiększenia jej wartości wraz z rozwojem Grupy Kapitałowej Emitenta i wydaniem kolejnych planowanych dużych produkcji Spółki.

VI. Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju

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 S.A. pierwszy raz zastosował swój silnik tworząc grę Wiedźmin 2 w wersji na komputery PC. Zyskała ona 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. Zamknięta 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 będzie obsługiwał wszystkie silne platformy sprzętowe, w tym ogłoszoną pod koniec lutego konsolę nowej generacji PlayStation 4.

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.

2

Opis sytuacji finansowej
CD PROJEKT S.A.

I. Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno - finansowych ujawnionych w sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy 2012

■ Sprawozdanie z sytuacji finansowej

w tys. zł	Nota	31.12.2012	31.12.2011	01.01.2011
AKTYWA TRWAŁE	-	99 938	89 248	94 266
<i>Rzeczowe aktywa trwałe</i>	12	8 829	7 808	6 501
<i>Wartości niematerialne</i>	13	65 101	55 022	8
<i>Inwestycje w jednostkach podporządkowanych</i>	15	25 620	25 620	87 613
<i>Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego</i>	6	166	557	5
<i>Pozostałe aktywa trwałe</i>	16	222	241	139
AKTYWA OBROTOWE	-	56 594	41 946	11 761
<i>Zapasy</i>	20	26 361	22 800	298
<i>Należności handlowe</i>	22	13 386	9 360	477
<i>Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego</i>	-	-	1 570	3
<i>Pozostałe należności</i>	23	3 537	1 674	287
<i>Pozostałe aktywa finansowe</i>	19,38	855	4 229	-
<i>Rozliczenia międzyokresowe</i>	24	280	290	102
<i>Środki pieniężne i ich ekwiwalenty</i>	25	12 175	2 023	10 594
AKTYWA RAZEM	-	156 532	131 194	106 027

w tys. zł	Nota	31.12.2012	31.12.2011	01.01.2011
KAPITAŁ WŁASNY	-	135 208	110 787	80 059
<i>Kapitał zakładowy</i>	26	94 950	94 950	82 837
<i>Kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej</i>	27	110 936	110 936	101 321
<i>Pozostałe kapitały</i>	29	551	-	-
<i>Niepodzielony wynik finansowy</i>	30	(95 099)	(115 783)	(104 099)
<i>Wynik finansowy bieżącego okresu</i>	-	23 870	20 684	-
ZOBOWIĄZANIA DŁGOTERMINOWE	-	5 486	3 849	2 252
<i>Kredyty i pożyczki</i>	31	-	-	2 200
<i>Pozostałe zobowiązania finansowe</i>	32,38	139	67	-
<i>Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego</i>	6	5 119	3 586	5
<i>Rozliczenia międzyokresowe przychodów</i>	39	204	175	30
<i>Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne</i>	40	18	12	12
<i>Pozostałe rezerwy</i>	41	6	9	5
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	-	15 838	16 558	23 716
<i>Kredyty i pożyczki</i>	31	1 301	8 798	16 796
<i>Pozostałe zobowiązania finansowe</i>	32,38	157	91	12
<i>Zobowiązania handlowe</i>	34	12 434	2 297	983
<i>Pozostałe zobowiązania</i>	35	1 614	5 217	5 518
<i>Rozliczenia międzyokresowe przychodów</i>	39	111	49	6
<i>Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne</i>	40	81	41	-
<i>Pozostałe rezerwy</i>	41	140	65	401
PASYWA RAZEM	-	156 532	131 194	106 027

Główną pozycją Rzeczowych aktywów trwałych są budynki budowlne w o łącznej wartości 6 591 tys. zł w tym nieruchomości biurowo-magazynowa znajdująca się w Nowym Sączu przy ulicy Nawojowskiej 118.

Największą pozycję ujętą w Wartościach niematerialnych na dzień 31 grudnia 2012 roku stanowi Wartość firmy będąca nadwyżką 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. Wykazana w sprawozdaniu Wartość firmy wynosi 39 147 tys. zł.

Drugą istotną kategorią ujawnioną w ramach wartości niematerialnych jest wartość znaków towarowych w tym wartości znaku towarowego The Witcher w kwocie 15 104 tys. zł oraz wartość pięćdziesięcioprocentowego współudziału w prawie do marki korporacyjnej CD PROJEKT kupionego w grudniu 2012 roku za cenę wynoszącą 9 181,5 tys. zł od podmiotu zależnego CDP.pl Sp. z o.o. Ponadto na pozycję Wartości niematerialne składają się między innymi posiadane licencje oraz oprogramowanie komputerowe.

Na wartość Inwestycji w jednostkach podporządkowanych składa się wartość bilansowa podmiotów zależnych to jest: CDP.pl Sp. z o.o., GOG Ltd, GOG Poland Sp. z o.o.

Na wykazaną w sprawozdaniu wartość Zapasów na koniec roku 2012 składają się między innymi półprodukty i produkcja w toku powstająca w procesie produkcji gier oraz produkty gotowe.

Należności handlowe w łącznej wartości 13 386 tys. zł wynikają głównie z otrzymanych raportów licencyjnych za okres czwartego kwartału 2012 roku, które były istotnie wyższe niż w analogicznym okresie roku poprzedzającego

Największą pozycję Pozostałych należności stanowią należności z tytułu podatków (z wyjątkiem podatku dochodowego od osób prawnych) w kwocie 2 688 tys. zł oraz zaliczki na dostawy w łącznej wartości 679 tys. zł.

Pozycja pozostałe aktywa finansowe odpowiada wartości jednostek uczestnictwa PKO TFI nabytych w celu ulokowania krótkoterminowych nadwyżek gotówkowych. Zmniejszenie wartości tych aktywów wynika ze sprzedaży części jednostek na przestrzeni 2012 roku.

Największy wzrost wśród wszystkich składników majątku Spółki CD PROJEKT odnotowano w pozycji środki pieniężne i ekwiwalenty. Wzrost ten na dzień 31 grudnia 2012 roku wyniósł 10 152 tys. zł to jest 502% w stosunku do stanu na dzień 31 grudnia 2011 roku. Stan środków pieniężnych Spółki na koniec roku 2012 wyniósł 12 175 tys. zł. Wzrostowi posiadanych przez Spółkę środków pieniężnych towarzyszyła jednocześnie istotna redukcja zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek o wartość 7 497 tys. zł.

Na przestrzeni roku 2012 łączna wartość Aktywów trwałych uległa zwiększeniu o 10 690 tys. zł, to jest o 12%. W tym samym okresie przyrost Aktywów obrotowych wyniósł 14 648 tys. zł, to jest o 35%. Przyrost aktywów obrotowych wynika głównie ze wzrostu stanu środków pieniężnych oraz należności handlowych w związku ze sprzedażą produktów spółki w czwartym kwartale 2012 roku która była wyższa niż w porównywalnym okresie roku poprzedniego.

Na koniec roku 2012 Aktywa trwałe stanowiły 64% a Aktywa obrotowe 36% Aktywów ogółem.

W pasywach CD PROJEKT S.A. kapitały własne stanowiły 86%, natomiast zobowiązania krótko i długookresowe 14%. Na koniec roku 2011 wskaźniki te wynosiły odpowiednio 84% i 16%.

Wzrost Kapitałów własnych Grupy wynika głównie z wykazanego w 2012 roku bieżącego wyniku finansowego w kwocie 23 870 tys. zł.

Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego - szczegółowa kalkulacja dodatnich różnic przejściowych będących podstawą do tworzenia rezerwy z tytułu podatku odroczonego zawarta została w notce nr 6 Sprawozdania Finansowego CD PROJEKT S.A.

Wykazane na koniec roku 2012 Zobowiązania z tytułu kredytów i pożyczek pochodzą głównie z zawartej z BRE Bank S.A. umowy kredytu obrotowego. Zrealizowany na przestrzeni 2012 roku istotny spadek wartości kredytów i pożyczek o 7 497 tys. zł to jest o 85% do wartości 1 301 tys. zł na koniec 2012 roku wynika z przeznaczenia części wypracowanych przez Spółkę w 2012 roku wysokich dodatnich przepływów z działalności operacyjnej na redukcję zadłużenia kredytowego.

Zobowiązania handlowe Spółki na dzień 31 grudnia 2012 roku wyniosły 12 434 tys. zł. Wzrost w stosunku do roku poprzedniego wynika z wykazanych zobowiązań z tytułu dokonanego na koniec 2012 roku nabycia od podmiotu zależnego CDP.pl S. z o.o. pięćdziesięcioprocentowego współudziału w prawie do znaku CD PROJEKT. Zobowiązanie brutto (z podatkiem VAT) wynikające z tej transakcji wyniosło 11 293 tys. zł.

Największy wpływ na wartość Pozostałych zobowiązań wykazanych na koniec roku 2012 w kwocie 1 614 tys. zł miały zobowiązania w stosunku do podmiotów powiązanych w związku z funkcjonowaniem umowy cash pooling w Grupie Kapitałowej Spółki.

■ Rachunek zysków i strat

w tys. zł	Nota	01.01.2012 - 31.12.2012	01.01.2011 - 31.12.2011
Przychody ze sprzedaży	1	51 388	53 282
<i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>	-	44 246	46 407
<i>Przychody ze sprzedaży usług</i>	-	4 072	4 609
<i>Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów</i>	-	3 070	2 266
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	3	16 070	14 478
<i>Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług</i>	-	13 673	13 008
<i>Wartość sprzedanych towarów i materiałów</i>	-	2 397	1 470
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	-	35 318	38 804
<i>Pozostałe przychody operacyjne</i>	4	2 032	8 163
<i>Koszty sprzedaży</i>	3	4 491	5 495
<i>Koszty ogólnego zarządu</i>	3	9 317	10 499
<i>Pozostałe koszty operacyjne</i>	4	2 057	6 661
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	-	21 485	24 312
<i>Przychody finansowe</i>	5	5 984	894
<i>Koszty finansowe</i>	5	923	1 416
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	-	26 546	23 790
<i>Podatek dochodowy</i>	6	2 676	3 106
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	-	23 870	20 684
Zysk (strata) z działalności zaniechanej	7	-	-
Zysk (strata) netto	-	23 870	20 684
Zysk (strata) netto na jedną akcję (w zł)			
<i>Podstawowy za okres obrotowy</i>	8	0,25	0,22
<i>Rozwodniony za okres obrotowy</i>	8	0,25	0,22
Zysk (strata) netto na jedną akcję z działalności kont. (w zł)			
<i>Podstawowy za okres obrotowy</i>	8	0,25	0,22
<i>Rozwodniony za okres obrotowy</i>	8	0,25	0,22

■ Sprawozdanie z całkowitych dochodów

w tys. zł	Nota	01.01.2012 - 31.12.2012	01.01.2011 - 31.12.2011
Zysk (strata) netto	-	23 870	20 684
Suma dochodów całkowitych	-	23 870	20 684

W stosunku do roku 2011, w którym Spółka zrealizowała „pierwszą premierę” gry Wiedźmin 2, w roku 2012 odnotowano nieznaczne zmniejszenie Przychodów ze sprzedaży. Zmiana przychodów wynikała głównie ze zmniejszenia przychodów od podmiotów zależnych, w tym przychodów z tytułu świadczenia usług w ramach działalności holdingowej prowadzonej przez Spółkę jako podmiot dominujący Grupy Kapitałowej. Równocześnie funkcjonowanie działalności holdingowej było częściowo finansowane ze środków pochodzących z dywidendy uzyskanej z GOG Ltd w 2012 roku wykazanej w pozycji Przychody finansowe (nastąpiła częściowa zmiana źródeł przychodów w ramach tej działalności). Łączna wartość Przychodów ze sprzedaży i Przychodów finansowych zwiększyła się o 3 196 tys. zł w stosunku do wartości uzyskanej w 2011 roku.

Łącznie 89,4% przychodów w roku 2012 zostało zrealizowanych w ramach sprzedaży eksportowej podczas gdy 10,6% odpowiada sprzedaży na terenie Polski. Wzrost przychodów ze sprzedaży eksportowej w roku 2012 wyniósł 2 848 tys. zł w stosunku do roku 2011.

Największą pozycję kosztową stanowi koszt sprzedanych produktów, towarów i materiałów w wysokości 16 070 tys. zł na który składa się głównie aktywowany z zapasów koszt wytworzenia sprzedawanych produktów Spółki jak i koszt własny sprzedawanych przez spółkę fizycznych towarów (gier).

Największą pozycję Kosztów ogólnego zarządu stanowią koszty wynagrodzeń, w tym między innymi koszty premii rozliczonych wraz z zakończonymi projektami (Wiedźmin 2).

Na koszt sprzedaży składają się głównie koszty wynagrodzeń oraz innych usług obcych zaklasyfikowanych jako koszty sprzedaży.

Pozostałe koszty operacyjne wyniosły 2 057 tys. zł. Wartość ta zawiera między innymi kwotę podatku u źródła nie do odzyskania wysokości 644 tys. zł oraz odpis aktualizujący należności od Atari Inc. w związku ze złożonym przez Atari Inc. w dniu 21 stycznia 2013 roku wnioskiem o ochronę przed wierzycielami. Wartość odpisu wyniosła 670 tys. zł.

Największą pozycją Pozostałych przychodów operacyjnych są przychody z tytułu rozwiązania rezerw.

Przychody finansowe w roku 2012 wyniosły 5 984 tys. zł. Największymi pozycjami w ramach przychodów finansowych były otrzymane od podmiotu zależnego GOG Ltd. dywidendy w wysokości 4 168 tys. zł oraz nadwyżka dodatnich różnic kursowych w wysokości 867 tys. zł.

Największymi pozycjami wykazanych w kwocie 923 tys. zł kosztów finansowych były opłaty bankowe oraz koszty odsetek.

CD PROJEKT S.A. uzyskał w 2012 roku wynik netto w wysokości 23 870 tys. zł i była to wynik lepszy od wyniku za rok 2011 o 15,4% to jest o 3 186 tys. zł.

■ Sprawozdanie z przepływów pieniężnych

w tys. zł	01.01.2012 - 31.12.2012	01.01.2011 - 31.12.2011
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk / Strata przed opodatkowaniem	26 546	23 790
Korekty razem:	(16 240)	(24 748)
Amortyzacja	1 623	1 158
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	(4 161)	942
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(504)	(310)
Zmiana stanu rezerw	118	414
Zmiana stanu zapasów	(3 562)	(754)
Zmiana stanu należności	(7 908)	(6 782)
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(2 455)	(17 800)
Zmiana stanu pozostałych aktywów	11	(1 777)
Zmiana stanu pozostałych pasywów	47	78
Inne korekty	551	83
Gotówka z działalności operacyjnej	10 306	(958)
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony	1 508	(1 976)
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	11 814	(2 934)

DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	8 411	6 360
<i>Zbycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych</i>	112	19
<i>Zbycie aktywów finansowych</i>	3 500	6 000
<i>Inne wpływy inwestycyjne (w tym otrzymana dywidenda)</i>	4 799	341
Wydatki	3 275	11 724
<i>Nabycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych</i>	2 877	1 724
<i>Wydatki na aktywa finansowe</i>	-	10 000
<i>Inne wydatki inwestycyjne</i>	398	-
B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	5 136	(5 364)
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA		
Wpływy	2 406	21 788
<i>Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitał. oraz dopłat do kapitału</i>	-	8 985
<i>Kredyty i pożyczki</i>	1 250	8 798
<i>Inne wpływy finansowe (w tym cash pool)</i>	1 156	4 005
Wydatki	9 204	22 061
<i>Splaty kredytów i pożyczek</i>	8 747	11 418
<i>Płatności zobowiązań z tyt. um. leasingu finansowego</i>	124	143
<i>Odsetki</i>	333	1 421
<i>Inne wydatki finansowe (w tym cash pool)</i>	-	9 079
C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(6 798)	(273)
D. Przepływy pieniężne netto razem	10 152	(8 571)
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	10 152	(8 571)
F. Środki pieniężne na początek okresu	2 023	10 594
G. Środki pieniężne na koniec okresu	12 175	2 023

W ramach działalności operacyjnej Spółka wykazała 11 814 tys. zł dodatnich przepływów gotówkowych. Łączna wartość korekt oraz podatku dochodowego odejmowanych w kalkulacji przepływów gotówkowych z działalności operacyjnej od wyniku przed opodatkowaniem wyniosła 14 732 tys. zł. Poszczególne pozycje korekt zostały szczegółowo podane w Nocie 58 znajdującej się w Sprawozdaniu Finansowym CD PROJEKT S.A. za rok 2012.

Największą pozycję korekt stanowiła zmiana stanu należności o 7 908 tys. zł na przestrzeni roku 2012 wynikająca głównie z otrzymanych raportów licencyjnych za okres czwartego kwartału 2012 roku, które były istotnie wyższe niż w analogicznym okresie roku poprzedzającego.

Uzyskana wartość przepływów z działalności operacyjnej jest zdaniem Zarządu szczególnie dobra jeżeli uwzględnimy ponadto, iż w roku 2012 w ramach produkcji gier finansowane były równoległe prace nad dwoma dużymi projektami (Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz Cyberpunk 2077) co miało wpływ na zmianę stanu zapasów o 3 562 tys. zł.

Wpływy z działalności inwestycyjnej wynikają w największym stopniu z uzyskania dywidendy od podmiotu zależnego GOG Ltd. w wysokości 4 168 tys. zł oraz ze zbycia aktywów finansowych w kwocie 3 500 tys. zł, to jest w większości ze zbycia części posiadanych jednostek w funduszu inwestycyjnym PKO Skarbowy - FIO nabytych wcześniej w celu ulokowania bieżących nadwyżek finansowych.

Wykazano również wydatki na nabycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych w kwocie 2 877 tys. zrealizowanych w ramach prowadzonej przez Spółkę działalności.

Łączne dodatnie przepływy z działalności inwestycyjnej wyniosły 5 136 tys. zł.

Na przepływy z działalności finansowej największy wpływ miały wydatki na spłatę kredytów i pożyczek w łącznej wartości 8 747 tys. zł.

W ujęciu bilansowym zadłużenie z tytułu kredytów i pożyczek zostało zredukowane o 7 497 tys. zł (z wartości 8 798 tys. zł na koniec roku 2011 do wartości 1 301 tys. zł na koniec roku 2012), a więc o 85%.

Wynikająca głównie z redukcji zobowiązań z tytułu kredytów i pożyczek łączna ujemna wartość przepływów pieniężnych netto z działalności finansowej wyniosła 6 798 tys. zł.

Całkowite dodatnie przepływy pieniężne netto w roku 2012 wyniosły 10 152 tys. zł.

Na koniec roku 2012 Spółka posiadała środki pieniężne w wysokości 12 175 tys. zł oraz pozostałe aktywa finansowe (jednostki w funduszu inwestycyjnym) wycenione na 855 tys. zł przy łącznej wartości zobowiązań z tytułu kredytów i pożyczek w wysokości 1 301 tys. zł.

■ Informacja o kredytach i pożyczkach w roku obrotowym 2012

W trakcie roku 2012 Spółka istotnie zmniejszyła zobowiązania z tytułu umów pożyczek i kredytów. Zmiany zadłużenia CD PROJEKT S.A. bezpośrednio z tytułu umów kredytów i pożyczek z podmiotami spoza Grupy Kapitałowej emitenta na przestrzeni 2012 roku prezentuje poniższa tabela:

Nazwa banku/pożyczkodawcy i rodzaj kredytu/pożyczki	Dostępna kwota kredytu / pożyczki na 31.12.2012 wg umowy	Kwota pozostała do spłaty na 31.12.2012	Kwota pozostała do spłaty na 31.12.2011
<i>BRE Bank S.A. - kredyt obrotowy</i>	20 000	1 250	-
<i>BRE Bank S.A. - kredyt w rachunku bieżącym</i>	1 000	-	4 797
<i>Marcin Iwiński</i>	-	-	1 260
<i>Piotr Nielubowicz</i>	-	-	450
<i>Michał Kiciński</i>	-	-	2 100
<i>Adam Kiciński</i>	-	-	190
RAZEM *	21 000	1 250	8 797

* 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 Spółki w roku 2012 o 51 tys. zł a w roku 2011 o 1 tys. zł. Na różnicę składają się zobowiązania z tytułu odsetek od cash pooling oraz zobowiązania z tytułu kart kredytowych.

W raporcie bieżącym nr 8/2012 z dnia 30 marca 2012 roku Zarząd Spółki poinformował o dokonanej całkowitej spłacie zobowiązań Spółki, w łącznej kwocie 4 000 tys. zł powiększonej o należne odsetki, wynikających z umów pożyczek zawartych w dniu 5 maja 2011 roku z akcjonariuszami Spółki - Panem Marcinem Iwińskim, Panem Adamem Kicińskim, Panem Michałem Kicińskim oraz Panem Piotrem Nielubowiczem.

W raporcie bieżącym nr 9/2012 z dnia 18 kwietnia 2012 roku Zarząd Spółki poinformował o zawarciu przez Spółkę umowy kredytowej z BRE Bank S.A. z siedzibą w Warszawie. Przedmiotem umowy było udzielenie przez BRE Bank S.A. kredytu obrotowego w kwocie nie przekraczającej 20 000 tys. zł z przeznaczeniem na finansowanie bieżącej działalności Spółki, w tym kosztów produkcji gier. Zgodnie z założeniami Zarządu pozyskane środki przeznaczone zostaną na realizację ogłoszonej 17 listopada 2011 roku strategii Spółki, zakładającej wejście w ramach prowadzonej przez spółki z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT działalności, do ścisłej czołówki producentów i cyfrowych dystrybutorów gier na świecie.

Zgodnie z treścią podpisanej Umowy, Spółka uprawniona jest do wykorzystania środków w granicach przyznanej kwoty kredytu do dnia 28 kwietnia 2013 roku i spłaty wynikającej z powstałej w ten sposób kwoty zadłużenia, zgodnie z przyjętym harmonogramem spłat, w kolejnych miesięcznych ratach poczynwszy od dnia 31 marca 2013 roku do dnia 15 marca 2015 roku.

Jednocześnie zawarto z BRE Bank S.A. w dniu 18 kwietnia 2012 roku aneksu do umowy o ustanowieniu hipoteki, o której Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 56/2011 z dnia 24 sierpnia 2011 roku. Na mocy podpisanego aneksu, w celu zabezpieczenia zobowiązań Spółki wynikających z Umowy oraz wcześniej udzielonego przez BRE Bank S.A. kredytu, którego termin ostatecznej spłaty przypada nie później niż na dzień 31 sierpnia 2012 roku, a o którym mowa w przytoczonym wyżej raporcie, podwyższona została maksymalna kwota hipoteki umownej łącznej ustanowionej na nieruchomości Spółki położonej w Nowym Sączu przy ul. Nawojowskiej 118 z kwoty 15 000 tys. zł do kwoty 45 000 tys. zł.

Ponadto realizując postanowienia zawartej Umowy, w dniu 18 kwietnia 2012 roku podpisana została umowa zastawu rejestrowego na prawie ochronnym do znaku towarowego The Witcher, na mocy której, w celu zabezpieczenia zobowiązań Spółki z tytułu zawartej Umowy, ustanowiony został zastaw cywilny i rejestrowy na rzecz BRE Bank S.A. do najwyższej kwoty zabezpieczenia w wysokości 30 000 tys. zł (słownie: trzydzieści milionów złotych). Wartość księgowa znaku towarowego objętego zastawem wynosiła na dzień 31 grudnia 2011 roku 15 104 tys. zł (słownie: piętnaście milionów sto cztery tysiące złotych).

W raporcie bieżącym nr 24/2012 Zarząd Spółki poinformował, iż na mocy podpisanego w dniu 23 sierpnia 2012 roku aneksu do umowy kredytowej, o kredyt w rachunku bieżącym zawartej z BRE Bank S.A. z siedzibą w Warszawie w dniu 4 sierpnia 2011 roku, Strony postanowiły przedłużyć na kolejny okres jednego roku dostępność salda debetowego w ramach posiadanych w BRE Banku S.A. rachunków CD PROJEKT S.A. oraz spółki CDP.pl Sp. z o.o., stanowiącego jednocześnie kwotę udzielonego spółkom kredytu, określając nowy termin spłaty zadłużenia z tego tytułu do dnia 30 sierpnia 2013 roku. Jednocześnie wraz z wydłużeniem okresu spłaty salda debetowego, odpowiedniemu wydłużeniu uległy terminy ustanowionych na potrzeby Umowy zabezpieczeń. W zakresie innych istotnych postanowień, warunki Umowy nie uległy zmianie. Odsetki z tytułu kredytu rozliczane są według stopy procentowej WIBOR ON powiększonej o marżę banku w wysokości 1,0% p.a.

W raporcie bieżącym nr 27/2012 w dniu 21 września 2012 roku zarząd Spółki poinformował, iż zawarty został aneks do umowy kredytowej o kredyt obrotowy z BRE Bank S.A. z siedzibą w Warszawie, o podpisaniu której Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 9/2012 z 18 kwietnia 2012 roku. Na mocy podpisanego aneksu, w związku uzyskaniem zgody Europejskiego Banku Inwestycyjnego (European Investment Bank) na objęcie udzielonego Spółce kredytu obrotowego finansowaniem ze środków pochodzących z Europejskiego Banku Inwestycyjnego, obniżeniu uległa marża BRE Bank S.A. należna od kwoty wykorzystanego przez Spółkę kredytu. Odsetki z tytułu kredytu rozliczane są według stopy procentowej WIBOR 1M powiększonej o marżę banku w wysokości 1,6% p.a.

■ Informacja o pożyczkach udzielonych w roku obrotowym 2012

W roku 2012 CD PROJEKT S.A. nie udzielała pożyczek. W ramach Grupy Kapitałowej Spółki 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 2012 oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

Informacje o poręczeniach i gwarancjach oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych znajdują się w Sprawozdaniu Finansowym CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2012 roku.

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

Najważniejszym wydarzeniem roku 2012 była mająca miejsce 17 kwietnia 2012 roku udana premiera gry Wiedźmin 2: Zabójcy Królów Edycja Rozszerzona na konsole Xbox 360 oraz na komputery PC. Sprzedaż gry była kluczowa zarówno dla wyniku Spółki, jak i dla wygenerowanych w roku 2012 przepływów z działalności operacyjnej.

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

Na przestrzeni roku 2012 kapitały własne Spółki uległy zwiększeniu o 24 421 tys. zł (wzrost o 22% w stosunku do stanu na koniec 2011 roku) osiągając łączną wartość 135 208 tys. zł. Jednocześnie łączna wartość zobowiązań wyniosła 21 324 tys. zł pozostając w wysokości zbliżonej do stanu na koniec roku 2011.

W trakcie roku 2012 Spółka finansowała się częściowo kredytem bankowym. Łączny, dostępny dla Spółki limit kredytowy w ramach zawartych umów kredytowych wynosi 21 mln zł. Saldo zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek na dzień 31 grudnia 2012 roku wynosiło 1 301 tys. zł i na przestrzeni roku 2012 uległo zmniejszeniu o 7 497 tys. zł, co stanowiło spadek o 85% w stosunku do stanu na koniec roku 2011. Szczegółowe informacje o zadłużeniu kredytowym i zawartych umowach kredytowych opisane są w innej części niniejszego sprawozdania.

Na koniec roku 2012 łączny stan środków pieniężnych oraz pozostałych aktywów finansowych (jednostki funduszu PKO TFI) wynosił 13 030 tys. zł, co stanowiło wzrost o 108% w stosunku do stanu na koniec roku 2011.

W ramach zarządzania środkami finansowymi bieżące nadwyżki mogą być udostępniane innym podmiotom w Grupie Kapitałowej za pośrednictwem usługi cash pooling. Środki nie wykorzystywane w systemie cash pooling standardowo umieszczane są na lokatach typu overnight. Część nadwyżek gotówki inwestowana jest również w jednostki funduszu PKO TFI Skarbowy dającego średnio wyższą rentowność niż lokaty bankowe.

Wzrost należności na koniec roku 2012 względem końca 2011 roku wynikał głównie z otrzymanych raportów licencyjnych za okres czwartego kwartału 2012 roku, które były istotnie wyższe niż w analogicznym okresie roku poprzedzającego.

■ Opis i ocena czynników i nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności Spółki w roku obrotowym 2012

W związku ze złożonym przez Atari Inc. w dniu 21 stycznia 2013 roku wnioskiem o ochronę przed wierzycielami w księgach spółki CD PROJEKT na koniec roku 2012 utworzono odpis aktualizujący należności od Atari Inc. Wartość odpisu wyniosła 670 tys. zł. Wierzytelności CD PROJEKT zostały zgłoszone do masy upadłościowej Atari Inc. Odpis aktualizujący należności od Atari Inc. dotyczy należności wynikających z rozwiązanej już umowy. Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Atari Inc. nie posiada praw do wydawania lub dystrybucji gier CD PROJEKT S.A., a bezpośrednia współpraca obu firm zakończyła się przed końcem roku 2012. Utworzenie odpisu negatywnie wpłynęło na wynik Spółki.

Zgodnie z informacjami zawartymi w raporcie bieżącym nr 36/2012 z dnia 31 grudnia 2012 zawarta została pomiędzy CD PROJEKT S.A. a spółką zależną - CDP.pl Sp. z o.o. umowa sprzedaży praw własności do znaku towarowego CD PROJEKT. Na podstawie zawartej umowy, z dniem jej podpisania, Spółka nabyła pięćdziesięcioprocentowy udział w prawie do znaku towarowego CD PROJEKT za cenę wynoszącą 9 181,5 tys. zł.

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

Spółka CD PROJEKT nie publikowała prognoz na rok 2012.

III. Opis wykorzystania przez spółkę wpływów z emisji do chwili sporządzenia sprawozdania

W okresie od dnia 1 stycznia do 31 grudnia 2012 roku spółka CD PROJEKT nie emitowała papierów wartościowych.

3

Opis perspektyw rozwoju
CD PROJEKT S.A.

I. Charakterystyka polityki w zakresie kierunków rozwoju CD PROJEKT

Polityka w zakresie rozwoju Spółki i 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.

Wierzmy, 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 Spółki

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. Druga część gry Wiedźmin na komputery PC miała światową premierę w dniu 17 maja 2011 roku, a 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 sprzedaży gry Wiedźmin 2 był fundamentem wyniku Spółki w roku 2012. Od roku 2012 zarówno pierwsza jak i druga część Wiedźmina dostępne są również na komputery Apple z systemem Mac OS.

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 oraz ogłoszoną pod koniec lutego 2013 roku konsolę Sony PlayStation 4.

Obecnie wykorzystując stworzoną technologię, CD PROJEKT prowadzi równoległe prace nad dwoma dużymi wieloplatformowymi projektami - Wiedźminem 3: Dziki Gon oraz nową franczyzą Cyberpunk 2077.

■ Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Spółki

Działalność Spółki 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 Spółki zostały opisane w sekcji ryzyk.

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

Specyficznym, branżowym czynnikiem, który może wpłynąć na działalność Spółki jest wprowadzenie kolejnej generacji konsol, która zastąpi platformy dotychczas funkcjonujące na rynku. Może to mieć wpływ zarówno na działalność polegającą na produkcji, jak i dystrybucji gier.

Według oficjalnych informacji Sony - PlayStation 4 zadebiutuje w Stanach Zjednoczonych w okolicach świąt Bożego Narodzenia. Premiera na pozostałych terytoriach, w tym Europie pozostaje nieznaną.

CD PROJEKT od wielu miesięcy posiada zestawy deweloperskie tego producenta. Gra Wiedźmin 3: Dziki Gon została potwierdzona jako gra produkowana na wszystkie zaawansowane platformy sprzętowe, w tym konsolę nowej generacji PlayStation 4.

Także stworzona przez studio CD Projekt RED nowa iteracja autorskiego silnika gry - REDengine 3 będzie obsługiwała wszystkie silne platformy sprzętowe, w tym ogłoszoną pod koniec lutego 2013 roku konsolę nowej generacji Sony PlayStation 4.

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 latach. Zmiana działalności na model wydawniczy oparty o dwie funkcjonujące naprzemiennie marki pozwoli na optymalizację produkcyjną i finansową oraz dalszą dywersyfikację ryzyk.

Część przychodów ze sprzedaży Spółki 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 2012 roku Spółka dysponowała środkami pieniężnymi i ich ekwiwalentami w wysokości 12 175 tys. zł. Ponadto CD PROJEKT S.A. ulokowała bieżące nadwyżki finansowe w jednostkach uczestnictwa TFI o wartości 855 tys. zł na koniec roku 2012.

Planowane źródła finansowania przyszłej działalności Spółki to środki własne oraz kredyty bankowe. Na dzień 31 grudnia 2012 roku Spółka miała dostęp do finansowania w wysokości 19 750 tys. zł w ramach przyznanych i niewykorzystanych linii kredytowych.

Realizowana produkcja gier może być również częściowo finansowana z przedpłat od głównych wydawców lub dystrybutorów.

4

Informacja o zarządzaniu i nadzorowaniu przedsiębiorstwa Spółki

I. Skład Zarządu i Rady Nadzorczej

■ Zarząd

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

■ Zmiany w składzie Zarządu

W prezentowanym okresie nie wystąpiły żadne zmiany w składzie osobowym Zarządu Spółki CD PROJEKT S.A.

■ Rada Nadzorcza

Przewodnicząca Rady Nadzorczej	Katarzyna Weronika Ziótek
Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	Piotr Stefan Pagowski
Sekretarz Rady Nadzorczej	Maciej Grzegorz Majewski
Członek Rady Nadzorczej	Cezary Iwański
Członek Rady Nadzorczej	Grzegorz Mateusz Kujawski

■ Zmiany w składzie Rady Nadzorczej

W raporcie bieżącym 32/2012 z dnia 23 listopada 2012 roku Zarząd CD PROJEKT S.A. poinformował, że w dniu 23 listopada 2012 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało na członka Rady Nadzorczej Spółki Pana Cezarego Iwańskiego. Jednocześnie Zarząd CD PROJEKT S.A. poinformował, iż otrzymał w dniu 23 listopada 2012 roku, pisemną rezygnację z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej złożoną przez Pana Adama Świetlickiego vel Węgorek. W związku ze złożonym oświadczeniem, Pan Adam Świetlicki vel Węgorek przestał z dniem 23 listopada 2012 roku pełnić funkcję członka Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

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 2012:

Imię i nazwisko	Funkcja	01.01.2012 - 31.12.2012
Wynagrodzenia Członków Zarządu:		
<i>Adam Kiciński</i>	<i>Prezes Zarządu</i>	1 252
<i>Marcin Iwiński</i>	<i>Członek Zarządu</i>	824
<i>Piotr Nielubowicz</i>	<i>Członek Zarządu</i>	902
<i>Adam Badowski</i>	<i>Członek Zarządu</i>	288
<i>Michał Nowakowski</i>	<i>Członek Zarządu</i>	459
Wynagrodzenia Członków Rady Nadzorczej:		

<i>Katarzyna Ziółek</i>	<i>Przewodnicząca RN</i>	72
<i>Maciej Majewski</i>	<i>Sekretarz RN</i>	18
<i>Piotr Pągowski</i>	<i>V-ce Przewodniczący</i>	18
<i>Adam Świetlicki Vel Węgorek</i>	<i>Członek RN *</i>	16
<i>Iwański Cezary</i>	<i>Członek RN *</i>	2
<i>Grzegorz Kujawski</i>	<i>Członek RN</i>	-

* W dniu 23 listopada 2012 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało na członka Rady Nadzorczej Spółki Pana Cezarego Iwańskiego. Jednocześnie Zarząd CD PROJEKT S.A. poinformował, iż otrzymał w dniu 23 listopada 2012 roku, pisemną rezygnację z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej złożoną przez Pana Adama Świetlickiego vel Węgorek. W związku ze złożonym oświadczeniem, Pan Adam Świetlicki vel Węgorek przestał z dniem 23 listopada 2012 roku pełnić funkcję członka Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

Wartość wynagrodzeń Członków Zarządu i Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A. wypłaconych przez podmioty zależne od CD PROJEKT S.A. w 2012 roku:

Imię i nazwisko	01.01.2012 - 31.12.2012
<i>Adam Kiciński</i>	48
<i>Marcin Iwiński</i>	20
<i>Piotr Nielubowicz</i>	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. Spośród osób zarządzających i nadzorujących emitenta uprawnionymi do udziału w programie są Prezes Zarządu Adam Kiciński oraz Członkowie Zarządu Piotr Nielubowicz, Adam Badowski i Michał Nowakowski. 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 2012 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 dniu 30 marca 2012 roku dokonana została całkowita spłata zobowiązań Spółki, w łącznej kwocie 4 000 tys. zł powiększonej o należne odsetki, wynikających z umów pożyczek zawartych w dniu 5 maja 2011 roku z akcjonariuszami Spółki - Panem Marcinem Iwińskim, Panem Adamem Kicińskim, Panem Michałem Kicińskim oraz Panem Piotrem Nielubowiczem. Poza spłatą pożyczek nie wystąpiły żadne inne istotne transakcje pomiędzy osobami zarządzającymi i nadzorującymi emitenta. Za istotne nie uważa się obciążeń z tytułu pakietu medycznego, zwrotu kosztów lub drobnych zakupów produktów Spółki dokonywanych przez Członków Zarządu lub 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>Członek Zarządu</i>	<i>14 507 501</i>	<i>14 507 501</i>
<i>Piotr Nielubowicz</i>	<i>Członek 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 Ziótek</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

W roku 2012 nie nastąpiły istotne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki.

5

Informacje uzupełniające

I. Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% 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 Spółki.

	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZ	% udział głosów na WZ
Porozumienie ⁽¹⁾	39 573 679	41,68%	39 573 679	41,68%
<i>Michał Kiciński</i>	15 958 500	16,81%	15 958 500	16,81%
<i>Marcin Iwiński</i>	14 507 501	15,28%	14 507 501	15,28%
<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%
Pozostały akcjonariat	41 436 321	43,64%	41 436 321	43,64%

(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.

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

Zmiany w strukturze akcjonariatu zostały opisane w treści Sprawozdania Finansowego CD PROJEKT S.A za 2012 rok.

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. 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 posiada i nie posiadała akcji własnych.

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



W raporcie bieżącym nr 26/2012 z 21 września 2012 roku Zarząd Spółki poinformował o dokonanej w dniu 20 września 2012 roku przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego rejestracji zmiany statutu spółki zależnej od Emitenta, polegającej na zmianie jej firmy z dotychczasowej: CD Projekt Sp. z o.o. na CDP.pl Sp. z o.o. Powyższa zmiana związana była z wdrażanym unowocześnieniem modelu biznesowego spółki zależnej.

W raporcie bieżącym nr 35/2012 z 21 grudnia 2012 roku Zarząd Spółki poinformował o dokonanej w dniu 14 grudnia 2012 roku przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego rejestracji zmiany statutu spółki dominującej, polegającej na zmianie firmy Spółki z dotychczasowej CD Projekt RED Spółka Akcyjna na CD PROJEKT Spółka Akcyjna. Zgodnie z nowym brzmieniem statutu, Spółka może używać także skróconego brzmienia firmy CD PROJEKT S.A.

Spółka zaprzestała prezentacji Optibox Sp. z o.o. w likwidacji jako spółki zależnej ze względu na brak kontroli.

VI. Spółki objęte skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym

Skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od dnia 1 stycznia do 31 grudnia 2012 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.	100%	100%	Pełna
Porting House Sp. z o.o.*	100%	100%	Pełna
GOG Ltd.	100%	100%	Pełna

*Na dzień publikacji sprawozdania spółka działa pod firmą GOG Poland Sp. z o.o.

VII. Transakcje z podmiotami powiązanymi

W ramach działalności Spółki CD PROJEKT występowały głównie następujące rodzaje transakcji z podmiotami powiązanymi:

- sprzedaż licencji na produkty Spółki pomiędzy CD PROJEKT S.A. a CDP.pl Sp. z o.o. oraz GOG Ltd.;
- pożyczki udzielone przez akcjonariuszy spółce CD PROJEKT S.A. (spłacone w całości 30 marca 2012 roku) oraz 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 przez CD PROJEKT S.A. na rzecz podmiotów zależnych;
- podnajem powierzchni biurowej;

- inne nie istotne wynikające z bieżącej działalności operacyjnej - np. refakturowanie wspólnie poniesionych kosztów.

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

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

Spółka 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 Spółki CD PROJEKT na dzień 31 grudnia 2012 roku znajdują się w pozycji Wartości niematerialne i prawne. Największą pozycję ujętą w Wartościach niematerialnych na dzień 31 grudnia 2012 roku stanowi Wartość firmy będąca nadwyżką 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. Wykazana w sprawozdaniu Wartość firmy wynosi 39 147 tys. zł.

Drugą istotną kategorią ujawnioną w ramach wartości niematerialnych jest wartość znaków towarowych w tym wartości znaku towarowego The Witcher w kwocie 15 104 tys. zł oraz wartość pięćdziesięcioprocentowego współudziału w prawie do marki korporacyjnej CD PROJEKT kupionego w grudniu 2012 roku za cenę wynoszącą 9 181,5 tys. zł od podmiotu zależnego CDP.pl Sp. z o.o. Ponadto na pozycję Wartości niematerialne składają się między innymi posiadane licencje oraz oprogramowanie komputerowe.

Na dzień 31 grudnia 2012 roku Spółka posiadała rzeczowe aktywa trwałe w wartości 8 829 tys. zł. Największą pozycję aktywów trwałych stanowią budynki i budowle w wartości księgowej 6 591 tys. zł, w tym głównie budynki i budowle znajdujące się w Nowym Sączu przy ul. Nawojowskiej 118.

W 2012 roku bieżące nadwyżki gotówkowe były krótkoterminowo inwestowane głównie w lokaty bankowe typu „overnight”. Łączna wartość środków pieniężnych na dzień 31 grudnia 2012 roku wyniosła 12 175 tys. zł. Począwszy od dnia 25 lutego 2011 roku część bieżących nadwyżek gotówkowych jest inwestowana w jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO Skarbowy - FIO. Na dzień 31 grudnia 2012 roku Spółka posiadała jednostki TFI o wartości 855 tys. zł wykazane w Pozostałych aktywach finansowych.

Główne nakłady na projekty długoterminowe realizowane w ramach Spółki ponoszone były w roku obrotowym 2012 oraz do daty publikacji niniejszego sprawozdania w związku z realizowaną produkcją gier komputerowych. Poniesione nakłady wykazywane na zapasach składają się między innymi z produkcji w toku powstającej w procesie produkcji gier oraz z produktów gotowych. Na dzień 31 grudnia 2012 roku wynosiły one 26 263 tys. zł.

CD PROJEKT finansuje bieżącą działalność oraz projekty inwestycyjne ze środków własnych, a także z kredytów i pożyczek. Na dzień 31 grudnia 2012 roku saldo kredytów i pożyczek Spółki wyniosło 1 301 tys. zł i uległo istotnemu zmniejszeniu w stosunku do salda zobowiązań z tytułu kredytów i pożyczek na dzień 31 grudnia 2011 roku.

IX. Zarządzanie ryzykiem w działalności Spółki

■ Czynniki ryzyka i zagrożenia specyficzne dla działalności Spółki

Ryzyko związane z odbiorcami

W ramach produkcji gier odbiorcami Spółki są wydawcy i dystrybutorzy gier, którzy kupują licencje na wydawanie i dystrybucję gier. Skuteczne pozyskiwanie odbiorców na oferowane tytuły uzależnione jest od wielu czynników (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.

Ryzyko utraty znaczących dostawców

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 wymaga oszacowania przed datą premiery rynkowej produktu przyszłej wartości sprzedaży licencjonowanych lub sprzedawanych produktów. W praktyce występują znaczące różnice pomiędzy poszczególnymi produktami w zakresie ilości sprzedanych sztuk i zdolności do generowania przez nie przychodów. Spółka w oparciu o wieloletnie doświadczenie szacuje 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. 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 jakość 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 Spółki. Działalność CD PROJEKT S.A. oraz jej perspektywy rozwoju są w dużej mierze zależne od wiedzy, doświadczenia i kwalifikacji osób będących członkami Zarządu, kluczowymi menadżerami oraz kluczowymi pracownikami lub współpracownikami. Spółka stara się oferować pracownikom rynkowe warunki wynagrodzenia wraz z systemami premiowo-motywacyjnymi, przy jednoczesnym stworzeniu dobrych warunków pracy. Ponadto w roku 2012 uruchomiony został długookresowy program motywacyjny oparty na akcjach Spółki, w którym uprawnionymi są kluczowi pracownicy Spółki i jej Grupy Kapitałowej mający największy wpływ na wyniki i rozwój Spółki i jej Grupy Kapitałowej.

Ryzyko utraty płynności i ryzyko kredytowe

W Spółce realizacja planów rocznych, w tym planów dotyczących bieżącej płynności, weryfikowana jest w cyklach miesięcznych z rozbiciem na okresy tygodniowe.

W ramach działalności operacyjnej, w celu ograniczenia ryzyka niewypłacalności nabywców, prowadzony jest ciągły monitoring spływu należności.

Spółka stara się również aktywnie zarządzać pozostałymi dostępnymi składnikami majątku obrotowego.

Na datę publikacji niniejszego sprawozdania Spółka ma zapewniony dostęp do finansowania zewnętrznego, w postaci kredytów bankowych, jak również dysponuje rezerwowymi zasobami finansowymi w formie gotówki oraz jednostek uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO Skarbowy - FIO. Na poziomie Grupy Kapitałowej Spółki 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.

Ryzyko związane z umowami kredytowymi oraz ryzyko stopy procentowej

Działalność Spółki 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. Wszystkie zawarte przez Spółkę umowy kredytowe, a także umowy leasingu oparte są o zmienną stopę procentową. Wzrost kosztu kapitału może mieć negatywny wpływ na wyniki osiągane przez Spółkę.

Spółka na bieżąco monitoruje koszt dostępnego finansowania analizując jego wpływ na wynik finansowy. 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.

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 Spółkę 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, 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 Spółki zjawiskiem niepożądanym powodującym zmniejszenie przychodów z tytułu sprzedaży licencji.

W celu zmniejszenia ryzyka kursowego Spółka w wybranych przypadkach zabezpiecza kursy walutowe w prowadzonej działalności.

Ryzyko związane z wpływem na Spółkę Znacznych Akcjonariuszy

Na datę sprawozdania CD PROJEKT S.A. posiada znacznych akcjonariuszy zgodnie z informacjami zawartymi w niniejszym sprawozdaniu. Dodatkowo, Znaczeni Akcjonariusze (Michał Kiciński, Marcin Iwiński, 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, Znaczeni 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. Znaczeni 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 Znacznych Akcjonariuszy Rada Nadzorcza zdolna jest powoływać Prezesa Zarządu oraz pozostałych jego członków. W związku z powyższymi uprawnieniami korporacyjnymi, Znaczeni Akcjonariusze działając razem mają zdolność do sprawowania kontroli nad działalnością Spółki. Inwestorzy Spółki nie powinni zakładać, że Znaczeni Akcjonariusze będą zawsze działali w interesie pozostałych Akcjonariuszy Spółki.

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

Ryzyko związane ze zmianami ogólnej sytuacji makroekonomicznej

Kondycja gospodarki światowej, w tym skutki światowego kryzysu finansowego oraz kryzysu zadłużenia a także ogólnie skutki pogorszenia sytuacji gospodarczej na świecie, jak i w Polsce, wpływają na działalność, sytuację finansową i wyniki Spółki.

Negatywna sytuacja makroekonomiczna może powodować zachowawcze postawy konsumentów, co w konsekwencji może mieć wpływ na wyniki sprzedaży produktów w oficjalnych segmentach dystrybucji. Ponadto, wynikiem światowego kryzysu finansowego jest utrudniony dostęp do pozyskania środków finansowych, co w ujęciu globalnym może wpływać m.in. na zmniejszenie liczby produkowanych gier. Spółka stara się monitorować wpływ sytuacji globalnej na rynki, na których operuje 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 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 CD PROJEKT S.A. - spowodować wzrost kosztów działalności Spółki i wpłynąć na jej wyniki finansowe oraz powodować trudności w ocenie skutków przyszłych zdarzeń czy decyzji. Prawo polskie wciąż znajduje się w okresie dostosowawczym, związanym z przystąpieniem Polski do Unii Europejskiej. Zmiany przepisów prawa z tym związane mogą mieć wpływ na otoczenie prawne działalności gospodarczej, w tym także Spółki. 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).

CD PROJEKT S.A. w ramach prowadzonej działalności podlegaj regulacjom prawnym obowiązującym w krajach, w których oferuje swoje produkty oraz częściowo również regulacjom prawnym obowiązującym w krajach, z których kupuje lub licencjonuje elementy potrzebne w procesie produkcji gier. W ramach prowadzonej działalności zawierane są umowy według jurysdykcji kraju wskazanego przez drugą stronę umowy.

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 Spółkę może mieć wpływ strategia obrona przez firmy konkurencyjne, ich pozycja finansowa oraz zdolność do pozyskiwania kapitału na korzystnych warunkach. Spółka może napotkać rywalizację ze strony firm konkurencyjnych w szczególności na etapie realizowanych kampanii marketingowych oraz wprowadzania produktów do kanałów dystrybucyjnych.

Spółka stara się minimalizować wspomniane ryzyko poprzez aktywną politykę wydawniczą oraz utrzymanie dobrych relacji z partnerami.

Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi w branży

Na świecie istnieje tendencja do konsolidacji spółek wydawniczych na rynku gier komputerowych oraz konsolowych. Procesy te mogą spowodować umocnienie pozycji rynkowej 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 Spółka starają się utrzymywać dobre relacje zarówno z odbiorcami jak i dostawcami.

Ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Spółki

Niekorzystnie na przychody CD PROJEKT S.A. wpływa działalność osób nielegalnie rozpowszechniających produkty Spółki bezpośrednio lub za pośrednictwem Internetu, łamiąc w ten sposób prawa autorskie. Spółka nie mają bezpośredniego wpływu na poziom nielegalnego rozpowszechniania jej produktów. W ramach budowy relacji z klientami Spółka starają się pozostawać w stałym kontakcie z fanami swoich produktów i uczciwie taktować wszystkich ostatecznych odbiorców własnych gier czego jednym z przejawów jest darmowe udostępnianie kolejnych wersji gry jak to miało miejsce w przypadku wydania Edycji Rozszerzonej gry Wiedźmin 2.

Ryzyko związane z rozwojem nowych technologii

W branży, w której działa Spółka, ma miejsce szybki rozwój stosowanych technologii i rozwiązań informatycznych. Duże tempo rozwoju technologii 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 konsol nowej generacji jest powszechnie oczekiwana na przełomie lat 2013/2014. CD PROJEKT S.A. zapowiedziała, iż produkowane obecnie gry Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz Cyberpunk 2077 przewidziane są zarówno na komputery PC, jak i konsole nowej generacji. Przynależność do ograniczonej grupy deweloperów już produkujących gry na nieobecne jeszcze na rynku konsole nowej generacji może być zarówno dużą szansą, jak i wiązać się zagrożeniem wynikającym z nowej technologii oraz nieznanego potencjału komercyjnego nadchodzącej generacji konsol.

Spółka 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., CD Projekt RED S.A.) przeciwko Skarbowi Państwa

Zarząd Spółki Optimus S.A. w dniu 15 lutego 2006 roku złożył do Sądu Okręgowego w Krakowie, I Wydział Cywilny, pozew przeciwko Skarbowi Państwa o zapłatę kwoty 35 650,6 tys. zł. Spółka domaga się odszkodowania w związku z wydaniem przez Inspektora Kontroli Skarbowej z Urzędu Kontroli Skarbowej w Krakowie decyzji z dnia 27 grudnia 2001 roku określającej zobowiązania Spółki 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. Przedmiotowe decyzje zostały uchylone wyrokiem NSA w Warszawie z dnia 24 listopada 2003 roku, jako niezgodne z prawem.

Sąd Okręgowy w Krakowie, rozpoznając pozew Spółki, w dniu 12 stycznia 2007 roku postanowił zawiesić postępowanie w sprawie do czasu prawomocnego zakończenia sprawy toczącej się przed Sądem Rejonowym dla m. st. Warszawy - Wydział XII Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego. Sprawa ta dotyczyła uchylenia przez Sąd Okręgowy w Warszawie w dniu 9 listopada 2006 roku postanowienia o wpisie w Krajowym Rejestrze Sądowym i przekazania sprawy do ponownego rozpoznania. Wpis dotyczył podwyższenia kapitału zakładowego Spółki o Akcje serii D.

Spółka w dniu 23 kwietnia 2008 roku skierowała do Sądu Okręgowego w Krakowie pismo z prośbą o podjęcie postępowania zawieszonego postanowieniem z dnia 12 stycznia 2007 roku. Zawieszone postępowanie zostało podjęte i na rozprawie w dniu 9 grudnia 2008 roku Sąd Okręgowy w Krakowie wydał na wniosek Spółki wyrok wstępny uznając roszczenia Optimus za zasadne, co do istoty. Wyrok ten odnosił się do zasadności roszczenia odszkodowawczego Spółki. Został on uchylony w dniu 19 maja 2009 roku przez Sąd Apelacyjny w Krakowie, I Wydział Cywilny, a sprawa została przekazana Sądowi Okręgowemu do ponownego rozpatrzenia. 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 w styczniu 2011 roku. Pełnomocnik złożył pismo procesowe z zastrzeżeniami do opinii biegłego, a po uzyskaniu odpowiedzi biegłego - replikę. W dniu 8 sierpnia 2011 roku odbyła się rozprawa, na której Sąd rozpatrzył część wniosków dowodowych strony powodowej, wydał szereg postanowień porządkowych oraz wyznaczył - celem przesłuchania świadków, trzy terminy rozprawy, tj. na dzień 3, 5 i 10 października 2011 roku.

Rozprawy w tych terminach odbyły się, przesłuchano większość świadków, których przesłuchanie było wyznaczone. W związku z pojawieniem się dodatkowych wątków w sprawie, zaistniała konieczność ustalenia, czy sprawa dotyczy (jako tzw. statio fisci) także organów ścigania RP, które były zaangażowane w sprawę dotyczącą decyzji podatkowych z grudnia 2001 roku. Sąd Okręgowy postanowił odroczyć rozprawę bez wyznaczania terminu do czasu ustalenia kręgu statio fisci. W dniu 14 lutego 2012 roku Sąd Okręgowy wydał postanowienie o zawiadomieniu Prokuratora Prokuratury Apelacyjnej w Krakowie (jako organ powołany do reprezentowania Skarbu Państwa w sprawie - statio fisci) o toczącym się postępowaniu. W trakcie wyznaczonej na dzień 23 kwietnia 2012 roku rozprawy, odbyło się przesłuchanie powołanego przez Spółkę świadka. W dniu 13 września 2012 roku w ramach pomocy sądowej przed Sądem Rejonowym dla Warszawy Śródmieścia przesłuchany został kolejny powołany przez Spółkę świadek. Kolejna rozprawa odbyła się 14 stycznia 2013 roku. Sąd nie wyznaczył następnego terminu rozprawy.

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., CD Projekt RED 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 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 oczekuje na wyznaczenie kolejnego terminu.

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 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.

Na podstawie powyższego wyroku Spółka wystąpiła z wnioskiem do organu podatkowego o stwierdzenie nadpłaty. W dniu 03 lipca 2012 roku Spółka otrzymała negatywną decyzję, od której w dniu 17 lipca 2012 roku złożyła odwołanie. Dnia 6 listopada 2012 roku Spółka 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. Spółka oczekuje na wyznaczenie terminu rozprawy sądowej przed Wojewódzkim Sądem Administracyjnym.

Jednocześnie w dniu 4 lipca 2012 roku Spółka 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 oczekuje na wyznaczenie terminu rozprawy sądowej przed Naczelny Sąd Administracyjny.

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, złożyła do Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Warszawie dwie skargi w przedmiocie zwrotu na rzecz Spółki niesłusznie pobranego, w opinii Spółki, podatku od czynności cywilnoprawnych w związku z podwyższeniem kapitału zakładowego Spółki. 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 na decyzje Dyrektora Izby Skarbowej w Warszawie z dnia 20 kwietnia 2012 roku. Obecnie Spółka czeka na uzasadnienia wyroków Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego.

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

1. Sprawa przeciwko Michałowi Lorencowi, Piotrowi Lewandowskiemu i Michałowi Dębskiemu

W dniu 27 kwietnia 2009 roku Prokuratura Okręgowa przesała 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 działa w charakterze oskarżyciela posiłkowego. Do chwili sporządzania sprawozdania odbyło się szereg rozpraw, przesłuchano oskarżonych, większość świadków i częściowo biegły. Kolejny termin wyznaczony zostały na dzień 26 marca 2013 roku.

W toczącym się postępowaniu Spółka zgłosiła wniosek o zobowiązanie oskarżonych do naprawienia szkody w łącznej kwocie 4 397 tys. zł.

2. Sprawy karne zawiste przeciwko osobom oskarżonym o popełnienie przestępstw z art. 296 KK, 286 KK i innych, wśród których znajdują się osoby pełniące uprzednio funkcje członka zarządu oraz rady nadzorczej spółki.

Sygn. akt XVIII K 386/11 została zakończona prawomocnym wyrokiem, w którym orzeczono obowiązek naprawienia szkody przez oskarżonych na rzecz CD PROJEKT S.A. (wcześniej Optimus S.A., CD Projekt RED S.A.) w łącznej wysokości 370 tys. zł. Na jego podstawie, pełnomocnik Spółki złożył wniosek o nadanie klauzuli wykonalności wobec trzech skazanych: Piotra Lewandowskiego, Krzysztofa Michniowskiego oraz Dariusza Szpicmacher.

Postanowieniem Sądu Okręgowego w Warszawie z dnia 20 listopada 2012, Sąd wobec skazanego Krzysztofa Michniowskiego nadał klauzulę wykonalności uprawniającą Spółkę do egzekucji z majątku skazanego kwoty zasądzonej w wyroku, tj. 170 tys. zł.

Wobec Dariusza Szpicmacher Sąd Okręgowy w Warszawie postanowieniem z dnia 4 grudnia 2012 roku, nadał klauzulę wykonalności uprawniającą do egzekucji z majątku skazanego kwoty zasądzonej w wyroku, tj. 80 tys. zł.

Egzekucja wobec Piotra Lewandowskiego orzeczonej kwoty 120 tys. zł na chwilę obecną jest niemożliwa z uwagi na nałożony przez Sąd obowiązek naprawienia szkody w okresie próby - 5 lat. Wobec powyższego, nadanie klauzuli wykonalności nie jest możliwe przed dniem 1 lutego 2017 roku.

Sprawa XVIII K 352/11 jest w toku.

XI. Informacja o badaniu sprawozdań finansowych

Wyboru rekomendowanej przez Zarząd Spółki firmy PRO AUDIT Kancelaria Biegłych Rewidentów Sp. z o.o. na audytora dokonującego przeglądu półrocznego oraz badającego roczne sprawozdania finansowe Spółki i jej Grupy Kapitałowej za 2012 rok dokonała Rada Nadzorcza Spółki w dniu 28 maja 2012 roku. Umowa została podpisana w dniu 25 czerwca 2012 roku.

Szczegółowa informacja o wynagrodzeniu podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych Spółki za rok obrotowy 2012 zamieszczona została w Sprawozdaniu Finansowym CD PROJEKT S.A. za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2012 roku w nocy nr 57 „Informacje o transakcjach z podmiotami dokonującymi badania sprawozdań finansowych”.

Podpisy do Sprawozdania Zarządu z działalności CD PROJEKT S.A.

Warszawa, dnia 21 marca 2013 roku

Adam Kiciński
Prezes Zarządu

Marcin Iwiński
Członek Zarządu

Piotr Nielubowicz
Członek Zarządu

Adam Badowski
Członek Zarządu

Michał Nowakowski
Członek Zarządu

