



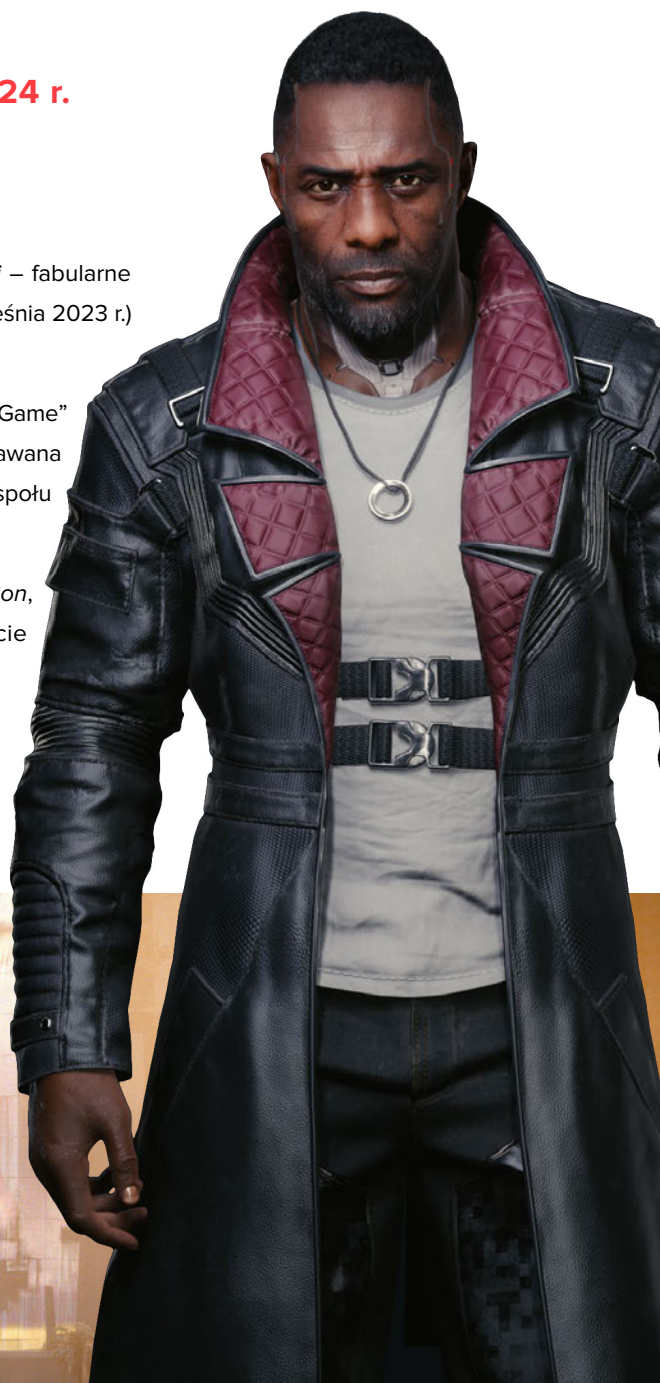
SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT ZA OKRES
OD 1 STYCZNIA DO 30 CZERWCA 2024 ROKU

Spis Treści

3	Najważniejsze wydarzenia w pierwszym półroczu 2024 roku
4	Krótką charakterystyka Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
5	Profil działalności
10	Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
11	CD PROJEKT S.A. na rynku kapitałowym
14	Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
15	Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
17	Opis segmentów biznesowych, produktów i usług, rynków zbytu, dostawców i odbiorców
29	Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
31	Czynniki które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału
31	Umowy znaczące
31	Podstawowe zagrożenia i ryzyka związane z pozostałymi miesiącami roku obrotowego
32	Wyniki finansowe Grupy CD PROJEKT
33	Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych ujawnionych w skonsolidowanym i jednostkowym sprawozdaniu finansowym
51	Ład korporacyjny
52	Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych
52	Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu
54	Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy
56	Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych
56	Informacje o nabyciu akcji własnych
57	Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej
58	Skład Zarządu CD PROJEKT S.A.
60	Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT S.A.
60	Skład Rady Nadzorczej i Komitetu Audytu CD PROJEKT S.A.
61	Zmiany w składzie Rady Nadzorczej i Komitetu Audytu CD PROJEKT S.A.
61	Informacja o wszelkich zobowiązaniach wynikających z emerytur i świadczeń o podobnym charakterze dla byłych osób zarządzających, nadzorujących albo byłych członków organów administrujących oraz o zobowiązaniach zaciągniętych w związku z tymi emeryturami, ze wskazaniem kwoty ogółem dla każdej kategorii organu
61	Umowy zawarte pomiędzy Emitentem a osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska lub gdy ich odwołanie lub zwolnienie następuje z powodu połączenia przez przejęcie
61	Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej
62	Zasady ładu korporacyjnego
62	Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem

Najważniejsze wydarzenia w I półroczu 2024 r.

- 4 stycznia studio CD PROJEKT RED ogłosiło, że *Widmo Wolności* – fabularne rozszerzenie do *Cyberpunka 2077*, od momentu premiery (26 września 2023 r.) do końca 2023 r. sprzedało się w ponad 5 milionach kopii
- 11 kwietnia *Cyberpunk 2077* został nagrodzony w kategorii “Evolving Game” na 20. gali BAFTA Games Awards. Nagroda w tej kategorii przyznawana jest dla gry z wyjątkowym popremierowym wsparciem ze strony zespołu deweloperskiego
- 21 maja miał premierę REDkit – edytor do gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, pozwalający użytkownikom tworzyć własne przygody w świecie Geralta z Rivii





01

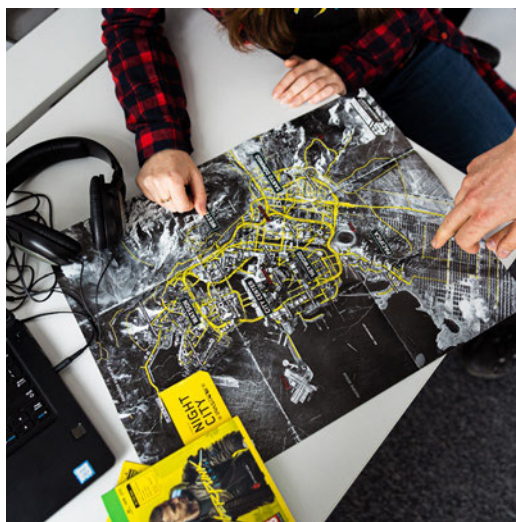
KRÓTKA CHARAKTERYSTYKA GRUPY
KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Profil działalności

CD PROJEKT S.A. (CD PROJEKT, Spółka), z siedzibą w Warszawie, prowadzi działalność w globalnej, dynamicznie rozwijającej się branży elektronicznej rozrywki. Działalność prowadzona od 1994 r. pod marką CD PROJEKT pierwotnie koncentrowała się na dystrybucji zagranicznych gier wideo w Polsce. Momentami przełomowymi w historii Grupy były: powołanie w 2002 r. studia deweloperskiego CD PROJEKT RED i rozpoczęcie prac nad stworzeniem pierwszej gry RPG¹ – *Wiedźmin* oraz uruchomienie w 2008 r. serwisu GOG.COM.

Obecnie Grupa CD PROJEKT prowadzi działalność operacyjną w dwóch kluczowych segmentach biznesowych o zasięgu globalnym – CD PROJEKT RED i GOG.COM.

1 Role-Playing Game – gra fabularna oparta na narracji.



CD PROJEKT RED

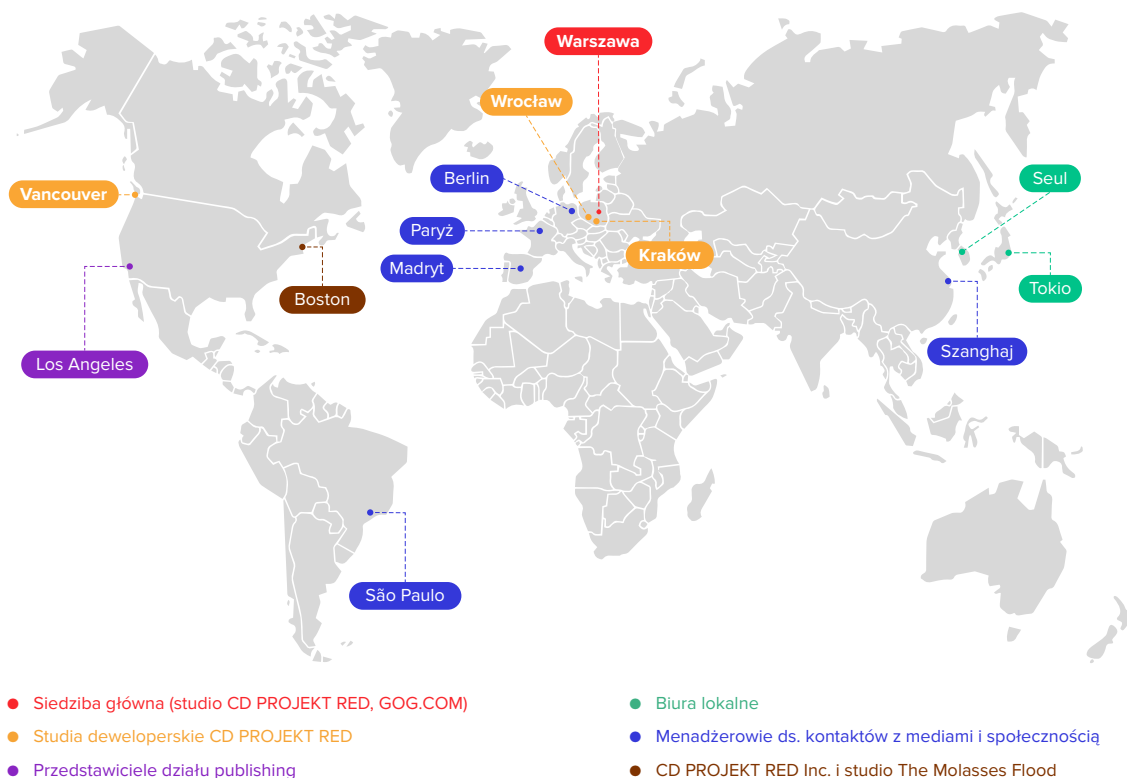
Produkcja i wydawanie gier wideo oraz zarządzanie posiadanymi przez Spółkę markami, w tym m.in. poprzez rozwój katalogu produktów towarzyszących.

GOG.COM

Cyfrowa dystrybucja gier komputerowych za pomocą własnej platformy GOG.COM i aplikacji GOG GALAXY.

W omawianym okresie 96,8% przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT pochodziło z działalności eksportowej. W pierwszym półroczu 2024 r. 70,1% sprzedaży realizowanej było do odbiorców w Ameryce Północnej, a 19,2% do odbiorców z Europy.

Mapa 1 Grupa CD PROJEKT na świecie



STRATEGIA ROZWOJU

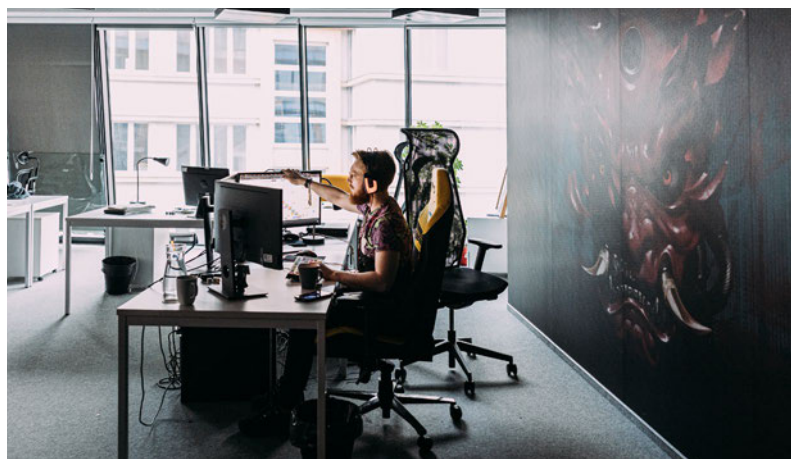
Strategiczne kierunki związane z rozwojem i wsparciem zespołu, oraz transformacją procesu tworzenia gier zostały przedstawione w Aktualizacji Strategii Rozwoju Grupy CD PROJEKT z 2021 r. (w tym w jej omówieniu w formie materiału wideo) oraz w opublikowanej w 2022 r. Aktualizacji Strategii skupiającej się na długoterminowym rozwoju kluczowych projektów.

W ramach realizacji przyjętej strategii, w nadchodzących latach studio zamierza skupić się na tworzeniu rewolucyjnych gier fabularnych rozwijając i wydając następujące produkcje:

- nową trylogię wiedźmińską, której pierwszą częścią będzie gra o kryptonimie Polaris;
- Projekt Syriusz (rozwijana przez studio The Molasses Flood gra z elementami rozgrywki wieloosobowej);
- *The Witcher Remake* (rozwijany we współpracy ze studiem Fool's Theory);
- Projekt Orion – kolejna gra w świecie Cyberpunka.

Poza tytułami ujętymi w Aktualizacji Strategii studio angażuje się również w prace nad innymi, nieogłoszonymi projektami, które zostaną upublicznione w momencie pozytywnej weryfikacji ich potencjału komercyjnego lub rozpoczęcia ich kampanii informacyjnej.

Ponadto CD PROJEKT RED prowadzi wewnętrzne prace nad autorskim, trzecim IP o kryptonimie Hadar.

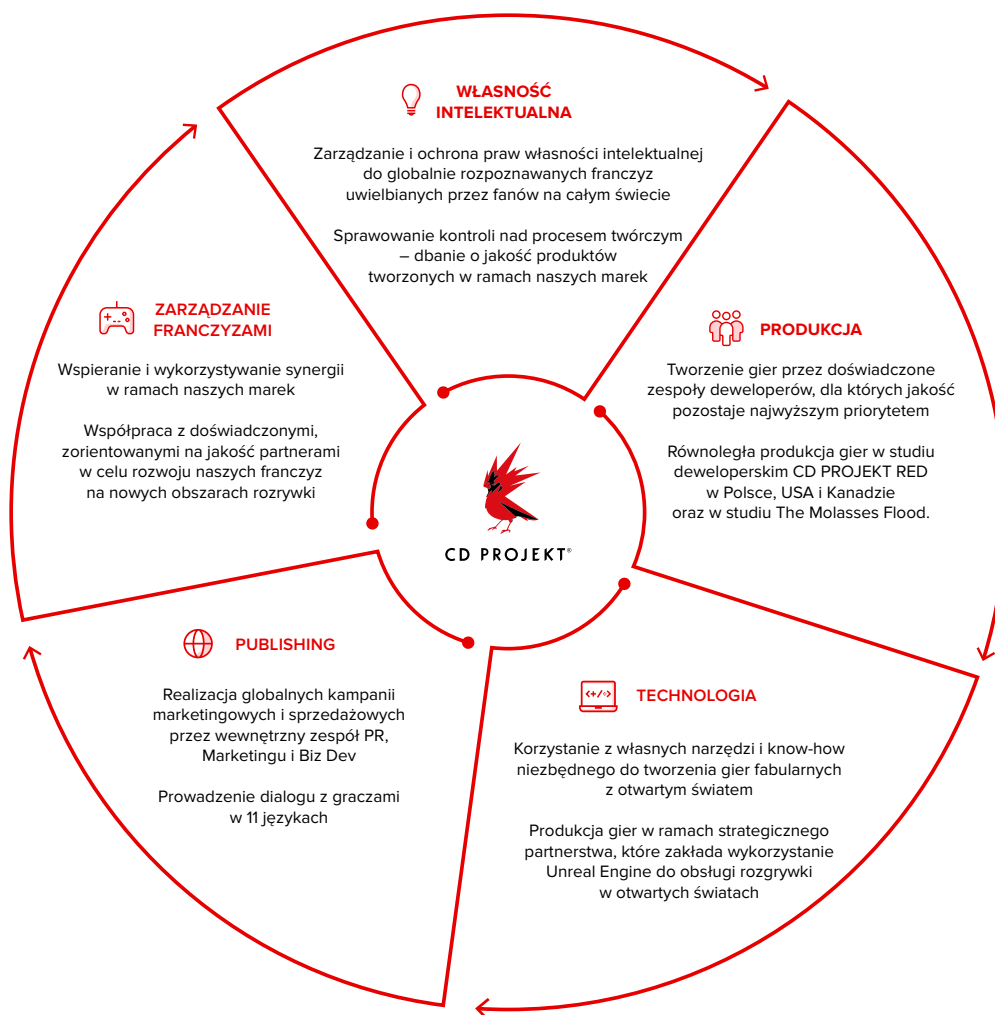


Zgodnie z założeniami przyjętej strategii, pod koniec 2023 roku CD PROJEKT RED otworzył i rozwija nowy hub (biuro) w Bostonie (odrębne od studia The Molasses Flood), który jest odpowiedzialny za rozwój kolejnej gry w uniwersum Cyberpunka – Projektu Orion.

CD PROJEKT realizuje również ideę franchise flywheel, polegającą na rozbudowywaniu ekosystemu wzajemnie wspierających się produktów opartych na potencjale posiadanych francyz. Grupa współpracuje z szeregiem zewnętrznych partnerów w celu kreowania nowych produktów i sposobów interakcji ze swoimi markami. CD PROJEKT zapowiedział również wzbogacenie ekosystemu o gry oferujące możliwość rozgrywki wieloosobowej.

Kompletne założenia Strategii Grupy CD PROJEKT zostały przedstawione w materiałach dostępnych na [stronie internetowej Spółki](#).

Schemat 1 Model biznesowy Grupy CD PROJEKT



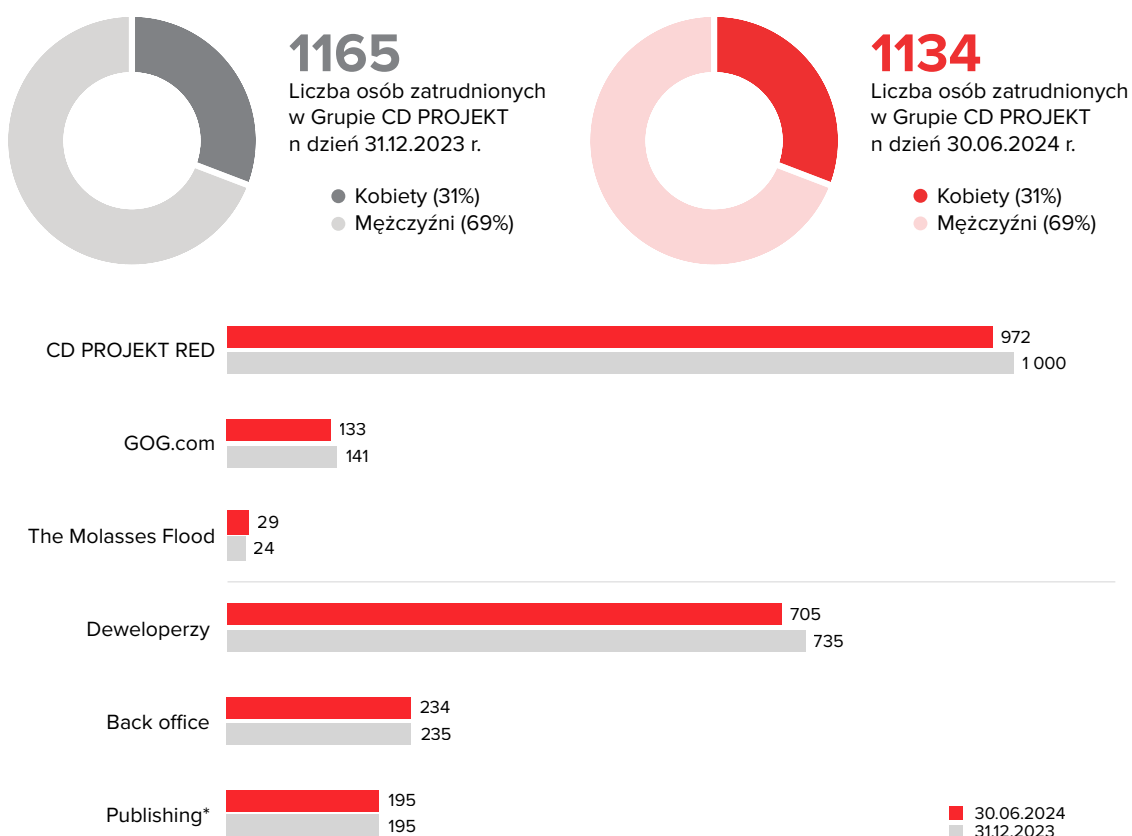
ZATRUDNIENIE

Największą siłą Grupy jest zespół. Zatrudniamy ludzi z pasją, którym zależy na pracy nad produktami i usługami na najwyższym światowym poziomie. Ich talent, zaangażowanie i motywacja tworzą kapitał ludzki Grupy CD PROJEKT. To oni i ich kreatywne idee stanowią o sukcesie firmy.

W CD PROJEKT budujemy środowisko pracy oparte na akceptacji, otwartości i zaufaniu, ponieważ wierzymy, że wspiera to kreatywność naszych zespołów oraz innowacyjność i atrakcyjność naszej twórczości. Wyrazem tej filozofii jest funkcjonująca w Spółce „Polityka Różnorodności w CD PROJEKT S.A.”. Określa ona podstawowe wartości, które obowiązują w Spółce w relacjach z członkami zespołu, kluczowymi menedżerami oraz przedstawicielami Zarządu i Rady Nadzorczej.

CD PROJEKT jest również sygnatariuszem Karty Różnorodności. To międzynarodowa inicjatywa pod patronatem Komisji Europejskiej, która zobowiązuje nas do wprowadzenia zakazu dyskryminacji w miejscu pracy i podejmowania działań na rzecz tworzenia i promocji różnorodności oraz do angażowania członków zespołu i partnerów biznesowych w te działania.

Schemat 2 Zatrudnienie w Grupie CD PROJEKT na koniec 2023 r. i I półrocza 2024 r.



* do działu Publishing wchodzi m.in. zespoły odpowiedzialne za: Marketing i PR, Business Development, Customer Relations oraz Game Releases

Na koniec pierwszego półrocza 2024 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT zatrudniała 1 134 osoby.

Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT działa na globalnym rynku gier wideo, który jest jedną z najdynamiczniejszych gałęzi światowej gospodarki. W ocenie Newzoo, jednej z czołowych firm badawczych zajmujących się analizą rynku gier i e-sportu, do 2027 r. światowy rynek gier wideo osiągnie wartość 213 mld USD², co implikuje skumulowany roczny wskaźnik wzrostu (CAGR) tego rynku w latach 2023–2027 na poziomie 3,7%. Z kolei raport PwC „Global Entertainment & Media Outlook 2023–2027”³ wskazuje, że rynek gier wideo w wymienionym okresie będzie rósł średniorocznie o 7,9%.

Globalna społeczność graczy rośnie w siłę z roku na rok – zarówno pod względem liczebności, jak i zaangażowania (czasu spędzanego na grze). Newzoo szacuje⁴, że w 2023 r. liczba osób grających w gry osiągnęła 3,3 mld. W 2027 roku liczba graczy na całym świecie ma osiągnąć poziom blisko 3,8 mld, a skumulowany roczny wskaźnik wzrostu liczby graczy w latach 2023–2027 ma wynieść 3,5%.

Na perspektywy rozwoju Grupy wpływa nie tylko systematyczna popularyzacja gier wideo jako rozrywki dostępnej i atrakcyjnej dla masowego użytkownika, ale także stały rozwój technologii umożliwiający tworzenie coraz lepszych i coraz bardziej realistycznych produktów, rosnąca dostępność i przystępność cenowa urządzeń do grania, jak i samych gier, dzięki cyfrowym metodom ich dystrybucji.

2 The Global Games Market Report 2024, Newzoo, 13 sierpnia 2024 r., data odsłony: 13 sierpnia 2024 r., <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-games-market-report-2024-free-version>

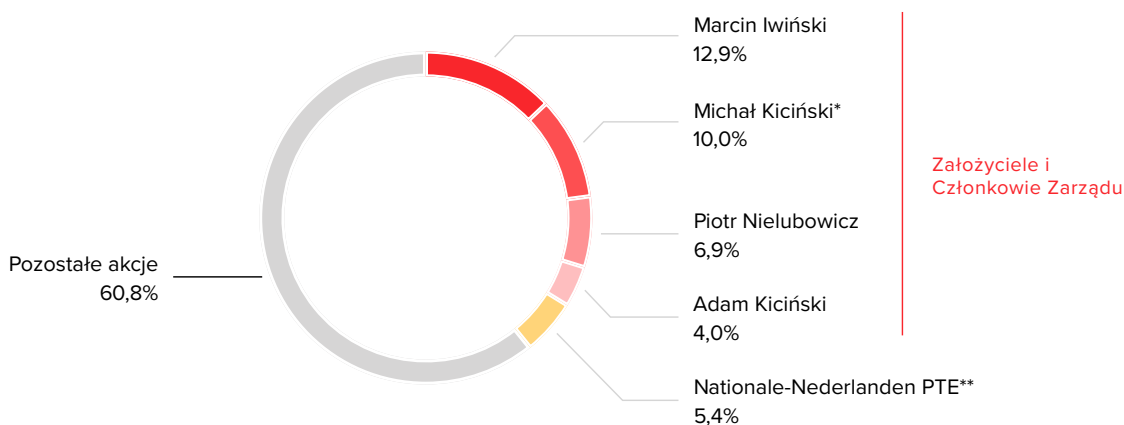
3 Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2023–2027, PwC, 21 czerwca 2023 r., data odsłony: 1 sierpnia 2024 r., pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/insights-and-perspectives.html

4 The Global Games Market Report 2024, Newzoo, 13 sierpnia 2024 r., data odsłony: 13 sierpnia 2024 r., <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-games-market-report-2024-free-version>

CD PROJEKT S.A. na rynku kapitałowym

Działalność prowadzona pod marką CD PROJEKT jest obecna na warszawskim parkiecie od 2010 r. Na Głównym Rynku Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie, w trybie notowań ciągłych, notowanych jest 99 910 510 akcji Spółki. Największymi akcjonariuszami CD PROJEKT S.A. pozostają jej współzałożyciele – Marcin Iwiński (obecnie Przewodniczący Rady Nadzorczej) i Michał Kiciński. Akcjonariuszami Spółki będącymi jednocześnie Członkami Zarządu i posiadającymi znaczne pakiety akcji są Piotr Nielubowicz – Chief Financial Officer oraz Adam Kiciński – Chief Strategy Officer.

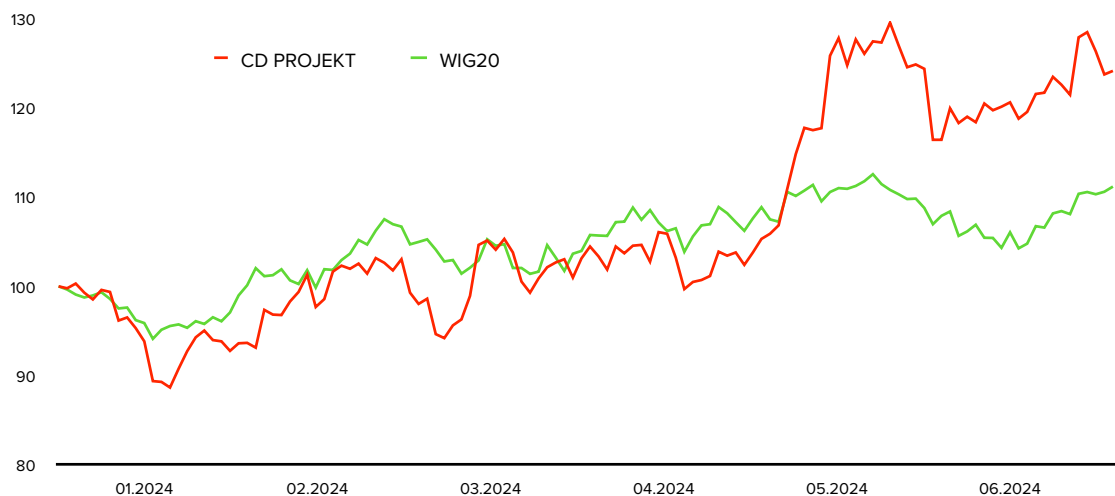
Wykres 1 Akcjonariat Spółki na dzień przekazania niniejszego sprawozdania do publikacji



* Zgodnie z oświadczeniem złożonym 13 listopada 2023 r.

** Zgodnie z oświadczeniem złożonym 12 sierpnia 2024 r. fundusze zarządzane przez Nationale-Nederlanden PTE S.A. posiadało 5,42% akcji Spółki, w tym Nationale-Nederlanden OFE posiadało 5,03% akcji Spółki

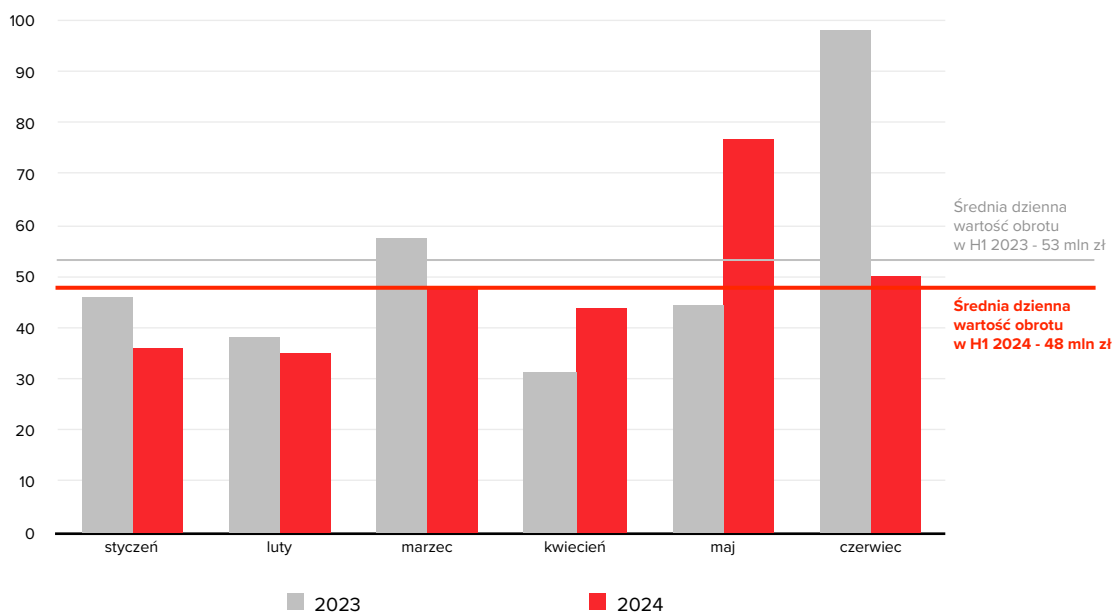
Wykres 2 Notowania akcji CD PROJEKT S.A. i indeksu WIG20 na GPW w okresie od 1 stycznia 2024 r. do 30 czerwca 2024 r.



Od 1 stycznia 2024 r. do 30 czerwca 2024 r. kurs zamknięcia akcji Spółki zmieniał się w przedziale od 99,20 zł (19 stycznia 2024 r.) do 145,00 zł (22 maja 2024 r.). W trakcie półrocza notowania kursu akcji CD PROJEKT wzrosły o 24,2%, osiągając na koniec ostatniej sesji półrocza (28 czerwca br.) wartość 138,95 zł. W analogicznym okresie indeks WIG20 wzrósł o 11,2%, a indeks szerokiego rynku WIG zyskał 14,4%.

Na koniec czerwca 2024 r. kapitalizacja giełdowa CD PROJEKT S.A. wyniosła 13,9 mld zł.

Wykres 3 Średnia dzienna wartość obrotów akcjami CD PROJEKT S.A. w ujęciu miesięcznym w okresie od 1 stycznia 2024 r. do 30 czerwca 2024 r. (w mln zł)



Łączna wartość obrotu akcjami Spółki w pierwszej połowie 2024 r. wyniosła 5,9 mld zł i była o 10% niższa niż w analogicznym okresie 2023 r. Średnia dzienna wartość obrotu wyniosła w omawianym okresie 47,9 mln zł, podczas gdy rok wcześniej znajdowała się na poziomie 53,2 mln zł. Wzrosła natomiast średnia liczba transakcji na sesję – z 6 017 do 6 327 transakcji.

Tabela 1 Kluczowe dane dotyczące akcji CD PROJEKT S.A.

	H1 2024	H1 2023	Zmiana
Skonsolidowany zysk netto na akcję (w zł)	1,70	0,90	88,9%
Liczba akcji w obrocie giełdowym na koniec okresu	99 910 510	99 910 510	0%
Najwyższy kurs akcji na zamknięciu (w zł)	145,00	170,00	-14,7%
Najniższy kurs akcji na zamknięciu (w zł)	99,20	105,64	-6,1%
Cena akcji na początek okresu (w zł)	111,90	129,34	-13,5%
Cena akcji na koniec okresu (w zł)	138,95	154,85	-10,3%
Średnia cena akcji w okresie (w zł)	119,54	128,03	-6,6%
Kapitalizacja na koniec okresu (w tys. zł)	13 882 565	15 471 142	-10,3%
Średnia dzienna liczba transakcji na sesję	6 327	6 017	5,2%
Średnia dzienna wartość obrotów (w tys. zł)	47 979	53 250	-9,9%
Średni dzienny wolumen obrotu (w szt.)	395 947	407 967	-2,9%

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania komentarze analityczne i rekomendacje dla akcji Spółki wydają 24 biura i domy maklerskie zarówno krajowe, jak i zagraniczne. Lista domów maklerskich i analityków wydających rekomendacje dla CD PROJEKT S.A. znajduje się pod adresem: <https://www.cdprojekt.com/pl/inwestorzy/analitycy/>.



02

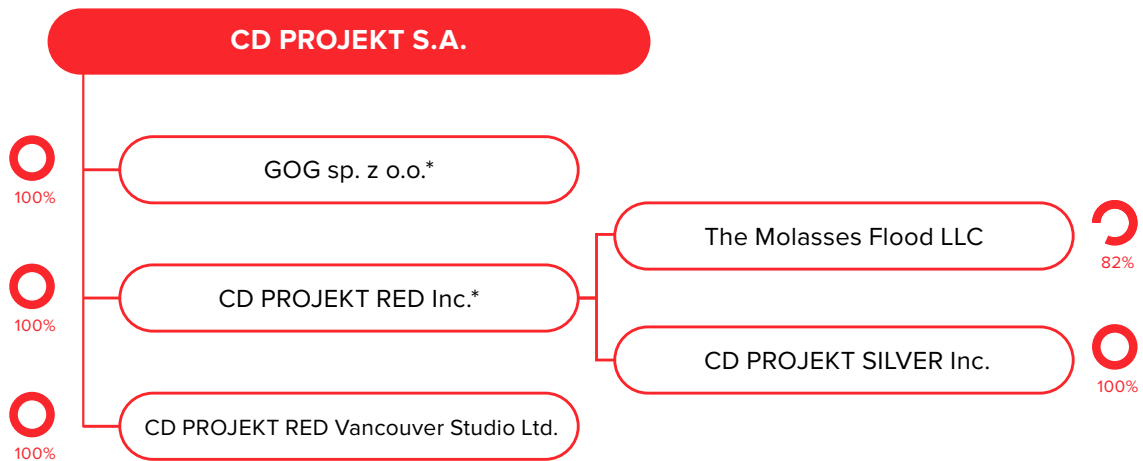
DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ

CD PROJEKT

Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Na koniec czerwca 2024 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT składała się z jednostki dominującej CD PROJEKT S.A. i 5 spółek zależnych – GOG sp. z o.o., CD PROJEKT RED Inc., CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd., The Molasses Flood LLC i CD PROJEKT SILVER Inc.

Schemat 3 Grupa Kapitałowa CD PROJEKT na koniec I półrocza 2024 r. (udział w kapitale i prawach głosu)



* Spółki objęte konsolidacją



Tabela 2 Opis podstawowej działalności spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 30 czerwca 2024 r.

Spółka	Przedmiot działalności
CD PROJEKT S.A.	Głównym przedmiotem działalności Spółki realizowanym w ramach studia CD PROJEKT RED jest tworzenie gier wideo wykorzystujących posiadane marki, ich wydawanie oraz sprzedaż licencji na ich dystrybucję, a także produkcja, sprzedaż, licencjonowanie i wydawanie produktów towarzyszących. CD PROJEKT S.A. pełni także funkcję spółki holdingowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, koordynującej działalność prowadzoną przez spółki zależne w ramach Grupy Kapitałowej (biura w Warszawie, Krakowie i Wrocławiu).
GOG sp. z o.o.	Spółka świadczy globalne usługi cyfrowej dystrybucji gier komputerowych. Spółka jest właścicielem platformy GOG.COM oraz aplikacji GOG GALAXY (biuro w Warszawie).
CD PROJEKT RED Inc.	Spółka koordynuje prace deweloperskie związane z Projektem Orion, a także uczestniczy w działaniach wydawniczych i promocyjnych produktów Grupy CD PROJEKT (biuro w Bostonie).
CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd.	Spółka realizuje prace deweloperskie w ramach CD PROJEKT RED (biuro w Vancouver).
The Molasses Flood LLC	Studio deweloperskie pracujące nad Projektem Syriusz (biuro w Bostonie).
CD PROJEKT SILVER Inc.	Spółka uczestnicząca w tworzeniu produktów rozrywkowych związanych z markami CD PROJEKT.

W okresie objętym sprawozdaniem nie doszło do zmian w strukturze i organizacji Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Powyższe spółki Grupy Kapitałowej istniejące na dzień 30 czerwca 2024 r., z wyłączeniem CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd., The Molasses Flood LLC i CD PROJEKT SILVER Inc., objęte były pełną konsolidacją. Szczegółowe informacje na ten temat znajdują się w *Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za I półrocze 2024 r.*

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

W pierwszym półroczu 2024 r. działalność Grupy Kapitałowej prowadzona była w dwóch segmentach biznesowych:

- CD PROJEKT RED,
- GOG.COM.

SEGMENT CD PROJEKT RED

Przedmiot i model prowadzonej działalności



Działalność segmentu opiera się na posiadanych przez Spółkę markach – Wiedźmin i Cyberpunk – i polega na:

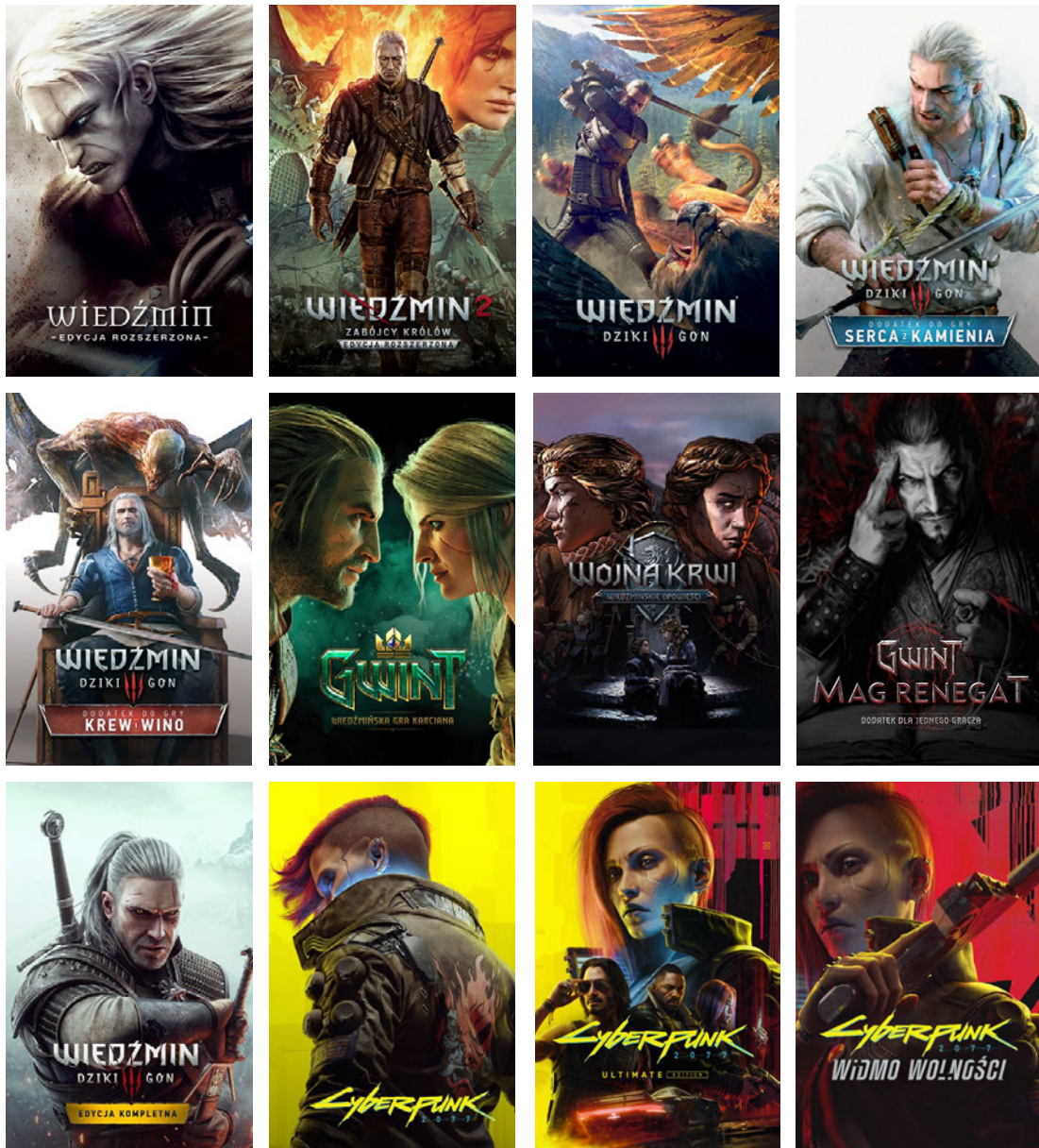
- tworzeniu i wydawaniu gier wideo;
- koordynacji promocji, dystrybucji i sprzedaży własnych produktów;
- zarządzaniu posiadanymi markami i prawami własności intelektualnej;
- współpracy z zewnętrznymi partnerami polegającej na tworzeniu, sprzedaży, licencjonowaniu lub wydawaniu produktów wykorzystujących posiadane marki.

Podstawowe produkty

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

Obecnie w portfolio głównych produktów studia znajdują się gry wideo:

- *Wiedźmin*;
- *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*;
- *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dwoma dodatkami – *Serca z Kamienia* i *Krew i Wino*;
- *Cyberpunk 2077* wraz z dodatkiem – *Widmo Wolności*, który zadebiutował 26 września 2023 r.



Kluczowe źródła przychodów

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

- sprzedaż praw do dystrybucji gry na określonym terytorium (w wersji cyfrowej lub pudełkowej) rozliczana post factum na podstawie sporządzanych przez partnerów Spółki miesięcznych lub kwartalnych raportów sprzedaży / raportów licencyjnych;
- sprzedaż fizycznych pudełkowych produktów do partnerów dystrybucyjnych;
- sprzedaż pakietów kodów uprawniających do pobrania i instalacji gry;
- sprzedaż realizowana poprzez opcjonalne mikropłatności wewnątrz gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*.

Standardowo zawierane przez Spółkę umowy na cyfrową dystrybucję przewidują raportowanie należnych Spółce tantiem w cyklach miesięcznych, zaś umowy na dystrybucję fizyczną przewidują raportowanie w cyklach kwartalnych. W zależności od partnera lub umowy Spółka otrzymuje stosowne raporty licencyjne 30, 45 lub 60 dni od końca okresu podlegającego raportowaniu (tj. miesiąca lub kwartału).

W I półroczu 2024 r. najważniejszymi pod względem wartości wygenerowanego przychodu w ramach segmentu CD PROJEKT RED były gry:

- *Cyberpunk 2077* wraz z dodatkiem – *Widmo Wolności*;
- *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami – *Serca z Kamienia* i *Krew i Wino*.

W mniejszym stopniu do uzyskanych przychodów przyczyniły się transakcje w ramach gier *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* i *Wojna Krwi: Wiedźmińskie opowieści*. Ponadto kontynuowana była sprzedaż pierwszej części *Wiedźmina* i *Wiedźmina 2: Zabójcy Królów*, które wciąż cieszą się zainteresowaniem ze strony graczy i generują stały strumień przychodów.

Ponadto spółka uzyskiwała przychody związane z produktami towarzyszącymi (w ramach tzw. “franchise flywheel”) związanymi z markami *Wiedźmin* i *Cyberpunk*.

Kluczowi partnerzy biznesowi i dostawcy

W ramach segmentu CD PROJEKT RED Grupa prowadzi aktywną sprzedaż swoich produkcji na poszczególne platformy sprzętowe zarówno za pośrednictwem platform cyfrowej dystrybucji gier wideo (m.in. Steam, PlayStation Store, Xbox Games Store, Epic Games Store, Nintendo, Apple App Store, Google Play, Humble Bundle oraz własnej platformy GOG.COM), jak i w tradycyjnych kanałach dystrybucji za pośrednictwem dystrybutorów (np. BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S., Warner Bros. Home Entertainment, Epicsoft Asia PTE LTD, Bandai Namco Entertainment Australia PTY LTD, Cenega S.A., Spike Chunsoft Co., Ltd. GEEKAY, U&I Entertainment LLC).

W I półroczu 2024 r. przychody ze sprzedaży na rzecz dwóch odbiorców przekroczyły 10% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy i wyniosły odpowiednio 167 899 tys. zł i 71 999 tys. zł, to jest odpowiednio 39,5% i 16,9% przychodów ze sprzedaży Grupy. Odbiorcy ci nie byli podmiotami powiązanymi z CD PROJEKT S.A. ani z jej spółkami zależnymi.

W procesie produkcji wykorzystywane są zewnętrzne narzędzia i rozwiązania, jednak nie mają one wpływu na wystąpienie istotnej koncentracji po stronie dostawców Grupy Kapitałowej. W I półroczu 2024 r. współpraca z żadnym z dostawców CD PROJEKT RED nie przekroczyła poziomu 10% przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej.

Komunikacja

W ramach prowadzonej działalności wydawniczej Spółka odpowiada za kształt kampanii promujących własne produkty, samodzielnie realizując bezpośrednią komunikację z graczami za pośrednictwem kanałów elektronicznych, mediów społecznościowych, oraz poprzez udział w wydarzeniach branżowych. Komunikacji przyświeca hasło „Always remember about gamers”, które jest jedną z podstawowych wartości studia. CD PROJEKT RED aktywnie prowadzi ponad 110 profili w kilkunastu językach w różnych mediach społecznościowych – zarówno tych o zasięgu globalnym tj. X, Instagram czy Facebook, jak i lokalnych, jak np. chińskie platformy BILIBILI i Weibo, czy koreańska Naver Cafe.

Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe

Cyberpunk 2077

Na początku 2024 r., 4 stycznia, studio CD PROJEKT RED ogłosiło, że *Widmo Wolności* – fabularne rozszerzenie do *Cyberpunka 2077*, od momentu premiery (26 września 2023 r.) do końca 2023 r. sprzedało się w ponad 5 milionach kopii na całym świecie.

20 marca Go On Board — twórcy gry planszowej *Wiedźmin: Stary Świat* — w partnerstwie z CD PROJEKT RED ogłosili kolejny wspólny projekt – grę planszową osadzoną w świecie *Cyberpunka 2077*, której kampania crowdfundingowa rozpocznie się 3 września w serwisie Gamefound.

W dniach 28–31 marca CD PROJEKT RED we współpracy z Xbox oraz PlayStation udostępnił graczom konsolowym grę *Cyberpunk 2077* w podstawowej wersji do spróbowania za darmo. W ramach specjalnej akcji promocyjnej każdy gracz posiadający konsolę obecnej generacji mógł eksplorować Night City przez 5 godzin oraz sprawdzić wszystkie nowości, jakie w ostatnim czasie zostały dodane do gry w ramach Aktualizacji 2.0 i 2.1.

11 kwietnia w trakcie 20. gali BAFTA Games Awards, zespół odpowiedzialny za stworzenie i wsparcie *Cyberpunka 2077* został nagrodzony w kategorii “Evolving Game”. Nagroda w tej kategorii przyznawana jest przez jury dla gry z wyjątkowym popremierowym wsparciem ze strony zespołu deweloperskiego.

20 maja odbyła się gala przyznania nagród Digital Dragons dla najlepszych polskich gier 2023 roku. *Widmo Wolności* zostało nagrodzone w kategorii “Best Polish Game” oraz “Best Polish Narrative”.

Po omawianym okresie, 4 lipca br. została zapowiedziana kolejna gra planszowa z uniwersum *Cyberpunka*. Przygotowywana przez No Loading Games w partnerstwie z CD PROJEKT RED gra *Cyberpunk: Edgerunners Board Game* pojawi się w sprzedaży w 2025 roku.

22 sierpnia, w czasie gamescom 2024 w Kolonii, odbyło się oficjalne spotkanie dla lokalnej społeczności skupionej wokół *Cyberpunka 2077*. W tym dniu organizatorzy i organizatorki z CD PROJEKT RED zaprosili gości do wspólnej celebracji w specjalnej przestrzeni zaaranżowanej na dobrze znane z *Widmo Wolności* Dogtown.

Uniwersum Wiedźmina

31 stycznia 2024 r., dzięki współpracy CD PROJEKT RED z Com2uS, do mobilnej gry RPG Summoners War: Sky Arena w ramach obchodów jej 10. urodzin na określony czas do gry dołączyły postacie ze świata Wiedźmina – Geralt, Ciri, Triss oraz Yennefer.

21 maja miał premierę REDkit – edytor do gry Wiedźmin 3: Dziki Gon, pozwalający użytkownikom tworzyć własne przygody w świecie Geralta z Rivii. Edytor pozwala na modyfikowanie postaci i ich ubioru, zadań, lokacji, tworzenie cutscenek czy dialogów. W ramach kampanii premierowej studio przygotowało tutoriale, trailer wideo, testimoniale od twórców, oraz wyemitowało specjalny odcinek REDstreams, w całości poświęcony autorskiemu edytorowi modów stworzonemu we współpracy z profesjonalnymi modderami z grupy Yigsoft.

20 sierpnia br. CD PROJEKT RED ogłosił, że gra Wiedźmin 3: Dziki Gon jest dostępna dla graczy w ramach subskrypcji PlayStation Plus Extra lub Premium na konsolach PlayStation 4 oraz PlayStation 5.

Inne

W dniach 18–22 marca odbyło się Game Developer Conference (GDC) w San Francisco. W trakcie pięciodniowej konferencji reprezentanci CD PROJEKT RED poprowadzili 14 wykładów, podczas których podzielili się z innymi profesjonalistami branży gier wideo swoimi doświadczeniami z pracy nad *Cyberpunkiem 2077* i rozszerzeniem *Widmo Wolności*.

W dniach 19–21 maja w Krakowie odbyła się konferencja Digital Dragons. W trakcie tegorocznej edycji blisko 20 przedstawicieli studia CD PROJEKT RED miało swoje prelekcje, panele dyskusyjne i warsztaty (łącznie 13 wystąpień), w trakcie których dzielili się swoimi doświadczeniami z obszaru artu, narracji, designu, audio, a także komunikacji.

14–16 czerwca w Poznaniu odbyła się kolejna edycja festiwalu Pyrkon, podczas którego CD PROJEKT RED przygotowało dla fanów kilka różnych aktywności. Studio zorganizowało konkurs cosplay na najlepszy kostium z gier o Wiedźminie i V, a przedstawiciele studia wzięli udział w panelach tematycznych.

Po omawianym okresie, 18 lipca ruszyła sprzedaż biletów na wydarzenie Art For All, wydarzenia skierowanego do wszystkich zainteresowanych rozwojem w sztukach kreatywnych, które odbędzie się 7 września w EC1 jako event towarzyszący tegorocznemu festiwalowi Promised Land.

SEGMENT GOG.COM

Przedmiot i model prowadzonej działalności

Platforma GOG.COM została uruchomiona we wrześniu 2008 r. Jej pierwotną misją była rewitalizacja najbardziej kultowych gier PC i oferowanie ich klientom z całego świata. W 2024 roku serwis dostępny był w wersji angielskiej, francuskiej, niemieckiej, rosyjskiej, chińskiej i polskiej, oferując klientom nie tylko w pełni zlokalizowaną stronę czy gry, ale także popularne, lokalne metody płatności (w szesnastu walutach). Na platformie GOG.COM dostępne są również gry na systemy operacyjne macOS i Linux.

Realizowana w ramach segmentu działalność polega na cyfrowym dystrybuowaniu gier za pomocą własnego sklepu GOG.COM oraz aplikacji GOG GALAXY. Platforma umożliwia dokonanie zakupu gry, zapłatę za grę oraz jej pobranie na własny komputer, dodatkowo aplikacja GOG GALAXY umożliwia m.in. automatyczne aktualizacje, zapis gry w chmurze, grę sieciową, w tym również pomiędzy platformami.

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

Podstawowe produkty

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania na platformie cyfrowej dystrybucji GOG.COM dostępnych jest ponad 9000 produktów od ponad 1300 partnerów. Znajdują się wśród nich zarówno ponadczasowe klasyki, jak i najnowsze tytuły tak rozpoznawalnych firm jak Sony, Bethesda, Disney, Electronic Arts, Ubisoft, Konami czy Warner Bros.

Jednym z podstawowych wyróżników platformy GOG na tle konkurencji jest głęboka orientacja na klienta rozumiana jako stawianie potrzeb graczy w centrum uwagi. Przejawia się to m.in. w dążeniu do tego, aby gry jednoosobowe były dostępne na platformie w tzw. modelu DRM-free, czyli bez zabezpieczeń utrudniających korzystanie z zakupionych gier, oraz w możliwie najbogatszej wersji zawierającej materiały bonusowe takie jak ścieżki dźwiękowe, mapy czy plakaty.

Ponadto platforma GOG zapewnia kompatybilność oferowanych gier z najnowszymi wersjami systemów operacyjnych MS Windows, macOS i najpopularniejszymi wersjami systemu operacyjnego Linux, co w przypadku klasyków stanowi dodatkową istotną korzyść dla graczy i wspiera działania mające na celu ochronę historii gier.

Za pośrednictwem serwisu GOG.COM Grupa sprzedaje bezpośrednio klientom detalicznym również własne produkty, tj. gry z uniwersum wiedzmińskiego oraz *Cyberpunka 2077* wraz z dodatkiem *Widmo Wolności*.

Kluczowe źródła przychodów

Na poziom przychodów osiągniętych w segmencie GOG.COM w danym okresie bezpośredni wpływ ma atrakcyjność oferowanego katalogu, premiery nowych gier oraz realizowane akcje promocyjne. GOG stale dba o rozszerzanie grona dostawców gier i pozyskiwanie nowych, atrakcyjnych tytułów do oferty. Ponadto na platformie organizowane są cykliczne i okazjonalne akcje handlowe, takie jak letnia, jesienna czy świąteczna promocja, a także inne promocje, wprowadzające nowe mechaniki angażowania graczy.

Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe

Cyfrowa dystrybucja gier

W I półroczu 2024 r. katalog tytułów serwisu powiększył się między innymi o takie tytuły jak: *Sinking City*, *Robocop Rogue City*, *Sniper Ghost Warrior Contracts 2 Complete Edition*, *Tomb Raider I–III Remastered*, *Alpha Protocol*, *God of War*, *Manor Lords*, *Resident Evil*, czy *Riven*.

Aktywizacja sprzedaży

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

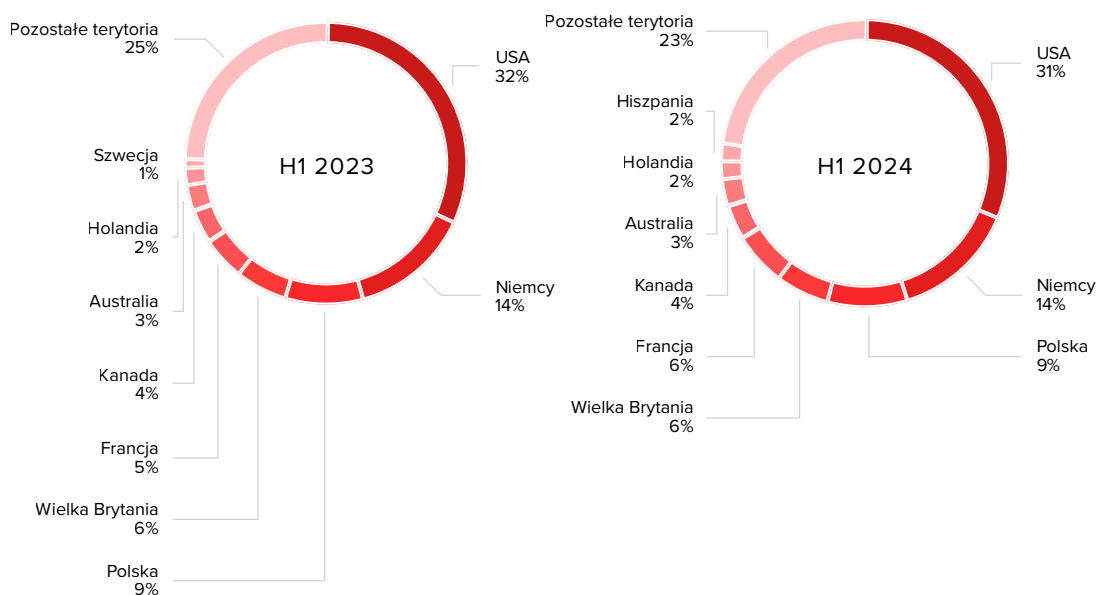
Największymi akcjami promocyjnymi na GOG.COM w I półroczu 2024 r. były sezonowe wyprzedaże: Wiosenna oraz Letnia. W trakcie tej ostatniej gracze mogli nabyć w okazyjnych cenach ponad 6 tys. gier. Zespół GOG zorganizował także inne wydarzenia promocyjne, w tym szeroką grę wyprzedaży tematycznych, skoncentrowanych m.in. na grach bogatych w fabułę, horrorach, grach strategicznych, czy też zaopatrzonych w charakterystyczną, pikselową grafikę.



Kluczowi odbiorcy i dostawcy

GOG sp. z o.o. sprzedaje gry za pośrednictwem Internetu bezpośrednio milionom klientów detalicznych na całym świecie. W ramach tej działalności nie zachodzi zjawisko koncentracji odbiorców.

Wykres 4 Sprzedaż towarów i produktów w GOG.COM w I półroczu 2024 r. i I półroczu 2023 r. – struktura terytorialna



Rozkład terytorialny sprzedaży w I półroczu 2024 r. był zbliżony do struktury z lat poprzednich. W I półroczu 2024 r. największy udział w sprzedaży GOG.COM stanowili gracze pochodzący ze Stanów Zjednoczonych (31%). Na kolejnych miejscach znalazły się: Niemcy (14%), Polska (9%) oraz Wielka Brytania (6%) i Francja (6%).

Na koniec I półroczu 2024 r. skala zakupów od żadnego z dostawców segmentu GOG.COM nie przekroczyła 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej.

KLUCZOWE WYDARZENIA KORPORACYJNE

20 lutego 2024 r. odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CD PROJEKT, podczas którego wyznaczono Warunek Wynikowy na lata 2024–2027 w wysokości 3 miliardów złotych (skumulowany skonsolidowany zysk netto) w Programie Motywacyjnym B dla uprawnień przyznanych w 2024 roku. Materiały związane z Walnym Zgromadzeniem Spółki, w tym treść podjętych uchwał, są dostępne na [stronie internetowej Spółki](#).

28 marca Zarząd Spółki zarekomendował przeznaczenie kwoty 99.910.510,00 zł z zysku osiągniętego w 2023 r. na dywidendę (1 zł na 1 akcję Spółki uczestniczącą w dywidendzie). Pozostałą część podlegającego podziałowi zysku netto za miniony rok w wysokości 344.177.050,72 zł Zarząd zarekomendował przeznaczyć na kapitał zapasowy. 16 kwietnia Rada Nadzorcza Spółki pozytywnie zaopiniowała wniosek Zarządu. 14 czerwca Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki zdecydowało o podziale zysku zgodnie z przedstawionymi rekomendacjami, ustanawiając dzień dywidendy na 21 czerwca oraz dzień wypłaty dywidendy na 27 czerwca.

14 czerwca 2024 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CD PROJEKT przyjęło również m.in. uchwałę w sprawie zmian w [Polityce Wynagrodzeń Członków Zarządu i Członków Rady Nadzorczej Spółki](#). Treść podjętych uchwał ZWZ jest dostępna na [stronie Spółki](#).

ZDARZENIA PO DACIE BILANSU

Po dniu bilansowym nie wystąpiły istotne zdarzenia mające wpływ na niniejsze sprawozdanie.

WPŁYW KONFLIKTU ZBROJNEGO NA TERYTORIUM UKRAINY NA DZIAŁALNOŚĆ GRUPY CD PROJEKT

Wpływ na wyniki

W odpowiedzi na inwazję sił zbrojnych Rosji na Ukrainę, 3 marca 2022 r. Zarząd CD PROJEKT podjął decyzję o wstrzymaniu sprzedaży produktów Grupy CD PROJEKT oraz sprzedaży gier dostępnych na platformie GOG.COM na terytorium Rosji i Białorusi.

Z szacunków Spółki wynikało, że w okresie 12 miesięcy poprzedzających podjęcie powyższej decyzji, tj. w okresie od marca 2021 r. do lutego 2022 r., łączny udział Rosji i Białorusi w przychodach ze sprzedaży produktów segmentu CD PROJEKT RED oraz w przychodach ze sprzedaży segmentu GOG.COM wyniósł odpowiednio ok. 5,4% i ok. 3,7%.

Ryzyka związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy

Spółka na bieżąco monitoruje wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej w Ukrainie, Rosji i Białorusi na działalność Grupy CD PROJEKT.

Spółka zakończyła współpracę z rosyjskimi oraz białoruskimi dostawcami i obecnie nie rozważa podjęcia nowej.

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania działalność operacyjna Grupy prowadzona jest bez zakłóceń, a skutki rosyjskiej inwazji na Ukrainę nie mają bezpośredniego, istotnego negatywnego wpływu na funkcjonowanie Grupy.

W ocenie Zarządu Spółki, konflikt zbrojny na terytorium Ukrainy nie wpływa materialnie na wartości liczbowe zaprezentowane w sprawozdaniu finansowym, nie spowodował przesłanek mogących uzasadniać utratę wartości aktywów, nie powinien mieć znaczącego negatywnego wpływu na wyniki Grupy w 2024 r. i nie zagraża kontynuacji działalności Spółki w okresie 12 miesięcy od końca okresu sprawozdawczego.

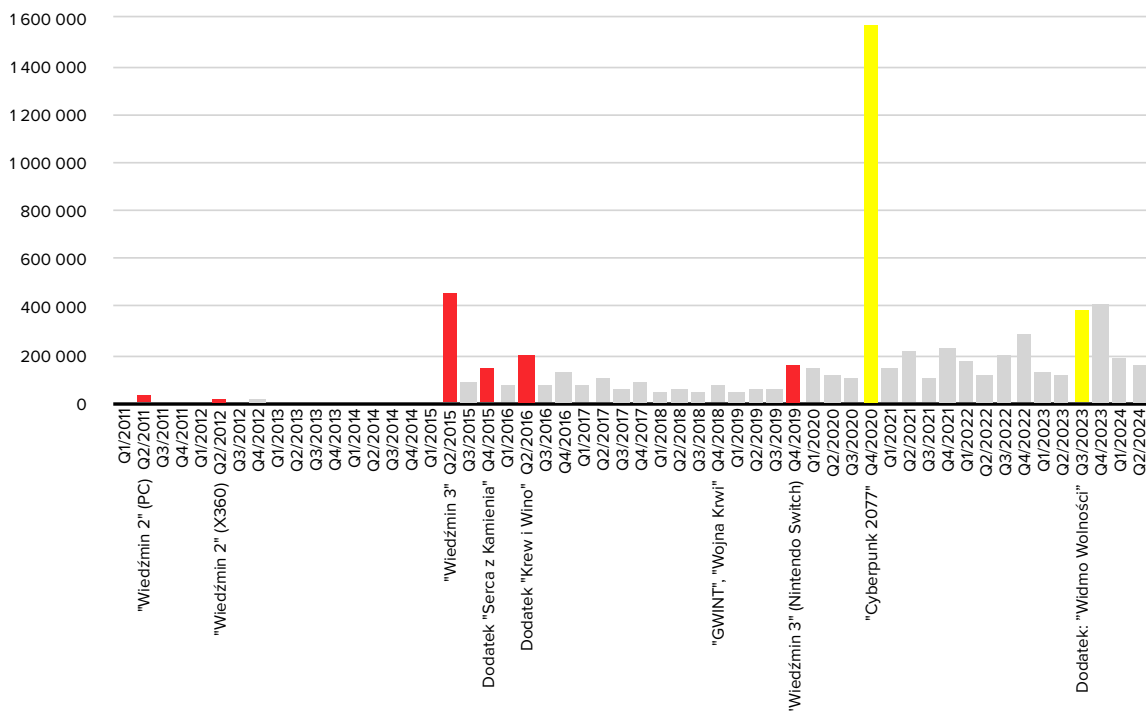
Powyższa ocena wpływu konfliktu zbrojnego na terytorium Ukrainy została sporządzona zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania i może ulec zmianie wraz z ograniczeniem lub eskalacją konfliktu.

INFORMACJE DOTYCZĄCE SEZONOWOŚCI LUB CYKLICZNOŚCI DZIAŁALNOŚCI

CD PROJEKT RED

Duży wpływ na przychody i wyniki segmentu mają premiery nowych tytułów. Cykl produkcji gry komputerowej realizowanej przez segment CD PROJEKT RED wynosi zwykle od 3 do 6 lat. Historycznie studio koncentrowało się na realizacji jednej dużej produkcji, przy czym prace koncepcyjne nad kolejną grą rozpoczynały się jeszcze przed zakończeniem produkcji i premierą rynkową poprzedniej gry.

Wykres 5 Kwartały premierowe segmentu CD PROJEKT RED – przychody ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów w latach 2011–2024 (w tys. zł)



CD PROJEKT RED angażuje się również w mniejsze produkcje – np. dodatki do własnych gier lub adaptacje wydanych już produktów na nowe platformy.

Projekty takie mogą być realizowane zarówno bezpośrednio przez Spółkę, jak i przez zewnętrznych partnerów.

Obecnie w Grupie CD PROJEKT realizowane są równoległe prace związane z kilkoma produkcjami (również we współpracy z zewnętrznymi zespołami deweloperskimi).

W odniesieniu do wydanych już gier na rozkład ich sprzedaży w ciągu roku wpływ ma udział w cyklicznie organizowanych akcjach promocyjnych. Zwykle najbardziej intensywnym okresem jest drugi i czwarty kwartał, zaś niższa sprzedaż generowana jest w pierwszym i wakacyjnym – trzecim kwartale roku.

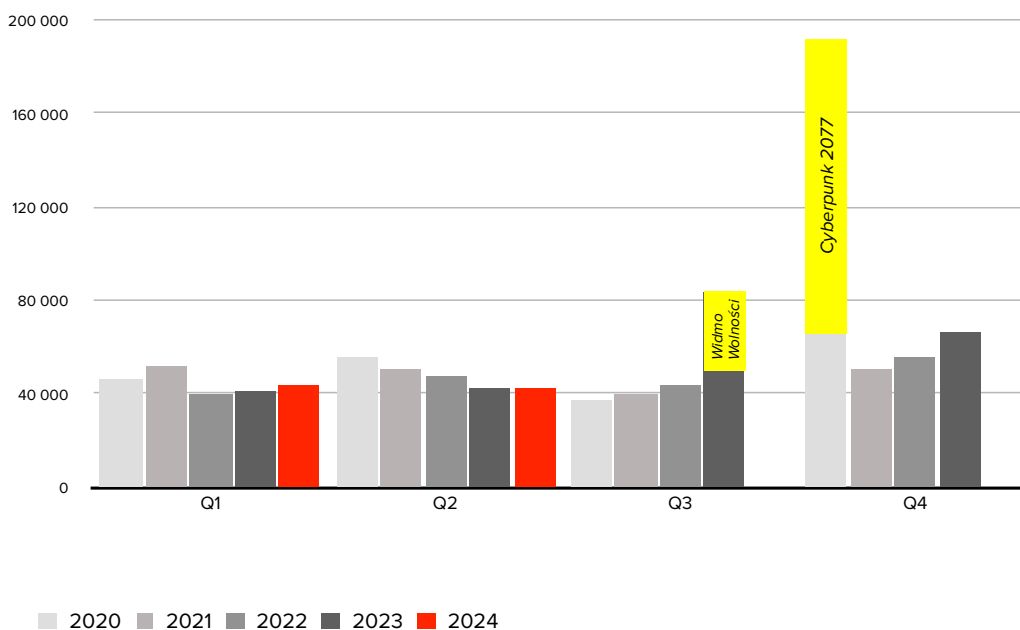
Poza działalnością strictly deweloperską Spółka aktywnie rozwija posiadane franczyzy na innych polach eksploatacji, chcąc stale poszerzać grono swoich odbiorców i eksplorując inne typy mediów i produktów.

GOG.COM

Branża cyfrowej dystrybucji gier, w której funkcjonuje GOG.COM, charakteryzuje się sezonowością przychodów. W skali roku zazwyczaj najwyższe przychody wykazywane są w drugim i czwartym kwartale, a niższe w pierwszym i trzecim kwartale. Sprzedaż w drugim i czwartym kwartale wzmacniana jest okresowo przez standardowo występujące w tych kwartałach akcje promocyjne.

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

Wykres 6 Rozkład sprzedaży towarów i materiałów segmentu GOG.COM w latach 2020–2024 (w tys. zł)



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

Dla dalszego rozwoju Spółki i Grupy krytyczna jest umiejętność utrzymania i rozwoju zespołu najlepszych twórców i specjalistów, a także przyciągania do pracy nad realizowanymi w Grupie projektami kolejnych utalentowanych pracowników. Strategiczne kierunki związane z tematyką pozyskania talentu, rozwojem i wsparciem zespołu zostały przedstawione w Raporcie Zrównoważonego Rozwoju Grupy CD PROJEKT za 2023 r.

Jednocześnie ważnym aspektem wspierającym rozwój Grupy będzie skuteczna realizacja planu produkcyjnego CD PROJEKT RED przedstawionego w październiku 2022 r., w ramach Aktualizacji Strategii, a także dalszy rozwój rozpoznawalności i popularności franczyz (w tym poprzez współpracę z zewnętrznymi podmiotami) oraz wzbogacanie tytułów rozwijanych w ramach posiadanych IP o elementy rozgrywki multiplayer.

Ponadto działalność spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT podlega wpływowi 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. Jednocześnie ze względu na charakterystykę branży gier wideo, jako jeden z kluczowych czynników zewnętrznych wpływających na rozwój i działalność spółek Grupy należy traktować zmiany w obszarze technologii, które wymiennie mogą wpłynąć na efektywność procesu tworzenia gier.

W perspektywie drugiej połowy 2024 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT zamierza kontynuować organiczny rozwój prowadzonej działalności.

CD PROJEKT RED

W ramach segmentu CD PROJEKT RED rozwój prowadzonej działalności jest związany bezpośrednio z kolejnymi realizowanymi projektami, skalą ich produkcji i popularnością wśród graczy. W tym kontekście największy wpływ na obecne wyniki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT ma popularność wydanych już przez Spółkę gier z cyberpunkowego i wiedźmińskiego uniwersum, zaś w kolejnych okresach będzie miał postęp prac produkcyjnych i rynkowe przyjęcie kolejnych realizowanych przez Spółkę produkcji.

W perspektywie najbliższych kwartałów szczególnie ważnymi działaniami dla studia będzie kontynuacja prac deweloperskich nad ogłoszonymi projektami oraz dalszy rozwój działalności w ramach nowo powstałego zespołu CD PROJEKT RED w Bostonie.

Kolejnym ważnym procesem w kontekście rozwoju studia CD PROJEKT RED jest kontynuacja prac nad wdrażaniem nowego silnika Unreal Engine 5, a także ulepszanie silnika w zakresie obsługi gier typu open world oraz adaptacja i optymalizacja jego elementów pod kątem założeń twórczych kolejnych projektów, co jest jednym z założeń strategicznego partnerstwa z Epic Games. Wykorzystanie nowego silnika powinno wpłynąć

na usprawnienie procesu tworzenia gier. Umowa przewiduje również dedykowane wsparcie techniczne ze strony Epic Games dla wydawanych przez CD PROJEKT RED tytułów. Prowadzenie prac na silniku UE5 powinno ułatwić rekrutację do zespołów deweloperskich ze względu na dużą znajomość silników Unreal Engine wśród twórców gier.

Czynnikiem kluczowym dla utrzymania w przyszłości dotychczasowej wysokiej dynamiki rozwoju segmentu CD PROJEKT RED jest dalsze rozwijanie wewnętrznej umiejętności produkowania gier najwyższej światowej klasy i jakości, w połączeniu ze zdolnością efektywnej komunikacji z graczami na całym świecie. Oba te elementy są częścią trwającej transformacji studia RED 2.0, której celem jest m.in. zmiana sposobu tworzenia gier na bardziej elastyczny, oparty o metodykę agile, oraz wspierający jakość przyszłych produktów. Zmiana działalności na model wydawniczy oparty o dwie funkcjonujące równolegle marki i kilka równocześnie realizowanych projektów potencjalnie pozwoli na optymalizację produkcyjną i finansową, zwiększenie częstotliwości premier i łącznej wysokości przychodów oraz dalszą dywersyfikację ryzyk, zaś przed twórcami zatrudnionymi w Spółce otworzy więcej możliwości samorealizacji zawodowej.

GOG.COM

W segmencie GOG.COM elementem wspierającym rozwój była rosnąca w ostatnich latach skłonność konsumentów do dokonywania zakupów gier bezpośrednio przez internet.

Dla dalszego rozwoju platformy GOG.COM istotna będzie dalsza popularyzacja serwisu wśród graczy oraz pozyskiwanie kolejnych, premierowych produktów. GOG sp. z o.o. aktywnie prowadzi rozmowy z czołowymi międzynarodowymi producentami i wydawcami gier komputerowych, stale poszerzając grono dostawców oraz oferowanych produktów. Kolejne premiery nowych gier na GOG.COM każdorazowo wpływają na wzrost aktywności użytkowników i idący za tym wzrost sprzedaży. Wzrost działalności GOG sp. z o.o. poza stałym powiększaniem katalogu oferowanych produktów, wymaga również zwiększania bazy użytkowników poprzez docieranie do nowych graczy na całym świecie, dotychczas nieposiadających konta na platformie GOG.COM. W tym zakresie w ostatnich latach zarówno dzięki intensywnym własnym działaniom PR, współpracy z partnerami biznesowymi oraz aktywnym poszukiwaniu nowych, jak i synergii wynikającej ze współpracy z CD PROJEKT S.A., osiągany jest ciągły wzrost liczby użytkowników serwisu.

Na wyniki i rozwój prowadzonej w ramach segmentu GOG.COM działalności, w tym zdobywanie unikatowej wiedzy i doświadczenia oraz wykorzystanie w pełni posiadanych rozwiązań technologicznych, wpływ będą miały rozwój funkcjonalności wspierających sprzedaż gier na platformie, w tym także większa integracja mechanizmów monetyzacyjnych w aplikacji GOG GALAXY ze sklepem GOG.COM, jak i zwiększenie działań w celu poszerzania oferty gier klasycznych na platformie.

INNE

Na rozwój Grupy CD PROJEKT wpływ będą miały również prace rozwojowe realizowane przez spółkę zależną The Molasses Flood. Bostońskie studio pracuje nad osadzoną w wiedźmińskim uniwersum grą o kryptonimie Syriusz.

Czynniki które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału

Trwający, trzeci kwartał roku jest okresem wakacyjnym o najmniejszym w ciągu roku natężeniu akcji handlowych wpływających na poziom sprzedaży wydanych tytułów. W bieżącym roku wyjątkiem w tym względzie była letnia promocja na platformie Steam, która rozpoczęła się 27 czerwca i zakończyła 11 lipca. Na dalszą część trzeciego kwartału bieżącego roku plan wydawniczy Grupy nie przewiduje premier nowych produktów.

Umowy znaczące⁵

W okresie objętym sprawozdaniem CD PROJEKT nie zawierał istotnych umów.

Podstawowe zagrożenia i ryzyka związane z pozostałymi miesiącami roku obrotowego

Grupa CD PROJEKT narażona jest na szereg ryzyk, zarówno finansowych, jak i niefinansowych, związanych z jej bieżącą działalnością. Proces zarządzania ryzykiem w Spółce ma na celu identyfikację, ocenę, analizę oraz dalsze postępowanie z ryzykiem.

Zidentyfikowane przez Zarząd stałe, istotne zewnętrzne oraz wewnętrzne czynniki mogące negatywnie wpłynąć na działalność i rozwój Grupy zostały opisane w sekcji ryzyk Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej w 2023 r. zaś ryzyka finansowe opisane zostały w Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy CD PROJEKT za 2023 rok. Spółka postrzega powyższe ryzyka jako aktualne w perspektywie pozostałych miesięcy bieżącego roku obrotowego.

⁵ Kryterium uznania umów za znaczące stanowi szacowana wartość zobowiązań z nich wynikających, które przekroczyć mogą 10% sumy skonsolidowanych aktywów Grupy Kapitałowej



03

WYNIKI FINANSOWE
GRUPY CD PROJEKT

Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych ujawnionych w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym

SKONSOLIDOWANY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

Tabela 3 Skonsolidowany rachunek zysków i strat Grupy Kapitałowej CD PROJEKT (w tys. zł)

	01.01.2024 – 30.06.2024	01.01.2023 – 30.06.2023*	zmiana	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	424 812	325 214	99 598	30,6%
Przychody ze sprzedaży produktów	342 829	238 084	104 745	44,0%
Przychody ze sprzedaży usług	1 701	799	902	112,9%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	80 282	86 331	-6 049	-7,0%
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	124 847	107 213	17 634	16,4%
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	65 684	42 701	22 983	53,8%
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	59 163	64 512	-5 349	-8,3%
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	299 965	218 001	81 964	37,6%
Koszty sprzedaży	60 875	85 106	-24 231	-28,5%
Koszty ogólnego zarządu, w tym:	106 034	60 063	45 971	76,5%
koszty prac badawczych	45 918	3 273	42 645	1 302,9%
Pozostałe przychody operacyjne	10 396	33 708	-23 312	-69,2%
Pozostałe koszty operacyjne	3 227	8 654	-5 427	-62,7%
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. fin.	-2	4	-6	-
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	140 223	97 890	42 333	43,2%
Przychody finansowe	43 465	51 610	-8 145	-15,8%
Koszty finansowe	8 831	29 970	-21 139	-70,5%
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	174 857	119 530	55 327	46,3%
Podatek dochodowy	4 851	29 311	-24 460	-83,4%
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	170 006	90 219	79 787	88,4%

*dane przekształcone

OPIS I OCENA CZYNNIKÓW ORAZ NIETYPOWYCH ZDARZEŃ MAJĄCYCH WPŁYW NA WYNIK Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY CD PROJEKT W PIERWSZYM PÓŁROCZU 2024 R.

Największy wpływ na wyniki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2024 r. miała wysoka sprzedaż gry *Cyberpunk 2077* wraz z dodatkiem *Widmo Wolności*, a także niezmiennie istotna dla wyników Grupy sprzedaż gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*.

W ramach produkcji gier najistotniejsze zrealizowane w okresie sprawozdawczym nakłady na prace badawcze i rozwojowe dotyczyły będących w fazie rozwojowej projektów *Polaris* i *Syriusz*, a także będących we wcześniejszej fazie produkcji – badawczej – projektów *Orion* i *Canis Majoris*.

W pierwszym półroczu 2024 r. nie wystąpiły istotne zdarzenia nietypowe mające wpływ na wynik działalności Grupy.

OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO RACHUNKU ZYSKÓW I STRAT GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT Z PODZIAŁEM NA SEGMENTY DZIAŁALNOŚCI

Segment CD PROJEKT RED

Tabela 4 Rachunek zysków i strat segmentu CD PROJEKT RED (w tys. zł)

	01.01.2024 – 30.06.2024	01.01.2023 – 30.06.2023*	zmiana	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	344 946	244 271	100 675	41,2%
Przychody ze sprzedaży produktów	339 667	236 595	103 072	43,6%
Przychody ze sprzedaży usług	1 487	506	981	193,9%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	3 792	7 170	-3 378	-47,1%
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	69 028	50 922	18 106	35,6%
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	65 689	42 725	22 964	53,7%
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	3 339	8 197	-4 858	-59,3%
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	275 918	193 349	82 569	42,7%
Koszty sprzedaży	41 077	64 931	-23 854	-36,7%
Koszty ogólnego zarządu, w tym:	101 214	56 354	44 860	79,6%
koszty prac badawczych	45 918	3 273	42 645	1 302,9%
Pozostałe przychody operacyjne	8 991	34 089	-25 098	-73,6%
Pozostałe koszty operacyjne	3 452	8 946	-5 494	-61,4%
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. fin.	-2	4	-6	-
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	139 164	97 211	41 953	43,2%
Przychody finansowe	39 944	50 828	-10 884	-21,4%
Koszty finansowe	5 680	28 482	-22 802	-80,1%
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	173 428	119 557	53 871	45,1%
Podatek dochodowy	4 597	29 189	-24 592	-84,3%
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	168 831	90 368	78 463	86,8%

*dane przekształcone

Łączna wartość **Przychodów ze sprzedaży** segmentu CD PROJEKT RED była w pierwszym półroczu 2024 r. istotnie wyższa w stosunku do okresu porównawczego, głównie ze względu na wysoką popremierową sprzedaż *Widma Wolności* - dodatku fabularnego do gry *Cyberpunk 2077*, którego premiera miała miejsce 26 września 2023 r.

Największy udział w przychodach segmentu CD PROJEKT RED w omawianym okresie miały **Przychody ze sprzedaży produktów**, przede wszystkim z tytułu:

- tantiem wynikających ze sprzedaży gry *Cyberpunk 2077* oraz dodatku *Widmo Wolności*;
- tantiem wynikających ze sprzedaży gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami *Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino*;
- przychodów licencyjnych z francyz studya CD PROJEKT RED;
- przychodów związanych z pozostałymi produktami segmentu.

Przychody ze sprzedaży usług w pierwszym półroczu 2024 r. obejmowały głównie przychody związane z usługami świadczonymi podmiotom powiązanym.

Na wartość pozycji **Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów** segmentu CD PROJEKT RED w omawianym okresie składały się przychody ze sprzedaży dystrybutorom gotowych fizycznych zestawów oraz elementów zestawów fizycznych własnych tytułów (nośniki, pudełka, figurki, gadzety).

Najistotniejszą składową **Kosztów sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów** segmentu CD PROJEKT RED były **Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług**, gdzie prezentowane są głównie koszty amortyzacji nakładów na prace rozwojowe, przede wszystkim wytwarzanych gier własnych. Na wartość omawianej pozycji w pierwszym półroczu 2024 r. i jej wzrost względem okresu porównawczego wpłynęła przede wszystkim amortyzacja nakładów na grę *Cyberpunk 2077* wraz z rozszerzeniem *Widmo Wolności*.

Wartość sprzedanych towarów i materiałów w pierwszym półroczu 2024 r. zawierała koszty wytworzenia sprzedanych dystrybutorom gotowych zestawów fizycznych własnych tytułów oraz ich elementów.

Na wartość pozycji **Kosztów sprzedaży** segmentu CD PROJEKT RED w omawianym okresie składały się:

- koszty promocji i wsparcia sprzedaży studia CD PROJEKT RED, przede wszystkim związane z promocją gry *Cyberpunk 2077* wraz z dodatkiem *Widmo Wolności*,
- koszty związane z rozwojem produktów w ramach francyz własnych studia,
- koszty serwisu i aktualizacji gier studia CD PROJEKT RED będących w sprzedaży, głównie dotyczące gry *Cyberpunk 2077* oraz dodatku *Widmo Wolności*.

Względem pierwszej połowy 2023 r. segment zmniejszył zarówno łączny poziom kosztów promocji i wsparcia sprzedaży (głównie ze względu na brak istotnych trwających oraz nadchodzących wydarzeń promocyjnych), jak i łączną wartość kosztów serwisu i utrzymania wydanych gier.

Istotny wzrost **Kosztów ogólnego zarządu** segmentu CD PROJEKT RED w pierwszym półroczu 2024 r. jest przede wszystkim wynikiem zwiększenia skali prac nad przyszłymi grami będącymi we wczesnej fazie produkcji (faza badawcza, przed przejściem do fazy rozwojowej i rozpoczęciem ich kapitalizacji w ramach **Nakładów na prace rozwojowe** będących częścią Aktywów trwałych) związanych głównie z projektami: Orion, Canis Majoris oraz Hadar, a także z pracami nad autorskimi technologiami studia.

Ponadto w ramach Kosztów ogólnego zarządu segment wykazuje:

- stałe wynagrodzenia zespołów administracyjnych oraz zewnętrzne koszty usług obcych sklasyfikowane w tej kategorii, które wraz ze wzrostem zatrudnienia oraz skali działalności spółek segmentu stopniowo rosną,
- zależne od wyniku wynagrodzenia kadry zarządzającej,
- koszt związany z funkcjonowaniem Programów motywacyjnych A i B opartych o uprawnienia do akcji Spółki.

W zakresie **Pozostałych przychodów i kosztów operacyjnych** segment rozpoznał głównie przychody z tytułu wykorzystania ulgi na innowacyjnego pracownika oraz przychody z tytułu wynajmu powierzchni biurowych (oraz towarzyszące im koszty utrzymania) w kompleksie nieruchomości przy ulicy Jagiellońskiej 74 i 76 w Warszawie. W okresie porównawczym istotny i jednorazowy wpływ na wartość tych pozycji miały związane z określeniem nowych ram tworzonego przez studio The Molasses Flood projektu Syriusz jednorazowe częściowe odwrócenie odpisu aktualizującego wartość poniesionych do końca 2022 r. nakładów na prace rozwojowe (w kwocie 21 531 tys. zł) wraz ze spisaniem części nakładów na Projekt w pierwszym kwartale 2023 r. (2 745 tys. zł).

W pierwszym półroczu 2024 r. segment CD PROJEKT RED wykazał nadwyżkę **Przychodów finansowych** nad **Kosztami finansowymi** w kwocie wyższej, niż wykazana w okresie porównawczym. Jest to efekt przede wszystkim wzrostu przychodów z tytułu odsetek od obligacji.

Na istotnie niższą wartość **Podatku dochodowego** ujętego w rachunku zysku i strat w pierwszym półroczu 2024 roku względem okresu porównawczego największy wpływ miały dokonana w pierwszym kwartale aktualizacja szacunku podatku odroczonego głównie w zakresie dostępnej do wykorzystania ulgi B+R oraz mniejszy niż w okresie porównawczym odpis na część podatku pobieranego w innych jurysdykcjach od należności licencyjnych (podatek u źródła).

Skonsolidowany **Zysk netto** segmentu CD PROJEKT RED za pierwsze półrocze 2024 r. wyniósł 168 831 tys. zł i był o 78 463 tys. zł (86,8%) wyższy w stosunku do okresu porównawczego.

Segment GOG.COM

Tabela 5 Rachunek zysków i strat segmentu GOG.COM (w tys. zł)

	01.01.2024 – 30.06.2024	01.01.2023 – 30.06.2023*	zmiana	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	87 669	84 522	3 147	3,7%
Przychody ze sprzedaży produktów	-	-	-	-
Przychody ze sprzedaży usług	306	439	-133	-30,3%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	87 363	84 083	3 280	3,9%
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	63 535	59 752	3 783	6,3%
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	-	4	-4	-100,0%
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	63 535	59 748	3 787	6,3%
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	24 134	24 770	-636	-2,6%
Koszty sprzedaży	19 858	20 184	-326	-1,6%
Koszty ogólnego zarządu, w tym:	4 865	3 926	939	23,9%
koszty prac badawczych	-	-	-	-
Pozostałe przychody operacyjne	2 081	691	1 390	201,2%
Pozostałe koszty operacyjne	520	629	-109	-17,3%
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. fin.	-	-	-	-
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	972	722	250	34,6%
Przychody finansowe	3 521	782	2 739	350,3%
Koszty finansowe	3 211	1 577	1 634	103,6%
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	1 282	-73	1 355	-
Podatek dochodowy	251	68	183	269,1%
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	1 031	-141	1 172	-

*dane przekształcone

Suma **Przychodów ze sprzedaży** segmentu GOG.COM obejmuje głównie **Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów** związane z realizowaną za pośrednictwem platformy GOG.COM i aplikacji GOG GALAXY cyfrową dystrybucją do ostatecznych klientów gier od zewnętrznych dostawców GOG.COM.

Największy wpływ na kształtowanie się przychodów ze sprzedaży towarów i materiałów w segmencie GOG.COM w pierwszym półroczu 2024 r. miały trzy sezonowe promocje – New Year Sale, Spring Sale oraz Summer Sale (częściowo trwająca również w lipcu). W czasie trwania promocji gracze mogli wybierać spośród kilku tysięcy przecenionych produktów, w tym wciąż popularnych bestsellerów z 2023 r., takich jak *Cyberpunk 2077: Widmo Wolności* oraz *Baldur's Gate 3*.

Pomimo mniejszej liczby premier niż w porównywalnym okresie roku poprzedniego, GOG udostępnił graczom do zakupu w pierwszym półroczu 2024 r. kilka cieszących się popularnością tytułów, takich jak *Manor Lords* (we wczesnym dostępie), *God of War* oraz dwa klasyczne, niezwykle istotne dla misji GOGa tytuły: *Alpha Protocol* oraz pierwszą część *Resident Evil*. Ponadto w analizowanym okresie widoczny był efekt ogólniwiątowego zainteresowania serialem na podstawie gier z serii *Fallout*, co przełożyło się na większą sprzedaż gier z tej właśnie serii.

Bezpośrednio towarzyszące sprzedaży **Koszty sprzedanych usług, towarów i materiałów**, wzrosły względem okresu porównawczego w korespondencji z wyższymi przychodów.

Koszty sprzedaży segmentu GOG.COM w omawianym okresie uległy nieznacznemu zmniejszeniu względem pierwszego półrocza 2023 r.

Wśród wykazywanych w segmencie GOG.COM Kosztów sprzedaży najistotniejszy udział mają:

- wynagrodzenia zespołu odpowiedzialnego za obsługę, rozwój i promocję platformy GOG.COM, a także utrzymanie i dalszy rozwój aplikacji GOG GALAXY,
- koszty transakcyjne związane z realizacją płatności w ramach platformy GOG.COM,
- koszty infrastruktury teleinformatycznej związanej z realizacją sprzedaży,
- koszty działań marketingowych dotyczących promocji platformy GOG.COM i dostępnych na niej gier,
- koszty amortyzacji, w tym amortyzacji zakończonych prac rozwojowych związanych z technologiami wykorzystywanymi do obsługi sprzedaży i klientów GOGa.

Głównymi składnikami **Kosztów ogólnego zarządu** segmentu GOG.COM są wynagrodzenia zespołów administracyjnych, wynagrodzenia zarządu spółki, a także sklasyfikowane w tej kategorii koszty innych usług obcych. Na zwiększenie poziomu Kosztów ogólnego zarządu w omawianym okresie w stosunku do okresu porównawczego wpłynęło głównie zwiększenie bieżących kosztów wynagrodzeń, kosztów związanych z doradztwem zewnętrznym, a także wystąpienie kosztów o jednorazowym charakterze w zakresie analiz przedwdrożeniowych w związku z planowaną optymalizacją i rozbudową systemów wspierających procesy finansowe.

Dodatkowo w badanym okresie segment zanotował wzrost w pozycji pozostałych przychodów operacyjnych, związany przede wszystkim z jednorazowym przychodem z tytułu uruchomienia integracji sklepu GOG.COM z zewnętrznymi usługami.

W pierwszym półroczu 2024 r. segment GOG.COM wykazał nadwyżkę **przychodów finansowych** nad **kosztami finansowymi**. Na przychody finansowe składają się przede wszystkim przychody związane z kontraktami zabezpieczającymi typu forward FX i odsetki od lokat bankowych, natomiast po stronie kosztów finansowych są to przede wszystkim koszty związane z ujemnymi różnicami kursowymi.

Zysk netto segmentu GOG.COM w pierwszej połowie 2024 r. wyniósł 1 031 tys. zł.

Tabela 6 Wskaźnik Rentowności netto – Alternatywny Pomiar Wyniku

	01.01.2024 – 30.06.2024	01.01.2023 – 30.06.2023	01.01.2024 – 30.06.2024	01.01.2023 – 30.06.2023	01.01.2024 – 30.06.2024	01.01.2023 – 30.06.2023
	GRUPA CD PROJEKT		Segment CD PROJEKT RED		Segment GOG.COM	
Rentowność netto (Zysk netto/Przychody ze sprzedaży)	40,0%	27,7%	48,9%	37,0%	1,2%	-0,2%

Wskaźnik Rentowności netto prezentuje dodatkową informację, wskazując jaka część Przychodów ze sprzedaży pozostaje w przedsiębiorstwie w postaci Zysku netto po pokryciu całości kosztów i obciążeń podatkowych wykazanych w Rachunku zysków i strat. Wzrost wartości tego wskaźnika oznacza wzrost efektywności prowadzonej działalności odniesionej do poziomu zrealizowanych Przychodów ze sprzedaży. Zastosowany wskaźnik jest standardowym i powszechnie stosowanym miernikiem w analizie finansowej, a jego przydatność przeanalizowano pod kątem dostarczanej inwestorom informacji na temat efektywności działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i jej segmentów.

W pierwszym półroczu 2024 r. wskaźnik Rentowności netto Grupy wyniósł 40,0% i zarówno w ujęciu skonsolidowanym dla Grupy CD PROJEKT, jak i dla każdego z segmentów był wyższy niż w analogicznym okresie roku ubiegłego.

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Tabela 7 Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT (w tys. zł)

	30.06.2024	31.12.2023*	zmiana	zmiana %
AKTYWA TRWAŁE	1 525 159	1 450 685	74 474	5,1%
Rzeczowe aktywa trwałe	218 287	183 038	35 249	19,3%
Aktywa niematerialne	70 969	70 058	911	1,3%
Nakłady na prace rozwojowe	586 630	527 182	59 448	11,3%
Nieruchomości inwestycyjne	33 482	34 245	-763	-2,2%
Wartość firmy	56 438	56 438	0	0,0%
Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nieobjętych konsolidacją	38 793	38 095	698	1,8%
Rozliczenia międzyokresowe	37 625	41 906	-4 281	-10,2%
Pozostałe aktywa finansowe	426 048	455 907	-29 859	-6,5%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	56 481	43 433	13 048	30,0%
Pozostałe należności	406	383	23	6,0%
AKTYWA OBROTOWE	1 134 848	1 162 815	-27 967	-2,4%
Zapasy	3 319	3 576	-257	-7,2%
Należności handlowe	83 928	193 520	-109 592	-56,6%
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego	13 308	1 128	12 180	1 079,8%
Pozostałe należności	60 192	57 741	2 451	4,2%
Rozliczenia międzyokresowe	27 182	27 872	-690	-2,5%
Pozostałe aktywa finansowe	457 094	362 719	94 375	26,0%
Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	340 845	338 205	2 640	0,8%
Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych	148 980	178 054	-29 074	-16,3%
AKTYWA RAZEM	2 660 007	2 613 500	46 507	1,8%

* dane przekształcone

	30.06.2024	31.12.2023*	zmiana	zmiana %
KAPITAŁ WŁASNY	2 484 354	2 403 223	81 131	3,4%
Kapitał zakładowy	99 911	99 911	0	0,0%
Kapitał zapasowy	2 069 034	1 714 604	354 430	20,7%
Kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej wartości nominalnej	116 700	116 700	0	0,0%
Pozostałe kapitały	33 443	23 169	10 274	44,3%
Różnice kursowe z przeliczenia	-440	-1 202	762	-63,4%
Niepodzielony wynik finansowy	-4 300	-30 797	26 497	-86,0%
Wynik finansowy bieżącego okresu	170 006	480 838	-310 832	-64,6%
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE	35 890	38 774	-2 884	-7,4%
Pozostałe zobowiązania finansowe	18 628	20 038	-1 410	-7,0%
Pozostałe zobowiązania	2 374	2 494	-120	-4,8%
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	1 989	2 315	-326	-14,1%
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	518	518	0	0,0%
Pozostałe rezerwy	12 381	13 409	-1 028	-7,7%
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	139 763	171 503	-31 740	-18,5%
Pozostałe zobowiązania finansowe	3 867	6 884	-3 017	-43,8%
Zobowiązania handlowe	59 081	58 835	246	0,4%
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	479	462	17	3,7%
Pozostałe zobowiązania	10 757	15 201	-4 444	-29,2%
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	13 823	13 170	653	5,0%
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	9 428	6 743	2 685	39,8%
Pozostałe rezerwy	42 328	70 208	-27 880	-39,7%
PASYWA RAZEM	2 660 007	2 613 500	46 507	1,8%

* dane przekształcone

OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Aktywa

Największy udział w wartości **Aktywów trwałych** Grupy na koniec pierwszego półrocza 2024 r., a także największy wpływ na zwiększenie ich salda, miała pozycja **Nakłady na prace rozwojowe**, w której Grupa ujmuje poniesione i rozliczane w czasie nakłady na rozwój nowych produktów i technologii. Zwiększenie wartości omawianej pozycji jest głównie efektem poniesionych przez segment CD PROJEKT RED nakładów na produkcję przyszłych gier będących w zaawansowanej fazie rozwojowej (głównie Polaris oraz Syriusz) w wartości wyższej niż amortyzacja produkcji ukończonych (głównie *Cyberpunk 2077* z dodatkiem *Widmo Wolności* i *Wiedźmin 3*).

Na saldo pozycji **Rzeczowe aktywa trwałe** składają się przede wszystkim:

- wartość kompleksu nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 74 i 76 ujęta w części przeznaczonej do wykorzystania przez spółkę CD PROJEKT S.A. na własny użytek;
- odpowiedzialne za wzrost salda pozycji względem 31 grudnia 2023 nakłady na prace budowlane na terenie kampusu CD PROJEKT w Warszawie (Środki trwałe w budowie);
- maszyny i urządzenia, gdzie Grupa rozpoznaje między innymi komputery, serwery i inne urządzenia elektroniczne wykorzystywane w prowadzonej działalności;
- aktywa z tytułu prawa użytkowania wynajmowanych powierzchni biurowych (z jednoczesnym ujęciem po stronie Pasywów stosownej wartości Pozostałych zobowiązań finansowych z tytułu zawartych umów leasingu powierzchni).

Najistotniejsze pozycje ujęte w ramach **Aktywów niematerialnych**, to głównie wartość marki korporacyjnej CD PROJEKT oraz znaku towarowego The Witcher, a także wartość posiadanych przez Grupę autorskich praw majątkowych oraz oprogramowania komputerowego. Wartość pozycji nie uległa istotnej zmianie w trakcie pierwszego półrocza 2024 r.

Na pozycje **Wartość firmy** składają się kwoty wynikające z rozliczenia połączenia jednostki dominującej z grupą kapitałową CDP Investment w dniu 30 kwietnia 2010 r. oraz rozliczenie nabycia w dniu 18 maja 2018 r. przez CD PROJEKT S.A. od spółki Strange New Things sp. z o.o. sp. k. zlokalizowanego we Wrocławiu studia deweloperskiego. Wykazana Wartość firmy nie uległa zmianie na przestrzeni omawianego okresu.

Na saldo **Nieruchomości inwestycyjnych** składają się wartości nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 74 oraz ul. Jagiellońskiej 76 w częściach zakwalifikowanych jako przeznaczone pod wynajem.

Na wartość pozycji **Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nie objętych konsolidacją** składają głównie udziały w spółkach The Molasses Flood LLC, CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd. oraz CD PROJEKT SILVER Inc.

Na wartość **Zapasów** na koniec pierwszego półrocza 2024 r. składają się głównie gotowe fizyczne zestawy i elementy fizycznych zestawów edycji gier własnej produkcji przeznaczone dla zewnętrznych dystrybutorów CD PROJEKT RED.

Skonsolidowane saldo **Należności handlowych** uległo w omawianym okresie zmniejszeniu przede wszystkim ze względu na spływ należności licencyjnych tytułem tantiem uzyskanych w segmencie CD PROJEKT RED w czwartym kwartale 2023 r., w szczególności tantiem z bardzo dobrego pierwszego pełnego kwartału dystrybucji dodatku do gry *Cyberpunk 2077* pt. *Widmo Wolności*.

Na saldo pozycji **Pozostałe należności** Grupy na koniec czerwca 2024 r. składają się głównie należności z tytułu podatku u źródła potrąconego przez zagranicznych odbiorców licencji udzielonych przez segment CD PROJEKT RED, rozliczenia z tytułu podatku VAT, rozliczenia z ZUS oraz zaliczki dla dostawców i kaucje.

Na rozpoznaną na koniec analizowanego okresu skonsolidowaną wartość czynnych **Rozliczeń międzyokresowych** krótkoterminowych oraz długoterminowych, a także zmniejszenie salda tych pozycji, główny wpływ miała kwota nieujętych do dnia bilansowego w rachunku wyników tzw. minimalnych gwarancji, to jest zaliczek i przedpłat dokonanych przez GOG.COM na rzecz dostawców na poczet opłat związanych z dystrybucją gier oferowanych na platformie GOG.COM. Ponadto pozycja zawiera między innymi rozliczane w czasie opłaty z tytułu eksploatacji oprogramowania, licencji i praw oraz przedpłaty związane z działaniami marketingowymi.

Skonsolidowane saldo pozycji **Pozostałe aktywa finansowe** krótkoterminowe i długoterminowe na koniec czerwca 2024 r. zawiera przede wszystkim wartość nabytych przez spółkę CD PROJEKT S.A. w ramach dywersyfikacji ryzyka kredytowego krajowych i zagranicznych obligacji skarbowych wraz z wyceną pochodnych instrumentów finansowych zabezpieczających wartość obligacji w walutach obcych.

Łączna wartość rezerw finansowych w postaci **Środków pieniężnych i ekwiwalentów, Lokat bankowych powyżej 3 miesięcy** oraz płynnych aktywów finansowych w formie nabytych obligacji skarbowych (łącznie ujętych w krótkoterminowych i długoterminowych Pozostałych aktywach finansowych) w posiadaniu Grupy na dzień 30 czerwca 2024 r. wyniosła 1 365 322 tys. zł i wzrosła w trakcie pierwszego półrocza 2024 r. o 55 863 tys. zł.

W Aktywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na koniec czerwca 2024 r. Aktywa trwałe stanowiły 57,3%, natomiast Aktywa obrotowe 42,7%.

Pasywa

Na dzień 30 czerwca 2024 r. wartość **Kapitałów własnych** Grupy CD PROJEKT wyniosła 2 484 354 tys. zł i wzrosła względem końca 2023 r. o 81 131 tys. zł. Zwiększenie kapitałów wynikające z pozytywnego wyniku pierwszego półrocza przekroczyło zmniejszenie wynikające z dokonanej wypłaty dywidendy za 2023 r.

W ramach pozycji **Pozostałe zobowiązania finansowe** długoterminowe oraz krótkoterminowe Grupa ujmuje głównie zobowiązania tytułem wieczystego użytkowania gruntów w kompleksach Jagiellońska 74 i Jagiellońska 76 w Warszawie oraz zobowiązania z tytułu zawartych umów wynajmu powierzchni biurowych.

Saldo **Zobowiązań handlowych** Grupy nie uległo istotnej zmianie w trakcie pierwszego półrocza 2024 r. Składały się na nie między innymi zobowiązania segmentu GOG.COM z tytułu płatności za ostatni okres sprzedaży na rzecz dostawców serwisu oraz zakontraktowanych tzw. minimalnych gwarancji dotyczących nowych tytułów platformy GOG.COM, a także bieżące zobowiązania handlowe segmentu CD PROJEKT RED.

Na sumę **Pozostałych zobowiązań** na koniec czerwca 2024 r. składały się przede wszystkim zobowiązania Grupy z tytułu podatku VAT, ubezpieczeń społecznych oraz przyszłych usług.

W ramach **Rozliczeń międzyokresowych przychodów** krótkoterminowych i długoterminowych na koniec czerwca 2024 r. segmenty Grupy ujęły głównie:

- CD PROJEKT RED – otrzymane lub należne zaliczki na poczet tantiem związanych z przedsprzedażą oraz sprzedażą w przyszłych okresach, w tym tzw. minimalne gwarancje od wydawców i partnerów dystrybucyjnych;
- GOG.COM – wartość złożonych przez klientów zamówień przedpremierowych na gry, których data premiery przypada na przyszłe okresy;
- GOG.COM – rozliczenia międzyokresowe z klientami spółki (Portfel GOG);
- CD PROJEKT RED – rozliczenia międzyokresowe dotyczące dotacji.

Na saldo pozycji **Rezerwy na świadczenia emerytalne i podobne** długoterminowe oraz krótkoterminowe składa się przede wszystkim rezerwa na urlopy wypoczynkowe w segmencie CD PROJEKT RED.

Zmniejszenie salda **Pozostałych rezerw** długoterminowych oraz krótkoterminowych Grupy CD PROJEKT jest głównie wynikiem zmniejszenia salda rezerw na wynagrodzenia uzależnione od wyniku w segmencie CD PROJEKT RED związane z wypłatą w omawianym okresie premii za rok 2023.

W Pasywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na 30 czerwca 2024 r. Kapitały własne stanowiły 93,4%, natomiast Zobowiązania krótko- i długoterminowe stanowiły 6,6%.

Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej w rozbiciu na poszczególne segmenty działalności Grupy zawarte jest w *Śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2024 roku*.

CHARAKTERYSTYKA STRUKTURY AKTYWÓW I PASYWÓW SKONSOLIDOWANEGO BILANSU, W TYM Z PUNKTU WIDZENIA PŁYNNOŚCI

Na koniec pierwszego półrocza 2024 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT posiadała aktywa o wartości bilansowej 2 660 007 tys. zł. W ich ramach płynne rezerwy finansowe utrzymywane na rachunkach bankowych w formie depozytów bankowych oraz rządowych obligacji skarbowych (zagranicznych oraz krajowych) wynosiły 1 365 322 tys. zł i stanowiły 51,3% całości aktywów. Aktywa o ograniczonej płynności (Rzeczowe aktywa trwałe, Nakłady na prace rozwojowe, Nieruchomości inwestycyjne oraz Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nie objętych konsolidacją) o łącznej wartości 877 192 tys. zł stanowiły 33,0% całości aktywów. Suma Należności handlowych, Pozostałych należności krótkoterminowych i Zapasów na 30 czerwca 2024 r. wyniosła 147 439 tys. zł, zaś łączna wartość zobowiązań krótkoterminowych i długoterminowych wyniosła 175 653 tys. zł. Grupa na koniec pierwszego półrocza 2024 r. nie posiadała zewnętrznego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.

Zgromadzone środki pieniężne, lokaty i obligacje skarbowe zapewniają Grupie wysoką płynność i mogą służyć do zabezpieczenia finansowania dalszego rozwoju Grupy, w tym finansowania rozwoju przyszłych produktów i technologii, wsparcia promocyjnego planowanych premier, zabezpieczenia przyszłych możliwości inwestycyjnych oraz zapewnienia rezerw na ewentualne nieplanowane sytuacje lub pojawiające możliwości.

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Tabela 8 Skonsolidowane sprawozdania z przepływów pieniężnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT (w tys. zł)

	01.01.2024 – 30.06.2024	01.01.2023 – 30.06.2023 ¹
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk/(strata) netto	170 006	90 219
Korekty razem:	102 248	22 345
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych, aktywów niematerialnych, nakładów na prace rozwojowe oraz nieruchomości inwestycyjnych	7 082	6 611
Amortyzacja prac rozwojowych ujęta jako koszt własny sprzedaży	52 735	43 213
(Zysk)/strata z tytułu różnic kursowych	(8 176)	18 842
Odsetki i udziały w zyskach	(33 912)	(25 225)
(Zysk)/strata z działalności inwestycyjnej	5 849	(43 042)
Zmiana stanu rezerw	(28 755)	(48 707)
Zmiana stanu zapasów	257	4 583
Zmiana stanu należności	106 779	78 922
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(17 008)	(15 429)
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów	5 177	(8 112)
Inne korekty	12 220	10 689
Gotówka z działalności operacyjnej	272 254	112 564
Podatek dochodowy od zysku/(straty) przed opodatkowaniem	966	13 351
Podatek u źródła zapłacony za granicą	3 885	15 960
Podatek dochodowy (zapłacony)/zwrócony	(26 176)	(20 276)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	250 929	121 599
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	491 746	420 885
Zbycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	167	514
Spłata udzielonych pożyczek	292	-
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	425 613	329 970
Wypuk obligacji	29 353	56 411
Odsetki od obligacji	7 536	6 479
Odsetki od lokat	15 865	17 195
Wpływy z realizacji kontraktów terminowych	12 784	10 273
Inne wpływy inwestycyjne	136	43

	01.01.2024 – 30.06.2024	01.01.2023 – 30.06.2023 [*]
Wydatki	669 775	569 258
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	36 731	29 696
Nakłady na prace rozwojowe	107 139	162 616
Nakłady na wartości niematerialne	211	380
Nabycie nieruchomości inwestycyjnych oraz aktywowanie nakładów	11	98
Udzielone pożyczki	-	4 215
Nabycie udziałów w spółce zależnej	3 170	3 515
Zakup obligacji oraz koszty ich nabycia	96 200	58 973
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	426 313	309 765
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(178 029)	(148 373)

DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA

Wpływy	9	29
Płatności należności z tytułu umów leasingu	7	28
Odsetki	2	1
Wydatki	101 983	101 746
Dywidendy i inne wpłaty na rzecz właścicieli	99 911	99 911
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu	1 662	1 441
Odsetki	410	394
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(101 974)	(101 717)
Przepływy pieniężne netto razem	(29 074)	(128 491)
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	(29 074)	(128 491)
Środki pieniężne na początek okresu	178 054	277 827
Środki pieniężne na koniec okresu	148 980	149 336

* dane przekształcone

OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z PRZEPIYWÓW PIENIĘŻNYCH GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

W ramach Działalności operacyjnej w pierwszym półroczu 2024 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wykazała 250 929 tys. zł dodatnich przepływów pieniężnych netto, to jest o 129 330 tys. zł więcej niż w okresie porównawczym.

Skonsolidowany wynik netto skorygowano o:

- I. Pozycje niegotówkowe (łącznie zwiększenie):
 - **Amortyzację** (zwiększenie);
 - **Amortyzację prac rozwojowych ujętą jako koszt własny sprzedaży** (zwiększenie), odpowiadającą przede wszystkim amortyzacji nakładów na prace rozwojowe związane z grą *Cyberpunk 2077* wraz z dodatkiem *Widmo Wolności* oraz edycją gry *Wiedźmin 3* na konsole nowych generacji Xbox Series XIS oraz PlayStation 5;
 - **Zysk (stratę) z tytułu różnic kursowych**, zmniejszenie wynikające głównie z wyceny zagranicznych obligacji skarbowych oraz lokat powyżej 3 miesięcy w walutach obcych;
 - **Zysk (stratę) z działalności inwestycyjnej**, zwiększenie wynikające z operacji na obligacjach i pochodnych instrumentach finansowych;
 - **Zmianę stanu rezerw**, zmniejszenie wynikające głównie ze zmniejszenia salda rezerw na wynagrodzenia zależne od wyniku;
 - **Inne korekty**, zwiększenie wynikające głównie z eliminacji rachunkowego rozliczenia kosztów programów motywacyjnych oraz korekt amortyzacji ujętej w koszcie własnym i pozostałych kosztach operacyjnych;
- II. Pozycje związane ze zmianami majątku obrotowego i zobowiązań krótkoterminowych (łącznie zwiększenie):
 - **Zmianę stanu zapasów**, zwiększenie salda przepływów wynikające ze spadku zapasów;
 - **Zmianę stanu należności**, zwiększenie salda przepływów wynikające przede wszystkim ze zmniejszenia w segmencie CD PROJEKT RED salda należności związanego z wpływem tantiem zaraportowanych za czwarty kwartał 2023 r.;
 - **Zmianę stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów**, zmniejszenie salda przepływów w konsekwencji zmniejszenia salda zobowiązań krótkoterminowych Grupy;
 - **Zmianę stanu pozostałych aktywów i pasywów**, zwiększenie salda przepływów wynikające głównie ze zmniejszenia salda tzw. minimalnych gwarancji zakontraktowanych w trakcie okresu sprawozdawczego przez GOG.COM;
- III. Pozycję ujętą w innych częściach rachunku przepływów – **Odsetki i udziały w zyskach**, skutkujące zmniejszeniem przepływów wykazanych w ramach działalności operacyjnej;
- IV. Różnicę między podatkiem dochodowym ujętym w rachunku wyników (zmniejszenie), a faktycznie zapłaconym w trakcie pierwszego półrocza 2024 r. z uwzględnieniem rozliczeń związanych z podatkiem u źródła.

Ujemne saldo **Przepływów pieniężnych netto z działalności inwestycyjnej** w trakcie pierwszego półrocza 2024 r. wynikało przede wszystkim z ujemnych przepływów związanych z inwestycjami w aktywa, głównie w **Nakłady na prace rozwojowe** (to jest prace prowadzone nad nowymi grami) oraz w **Rzeczowe aktywa trwałe**, a także z ujemnego salda netto przepływów z operacji związanych lokatami bankowymi i obligacjami skarbowymi.

Ujemne **Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej** Grupy CD PROJEKT w omawianym pierwszym półroczu 2024 r. wynikały głównie z wypłaty dywidendy (99 911 tys. zł) za rok 2023.

Łącznie w pierwszym półroczu 2024 Grupa CD PROJEKT wygenerowała ujemne **Przepływy pieniężne netto** w wysokości 29 074 tys. zł, inwestując jednocześnie 143 870 tys. zł w aktywa (nakłady na prace rozwojowe, rzeczowe aktywa trwałe oraz aktywa niematerialne), zwiększając saldo obligacji i lokat bankowych powyżej 3 miesięcy o łącznie 84 937 tys. zł oraz wypłacając akcjonariuszom dywidendę za 2023 r. w kwocie 99 911 tys. zł.

INFORMACJA O KREDYTACH I POŻYCZKACH W PIERWSZYM PÓŁROCZU 2024 R.

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

INFORMACJA O POŻYCZKACH UDZIELONYCH W PIERWSZYM PÓŁROCZU 2024 R.

W okresie sprawozdawczym żadna ze spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie udzielała pożyczek podmiotom spoza Grupy. Na 30 czerwca 2024 r. kwota zadłużenia z tytułu pożyczki udzielonej spółce The Molasses Flood LLC przez CD PROJEKT S.A. wynosiła 734 tys. USD.

INFORMACJA O PORĘCZENIACH I GWARANCJACH UDZIELONYCH W PIERWSZYM PÓŁROCZU 2024 R. ORAZ INNYCH ISTOTNYCH POZYCJACH POZABILANSOWYCH

Informacje o poręczeniach i gwarancjach oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych znajdują się w *Śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2024 r.*

TRANSAKcje Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

W ramach działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2024 r. występowały głównie następujące rodzaje transakcji pomiędzy podmiotami powiązanyymi:

- sprzedaż licencji pomiędzy CD PROJEKT S.A., The Molasses Flood LLC oraz GOG sp. z o. o., w ramach działalności realizowanej przez poszczególne podmioty;
- sprzedaż związana z pracami badawczymi i rozwojowymi dotyczącymi tworzenia gier i technologii przez CD PROJEKT RED Inc., The Molasses Flood LLC i CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd. na rzecz CD PROJEKT S.A.;
- świadczenie usług typu: księgowość, prowadzenia kadr i płac, prawne, finansowe, administracyjne i zarządcze realizowane głównie przez CD PROJEKT S.A. na rzecz podmiotów zależnych;
- wynajem powierzchni biurowej przez CD PROJEKT S.A. na rzecz GOG sp. z o.o. oraz podnajem powierzchni biurowej pomiędzy The Molasses Flood LLC a CD PROJEKT RED Inc.;
- sprzedaż usług CD PROJEKT RED Inc. na rzecz CD PROJEKT S.A. związanych z koordynacją działań wydawniczych i promocyjnych na terenie Ameryki Północnej;
- pożyczka udzielona The Molasses Flood LLC przez CD PROJEKT S.A.;
- inne, wynikające z bieżącej działalności operacyjnej, np. koszty relokacji pracowników czy refakturowania wspólnie poniesionych kosztów.

Transakcje pomiędzy podmiotami powiązаныmi zawierane są na warunkach rynkowych w ramach normalnej działalności gospodarczej prowadzonej przez podmioty Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Szczegółowa informacja o warunkach zawierania transakcji pomiędzy podmiotami powiązаныmi zawarta jest w *Śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2024 r.*

OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI WYKAZANYMI W RAPORCIE PÓŁROCZNYM A WCZEŚNIEJ PUBLIKOWANYMI PROGNOZAMI ZA DANY ROK

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

OPIS WYKORZYSTANIA PRZEZ SPÓŁKĘ WPŁYWÓW Z EMISJI DO DNIA PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA

W okresie od dnia 1 stycznia do 30 czerwca 2024 r. Spółka nie emitowała nowych akcji.



04

ŁAD KORPORACYJNY

Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych

Uchwałą z dnia 4 lipca 2024 roku Rada Nadzorcza CD PROJEKT S.A., po zapoznaniu się z decyzją Komitetu Audytu Rady Nadzorczej Spółki w sprawie rekomendacji przedłużenia umowy z podmiotem uprawnionym do badania, postanowiła dokonać wyboru Grant Thornton Polska Prosta spółka akcyjna z siedzibą w Poznaniu do przeglądu i badania jednostkowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych Spółki za lata 2024–2025.

Grant Thornton Polska Prosta spółka akcyjna jest również audytorem sprawozdania finansowego GOG sp. z o.o.

Akcjonariusze posiadający znaczne pakiety akcji

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 99 910 510 zł i dzieli się na 99 910 510 akcji o wartości nominalnej 1 zł każda. Struktura akcjonariatu, w tym udział procentowy w kapitale zakładowym oraz na Walnym Zgromadzeniu Spółki, uaktualniana jest na podstawie formalnych zawiadomień otrzymywanych przez Spółkę od akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

Tabela 9 Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu na dzień publikacji tego sprawozdania

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w liczbie głosów na WZ (%)
Marcin Iwiński	12 873 520	12,89%	12 873 520	12,89%
Michał Kiciński [†]	9 989 363	10,00%	9 989 363	10,00%
Piotr Nielubowicz	6 858 717	6,86%	6 858 717	6,86%
Nationale-Nederlanden Powszechne Towarzystwo Emerytalne S.A. (zarządzane fundusze łącznie) ^{††}	5 417 124	5,42%	5 417 124	5,42%
<i>w tym Nationale-Nederlanden Otwarty Fundusz Emerytalny^{**}</i>	5 030 225	5,03%	5 030 225	5,03%

[†] Zgodnie z ostatnim oświadczeniem złożonym Spółce – z dnia 13 listopada 2023 r.

^{**} Zgodnie z ostatnim oświadczeniem złożonym Spółce – z dnia 12 sierpnia 2024 r.

Zmiany w strukturze własności znacznych pakietów akcji Spółki od dnia przekazania poprzedniego raportu okresowego

Zgodnie z zawiadomieniami otrzymanymi przez Spółkę, jedyne zmiany, jakie wystąpiły w strukturze własności znacznych pakietów akcji od dnia przekazania poprzedniego raportu okresowego, to zmiany dotyczące posiadanego pakietu akcji oraz głosów w Spółce przez fundusze zarządzane przez Nationale-Nederlanden Powszechne Towarzystwo Emerytalne S.A., w tym Nationale-Nederlanden Otwarty Fundusz Emerytalny, a także przez The Goldman Sachs Group, Inc.

The Goldman Sachs Group, Inc.

We wskazanym okresie Spółka otrzymała cztery zawiadomienia dotyczące zmian w zakresie posiadanego pakietu akcji i głosów w Spółce przez The Goldman Sachs Group, Inc.

Zgodnie z treścią zawiadomienia z dnia 8 sierpnia 2024 r. łączny procentowy udział głosów The Goldman Sachs Group, Inc. wynikający z posiadanych pośrednio akcji oraz innych instrumentów finansowych wyniósł na dzień 5 sierpnia 2024 r. 5,02%, w tym 3,52% głosów, to głosy, które mogą zostać uzyskane z innych instrumentów finansowych (papiery wartościowe będące przedmiotem pożyczki, kontrakty swap).

Zgodnie z treścią zawiadomienia z dnia 19 sierpnia 2024 r., łączny procentowy udział głosów The Goldman Sachs Group, Inc. wynikający z posiadanych pośrednio akcji oraz innych instrumentów finansowych na dzień 14 sierpnia 2024 r. spadł poniżej progu 5% (4,97%), a według zawiadomienia z dnia 20 sierpnia 2024 r. udział ten na dzień 15 sierpnia ponownie przekroczył próg 5% (5,09%, w tym 3,93% głosów, to głosy, które mogą zostać uzyskane z innych instrumentów finansowych jak papiery wartościowe będące przedmiotem pożyczki, kontrakty swap).

Zgodnie z ostatnim zawiadomieniem z dnia 22 sierpnia 2024 r., łączny procentowy udział głosów The Goldman Sachs Group, Inc. wynikający z posiadanych pośrednio akcji oraz innych instrumentów finansowych na dzień 19 sierpnia spadł poniżej progu 5% (4,59%).

Nationale-Nederlanden Powszechne Towarzystwo Emerytalne S.A. /

Nationale-Nederlanden Otwarty Fundusz Emerytalny

We wskazanym okresie Spółka otrzymała dwa zawiadomienia dotyczące zmian w zakresie posiadanego pakietu akcji i głosów w Spółce przez fundusze zarządzane przez Nationale-Nederlanden Powszechne Towarzystwo Emerytalne S.A., w tym Nationale-Nederlanden Otwarty Fundusz Emerytalny.

Zgodnie z treścią zawiadomienia z dnia 11 lipca 2024 r. łączny stan posiadania akcji oraz ogólnej liczby głosów w Spółce przez zarządzane przez Nationale-Nederlanden Powszechne Towarzystwo Emerytalne S.A. fundusze zwiększył się z 4 986 246 (tj. 4,991% ogólnej liczby głosów) do 5 026 246 (tj. 5,031% ogólnej liczby głosów).

Zgodnie z treścią zawiadomienia z dnia 12 sierpnia 2024 r. Nationale-Nederlanden Otwarty Fundusz Emerytalny zwiększył stan posiadania akcji Spółki oraz ogólną liczbę głosów do 5 030 225 akcji Spółki, odpowiadających 5,0347% głosów. W wyniku tej transakcji łączny stan posiadania akcji oraz ogólnej liczby głosów w Spółce przez fundusze zarządzane przez Nationale-Nederlanden Powszechne Towarzystwo Emerytalne S.A. (uwzględniający akcje i głosy w Spółce posiadane przez Nationale-Nederlanden Otwarty Fundusz Emerytalny) zwiększył się do 5 417 124 akcji odpowiadających 5,4220% głosów.

Stan wynikający z ww. zawiadomień zaprezentowany jest w tabeli powyżej.

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

PROGRAM MOTYWACYJNY NA LATA 2023–2027

Na podstawie uchwał Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 18 kwietnia 2023 r. wprowadzono w tym dniu dwa nowe programy motywacyjne na lata obrotowe 2023–2027, zastępujące Program Motywacyjny na lata 2020–2025: Program Motywacyjny A oraz Program Motywacyjny B.

Program Motywacyjny A

Program Motywacyjny A skierowany jest do osób niebędących członkami Zarządu Spółki. Uprawnienia w tym programie, zgodnie z założeniami, przyznawane będą w każdym z lat obrotowych 2023–2027 (tj. w pięciu etapach). W ramach całości Programu Motywacyjnego A przyznanych może zostać maksymalnie 1 500 000 uprawnień. Uprawnienia będą realizowane alternatywnie poprzez: **(I)** zaoferowanie uczestnikom objęcia warrantów subskrypcyjnych uprawniających do objęcia tożsamej liczby emitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego akcji Spółki, lub **(II)** zaoferowanie uczestnikom nabycia od Spółki akcji własnych nabytych w ramach przeprowadzonego w tym celu skupu. Warunkiem objęcia oraz wykonania praw z warrantów subskrypcyjnych lub odpowiednio nabycia przez uczestników od Spółki jej akcji własnych w Programie Motywacyjnym A będzie stwierdzenie przez Spółkę spełnienia warunku lojalnościowego (rozumianego jako pozostawanie przez uczestników Programu Motywacyjnego A w stosunku prawnym ze Spółką lub jej podmiotem powiązanym w trakcie okresu nabywania uprawnień). Cena objęcia lub nabycia akcji Spółki w ramach realizacji uprawnień programu A odpowiadać będzie wartości nominalnej akcji Spółki. Okres nabywania uprawnień wynosi każdorazowo minimum 3 lata.

Do dnia publikacji niniejszego raportu:

- I)** w I etapie Programu Motywacyjnego A (w 2023 r.) przyznanych zostało 100 444 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 92 197 uprawnień;
- II)** w II etapie Programu Motywacyjnego A (w 2024 r.) przyznanych zostało 183 189 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 177 513 uprawnień.

Program Motywacyjny B

Program Motywacyjny B skierowany jest zarówno do osób będących członkami Zarządu Spółki, jak i osób niebędących członkami Zarządu. Uprawnienia w tym programie, zgodnie z założeniami, przyznawane będą w każdym z lat obrotowych 2023–2027 (tj. w pięciu etapach). W ramach całości Programu Motywacyjnego B przyznanych może zostać maksymalnie 3 500 000 uprawnień. Uprawnienia będą realizowane alternatywnie poprzez: (I) zaoferowanie uczestnikom objęcia warrantów subskrypcyjnych uprawniających do objęcia tożsamej liczby emitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego akcji Spółki, lub (II) zaoferowanie uczestnikom nabycia od Spółki akcji własnych nabytych w ramach przeprowadzonego w tym celu skupu. Warunkiem objęcia oraz wykonania praw z warrantów subskrypcyjnych lub odpowiednio nabycia przez uczestników od Spółki jej akcji własnych w ramach każdego z etapów Programu Motywacyjnego B będzie stwierdzenie przez Spółkę spełnienia odpowiedniego warunku wynikowego (dla 70% uprawnień), rynkowego (dla 30% uprawnień), w wybranych przypadkach warunków indywidualnych oraz w każdym przypadku spełnienie warunku lojalnościowego (rozumianego jako pozostawanie przez uczestników Programu Motywacyjnego B w stosunku prawnym ze Spółką lub jej podmiotem powiązany w trakcie okresu nabywania uprawnień). Bazowa cena objęcia lub nabycia akcji Spółki w ramach realizacji uprawnień programu B odpowiadać będzie kursowi akcji Spółki na zamknięcie ostatniej sesji giełdowej poprzedzającej dzień podjęcia stosownej uchwały o włączeniu uczestnika do programu. Program przewiduje możliwość obniżenia ceny objęcia lub nabycia akcji wraz z jednoczesną, proporcjonalną redukcją liczby uprawnień podlegających realizacji przez uczestnika. Bazowy okres nabywania uprawnień odpowiada czterem kolejnym latom obrotowym zaczynając od roku, w którym rozpoczął się dany etap (z możliwością skrócenia do 3 lat obrotowych dla uprawnień związanych z warunkiem wynikowym w przypadku ewentualnej szybszej realizacji czteroletniego warunku wynikowego w okresie trzyletnim).

Do dnia publikacji niniejszego raportu:

- I) w I etapie Programu Motywacyjnego B (w 2023 r.) przyznanych zostało 662 000 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 656 000 uprawnień;
- II) w II etapie Programu Motywacyjnego B (w 2024 r.) przyznanych zostało 723 500 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 723 500 uprawnień.

Warunek wynikowy – 70% uprawnień przyznanych w ramach danego etapu Programu Motywacyjnego B

Realizację warunku wynikowego stanowi osiągnięcie, w odpowiednim okresie nabywania uprawnień, wyniku rozumianego jako suma skonsolidowanych wyników netto z działalności kontynuowanej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT powiększona o ujęte w księgach podmiotów z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w tożsamym okresie koszty wyceny uprawnień przyznanych w ramach danego etapu Programu Motywacyjnego B. Warunek wynikowy dla uprawnień przyznanych w pierwszym etapie Programu Motywacyjnego B (w roku obrotowym 2023) na lata 2023–2026 wynosi 2 mld zł, zaś warunek wynikowy dla uprawnień przyznanych w drugim etapie Programu Motywacyjnego B (w roku obrotowym 2024) na lata 2024–2027 wynosi 3 mld zł.

Dla każdego z kolejnych etapów Programu Motywacyjnego B rozpoczynających się w latach obrotowych 2025, 2026 oraz 2027, warunek wynikowy dla przyznanych w tych etapach uprawnień na odpowiednie okresy 4 lat obrotowych zostanie wyznaczony w uchwale przez Walne Zgromadzenie Spółki (na wniosek Zarządu Spółki).

Warunek rynkowy – 30% uprawnień przyznanych w ramach danego etapu Programu Motywacyjnego B

Realizację warunku rynkowego stanowi osiągnięcie przez kurs akcji Spółki na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. zmiany w taki sposób, że wyrażona w procentach zmiana poziomu kursu akcji Spółki ustalona w oparciu o kurs akcji Spółki na zamknięcie ostatniej sesji notowań Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. ostatniego roku obrotowego, który podlega weryfikacji w ramach opisanego wyżej warunku wynikowego w stosunku do kursu akcji Spółki na zamknięcie ostatniej sesji notowań Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. roku poprzedzającego rok, w którym miał miejsce dany etap Programu Motywacyjnego B, będzie wyższa lub równa wyrażonej w procentach i powiększonej o 10 punktów procentowych zmianie poziomu indeksu WIG (Warszawski Indeks Giełdowy) w tożsamym okresie.

Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych

Funkcjonujące na dzień publikacji niniejszego raportu programy motywacyjne, tj. Program Motywacyjny A oraz Program Motywacyjny B na lata 2023–2027 zostały wprowadzone przez Walne Zgromadzenie Spółki w dniu 18 kwietnia 2023 r. Szczegółowe regulaminy tychże programów zostały przyjęte przez Zarząd Spółki w dniu 21 maja 2023 r. oraz zatwierdzone przez Radę Nadzorczą w dniu 23 maja 2023 r. Pełna treść regulaminów dostępna jest na [korporacyjnej stronie internetowej Spółki](#).

Realizacja programów nadzorowana jest przez Radę Nadzorczą oraz Zarząd Spółki CD PROJEKT S.A.

Informacja o nabyciu akcji własnych

W okresie sprawozdawczym nie miało miejsca nabycie akcji własnych.

Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej

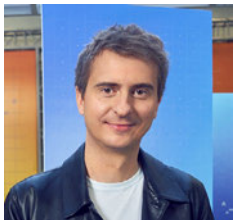
Tabela 10 Liczba akcji posiadanych przez członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki*

Imię i Nazwisko	Stanowisko	stan na 28.08.2024	stan na 30.06.2024	stan na 31.12.2023
Adam Kiciński	Członek Zarządu, Chief Strategy Officer	4 046 001	4 046 001	4 046 001
Piotr Nielubowicz	Członek Zarządu, Chief Financial Officer	6 858 717	6 858 717	6 858 717
Adam Badowski	Członek Zarządu, Joint Chief Executive Officer	692 640	692 640	692 640
Michał Nowakowski	Członek Zarządu, Joint Chief Executive Officer	530 290	530 290	580 290
Piotr Karwowski	Członek Zarządu, Joint Chief Operating Officer	108 728	108 728	108 728
Paweł Zawodny	Członek Zarządu, Joint Chief Operating Officer	18 508	18 508	18 508
Marcin Iwiński	Przewodniczący Rady Nadzorczej	12 873 520	12 873 520	12 873 520
Katarzyna Szwarc	Wiceprzewodnicząca Rady Nadzorczej	10	10	10
Maciej Nielubowicz	Członek Rady Nadzorczej	51	51	51

*Na podstawie oświadczeń i zawiadomień składanych Spółce

Osoby zarządzające i nadzorujące CD PROJEKT S.A. nie posiadają bezpośrednio żadnych udziałów lub akcji w spółkach zależnych wchodzących w skład Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Skład Zarządu CD PROJEKT S.A.

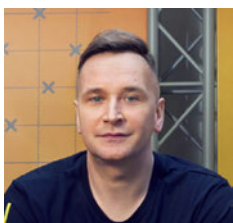


Michał Nowakowski – Joint Chief Executive Officer, Członek Zarządu

Współodpowiada za długofalową wizję rozwoju Spółki, koordynację jej działań i zarządzanie nią. W szczególności odpowiedzialny za strategię biznesową Spółki i efektywną politykę sprzedażową. Wspiera rozwój nowych linii produktowych i zarządza istniejącym katalogiem produktów (franchise flywheel). Kształtuje długoterminowe relacje biznesowe z kluczowymi partnerami. Reprezentuje Spółkę w kontaktach z inwestorami.

Bezpośrednio podlegają mu obszary:

Business development | Comic Book and Animation narrative | Relacje inwestorskie



Adam Badowski – Joint Chief Executive Officer, Członek Zarządu

Współodpowiada za długofalową wizję rozwoju Spółki, koordynację jej działań i zarządzanie nią. W szczególności odpowiedzialny za wizję kreatywną Spółki oraz zarządzanie, rozwój i prowadzenie zespołów kreatywnych w Spółce. Tworzy i definiuje unikalny wizerunek Spółki i styl, który wyróżnia ją i jej produkty na rynku.

Bezpośrednio podlegają mu obszary:

Reżyseria gier | Story | Global Art | Audio & Music | Localization & English adaptation

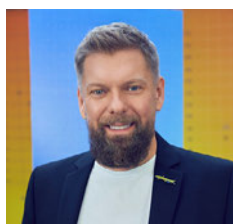


Adam Kiciński – Chief Strategy Officer, Członek Zarządu

Odpowiedzialny za strategię Spółki i wspieranie jej realizacji.

Bezpośrednio podlegający mu obszar:

Strategia



Piotr Nielubowicz – Chief Financial Officer, Członek Zarządu

Odpowiedzialny za strategię finansową Spółki, raportowanie finansowe i niefinansowe oraz obszar prawny. Nadzoruje strategiczne projekty korporacyjne, kluczowe inwestycje i politykę Spółki w obszarze środowiska i klimatu.

Bezpośrednio podlegają mu obszary:

Finanse | Księgowość | Podatki | Prawny



Piotr Karwowski – Joint Chief Operating Officer, Członek Zarządu

Odpowiada za procesy związane z produkcją gier, optymalizacją zdolności operacyjnych Spółki, w tym w obszarze wewnętrznej oraz zewnętrznej produkcji gier i zarządzania studiami Grupy. Dodatkowo nadzoruje rozwój kompetencji online i user experience (UX).

Bezpośrednio podlegają mu obszary:

Produkcji gier | Działalności operacyjnej studiów | IT & Security | Online | UX



Paweł Zawodny – Joint Chief Operating Officer, Członek Zarządu

Odpowiada za kształtowanie strategii technologicznej Spółki oraz optymalizację jej zdolności operacyjnych. Odgrywa kluczową rolę w procesie transformacji technologicznej, jak i organizacyjnej CD PROJEKT RED. Nadzoruje działalność Spółki w zakresie zatrudnienia, zarządzania talentami i metodologią pracy, dbając o to, aby były one zgodne z szerszymi celami transformacyjnymi Spółki.

Bezpośrednio podlegają mu obszary:

HR | Kultury, Różnorodności i Włączania | Technologii (w tym R&D)



Jeremiah Cohn – Chief Marketing Officer, Członek Zarządu

Jest odpowiedzialny za globalną strategię marketingową Spółki, komunikację produktową i branding wspierający rozwój franczyz. Buduje rozpoznawalność Spółki, jej IP i tytułów kształtując relacje z fanami i społecznością graczy.

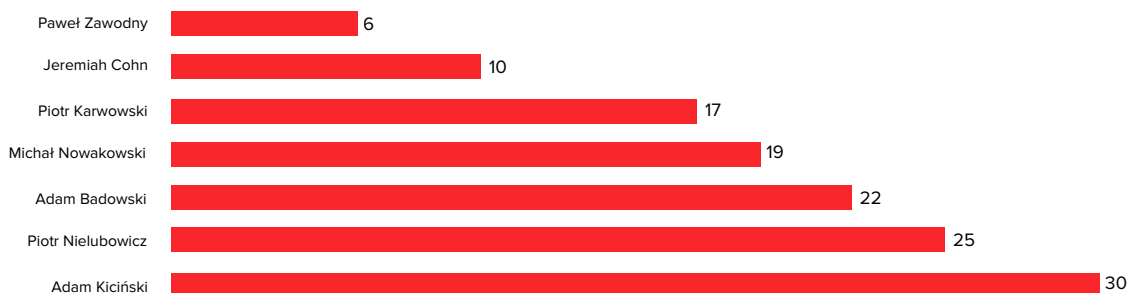
Bezpośrednio podlegają mu obszary:

Marketing | PR | Franczyzy

Do zakresu działania Zarządu należą wszelkie sprawy związane z prowadzeniem Spółki, które nie są zastrzeżone do kompetencji Walnego Zgromadzenia i Rady Nadzorczej. Zarząd m.in.:

- dba o prowadzenie spraw Spółki przejrzystie, efektywnie i zgodnie z przepisami prawa;
- określa strategię i główne cele działania Spółki oraz jest odpowiedzialny za ich realizację;
- prowadzi sprawy Spółki i reprezentuje ją w sądzie i poza sądem;
- przy podejmowaniu decyzji w sprawach Spółki dokłada staranności w granicach uzasadnionego ryzyka i działa w sposób lojalny wobec Spółki.

Wykres 7 Staż pracy obecnych Członków Zarządu Spółki w spółkach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT (w latach)



Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT S.A.

Od dnia 1 stycznia 2023 r. Zarząd Spółki składa się z siedmiu Członków. W okresie sprawozdawczym oraz do dnia publikacji niniejszego raportu nie miały miejsca zmiany w składzie osobowym Zarządu Spółki.

Od dnia 1 stycznia 2024 r. obowiązują następujące zmiany w zakresie ról i przyjętych uprzednio określeń funkcyjnych Członków Zarządu:

- od dnia 1 stycznia 2024 r. Adam Kiciński pełni rolę Chief Strategy Officer (CSO);
- rolę Chief Executive Officer (CEO) pełnią od tego dnia łącznie: Adam Badowski oraz Michał Nowakowski. Adam Badowski i Michał Nowakowski posługują się tym samym określeniem funkcyjnym: Joint Chief Executive Officer (Joint CEO).

Skład Rady Nadzorczej i Komitetu Audytu CD PROJEKT S.A.

Aktualnie w skład Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A. wchodzi następujące osoby:



Marcin Iwiński
PRZEWODNICZĄCY
RADY NADZORCZEJ



Katarzyna Szwarz
WICEPRZEWODNICZĄCA
RADY NADZORCZEJ



Maciej Nielubowicz
CZŁONEK RADY
NADZORCZEJ



Michał Bień
CZŁONEK RADY
NADZORCZEJ
CZŁONEK NIEZALEŻNY



Jan Łukasz Wejchert
CZŁONEK RADY
NADZORCZEJ
CZŁONEK NIEZALEŻNY

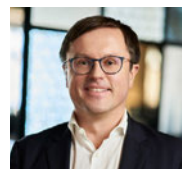
W skład Komitetu Audytu wchodzi następujące osoby:



Michał Bień
PRZEWODNICZĄCY
KOMITETU AUDYTU



Maciej Nielubowicz
CZŁONEK
KOMITETU AUDYTU



Jan Łukasz Wejchert
CZŁONEK
KOMITETU AUDYTU

Zmiany w składzie Rady Nadzorczej i Komitetu Audytu CD PROJEKT S.A.

W okresie sprawozdawczym oraz do dnia publikacji niniejszego raportu nie miały miejsca zmiany w składzie osobowym Rady Nadzorczej i Komitetu Audytu Spółki.

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

Na dzień 30 czerwca 2024 r. oraz na datę sporządzenia niniejszego raportu Spółka nie posiada wyżej wymienionych zobowiązań.

Umowy zawarte pomiędzy Emitentem a osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska lub gdy ich odwołanie lub zwolnienie następuje z powodu połączenia przez przejęcie

Na dzień 30 czerwca 2024 r. oraz na datę sporządzenia niniejszego raportu nie istnieją umowy przewidujące rekompensaty w przypadku rezygnacji lub zwolnienia ze stanowiska Członka Zarządu Spółki, również w przypadku gdyby takie odwołanie lub zwolnienie nastąpiło z powodu połączenia przez przejęcie.

Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej

W I półroczu 2024 r. oraz na datę sporządzenia niniejszego raportu nie nastąpiły istotne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej.

Zasady ładu korporacyjnego

CD PROJEKT S.A. podlega zasadom ładu korporacyjnego zawartym w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW 2021”, w brzmieniu stanowiącym załącznik do Uchwały Nr 13/1834/2021 Rady Nadzorczej Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 29 marca 2021 r.

Informacje na temat stosowania zasad zawartych w Dobrych Praktykach Spółek Notowanych na GPW 2021 są dostępne na stronie internetowej Spółki, w zakładce [Ład Korporacyjny](#). Oświadczenie o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego za rok 2023 znaleźć można w treści [Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2023 roku](#).

Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem

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

SPRAWY KARNE, W KTÓRYCH CD PROJEKT S.A. MA STATUS POKRZYWDZONEGO

Sprawa przeciwko osobom fizycznym (w tym byłym członkom Zarządu Optimus S.A.) o działania na szkodę Spółki

W dniu 27 października 2016 r. Sąd Okręgowy w Warszawie, w sprawie sygn. akt XVIII K 126/09 na skutek aktu oskarżenia Prokuratora Prokuratury Okręgowej w Warszawie do Sądu Okręgowego wydał wyrok skazujący Michała L., Piotra L. oraz Michała D., przypisując im popełnienie czynów z art. 296 § 1 k.k. i art. 296 § 3 k.k. i innych. Spółka działała w I instancji w charakterze oskarżyciela posiłkowego (status ten zachowuje do końca postępowania). Zakres orzeczonych na podstawie art. 46 kodeksu karnego odszkodowań wyniósł łącznie 210 tys. zł, przy czym stwierdzona przez sąd szkoda wyniosła wg sentencji wyroku co najmniej 16 mln zł (ten sposób ustalania szkody wynika z zasad orzekania w postępowaniu karnym). Spółka złożyła apelację od przedmiotowego wyroku, wnosząc o jego zmianę, w tym m.in. w części odnoszącej się do wysokości orzeczonych odszkodowań na rzecz Spółki. Apelacje złożyli również obrońcy oskarżonych – od całości rozstrzygnięcia, a także – co do części – prokurator. W dniu 26 października 2017 r. Sąd Apelacyjny uchylił w całości wyrok Sądu I instancji w przedmiotowej sprawie i przekazał sprawę do ponownego rozpoznania w całości. Sąd Okręgowy w Warszawie prowadzi obecnie sprawę pod sygn. XVIII K 316/17. Spółka występuje w sprawie w charakterze oskarżyciela posiłkowego.

SPRAWY SPÓŁEK ZALEŻNYCH

Postępowanie GOG sp. z o.o. przed Wojewódzkim Sądem Administracyjnym w Krakowie

W dniu 19 sierpnia 2022 r. Naczelnik Małopolskiego Urzędu Celno-Skarbowego w Krakowie wydał wobec GOG sp. z o.o. decyzję określającą zobowiązanie podatkowe w podatku dochodowym od osób prawnych za 2016 rok. Zarząd GOG sp. z o.o. dokonał spłaty zobowiązania wynikającego z tej decyzji, którego wysokość, wraz z odsetkami należnymi na dzień płatności, wyniosła 2 638 tys. zł. Niezależnie, nie zgadzając się z oceną organu podatkowego, złożył odwołanie od decyzji w dniu 5 września 2022 r.

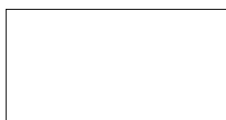
W dniu 22 maja 2023 r. Naczelnik Małopolskiego Urzędu Celno-Skarbowego w Krakowie, pełniący w tej sprawie również funkcję organu odwoławczego, wydał decyzję utrzymującą zaskarżoną decyzję w mocy. W dniu 4 lipca 2023 r. Zarząd GOG sp. z o.o., nie zgadzając się ze stanowiskiem organu podatkowego, wniósł na wydaną decyzję skargę do Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Krakowie. W dniu 3 października 2023 r. odbyła się w tej sprawie rozprawa, w efekcie której Sąd wydał wyrok uchylający decyzje Naczelnika Małopolskiego Urzędu Celno-Skarbowego w Krakowie z dnia 19 sierpnia 2022 r. i 22 maja 2023 r. oraz przekazał sprawę do ponownego rozpatrzenia.

W dniu 29 maja 2024 r. Naczelnik Małopolskiego Urzędu Celno-Skarbowego w Krakowie wydał nową decyzję określającą wysokość zobowiązania podatkowego w podatku dochodowym od osób prawnych za 2016 r. Kwota zobowiązania podatkowego została obniżona o 116 226 zł względem decyzji z 19 sierpnia 2022 r. W dniu 26 czerwca 2024 r. Zarząd GOG sp. z o.o., nie zgadzając się z oceną organu podatkowego, złożył do Dyrektora Izby Administracji Skarbowej w Krakowie odwołanie od decyzji. GOG sp. z o.o. do dnia publikacji niniejszego raportu nie otrzymała odpowiedzi na odwołanie, a sprawa jest na etapie postępowania odwoławczego.

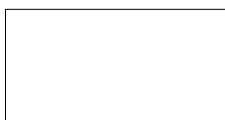
W dniu 25 czerwca 2024 r., w związku z wyrokiem Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Krakowie GOG sp. z o.o. otrzymała od Pierwszego Mazowieckiego Urzędu Skarbowego w Warszawie kwotę 2 578 500 zł tytułem zwrotu podatku.

OŚWIADCZENIE ZARZĄDU

Zgodnie z wymogami rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 29 marca 2018 r. w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim, Zarząd Spółki dominującej oświadcza, że wedle swojej najlepszej wiedzy, niniejsze półroczne sprawozdanie z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.



Michał Nowakowski
Joint Chief Executive Officer,
Członek Zarządu



Adam Badowski
Joint Chief Executive Officer,
Członek Zarządu



Adam Kiciński
Chief Strategy Officer,
Członek Zarządu



Piotr Nielubowicz
Chief Financial Officer,
Członek Zarządu



Piotr Karwowski
Joint Chief Operating Officer,
Członek Zarządu



Paweł Zawodny
Joint Chief Operating Officer,
Członek Zarządu



Jeremiah Cohn
Chief Marketing Officer,
Członek Zarządu

A dark, atmospheric photograph of an interior space, possibly a bar or club. The scene is dimly lit, with a prominent glowing circular neon sign in the background, featuring concentric rings of red and blue light. The foreground is mostly in shadow, with some faint, indistinct shapes and colors. The overall mood is mysterious and moody.

KONTAKT DLA INWESTORÓW: IR@CDPROJEKT.COM
WWW.CDPROJEKT.COM