

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT ZA OKRES
OD 1 STYCZNIA DO 31 GRUDNIA 2024 ROKU**

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

Szanowni Państwo,

Z ogromną satysfakcją prezentuję podsumowanie kolejnego roku działalności Grupy CD PROJEKT. Rok 2024 był dla nas czasem intensywnej pracy, ważnych decyzji i godnych uwagi sukcesów, które utwierdziły nas w przekonaniu, że obrona strategii przynosi oczekiwane rezultaty.

Franczyza Cyberpunka ma za sobą znakomity okres. W listopadzie z wielką dumą ogłosiliśmy, że gra bazowa przekroczyła 30 milionów sprzedanych egzemplarzy, a sam dodatek *Widmo Wolności* sprzedał się w ponad 8 milionach kopii. W ciągu roku *Cyberpunk 2077* zdobywał kolejne wyróżnienia, w tym prestiżową nagrodę BAFTA, potwierdzając swoją pozycję jako jednej z najważniejszych gier ostatnich lat. Przed nami dalsza ofensywa w tym świecie – premiera gry na platformie macOS pozwoli nam dotrzeć do nowych graczy i jeszcze bardziej rozszerzyć społeczność Night City. Jednocześnie rozwijamy uniwersum wokół naszych gier, czego dowodem będzie kolejny animowany projekt, który w przyszłości trafi na platformę Netflix. A to jedynie część projektów, które planujemy rozwijać w ramach tej franczyzy.



W 2024 roku weszliśmy również w nowy etap rozwoju wiedzmińskiego uniwersum. *Wiedźmin 4*, znany dotąd jako projekt Polaris, wszedł w fazę pełnoskalowej produkcji, a zaprezentowany na grudniowym The Game Awards pierwszy trailer gry spotkał się z entuzjastycznym przyjęciem graczy i globalnych mediów. Ujawnienie Ciri jako głównej bohaterki wzbudza ogromne zainteresowanie i pokazuje, że świat Wiedźmina wciąż kryje wiele historii do opowiedzenia.

Te, które przedstawiliśmy w naszych grach do tej pory wciąż cieszą się nieustannie zainteresowaniem i pozwalają nam osiągać świetne wyniki finansowe. Pomimo braku premier, nasze przychody w 2024 roku osiągnęły niemal miliard złotych, a wypracowany zysk był trzecim najwyższym w historii Grupy.

Jesteśmy świadomi, że rynek gier wideo stale ewoluuje. Wierzymy jednak, że topowe gry single-player, oparte na silnych markach i wciągających historiach, wciąż będą cieszyć się ogromną popularnością. Nasze doświadczenie i marki takie jak *Wiedźmin* i *Cyberpunk*, które mamy przyjemność współtworzyć, budują naszą silną pozycję na rynku i pozwalają z optymizmem patrzeć w przyszłość, a współpraca w obszarze innowacji i technologii z globalnymi liderami pomoże nam być w awangardzie branży i dostarczyć najwyższej jakości rozrywkę.

Równoległe do stawiania sobie ambitnych celów biznesowych skupiamy się na działaniach związanych ze zrównoważonym rozwojem oraz budowaniem zdrowej kultury organizacyjnej, która pozwala nam na tworzenie przyjaznego i motywującego środowiska pracy, zwiększanie zaangażowania zespołu i podejmowanie decyzji, które wspierają długoterminowy rozwój firmy. Nasze podejście do tych obszarów przedstawiamy szerzej w *Oświadczeniu dotyczącym zrównoważonego rozwoju*, które jest częścią niniejszego Sprawozdania.

Dalszy rozwój Grupy nie byłby możliwy bez wsparcia naszych Akcjonariuszy. Dziękuję za zaufanie, którym nas Państwo obdarzają.

Szczególne podziękowania kieruję do naszych pracowników – to dzięki Wam realizujemy ambitne plany i tworzymy gry, które na stałe wpisują się w historię branży i stają się częścią światowej popkultury.

W przyszłość patrzymy z optymizmem. CD PROJEKT rozpędza się, by osiągnąć jeszcze więcej.

Z wyrazami szacunku,

Michał Nowakowski

Spis Treści

6	NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA W 2024 ROKU
7	KRÓTKA CHARAKTERYSTYKA GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT
8	Profil działalności
12	DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT
13	Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
14	Opis segmentów biznesowych, produktów i usług, rynków zbytu, dostawców i odbiorców
22	Działania podjęte w ramach realizacji strategii oraz przewidywane kierunki rozwoju rupy Kapitałowej CD PROJEKT
23	Kluczowe czynniki istotne dla rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
24	Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju
25	Umowy znaczące dla działalności
25	Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej
31	WYNIKI FINANSOWE GRUPY CD PROJEKT
32	Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych ujawnionych w skonsolidowanym i jednostkowym sprawozdaniu finansowym
55	OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO
56	Oświadczenie o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego
60	Kontrola wewnętrzna i zarządzanie ryzykiem
63	Akcjonariusze posiadający znaczne pakiety akcji
63	Posiadacze papierów wartościowych, które dają specjalne uprawnienia kontrolne
64	Ograniczenia dotyczące wykonywania prawa głosu
64	Ograniczenia dotyczące przenoszenia prawa własności papierów wartościowych Spółki
64	Zasady dotyczące powoływania i odwoływania osób zarządzających
65	Prawo do podjęcia decyzji o emisji lub wykupie akcji
65	Zasady zmiany Statutu
65	Walne Zgromadzenie
67	Organy zarządzające i nadzorujące
75	Opis polityki różnorodności
76	ŁAD KORPORACYJNY – POZOSTAŁE INFORMACJE
77	Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy
78	Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych
79	Informacje o akcjach własnych
79	Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej
80	Wynagrodzenia członków organów Spółki
81	Wynagrodzenia brutto Członków Zarządu CD PROJEKT S.A.
83	Wynagrodzenia brutto Członków Rady Nadzorczej
84	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

84	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
84	Pozostałe transakcje z osobami zarządzającymi i nadzorującymi nieuwzględnione w innych sekcjach niniejszego sprawozdania
84	Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej
84	Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem
87	OŚWIADCZENIE DOTYCZĄCE ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU
88	Oświadczenie dotyczące zrównoważonego rozwoju
96	Informacje dotyczące kwestii środowiskowych
109	Informacje dotyczące kwestii społecznych
125	Informacje związane z łańcem zarządczym
129	Ujawnienie dot. zgodności z taksonomią działalności zrównoważonej środowiskowo
138	ZAŁĄCZNIKI
139	Załącznik 1. Wymogi dotyczące ujawniania informacji w ramach ESRS objęte oświadczeniem jednostki dotyczącym zrównoważonego rozwoju

Najważniejsze wydarzenia w 2024 roku

- W kwietniu *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
- We wrześniu ogłoszono, że trwają prace nad kolejną animacją w świecie Cyberpunka, która pojawi się na platformie Netflix
- W październiku CD PROJEKT RED ogłosił, że *Cyberpunk 2077: Ultimate Edition* trafi w 2025 roku na urządzenia z serii Mac z procesorami Apple Silicon
- W listopadzie studio ogłosiło, że nadchodząca gra *Wiedźmin 4* weszła w fazę pełnoskalowej produkcji
- W listopadzie CD PROJEKT RED poinformował o osiągnięciu ważnych poziomów kumulatywnej sprzedaży produkcji z uniwersum Cyberpunka:
 - ponad 30 mln kopii *Cyberpunka 2077*
 - ponad 8 mln kopii dodatku *Cyberpunk 2077: Widmo Wolności*
- W grudniu, podczas gali The Game Awards w Los Angeles, CD PROJEKT RED zaprezentował pierwszy filmowy zwiastun gry *Wiedźmin 4* (dotychczas znanej pod kryptonimem Polaris), w którym przedstawił główną bohaterkę - Ciri





01

KRÓTKA CHARAKTERYSTYKA GRUPY
KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Profil działalności

CD PROJEKT S.A. (CD PROJEKT, Spółka, my), z siedzibą w Warszawie, prowadzi działalność w globalnej, dynamicznie rozwijającej się branży elektronicznej rozrywki, koncentrując się na segmencie gier wideo. Grupa CD PROJEKT prowadzi działalność operacyjną w dwóch kluczowych segmentach biznesowych – CD PROJEKT RED i GOG.COM.

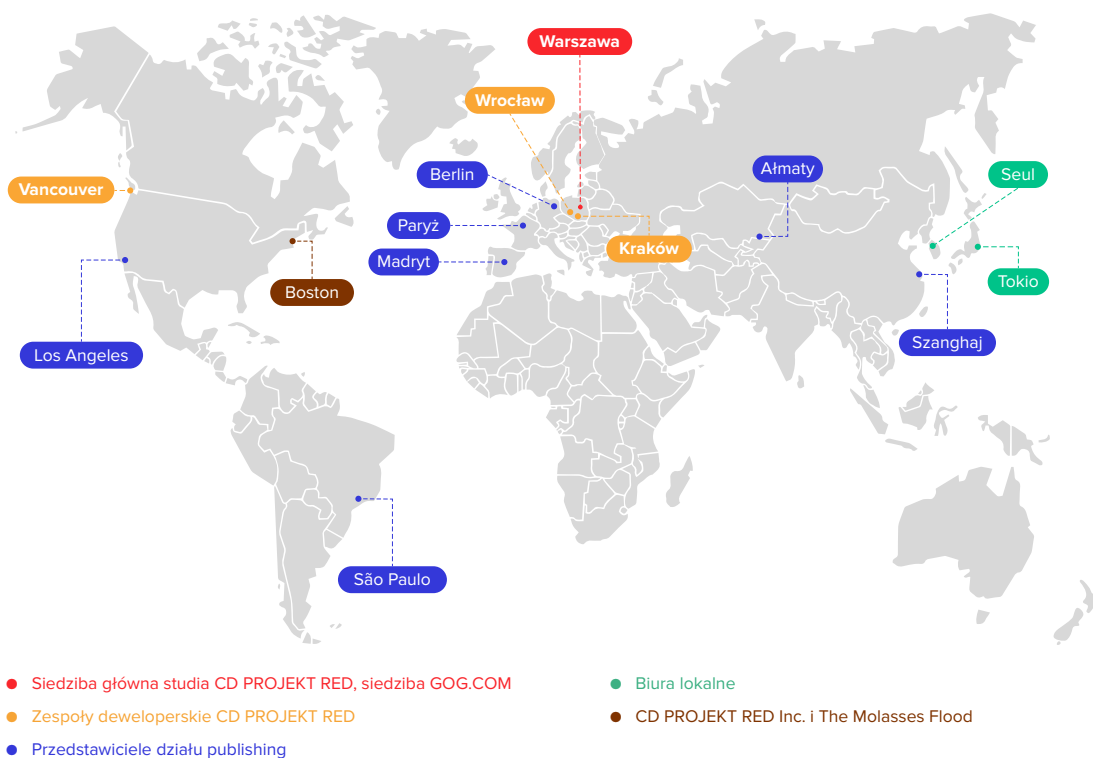
CD PROJEKT RED

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

GOG.COM

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

Mapa 1 Grupa CD PROJEKT na świecie



W omawianym okresie:

- 96,9% przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT pochodziło z działalności eksportowej,
- 91,6% sprzedaży Grupy odpowiadało cyfrowej dystrybucji, w tym realizowanej za pośrednictwem GOG.COM.

INFORMACJE O PRZYJĘTEJ STRATEGII ORAZ POLITYCE W ZAKRESIE KIERUNKÓW ROZWOJU

[ESRS 2 SBM-1]

W ramach realizacji przyjętej w 2022 r. strategii (Aktualizacja Strategii), w nadchodzących latach studio zamierza produktowo skupić się na:

1. Tworzeniu rewolucyjnych gier fabularnych rozwijając i wydając następujące produkcje:
 - nową trylogię wiedźmińską, której pierwszą częścią będzie gra *Wiedźmin 4* (wcześniej projekt o kryptonimie Polaris);
 - projekt o kryptonimie Orion – druga gra w uniwersum Cyberpunka;
 - projekt o kryptonimie Syriusz – gra z elementami rozgrywki wieloosobowej osadzona w wiedźmińskim uniwersum;
 - *The Witcher Remake* – pierwsza część Wiedźmina opowiedziana z wykorzystaniem nowoczesnych technologii, projekt rozwijany we współpracy ze studiem Fool's Theory.

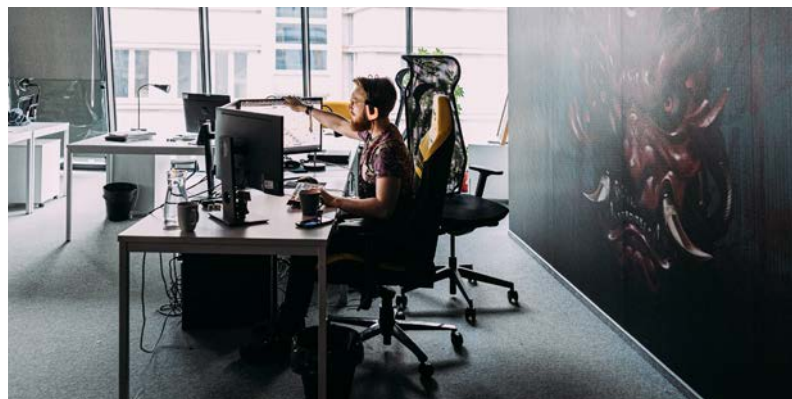
Ponadto CD PROJEKT RED prowadzi wewnętrzne prace koncepcyjne nad autorskim, trzecim IP o kryptonimie Hadar.

2. Realizacją modelu franchise flywheel, polegającego na rozbudowywaniu ekosystemu wzajemnie wspierających się produktów opartych na potencjale posiadanych franczyz. Grupa zapowiedziała otwarcie się na współpracę z zewnętrznymi partnerami w celu kreowania nowych sposobów interakcji ze swoimi markami. W ramach uniwersum Cyberpunka Spółka zaangażowana jest m.in. w projekty animacji i produkcji aktorskiej.
3. Stopniowym wzbogacaniem ekosystemu rozwijanych franczyz o gry oferujące możliwość rozgrywki wieloosobowej.

Poza kluczowymi tytułami ujętymi w Aktualizacji Strategii, studio angażuje się również w prace nad innymi, nieogłoszonymi projektami w ramach *franchise flywheel*. Obejmują one zarówno projekty growe, jak i inicjatywy z szeroko rozumianego obszaru rozrywki, które zostaną upublicznione w momencie pozytywnej weryfikacji przez Spółkę ich potencjału komercyjnego lub rozpoczęcia kampanii informacyjnej.

Niezbędne do realizowania ambitnych celów biznesowych Grupy są m.in. działania na rzecz zwiększania zaangażowania naszych zespołów, poprzez m.in. budowę silnej i zdrowej kultury organizacyjnej, opartej o wzajemny szacunek, przestrzeganie obowiązujących standardów prawnych i etycznych oraz nastawionej na ciągły rozwój naszych talentów. Podejmowane przez nas inicjatywy, skupione wokół tzw. pięciu ambicji, wspierają nasze dążenia do zrównoważonego rozwoju Grupy CD PROJEKT i przyczyniają się do budowania jej wartości w długim terminie.

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



Schemat 1 Model biznesowy Grupy CD PROJEKT

NASZE KLUCZOWE KAPITAŁY

KAPITAŁ LUDZKI

Skupiony wokół wspólnych wartości zespół doświadczonych deweloperów o wysokich kompetencjach w kreacji i produkcji gier

Wewnętrzny zespół wydawniczy doświadczony w prowadzeniu globalnych kampanii marketingowych z sukcesem wspierających sprzedaż naszych gier

Efektywny zespół backoffice wspierający naszą działalność operacyjną

KAPITAŁ INTELEKTUALNY

Prawa do marek Cyberpunk i Wiedźmin (na określonych polach eksploatacji)

KAPITAŁ TECHNOLOGICZNY

Technologia i narzędzia do produkcji gier

KAPITAŁ RELACYJNY I SPOŁECZNY

Silne społeczności skupione wokół naszych produktów

Zbudowane przez lata, oparte na zaufaniu relacje z partnerami

KAPITAŁ PRODUKTOWY

Portfolio dostępnych gier i produktów towarzyszących

KAPITAŁ FINANSOWY

Rezerwy finansowe



WARTOŚĆ DLA INTERESARIUSZY¹

Oferowanie graczom ambitnych i innowacyjnych gier o najwyższej jakości

Równoległe prowadzenie projektów deweloperskich umożliwiające realizację ambitnego kalendarza wydawniczego

Unikalne możliwości rozwoju i spełniania zawodowych aspiracji członków zespołu przy zachowaniu kreatywnej niezależności

Rozwój i wzrost wartości franczyz poprzez tworzenie efektu synergii i wspieranie rozpoznawalności naszych marek poza obszarem gier

Stąły strumień przychodów i wpływów – zachowanie finansowej niezależności

¹ Wartość w kontekście powyższego schematu rozpatrujemy w odniesieniu do pracowników, graczy i inwestorów.

Jako kluczowe zasoby niematerialne, stanowiące fundament modelu biznesowego Grupy CD PROJEKT, traktujemy: kapitał ludzki, intelektualny oraz relacyjny i społeczny:

1. Kapitał ludzki, zbudowany z wiedzy, doświadczenia i kreatywności pracowników, stanowi nieocenione źródło innowacji i pozwala tworzyć wyjątkowe produkty i usługi. To dzięki zaangażowaniu i pasji zespołu CD PROJEKT powstały gry, które podbiły serca milionów graczy na całym świecie.
2. Kapitał intelektualny, obejmujący m.in. prawa autorskie do gier i marek, takich jak Wiedźmin czy Cyberpunk, stanowi podstawę działalności Grupy i gwarantuje silną pozycję na rynku. To właśnie unikalne i rozpoznawalne IP przyciągają graczy i budują wartość firmy.
3. Kapitał relacyjny i społeczny, oparty na zaufaniu i współpracy z partnerami biznesowymi oraz żywej i zaangażowanej społeczności graczy, jest niezbędny do osiągania sukcesów w branży gier. Dobre relacje z partnerami umożliwiają skuteczną dystrybucję i promocję gier oraz dostęp do najnowszych rozwiązań technologicznych, a bliska współpraca ze społecznością graczy pozwala tworzyć produkty i usługi, które trafiają w gusta i spełniają ich oczekiwania.

Powyższe zasoby niematerialne wzajemnie się uzupełniają, generując wartość dla firmy i jej interesariuszy.





02

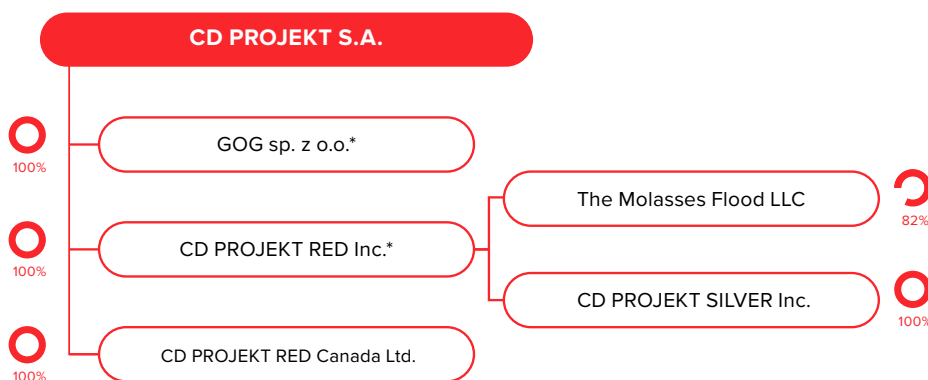
DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ
CD PROJEKT

Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

STRUKTURA ORGANIZACYJNA GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Na 31 grudnia 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 Canada Ltd. (przed zmianą nazwy: CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd.), The Molasses Flood LLC i CD PROJEKT SILVER Inc.

Schemat 2 Grupa Kapitałowa CD PROJEKT na koniec 2024 r. (udział w kapitale i prawach głosu)



* Spółki objęte konsolidacją

Tabela 1 Opis podstawowej działalności spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 31 grudnia 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 poprzez spółki zależne w ramach Grupy Kapitałowej.
GOG sp. z o.o.	Spółka świadczy globalne usługi cyfrowej dystrybucji gier komputerowych. Spółka jest właścicielem platformy GOG.COM oraz aplikacji GOG GALAXY.
CD PROJEKT RED Inc.	Spółka realizuje i koordynuje prace deweloperskie związane z Projektem Orion, a także uczestniczy w działaniach wydawniczych i promocyjnych produktów Grupy CD PROJEKT.
CD PROJEKT RED Canada Ltd. ²	Spółka realizuje prace deweloperskie w ramach studia CD PROJEKT RED.
The Molasses Flood LLC	Studio deweloperskie pracujące nad Projektem Syriusz.
CD PROJEKT SILVER Inc.	Spółka uczestnicząca w tworzeniu produktów rozrywkowych związanych z markami CD PROJEKT.

² do 30 grudnia 2024 r. funkcjonująca pod nazwą CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd.

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

Powyższe spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT istniejące na dzień 31 grudnia 2024 r., z wyłączeniem CD PROJEKT RED Canada 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 2024 r.*

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

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

- CD PROJEKT RED,
- GOG.COM.

SEGMENT CD PROJEKT RED



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 i model prowadzonej działalności

[ESRS 2 SBM-1]

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.

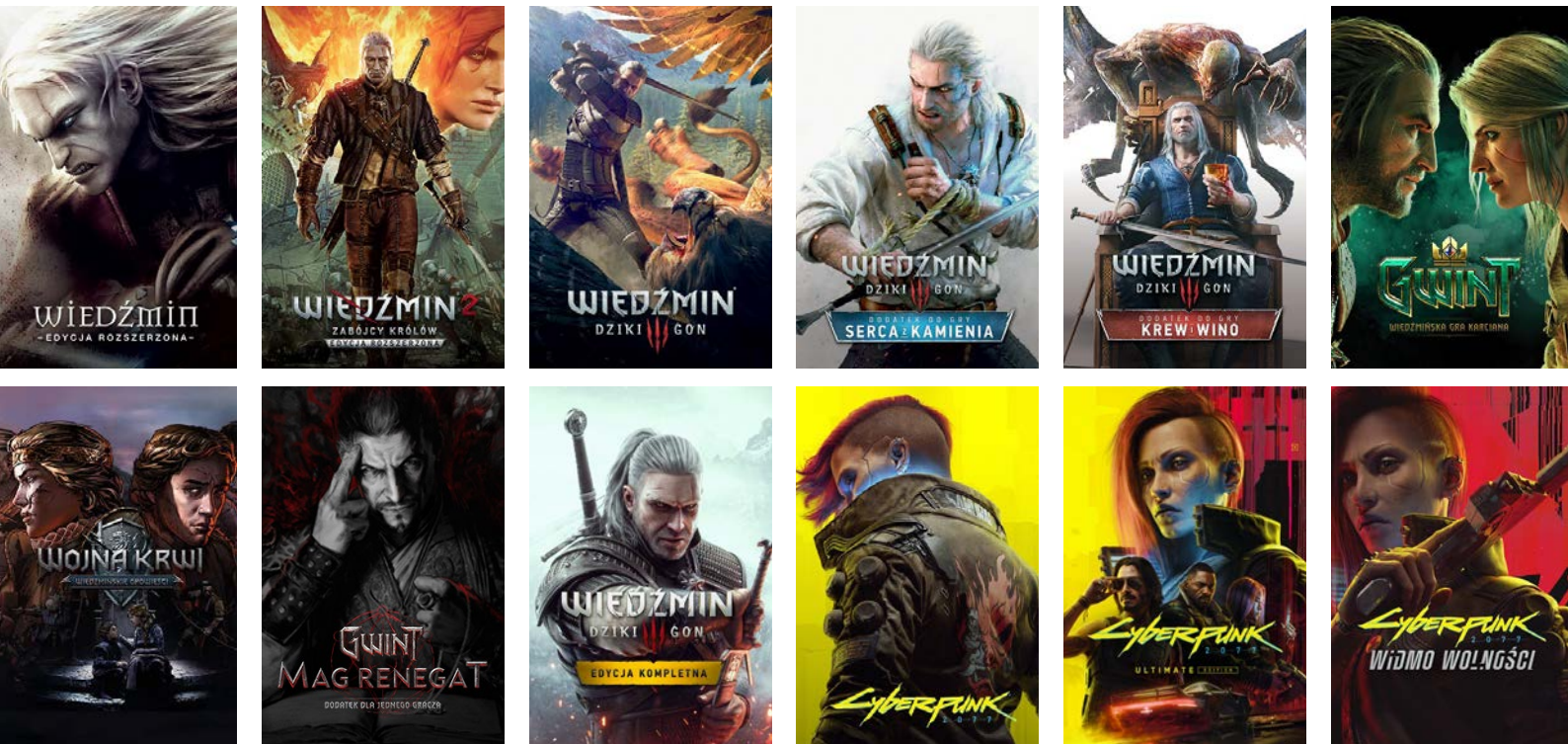
Obecnie w portfolio głównych produktów studia znajdują się gry wideo:

- *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*.

Sprzedaż gier CD PROJEKT RED realizowana jest przez Spółkę w następujących 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).



Kluczowe źródła przychodów

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

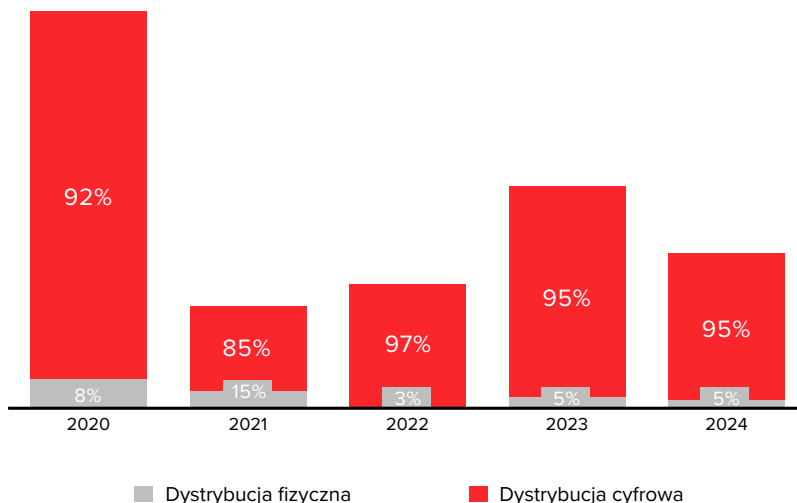
- *Cyberpunk 2077* wraz z dodatkiem *Widmo Wolności*;
- *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami – *Serca z Kamienia* i *Krew i Wino*.

Ponadto kontynuowana była sprzedaż pierwszej części *Wiedźmina* oraz *Wiedźmina 2: Zabójcy Królów*, które wciąż cieszą się zainteresowaniem ze strony graczy i generują stały strumień przychodów. Spółka uzyskiwała również przychody związane z produktami towarzyszącymi (w ramach tzw. *franchise flywheel*) związanymi z markami *Wiedźmin* i *Cyberpunk*.

Cyberpunk 2077

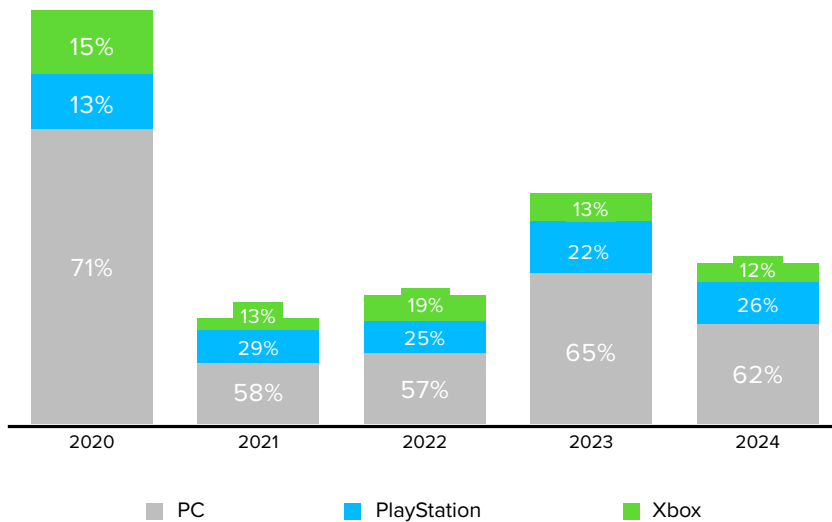
26 listopada 2024 roku studio poinformowało, że sprzedaż *Cyberpunka 2077* przekroczyła 30 milionów kopii³, a dodatek *Widmo Wolności* sprzedał się w ponad 8 milionach egzemplarzy⁴.

Wykres 1 *Cyberpunk 2077* i *Widmo Wolności* – sprzedaż w podziale na rodzaj dystrybucji (przychody)⁵



Podobnie jak w ubiegłych latach, największy udział w sprzedaży *Cyberpunka 2077* w 2024 r. miała wersja gry na PC.

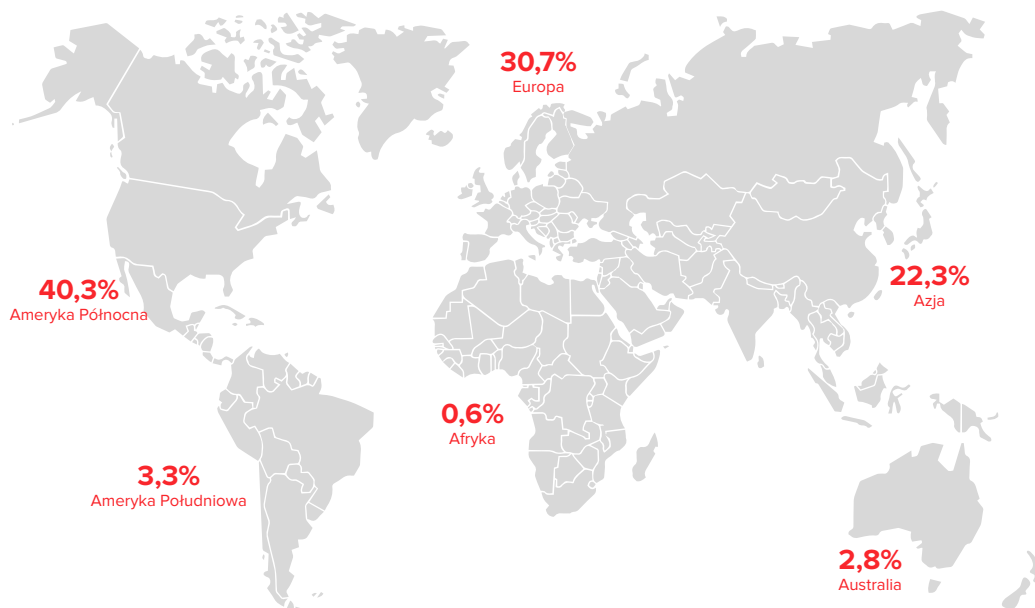
Wykres 2 *Cyberpunk 2077* i *Widmo Wolności* – sprzedaż w podziale na platformy sprzętowe (przychody)⁵



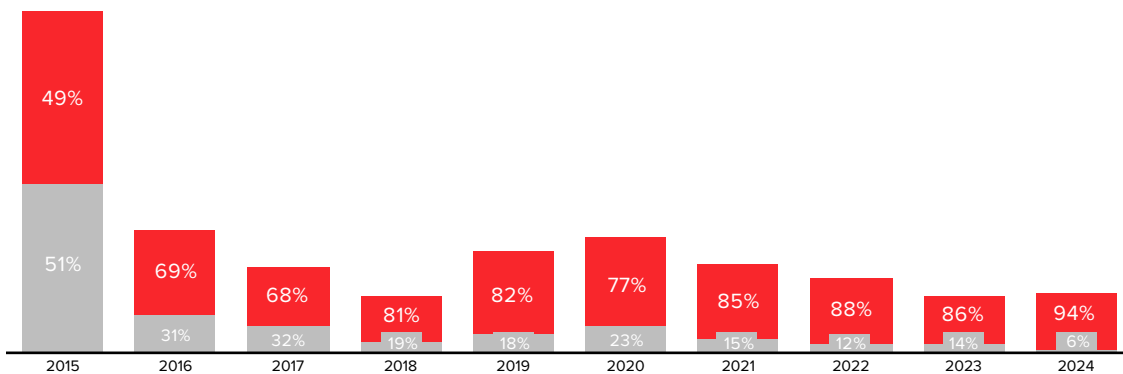
³ suma kopii gry sprzedawanych indywidualnie i w wersji Ultimate Edition

⁴ suma kopii dodatku sprzedawanych indywidualnie i w wersji Ultimate Edition

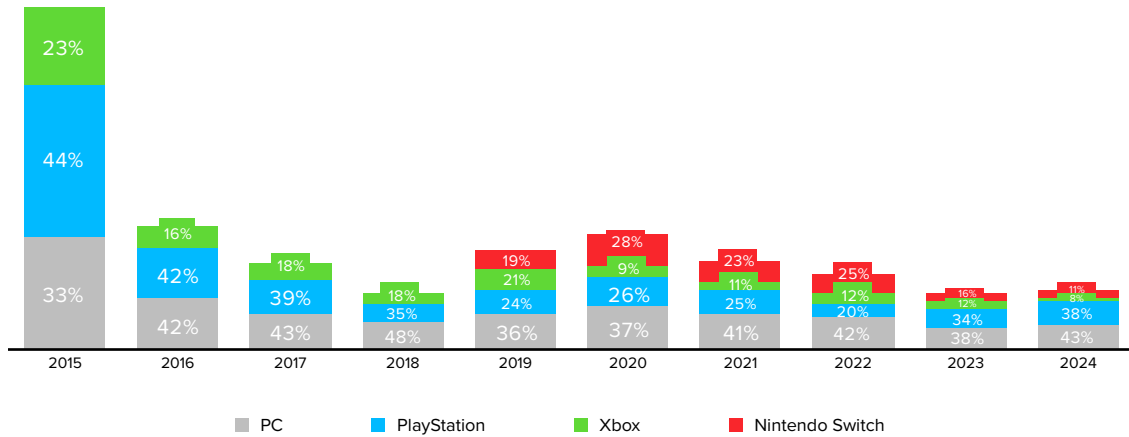
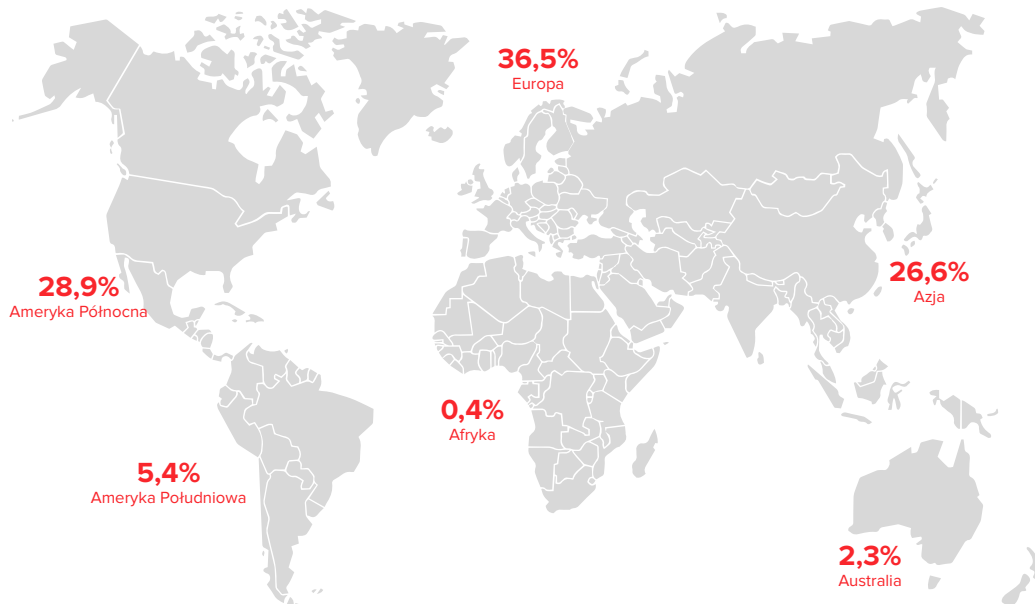
⁵ dane dla lat 2020-2022 prezentują wyłącznie sprzedaż gry *Cyberpunk 2077*, w latach 2023-2024 ujęto łącznie sprzedaż indywidualną bazowej wersji gry *Cyberpunk 2077*, dodatku *Widmo Wolności* oraz obu wymienionych pozycji razem w wersji Ultimate Edition

Mapa 2 Cyberpunk 2077 i Widmo Wolności – pochodzenie nabywców w 2024 r. (przychody)**Wiedźmin 3: Dziki Gon**

2024 był kolejnym rokiem dobrej sprzedaży gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. W omawianym okresie 94% sprzedaży *Wiedźmina 3* pochodziło z dystrybucji cyfrowej.

Wykres 3 *Wiedźmin 3* – sprzedaż w podziale na rodzaj dystrybucji (przychody)

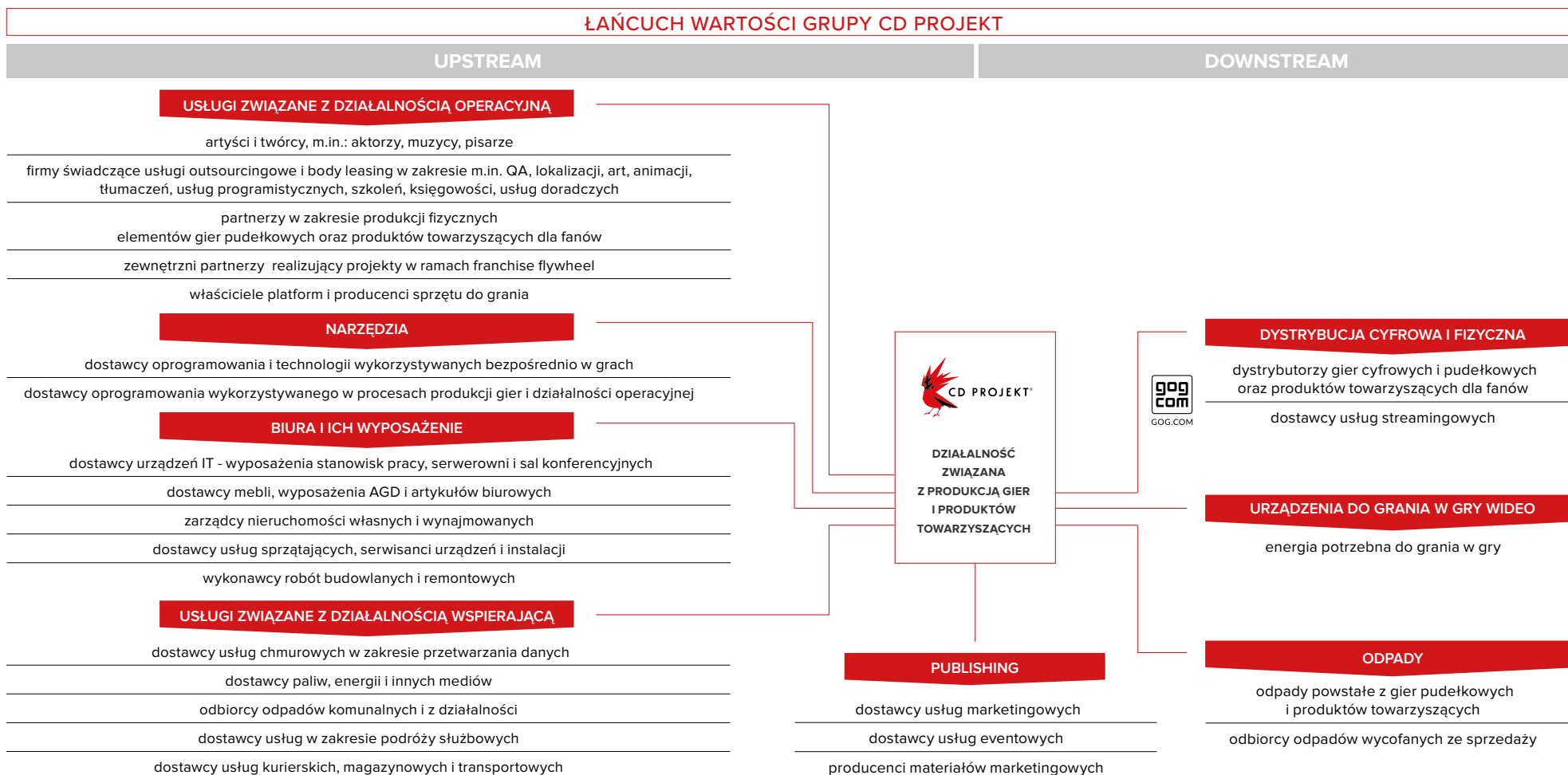
W 2024 r. największy udział w sprzedaży *Wiedźmina 3: Dziki Gon*, podobnie jak w poprzednich latach, miała wersja gry na komputery PC.

Wykres 4 Wiedźmin 3 – sprzedaż w podziale na platformy sprzętowe (przychody)**Mapa 3** Wiedźmin 3 – pochodzenie nabywców w 2024 r. (przychody)**Kluczowi dostawcy i odbiorcy w łańcuchu wartości**

[ESRS 2 SBM-1]

Produkcja dużych gier fabularnych to proces wymagający współpracy z dziesiątkami firm – zarówno takimi, które świadczą typowe usługi dla biznesu, jak i z przedstawicielami branży kreatywnej i artystycznej z całego świata. Wśród naszych partnerów biznesowych znajdują się m. in. aktorzy, muzycy, graficy, pisarze, tłumacze, jak i m.in. dystrybutorzy gier, producenci konsol i sprzętu komputerowego, dostawcy oprogramowania, technologii i silników gier, zewnętrzne studia produkcyjne (np. audio, motion capture) czy dostawcy usług streamingowych.

Poniżej prezentujemy schemat kluczowych elementów łańcucha wartości Grupy CD PROJEKT⁶.



⁶ Żadna ze spółek Grupy CD PROJEKT nie prowadzi działalności w sektorach: paliw kopalnych, produkcji chemikaliów, produkcji kontrowersyjnych rodzajów broni czy uprawy i produkcji tytoniu. Ze względu na fakt, że na dzień sporządzenia Sprawozdania Komisja Europejska nie przyjęła aktu delegowanego określającego wykaz sektorów ESRS, w Sprawozdaniu nie przedstawiliśmy informacji, o których mowa w paragrafie 40(b) oraz 40(c) ESRS 2 z Rozporządzenia Komisji (UE) 2023/2772 (Rozporządzenie delegowane Komisji (UE) 2023/2772 z dnia 31 lipca 2023 r. uzupełniające dyrektywę Parlamentu Europejskiego i Rady 2013/34/UE w odniesieniu do standardów sprawozdawczości w zakresie zrównoważonego rozwoju – Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej z 22 grudnia 2023 r. nr L 2023/2772).

W 2024 r. przychody ze sprzedaży segmentu CD PROJEKT RED na rzecz dwóch odbiorców - Valve Corporation oraz Sony Interactive Entertainment - przekroczyły 10% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy i wyniosły odpowiednio 395 746 tys. zł i 181 562 tys. zł, to jest 40,2% i 18,4% przychodów ze sprzedaży Grupy. Odbiorcy ci nie są podmiotami powiązanymi z CD PROJEKT S.A. ani z jej spółkami zależnymi. Sprzedaż na rzecz żadnego z pozostałych odbiorców nie przekroczyła progu 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

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

SEGMENT GOG.COM

Przedmiot i model prowadzonej działalności

Działalność segmentu polega na cyfrowym dystrybuowaniu wyselekcjonowanej oferty gier na PC oraz systemy operacyjne macOS i Linux za pomocą własnego sklepu GOG.COM oraz aplikacji GOG GALAXY. 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 lokalne metody płatności (w szesnastu walutach, przy czym sprzedaż na terenie Rosji i Białorusi została wstrzymana w marcu 2022 r. w odpowiedzi na inwazję sił zbrojnych Rosji na Ukrainę).

Platforma umożliwia dokonanie zakupu gry, zapłatę za grę oraz jej pobranie na własny komputer, dodatkowo aplikacja GOG GALAXY umożliwia m.in. 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 10 tys. produktów od ponad 1,5 tys. 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 dążenie do tego, aby gry single-player były dostępne na platformie w tzw. modelu DRM-free. Misją platformy zakłada również ochronę historii gier oraz rozwój społeczności graczy. Ponadto GOG.COM 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.

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

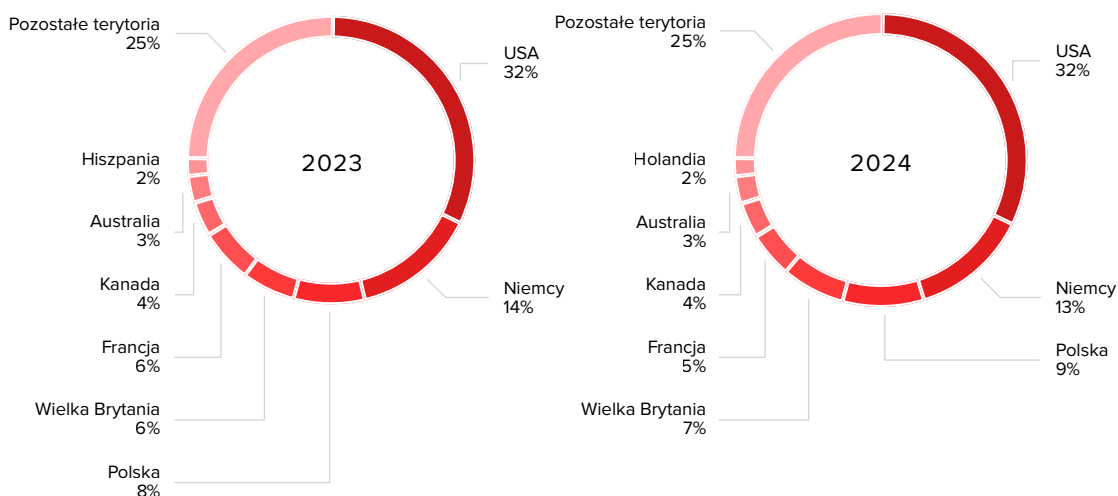
Kluczowe źródła przychodów

Na poziom przychodów osiąganych w segmencie GOG.COM w danym okresie bezpośredni wpływ ma atrakcyjność oferowanego katalogu, dodawanie do niego nowych produktów 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. Dodatkowym źródłem przychodów jest rosnąca aktywność użytkowników pozyskanych dzięki partnerstwom z Amazon LUNA i Amazon Prime Gaming.

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 5 Sprzedaż towarów i produktów w GOG.COM w 2024 r. i 2023 r. – struktura terytorialna



Rozkład terytorialny sprzedaży w 2024 r. był zbliżony do jej struktury z lat poprzednich. W 2024 r. największy udział w sprzedaży GOG.COM stanowili gracze pochodzący ze Stanów Zjednoczonych (32%). Na kolejnych miejscach znalazły się: Niemcy (13%), Polska (9%) i Wielka Brytania (7%).

Na koniec 2024 r. skala zakupów od żadnego z zewnętrznych 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 Grupy) 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](#).

14 czerwca 2024 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CD PROJEKT przyjęło standardowe uchwały dot. zatwierdzenia sprawozdań Spółki i Grupy za rok 2023, udzieliło absolutorium członkom organów, podjęło decyzję w sprawie podziału zysku, a także podjęło uchwałę w sprawie zmiany [Polityki Wynagrodzeń Członków Zarządu i Członków Rady Nadzorczej Spółki](#). Treść wszystkich podjętych uchwał ZWZ jest dostępna na [stronie Spółki](#).

27 czerwca 2024 r. Spółka, zgodnie z decyzją Walnego Zgromadzenia, wypłaciła dywidendę z zysku osiągniętego w 2023 roku w wysokości 1 zł na akcję, tj. łącznie 99 911 tys. zł.

17 października 2024 r. w raporcie bieżącym nr 22/2024 Zarząd Spółki zawiadomił, że tego dnia Pan Adam Kiciński, zgodnie z zapowiedzią, o której Spółka informowała 5 października 2023 r. w raporcie bieżącym nr 39/2023: (I) złożył rezygnację z pełnionej funkcji Członka Zarządu ze skutkiem na koniec dnia 31 grudnia 2024 r., oraz (II) potwierdził zamiar kandydowania do Rady Nadzorczej Spółki od roku 2025. Z uwagi na powyższe, a także biorąc pod uwagę szereg dodatkowych okoliczności, jak m.in. wymogi dotyczące rad nadzorczych i spodziewane ich zmiany, członkowie Rady Nadzorczej uznali, że rozwiązaniem optymalnym dla Spółki będzie możliwość wybrania Rady Nadzorczej w zmienionym składzie. W efekcie, Katarzyna Szwarz, Michał Bień, Maciej Nielubowicz i Jan Łukasz Wejchert złożyli w tym dniu swoje rezygnacje - wszystkie ze skutkiem na koniec dnia 31 grudnia 2024 r. Więcej informacji na ten temat znajduje się w raporcie bieżącym nr 23/2024 oraz w sekcji *Rada Nadzorcza CD PROJEKT S.A.* niniejszego sprawozdania.

28 listopada 2024 r. odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, podczas którego podjęte zostały m.in. uchwały w sprawie:

- powołania członków Rady Nadzorczej nowej kadencji, rozpoczynającej się 1 stycznia 2025 r.: Pani Beaty Cichockiej-Tylman, Pana Davida Gardnera, Pana Marcina Iwińskiego, Pana Adama Kicińskiego oraz Pani Agnieszki Słomki-Gołębiowskiej, a także aktualizacji wynagrodzeń członków Rady Nadzorczej;
- wyznaczenia Warunku Wynikowego na lata 2025-2028 w Programie Motywacyjnym B, odpowiadającego 4 miliardom złotych skonsolidowanego zysku netto Grupy łącznie za lata 2025-2028;
- zmian Statutu Spółki (opisanych w sekcji *Zmiany Statutu w 2024 r.* poniżej).

Treść wszystkich podjętych uchwał NWZ jest dostępna [na stronie Spółki](#).

ZDARZENIA PO DACIE BILANSU

8 stycznia 2025 r., w trakcie posiedzenia Rady Nadzorczej Spółki:

- Pan Adam Kiciński oraz Pan Marcin Iwiński zostali wybrani na funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej nowej kadencji, w związku z czym każdy z nich będzie miał tytuł Współprzewodniczącego Rady Nadzorczej;
- Pan David Gardner został wybrany na funkcję Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej nowej kadencji;
- wybrany został Komitet Audytu nowej kadencji w następującym składzie: Pani Agnieszka Słomka-Gołębiowska, Pani Beata Cichocka-Tylman, Pan Adam Kiciński, przy czym pełnienie funkcji Przewodniczącej Komitetu Audytu powierzone zostało Pani Agnieszce Słomce-Gołębiowskiej.

15 stycznia 2025 r. Zarząd podjął uchwałę w sprawie przyjęcia Polityki Dywidendowej CD PROJEKT S.A., która będzie mieć zastosowanie do dywidendy za rok obrotowy 2025 oraz za lata kolejne. Więcej informacji nt. przyjętej Polityki dostępnych jest w sekcji *Dywidenda* niniejszego sprawozdania oraz [na stronie internetowej Spółki](#).

21 marca 2025 r. kapitał zakładowy spółki CD PROJEKT RED Inc. został podniesiony o kwotę 708 tys. USD do kwoty 8 628 tys. USD. Podwyższona wartość istniejących udziałów została pokryta w całości wniesionym przez Spółkę dominującą wkładem pieniężnym.

Celem dokapitalizowania jest umożliwienie zapłaty pierwszej transzy cen za łącznie 100 000 udziałów spółki The Molasses Flood LLC, których własność, zgodnie z umowami zawartymi z jej współnikami mniejszościowymi w dniach 12 oraz 18 marca 2025 r., przejdzie na CD PROJEKT RED Inc. w dniu 31 marca 2025 r.

W rezultacie, CD PROJEKT RED Inc. stanie się właścicielem 100% (tj. 550 000) udziałów tej spółki. Intencją Rady Dyrektorów CD PROJEKT RED Inc. jest następnie przeprowadzenie procesu połączenia spółki The Molasses Flood LLC, jako spółki przejmowanej i jej jedyne go współnika - spółki CD PROJEKT RED Inc., jako spółki przejmującej. Planowane połączenie ma na celu dalszą integrację zespołu i prac realizowanych przez The Molasses Flood LLC ze strukturami i procesami deweloperskimi funkcjonującymi w ramach studia CD PROJEKT RED, a także uproszczenie struktury Grupy Kapitałowej.

Działania podjęte w ramach realizacji strategii oraz przewidywane kierunki rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Strategiczne inicjatywy realizowane w celu dalszego rozwoju Spółki i Grupy Kapitałowej CD PROJEKT skupiają się przede wszystkim na realizacji planu produkcyjnego studia CD PROJEKT RED przedstawionego w październiku 2022 r., w ramach Aktualizacji Strategii, a także na dalszym rozwoju rozpoznawalności i popularności franczyz (w tym poprzez współpracę z zewnętrznymi podmiotami).

Rok 2024 w CD PROJEKT RED upłynął pod znakiem intensyfikacji prac deweloperskich nad realizowanymi projektami (więcej szczegółów w sekcji Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju), kontynuacji działań związanych z rozwojem produktów towarzyszących w ramach tzw. *franchise flywheel* oraz rozpoczęcia kampanii informacyjnej nadchodzącej pierwszej gry z nowej wiedźmińskiej trylogii – *Wiedźmina 4*. W omawianym okresie GOG.COM koncentrował się na transycji do nowej strategii oraz związanego z nią dostosowywania struktury zespołu, a także integracji rozwiązań cloud-gaming.

W perspektywie najbliższych kwartałów, kluczowymi działaniami dla studia będą dalsze prace deweloperskie związane z realizowanymi projektami, kontynuacja kampanii informacyjnej *Wiedźmina 4*, a także rozwój działalności zespołu CD PROJEKT RED w Bostonie. Zespół GOG.COM skupi się natomiast na implementacji oraz weryfikacji kluczowych założeń nowej strategii, stawiającej na rozwój platformy oraz związanej z nim społeczności.

Kluczowe czynniki istotne dla rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

CD PROJEKT RED

Jako kluczowe czynniki istotne dla rozwoju segmentu CD PROJEKT RED zidentyfikowano:

- zatrudnianie i rozwój zespołu topowych specjalistów, ekspertów i kadry zarządzającej;
- skuteczna realizacja planu produkcyjnego – równoległe tworzenie najwyższej jakości gier AAA i produktów towarzyszących odpowiadających na potrzeby i oczekiwania graczy, przy wykorzystaniu nowoczesnych narzędzi i praktyk produkcyjnych;
- rozwój technologiczny – tworzenie i wykorzystywanie innowacyjnych rozwiązań (w tym z obszaru AI), dalsze udoskonalanie i adaptacja technologii Unreal Engine w ramach strategicznej współpracy z Epic Games;
- dbanie o reputację studia i wydawanych przez niego produktów poprzez efektywną komunikację z graczami i innymi interesariuszami;
- dalszy rozwój globalnego rynku elektronicznej rozrywki, w tym przede wszystkim segmentu gier wideo;
- zapewnienie odpowiedniego finansowania działalności;
- stabilność otoczenia prawnego, w tym w szczególności przepisów dotyczących praw własności intelektualnej.

GOG.COM

Jako kluczowe czynniki istotne dla rozwoju segmentu GOG.COM zidentyfikowano:

- zatrudnianie i rozwój zespołu topowych specjalistów, ekspertów i kadry zarządzającej;
- dalszy wzrost popularności gier komputerowych;
- wzrost bazy użytkowników platformy, rozwój i aktywizacja powstałej społeczności;
- poszerzanie katalogu gier i rozwój funkcjonalności serwisu;
- integracja technologii cloud-gaming.

Zidentyfikowane przez Zarząd specyficzne dla działalności Grupy istotne zewnętrzne oraz wewnętrzne czynniki mogące negatywnie wpłynąć na jej działalność i rozwój zostały opisane w sekcji ryzyk niniejszego sprawozdania.

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.

Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju

Realizacja prac badawczych i rozwojowych, ciągłe poszukiwanie nowych rozwiązań, badanie ich efektywności oraz możliwości wykorzystania są wpisane w specyfikę i bieżącą działalność CD PROJEKT RED.

Prace badawcze i rozwojowe związane z produkcją gier i rozszerzeń do nich zaczynają się na etapie tworzenia koncepcji, będących bazą do opracowywania prototypów gry, które są następnie testowane i modyfikowane np. pod kątem sprawności, kompatybilności, użyteczności i grywalności, aż do osiągnięcia efektu końcowego – gotowej gry wideo.

Prace rozwojowe

W 2024 roku prowadzono prace rozwojowe głównie nad następującymi projektami:

- *Wiedźmin 4* (wcześniej projekt o kryptonimie Polaris) – pierwsza gra z nadchodzącej wiedźmińskiej trylogii;
- projekt o kryptonimie Syriusz, tworzony w ramach wiedźmińskiej franczyzy – gra realizowana we współpracy ze spółką zależną The Molasses Flood LLC;
- osadzona w cyberpunkowym uniwersum gra o kryptonimie Orion – projekt przeszedł w fazę prac rozwojowych we wrześniu 2024 r. (nakłady inwestycyjne są od tej pory kapitalizowane);
- projekt animowany w uniwersum Cyberpunka, który w przyszłości zostanie udostępniony użytkownikom platformy Netflix.

Prace badawcze

W 2024 roku prowadzono prace badawcze głównie nad następującymi projektami:

- osadzona w cyberpunkowym uniwersum gra o kryptonimie Orion – etap prac badawczych został zakończony z końcem sierpnia 2024 r.;
- *The Witcher Remake* – gra rozwijana we współpracy ze studiem Fool's Theory;
- wewnętrzne prace koncepcyjne nad trzecią franczyzą o kryptonimie Hadar, w ramach której w przyszłości planowane jest stworzenie gry wideo.

Ponadto realizowano prace badawcze związane z opracowywaniem nowych technologii, kontynuowano prace nad rozwojem i usprawnieniami do wydanych wcześniej gier, w szczególności do *Cyberpunka 2077*, a także rozwijano *Cyberpunk 2077: Ultimate Edition* w wersji dedykowanej dla systemu MacOS na urządzeniach Apple z procesorami z serii Apple Silicon. Z kolei w ramach prac deweloperskich nad grą *Wiedźmin 4* studio prowadziło projekt Cinematic Experience – innowacyjny zestaw narzędzi automatyzujących proces powstawania nieliniowych misji, scen i animacji dla otwartych światów w grach AAA (dofinansowany przez Unię Europejską w ramach Funduszy Europejskich dla Nowoczesnej Gospodarki 2021-2027).

Poza kluczowymi tytułami ujętymi w Aktualizacji Strategii, studio angażowało się również w prace badawcze i rozwojowe nad innymi, nieogłoszonymi projektami wspierającymi w ramach tzw. *franchise flywheel*, które zostaną upublicznione w momencie pozytywnej weryfikacji ich potencjału komercyjnego lub rozpoczęcia kampanii informacyjnej. W 2024 roku nakłady na prace związane z czterema z tych projektów były kapitalizowane (z czego jeden z nich nie był produkcją gamingową).

W 2024 roku zespół odpowiedzialny za obszar Artificial Intelligence (sztucznej inteligencji) kontynuował badanie możliwości wykorzystania istniejących i budowy własnych narzędzi opartych o AI w rozwoju przyszłych produktów – szczególnie w zakresie usprawnienia procesu prototypowania, automatyzacji testowania, a także tworzenia realistycznych tłumów NPC (non-playable character – bohater niezależny, w którego nie wciela się gracz). Obecnie zespół AI prowadzi kilkanaście projektów badawczych.

W ramach projektu Data, Insights & Experiences – interdyscyplinarnego zespołu zajmującego się analizą danych, badaniami user experience (UX), immersją oraz szeroko pojętą funkcjonalnością gier – w 2024 roku realizowano zarówno badania teoretyczne, jak i praktyczne. W zakresie badań teoretycznych przeprowadzono szczegółowe analizy (desk research) dotyczące dostępności gier (tzw. accessibility), rozumianej także jako dostosowanie ich do potrzeb osób ze szczególnymi wymaganiami, w tym wynikającymi z niepełnosprawności. Celem tych działań było zidentyfikowanie kluczowych obszarów badawczych, które mogą stanowić priorytety w nadchodzących latach. Zespół prowadził również praktyczne badania związane z doświadczeniem gracza w ramach projektu Polaris (*Wiedźmin 4*), koncentrując się przede wszystkim na zbadaniu i zrozumieniu interakcji użytkowników z grą. Na bazie uzyskanych wniosków opracowywano rozwiązania badawcze, które wspierają proces tworzenia gier.

Wydzielony w ramach studia zespół kontynuował rozwój autorskiej technologii online o kryptonimie REDPlay, pozwalającej na budowanie międzyplatformowych funkcjonalności w grach studia, a także otwierającej nowe kanały komunikacji pomiędzy studiem a graczami.

W 2018 roku CD PROJEKT uzyskał status Centrum Badawczo – Rozwojowego (CBR). W dniu 4 października 2024 r. Ministerstwo Rozwoju i Technologii wydało decyzję potwierdzającą badawczo-rozwojowy charakter prac Spółki i tym samym podtrzymującą nadany CD PROJEKT status CBR.

W 2024 roku zespół GOG.COM prowadził prace ukierunkowane na poprawę user experience (UX), zarówno w segmencie B2C, jak i B2B, rozwój autorskich technologii rekomendacyjnych mających na celu prezentowanie użytkownikom spersonalizowanych treści, a także rozwój wewnętrznego know-how związanego z inżynierią wsteczną, niezbędnego do przywracania, utrzymywania i ulepszania gier klasycznych. Działania te pozwalają na dalsze wzmacnianie unikalnej oferty platformy oraz budowanie jej pozycji jako lidera w segmencie gier klasycznych.

Umowy znaczące dla działalności⁷

Żadna ze spółek Grupy CD PROJEKT nie zawierała znaczących umów w okresie objętym sprawozdaniem.

Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej

Proces zarządzania ryzykiem

[ESRS 2 SBM-3]

W 2021 r. wdrożyliśmy w Spółce Procedurę Zarządzania Ryzykiem, na podstawie której określiliśmy zasady zarządzania oraz postępowania z ryzykami strategicznymi. W grudniu 2023 r. zmodyfikowaliśmy ją i zaczęliśmy wdrażać usprawniony proces zarządzania ryzykiem.

⁷ W tym także umowy ubezpieczenia, współpracy lub kooperacji. Kryterium uznania umów za znaczące stanowi szacowana wartość zobowiązań z nich wynikających, które przekroczyć mogą 10% sumy skonsolidowanych aktywów Grupy Kapitałowej.

Proces zarządzania ryzykiem w Spółce umożliwia identyfikację, ocenę, analizę oraz dalsze postępowanie z ryzykiem. Celem procedury jest osiągnięcie akceptowalnego poziomu ryzyka dla zidentyfikowanych zagrożeń, a tym samym ograniczenie prawdopodobieństwa wystąpienia lub konsekwencji potencjalnych zdarzeń, które mogą mieć negatywny wpływ na działalność, w tym stabilność finansową, Spółki. W ramach identyfikacji ryzyk określamy również szanse, które mogą mieć pozytywny wpływ na analizowane ryzyka, oraz określamy sposób postępowania z ryzykiem (akceptację, redukcję, transfer – np. przez ubezpieczenie ryzyka – lub unikanie ryzyka).

W procesie zarządzania ryzykiem biorą udział:

- osoby zatrudnione na stanowisku dyrektorskim, które odpowiadają za obszar objęty ryzykiem (Risk Owner),
- osoby wyznaczone przez Risk Ownera do bieżącego zarządzania ryzykiem (Risk Custodian),
- zespół Privacy & Compliance, wyodrębniony w ramach Działu Prawnego Spółki.

Każde ryzyko ma wyznaczonego jednego Risk Ownera. Risk Owner może zarządzać wieloma ryzykami. Za zarządzanie ryzykiem w pozostałych spółkach z Grupy CD PROJEKT odpowiada Zarząd każdej z tych spółek.

W Spółce zidentyfikowane ryzyko poddajemy analizie, mającej na celu ustalenie jego wpływu oraz prawdopodobieństwa wystąpienia. Przy ocenie poziomu prawdopodobieństwa uwzględniamy mechanizmy kontrolne oraz ich skuteczność, zaś przy ocenie poziomu wpływu – potencjalne skutki finansowe oraz niefinansowe dla Spółki.

Status poszczególnych ryzyk monitorujemy przy wykorzystaniu kluczowych wskaźników ryzyka (Key Risk Indicators), określanych przez Risk Ownerów indywidualnie dla zagrożeń i szans, zidentyfikowanych w ramach poszczególnych ryzyk.

Istotność ryzyk określamy poprzez umieszczenie otrzymanego wyniku, stanowiącego iloczyn prawdopodobieństwa oraz wpływu, na matrycy wartości ryzyka. W następstwie przeprowadzenia oceny ryzyka, Risk Owner podejmuje decyzje w zakresie dalszego postępowania z ryzykiem, w sposób proporcjonalny do określonej istotności ryzyka.

Risk Ownerzy przygotowują plany działania na wypadek sytuacji, kiedy wskaźniki ryzyka przekroczą akceptowalny poziom⁸. Działania te mają zapewnić odporność modelu biznesowego i strategii Grupy na zidentyfikowane ryzyka.

Ryzyka istotne (strategiczne)

Ryzyka opisane poniżej zidentyfikowaliśmy jako ryzyka istotne dla działalności Grupy CD PROJEKT. Zostały one zidentyfikowane i opisane przy zachowaniu należytej staranności, natomiast w toku bieżącej działalności Grupy mogą pojawić się nowe typy ryzyk, których Grupa do tej pory nie identyfikowała.

RYZYKA BIZNESOWE

Ryzyko związane z koncentracją na ograniczonej liczbie projektów o długim cyklu inwestycyjnym i nieznanym potencjale komercyjnym

W działalności Studia CD PROJEKT RED koncentrujemy się na produkcji wielopłaszczyznowych gier RPG, która są oparte na nieliniowej historii i wykorzystują najnowsze rozwiązania technologiczne. W związku ze skalą tych projektów oraz wieloletnim okresem ich realizacji, gry określane jako AAA charakteryzują się ponadprzeciętnie wysokimi budżetami produkcyjnymi i marketingowymi. Na ewentualne niepowodzenie premiery kolejnej gry AAA mogą złożyć się m. in.: zmiany w preferencjach graczy, niespełnienie ich wysokich oczekiwań co do jakości i atrakcyjności oferowanej rozrywki lub zawartości gry, problemy techniczne czy negatywne opinie dziennikarzy i ekspertów branżowych. W efekcie nieudanej premiery uzyskane przychody ze sprzedaży mogą nie pokryć poniesionych wcześniej nakładów na produkcję i promocję.

⁸ Strategie ograniczania ryzyk dotyczących zrównoważonego rozwoju opisaliśmy w adekwatnych sekcjach *Oświadczenia dotyczącego zrównoważonego rozwoju*.

Ryzyko związane z wchodzeniem w nowe obszary biznesowe

Wchodzenie na nowe obszary biznesowe, w których nie posiadamy doświadczenia i zgromadzonego know-how, stanowi z jednej strony szansę na dotarcie do większej liczby odbiorców, którzy dodatkowo zainteresują się naszymi produktami, z drugiej natomiast może nieść ze sobą zagrożenie niepowodzenia nowych projektów i wiązać się z ponoszeniem dodatkowych kosztów. Inwestowanie w nowe obszary biznesowe może obejmować nawiązywanie współpracy biznesowej z partnerami zewnętrznymi oraz powodować trudności w optymalnym zarządzaniu projektami, w szczególności związane z terminowością, zrozumieniem dla naszego IP czy jakością, jakiej oczekujemy. W konsekwencji może się to wiązać się ze wzrostem kosztów, potencjalnymi problemami wizerunkowymi czy obniżeniem wartości posiadanych IP.

Ryzyko nieosiągnięcia celów produkcyjnych

Realizacja prac badawczych i rozwojowych związanych z tworzeniem i dostarczaniem na rynek wysokiej jakości gier AAA to podstawa działalności Grupy CD PROJEKT. Tworzenie gier AAA charakteryzuje się złożonością i iteracyjnością procesów oraz długim czasem produkcji. Musimy na bieżąco dostosowywać się do zmieniającego się rynku, przewidywać preferencje graczy oraz trendy rynkowe, kreowane przez konkurencyjne studia. Wpływ na osiągnięcie celów produkcyjnych ma także rozwój technologiczny, tj. stale następujące zmiany w zakresie narzędzi programistycznych, oprogramowania, dostępnych technologii i platform do grania. Wiąże się z tym konieczność ciągłego opracowywania ulepszonych rozwiązań i oferowanie coraz bardziej zaawansowanych produktów oraz ryzyko konieczności zmiany przyjętego, szacowanego harmonogramu prac. Oparcie produkcji naszych tytułów na licencjonowanym od Epic Games International S.à r.l. silniku Unreal Engine wiąże się z uzależnieniem jego funkcjonowania od licencjodawcy. Nieosiągnięcie celów produkcyjnych, w tym w zakresie czasu produkcji, jakości produktów, czy atrakcyjności rozrywki, może wiązać się m.in. z wystąpieniem dodatkowych kosztów, zmniejszeniem przychodów ze sprzedaży, odpisem aktualizującym poniesione nakłady na prace rozwojowe, jak również – potencjalnie – uszczerbkiem dla renomy studia.

Ryzyko związane ze współpracą z kluczowymi dostawcami

W toku prowadzonej działalności spółki Grupy współpracują z wieloma podmiotami zewnętrznymi. Grupa pozyskuje od tych podmiotów m. in. specjalistyczne aplikacje, programy komputerowe, licencje oraz korzysta z usług niezbędnych w bieżącej działalności. Przenoszenie określonych działań na zewnętrznych dostawców może zarówno zwiększać efektywność realizowanych projektów, jak i stanowić ryzyko dla ich realizacji. Błędny wybór dostawcy lub zakończenie współpracy z kluczowym dostawcą produktów lub usług niezbędnych dla realizowanych projektów może mieć wpływ na płynność realizowanych projektów, sprzedaż i – w konsekwencji – pogorszenie wyników finansowych, a także reputację spółek z Grupy. W 2022 r. Spółka podjęła współpracę w wymiarze strategicznym z Epic Games International S.à r.l. Charakter tego partnerstwa wiąże się z ryzykiem zakończenia współpracy z kluczowym partnerem biznesowym, co w konsekwencji może wpłynąć na harmonogram produkcji, osiągnięcie związanych z nim celów oraz poniesione z tego tytułu koszty.

Ryzyko ograniczenia kanałów dystrybucji produktów Grupy lub dostępu do określonych rynków i platform sprzętowych

Dystrybucja produktów własnych Spółki w kanale fizycznym (tradycyjnych sklepach), jak i w kanale cyfrowym odbywa się za pośrednictwem zewnętrznych dystrybutorów (poza platformą cyfrowej dystrybucji GOG.COM, która należy do Grupy Kapitałowej CD PROJEKT). Gry Spółki mogą nie zostać wprowadzone lub mogą zostać wycofane z oferty sprzedaży w wybranych kanałach dystrybucji, a ich pierwotne lub ponowne wprowadzenie do sprzedaży może być uzależnione od wielu czynników, zarówno zależnych od Spółki, jak i takich, na które Spółka nie ma wpływu. W szczególności produkcja gier na platformy „zamknięte” (np. konsole czy urządzenia z systemem iOS), a także sprzedaż gier na rynkach, dla których przepisy prawa wprowadzają wymóg uzyskania stosownej certyfikacji (np. Chiny), wymaga bezpośredniej współpracy z podmiotem dokonującym certyfikacji. Istnieje ryzyko niespełnienia warunków certyfikacji, zmiany lokalnych przepisów prawa lub wymogów i regulacji podmiotu dokonującego certyfikacji, rozwiązania współpracy z właścicielem platformy, opóźnienia, nieuzyskania lub utraty uzyskanej certyfikacji produktu, co może mieć wpływ na ograniczenie sprzedaży produktów i towarów Grupy na określonym terytorium lub na platformie. Ograniczenie sprzedaży w wybranych kanałach dystrybucji może mieć wpływ na poziom przychodów oraz w konsekwencji na wyniki finansowe Spółki i Grupy. Dotkliwość

materializacji ryzyka może zależeć od takich czynników jak istotność produktu, udział w rynku dystrybutora, region, w którym dystrybucja byłaby ograniczona.

Ryzyko niedostępności infrastruktury lub usług IT, w tym ryzyko cyberbezpieczeństwa

Realizacja prac badawczych i rozwojowych, działalność sprzedażowa, wydawnicza i back office, a także funkcjonowanie produktów i usług oferowanych przez Grupę CD PROJEKT w coraz większym stopniu zależą od niezawodności, dostępności i bezpieczeństwa infrastruktury technologicznej. Systemy teleinformatyczne, w tym serwery, infrastruktura sieciowa oraz dostęp do Internetu, mogą być podatne na zakłócenia i awarie wynikające z różnych przyczyn, co może negatywnie wpłynąć na dostępność produktów i usług, ciągłość działalności oraz efektywność realizowanych projektów. Ryzyko to może przejawiać się m.in. w braku dostępu do infrastruktury lokalnej lub chmurowej, a także w potencjalnych naruszeniach bezpieczeństwa danych, ich utracie lub wycieku. Może to wynikać z takich czynników jak ataki hakerskie, awarie serwerowni, zakłócenia w infrastrukturze dostawcy, długotrwałe przerwy w dostawie energii elektrycznej czy błędy ludzkie.

Ryzyko niespełnienia oczekiwań powstałych na bazie kampanii promocyjnej

Kampania promująca przyszłe produkcje zwykle rozpoczyna się na długo przed ich premierą na bazie materiałów dostępnych w danym momencie procesu produkcji projektu. W trakcie całego procesu produkcji gra, jej wygląd lub funkcje podlegają ciągłym zmianom, rozwojowi i optymalizacji. Kampania promocyjna realizowana jest m.in. w formie pisemnych i ustnych komunikatów (np. notek prasowych, opisów produktu, wywiadów z deweloperami), materiałów promocyjnych (takich jak grafiki i zwiastuny wideo), reklam oraz innych treści upublicznionych na potrzeby marketingu premiery produktu. Materiały te mogą nie odzwierciedlać dokładnie ostatecznego stanu produktu, więc mogą prowadzić do powstania błędnych oczekiwań graczy, których wydany produkt może nie spełnić. Ryzyko to może się zmaterializować np. w takich sytuacjach, jak prezentacja wygenerowanych na dany moment wizualizacji, które nie oddadzą późniejszego rzeczywistego doświadczenia z rozgrywki, eksponowanie funkcji, które w ramach dalszych prac mogą zostać zmodyfikowane lub usunięte z produktu, czy też przedstawienie ograniczeń pewnych elementów w nie dość przejrzysty i zrozumiały sposób. Ryzyko to może wynikać m.in. z późniejszych zmian w wizji niektórych funkcji produktu lub ograniczeń technicznych platform sprzętowych innych niż platforma, na której prezentowany był w danym momencie produkt, nieprecyzyjnej komunikacji, pozostawiającej pole do indywidualnych interpretacji, a także błędów ludzkich. W niektórych przypadkach może to skutkować odpowiedzialnością prawną spółki, spadkiem wartości akcji lub uszczerbkiem dla reputacji Spółki i postrzegania danego produktu lub marki.

RYZYKA PRAWNE

Ryzyko związane ze zgodnością regulacyjną

Działalność Grupy podlega wielu regulacjom prawnym, które mogą się różnić w zależności od terytorium, na którym funkcjonują spółki Grupy, przebywają zatrudnione przez nas osoby, znajdują się nasi akcjonariusze lub na którym oferujemy nasze produkty, usługi lub licencje. Wymaga to monitorowania otoczenia prawnego w różnych jurysdykcjach, w szczególności w zakresie własności intelektualnej, ochrony danych osobowych, prawa korporacyjnego (w tym regulacji dotyczących obrotu papierami wartościowymi), antymonopolowego, konsumenckiego oraz prawa pracy. Częste zmiany przepisów, różne lub zmieniające się interpretacje prawa, zarówno w Polsce, jak i poza jej granicami, stanowią dla nas potencjalne ryzyko braku zgodności. Niektóre zmiany w regulacjach prawnych mogą nie uwzględniać specyfiki branży gier wideo, przez co możemy być narażeni na dodatkowe, potencjalnie nieproporcjonalne koszty dostosowania się do nowych obowiązków. W wyniku zmieniających się interpretacji, braku oficjalnych wytycznych co do stosowania konkretnych przepisów oraz braku orzecznictwa, skuteczne zarządzanie ryzykiem w obszarze zgodności powoduje szereg wyzwań. W ramach tego ryzyka identyfikujemy również szanse, takie jak możliwość wpływu na kształt nowych regulacji branżowych.

Ryzyko związane z prawami własności intelektualnej

Nasze produkty i usługi opierają się na własności intelektualnej. Skuteczne nabywanie, licencjonowanie oraz ochrona praw własności intelektualnej są istotnym elementem naszej działalności. Ze względu na to, że oferujemy nasze produkty i usługi w wielu państwach, pojawia się potrzeba oferowania ich pod nazwami w lokalnych językach.

Istnieje ryzyko, że część wybranych nazw będzie podobna lub identyczna z istniejącymi znakami towarowymi, co może skutkować ewentualnymi roszczeniami z tytułu naruszenia znaków towarowych. Istnieje również ryzyko odmowy rejestracji znaków towarowych, ze względu na podobieństwo lub identyczność ze znakami, które już zostały zarejestrowane. Istnieje również ryzyko nieświadomego naruszenia innych praw własności intelektualnej osób trzecich, w tym praw autorskich. Do sytuacji takich mogłoby dojść np. w przypadku nieprawidłowo sformułowanych postanowień umownych dot. licencji lub nabycia praw autorskich, błędnej oceny co do działania w granicach dozwolonego użytku lub nieświadomości twórców w zakresie praw autorskich i zakresu ich ochrony w różnych państwach na świecie. Mierzymy się również z wyzwaniami dot. naruszenia naszych praw własności intelektualnej, m. in. poprzez nieautoryzowaną dystrybucję naszych gier oraz gadżetów wykorzystujących nasze prawa własności intelektualnej. Ryzykiem dla Spółki jest również rejestracja znaków towarowych związanych z naszymi gramami przez podmioty trzecie, jak również wykorzystywanie elementów gier w innych utworach i produktach. W 2023 r. pojawiły się również wyzwania związane z popularyzacją narzędzi wykorzystujących generatywną sztuczną inteligencję ("GAI") jako narzędzia do tworzenia różnego rodzaju dzieł, w tym gier wideo. Wykorzystywanie GAI wzbudza różnego rodzaju wątpliwości od strony prawnej, m. in. w zakresie braku ochrony prawnoautorskiej treści wytworzonych przez GAI czy potencjalnego nieświadomego naruszenia praw własności intelektualnej osób trzecich.

Ryzyko zmian lub odmiennych interpretacji przepisów podatkowych oraz ryzyko związane z dotacjami

Prawo podatkowe podlega szczególnie intensywnym zmianom. Nowe regulacje często wprowadzają dodatkowe obowiązki sprawozdawcze oraz ograniczenia, np. w zakresie możliwości zaliczania wybranych kategorii wydatków do kosztów uzyskania przychodów. Różnice w interpretacji przepisów podatkowych przez organy państwowe powodują niepewność wobec prawidłowości dokonywanych rozliczeń. Korzystanie z preferencji podatkowych wymaga wypracowania wewnętrznych standardów, ich dokumentowania i rozliczania. Te standardy mogą zostać zakwestionowane przez organy administracji skarbowej. Spółka jest także beneficjentem dotacji, które wspierają projekty inwestycyjne i rozwojowe. Korzystanie z tej formy dofinansowania może wiązać się m.in. z zagrożeniem zakwestionowania sporządzonej dokumentacji, zasadności uzyskanych dofinansowań czy kalkulacji i rozliczeń, zarówno w trakcie realizacji projektów, jak i po ich zakończeniu. W ramach tego ryzyka identyfikujemy również szanse, takie jak możliwość wpływu na kształt przepisów podatkowych.

RYZYKA ZWIĄZANE Z ZESPOŁEM

Ryzyko związane z pozyskaniem, utrzymaniem i budowaniem zespołu

Działalność naszej Grupy oraz jej perspektywy rozwoju są w dużej mierze zależne od dostępności, wiedzy, doświadczenia, talentu i motywacji osób zatrudnionych. Rotacja zatrudnienia stanowi istotne zagrożenie dla ciągłości działania i realizacji naszych celów biznesowych. Wiąże się to z koniecznością pozyskania pracowników z rynku pracy, co w przypadku niektórych stanowisk jest problematyczne, ze względu na ich niską dostępność. Utrata kluczowych osób zatrudnionych może się przekładać na spadek innowacyjności, tempa prac, jakości realizowanych procesów, utratę potencjalnych unikalnych pomysłów, a w konsekwencji spadek jakości naszych gier i utratę przewagi konkurencyjnej. Jednocześnie może to skutkować wzrostem kosztów (np. rekrutacji) i potencjalną utratą zysków (związaną np. z opóźnieniem prac, zakłóceniem ciągłości pracy, utratą jakości). Ryzyko utraty pracowników rośnie również m. in. przy nieefektywnie przeprowadzonym procesie rekrutacji, oferowaniu nierynkowego pakietu wynagrodzeń i benefitów czy braku możliwości rozwojowych.

Ze względu na liczbę osób zatrudnionych w Grupie oraz ich zróżnicowanie, istnieje także zagrożenie wystąpienia nieprawidłowości, w tym niepożądanych zachowań we wzajemnych relacjach między zatrudnionymi. Wszelkie nieprawidłowości w obszarze zatrudnienia mogą negatywnie wpływać na kształtowanie się relacji wewnętrznych oraz powodować negatywne skutki prawne lub wizerunkowe dla Grupy.

Jednym z ważniejszych ryzyk w tym obszarze jest również wystąpienie niskiego zaangażowania zatrudnionych, braku skutecznej współpracy między zespołami oraz nadmiernej ilości pracy, co może prowadzić do zmniejszenia zadowolenia z pracy osób zatrudnionych. Niewłaściwe zarządzanie tymi aspektami może skutkować spadkiem motywacji oraz wzrostem poziomu stresu wśród osób zatrudnionych, co z kolei może prowadzić do zwiększonej rotacji pracowniczej, obniżenia wydajności lub jakości pracy i w konsekwencji negatywnie wpływać na efektywność organizacji.

RYZYKA FINANSOWE

Zidentyfikowane przez Grupę ryzyka finansowe zostały opisane w *Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy CD PROJEKT za 2024 rok*.

RYZYKO ŚRODOWISKOWE

Ryzyko związane z ochroną środowiska i klimatu

Ryzyko związane z ochroną środowiska i klimatu Grupy CD PROJEKT wynika z jednej strony z przejścia na gospodarkę niskoemisyjną i odporną na zmianę klimatu, a z drugiej strony z faktycznego wpływu zmiany klimatu na Spółki z Grupy. W ramach ryzyka identyfikujemy zagrożenia transformacyjno-regulacyjne, wynikające z konieczności dostosowania się do regulacji UE w zakresie zrównoważonego rozwoju oraz wymagań normy ISO 14001 i rozporządzenia EMAS⁹ oraz zagrożenia transformacyjno-reputacyjne, związane z realizacją założeń celów środowiskowych. Z drugiej strony, dzięki podejmowanym działaniom, np. certyfikacji środowiskowej EMAS, identyfikujemy i wzmacniamy szansę na osiągnięcie pozycji lidera proklimatycznego podejścia w branży elektronicznej rozrywki.

W ramach cyklicznej analizy ryzyk klimatycznych zidentyfikowaliśmy również zagrożenia i szanse pośrednio związane z obszarem środowiska i klimatu, np. ryzyko związane z zabezpieczeniem infrastruktury przed skutkami ekstremalnych zjawisk pogodowych i długoterminowych zmian wzorców klimatycznych, zagrożenie wzrostem kosztów zakupu energii, technologiczne (wzrost kosztów inwestycji). Zidentyfikowano także szanse, np. możliwość zastosowania rozwiązań prośrodowiskowych, zgodnych z wytycznymi taksonomii UE w nowych budynkach CD PROJEKT, których zastosowanie może przełożyć się w dłuższej perspektywie na ograniczenie zużycia energii elektrycznej, ciepłej i wody oraz związanych z tym kosztów działalności operacyjnej.

⁹ System ek zarządzania i audytu EMAS (ang. EcoManagement and Audit Scheme)



03

WYNIKI FINANSOWE
GRUPY CD PROJEKT

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

SKONSOLIDOWANY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

Tabela 2 Skonsolidowany rachunek zysków i strat Grupy Kapitałowej CD PROJEKT (w tys. zł)

	01.01.2024- 31.12.2024	01.01.2023- 31.12.2023*	zmiana	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	985 030	1 230 199	-245 169	-19,9%
Przychody ze sprzedaży produktów	797 396	1 041 784	-244 388	-23,5%
Przychody ze sprzedaży usług	4 239	1 662	2 577	155,1%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	183 395	186 753	-3 358	-1,8%
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	247 152	377 958	-130 806	-34,6%
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	110 935	237 151	-126 216	-53,2%
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	136 217	140 807	-4 590	-3,3%
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	737 878	852 241	-114 363	-13,4%
Koszty sprzedaży	135 368	243 796	-108 428	-44,5%
Koszty ogólnego zarządu, w tym:	248 310	169 116	79 194	46,8%
koszty prac badawczych	78 504	20 002	58 502	292,5%
Pozostałe przychody operacyjne	28 873	54 040	-25 167	-46,6%
Pozostałe koszty operacyjne	17 539	24 336	-6 797	-27,9%
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. fin.	-38	7	-45	-
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	365 496	469 040	-103 544	-22,1%
Przychody finansowe	83 513	118 645	-35 132	-29,6%
Koszty finansowe	18 925	49 193	-30 268	-61,5%
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	430 084	538 492	-108 408	-20,1%
Podatek dochodowy	-39 790	57 387	-97 177	-
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	469 874	481 105	-11 231	-2,3%

*dane przekształcone

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

Największy wpływ na wyniki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 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 projektów *Wiedźmin 4* (Polaris), Orion i Syriusz, będących na koniec omawianego okresu w fazie rozwojowej, a także będących we wcześniejszej fazie badawczej projektów *The Witcher Remake* (Canis Majoris) oraz Hadar.

Nietypowym zdarzeniem mającym wpływ na wynik działalności Grupy w 2024 r. była zmiana wartości aktywa/rezerwy netto z tytułu podatku odroczonego Grupy w łącznej wysokości 58 489 tys. zł, związana głównie z wykazaniem przez Spółkę historycznych kosztów kwalifikowanych ulgi badawczo-rozwojowej w ramach korekt zeznań podatkowych za lata 2020-2023 w związku z otrzymaniem pozytywnych rozstrzygnięć Naczelnego Sądu Administracyjnego oraz interpretacji indywidualnej w zakresie ulgi badawczo-rozwojowej, powiększoną o zadeklarowaną wartość ulgi badawczo-rozwojowej w bieżącym okresie sprawozdawczym (zmniejszenie na pozycji Podatek dochodowy).

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

Segment CD PROJEKT RED

Tabela 3 Rachunek zysków i strat segmentu CD PROJEKT RED (w tys. zł)

	01.01.2024- 31.12.2024	01.01.2023- 31.12.2023*	zmiana	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	801 635	1 037 873	-236 238	-22,8%
Przychody ze sprzedaży produktów	790 687	1 023 545	-232 858	-22,8%
Przychody ze sprzedaży usług	3 273	1 014	2 259	222,8%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	7 675	13 314	-5 639	-42,4%
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	118 296	252 363	-134 067	-53,1%
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	110 998	237 305	-126 307	-53,2%
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	7 298	15 058	-7 760	-51,5%
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	683 339	785 510	-102 171	-13,0%
Koszty sprzedaży	92 144	198 832	-106 688	-53,7%
Koszty ogólnego zarządu, w tym:	237 509	160 990	76 519	47,5%
koszty prac badawczych	78 504	20 002	58 502	292,5%
Pozostałe przychody operacyjne	27 049	50 922	-23 873	-46,9%
Pozostałe koszty operacyjne	15 279	19 162	-3 883	-20,3%
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. fin.	-38	7	-45	-
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	365 418	457 455	-92 037	-20,1%
Przychody finansowe	76 974	114 729	-37 755	-32,9%
Koszty finansowe	14 127	45 429	-31 302	-68,9%
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	428 265	526 755	-98 490	-18,7%
Podatek dochodowy	-40 347	56 007	-96 354	-
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	468 612	470 748	-2 136	-0,5%

*dane przekształcone

Największy wpływ na wartość **Przychodów ze sprzedaży produktów** segmentu CD PROJEKT RED w 2024 r. miała wysoka sprzedaż gry *Cyberpunk 2077* wraz z dodatkiem *Widmo Wolności*, którego premiera miała miejsce 26 września 2023 r. Przychody ze sprzedaży wspomnianych produktów odpowiadały za blisko 74% wartości Przychodów ze sprzedaży produktów CD PROJEKT RED w 2024 r. i pozwoliły, mimo braku premier wydawniczych w omawianym okresie, na uzyskanie wyników sprzedaży w tej kategorii o jedynie 22,8% niższych niż w roku 2023. Na Przychody ze sprzedaży produktów segmentu składały się również :

- przychody związane z grą *Wiedźmin 3: Dziki Gon* oraz z dodatkami *Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino*;
- przychody licencyjne z francyz;
- przychody z gier *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*, *Wiedźmin 2*, *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* oraz *Wiedźmin*.

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

Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów segmentu CD PROJEKT RED w 2024 r. obejmowały głównie przychody ze sprzedaży dystrybutorom gotowych fizycznych zestawów oraz elementów zestawów fizycznych własnych tytułów (nośniki, pudełka, figurki, gadżety) do gier *Cyberpunk 2077* oraz *Wiedźmin 3*.

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 2024 r. i jej spadek względem okresu porównawczego wpłynęła przede wszystkim amortyzacja nakładów na grę *Cyberpunk 2077* wraz z rozszerzeniem *Widmo Wolności* – ujęta w analizowanym okresie w niższej wartości niż w poprzednim, premierowym roku.

Wartość sprzedanych towarów i materiałów w 2024 r. zawierała koszty wytworzenia sprzedanych dystrybutorom gotowych zestawów fizycznych, ich elementów oraz produktów franczyzowych.

Największy udział w wartości pozycji **Kosztów sprzedaży** segmentu CD PROJEKT RED w 2024 r. miały koszty promocji produktów studia. Były one związane przede wszystkim z promocją oraz wsparciem sprzedaży gry *Cyberpunk 2077* wraz z dodatkiem *Widmo Wolności*, wsparciem linii franczyzowych segmentu oraz rozpoczęciem kampanii promocyjnej gry *Wiedźmin 4 (Polaris)*.

Drugą grupę kosztów ujawnionych w omawianej pozycji w 2024 r. stanowiły koszty serwisu i aktualizacji produktów wydanych, przede wszystkim gier *Cyberpunk 2077* oraz *Wiedźmin 3: Dziki Gon*.

W 2024 roku segment zmniejszył zarówno łączny poziom kosztów promocji i wsparcia sprzedaży (głównie ze względu na brak premier w omawianym okresie), jak i łączną wartość kosztów serwisu i utrzymania wydanych gier.

Koszty ogólnego zarządu segmentu CD PROJEKT RED obejmują w szczególności:

- wynagrodzenia zespołów administracyjnych oraz zewnętrzne koszty usług obcych sklasyfikowane w tej kategorii, które wraz ze wzrostem skali działalności spółek segmentu stopniowo rosną;
- wynagrodzenia kadry zarządzającej (w tym wynagrodzenia zależne od wyniku danego okresu);
- koszty prac nad przyszłymi grami w początkowym okresie ich trwania (faza badawcza) przed przejściem do realizacji projektów (faza rozwojowa) i rozpoczęciem ich kapitalizacji w ramach Nakładów na prace rozwojowe będących częścią Aktywów trwałych; wzrost nakładów w 2024 r. względem roku poprzedniego związany jest głównie ze zwiększeniem intensywności prac nad projektami: *Orion* (który zakończył fazę badawczą i wszedł fazę rozwojową w wrześniu 2024 r.), *The Witcher Remake (Canis Majoris)* oraz *Hadar*;
- koszt związany z funkcjonowaniem Programów motywacyjnych A i B.

Wzrost **Kosztów ogólnego zarządu** w 2024 r. względem roku 2023 wynika przede wszystkim ze wzrostu nakładów na prace nad przyszłymi gramami w fazie badawczej, nakładów na wdrożenia systemów informatycznych wspierających działalność operacyjną, a także wzrostu kosztu związanego z programami motywacyjnymi wraz z przyznaniem kolejnej transzy uprawnień.

W zakresie **Pozostałych przychodów i kosztów operacyjnych** segment rozpoznał głównie przychody z tytułu wykorzystania ulgi na innowacyjnego pracownika, przychody z tytułu kolaboracji marketingowych, przychody z tytułu wynajmu powierzchni biurowych (oraz towarzyszące im koszty utrzymania) w kompleksie nieruchomości przy ulicy Jagiellońskiej 74 i 76 w Warszawie, a także koszty wynikające z aktualizacji wartości godziwej budynków i gruntu w tym kompleksie. 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 2024 r. segment CD PROJEKT RED wykazał istotną nadwyżkę **Przychodów finansowych** nad **Kosztami finansowymi** wynikającą z uzyskanych przychodów z tytułu odsetek od obligacji i depozytów bankowych.

W omawianym 2024 r. segment CD PROJEKT RED wykazał ujemną wartość **Podatku dochodowego**. Największy wpływ na wykazaną wartość miały rozliczenia podatkowe Spółki. Polski system podatkowy zakłada odrębne opodatkowanie dochodów stanowiących tzw. zyski kapitałowe (w większości są to pasywne dochody podatnika), jak i pozostałej, operacyjnej działalności.

Z tytułu zysków kapitałowych Spółka osiągnęła w okresie sprawozdawczym dochody w wysokości 34 313 tys. zł, które nie wygenerowały zobowiązania podatkowego z uwagi na wykorzystanie istniejącej z poprzednich okresów straty podatkowej.

W ramach działalności operacyjnej Spółka wykazała stratę podatkową z tytułu działalności podlegającej opodatkowaniu 19% stawką CIT oraz osiągnęła dochód z tytułu działalności podlegającej opodatkowaniu 5% stawką CIT (tzw. IP Box).

Na ujemny wynik podatkowy z tytułu działalności podlegającej opodatkowaniu 19% stawką CIT miały wpływ głównie wydatki poniesione na rzecz projektów w fazie badawczej.

Działalność z tytułu której dochód podlega opodatkowaniu 5% stawką CIT wygenerowała należny podatek w wysokości 18 438 tys. zł.

Jednocześnie na ujemną efektywną stawkę podatkową główny wpływ miały:

- zmiana wartości aktywa/rezerwy netto z tytułu podatku odroczonego (w łącznej wysokości 58 007 tys. zł), związana głównie z wykazaniem historycznych kosztów kwalifikowanych ulgi badawczo-rozwojowej w ramach korekt zeznań podatkowych za lata 2020-2023, w związku z otrzymaniem pozytywnych rozstrzygnięć Naczelnego Sądu Administracyjnego oraz interpretacji indywidualnej w zakresie ulgi badawczo-rozwojowej powiększoną o zadeklarowaną wartość ulgi badawczo-rozwojowej w bieżącym okresie sprawozdawczym;
- zwrot części zapłaconego w innych jurysdykcjach podatku u źródła z tytułu przychodów licencyjnych na kwotę 14 710 tys. zł;
- niższa niż w okresie porównawczym wartość podatku u źródła zapłaconego w innych jurysdykcjach, która w analizowanym okresie wyniosła 13 775 tys. zł.

Skonsolidowany **Zysk netto** segmentu CD PROJEKT RED za 2024 r. wyniósł 468 612 tys. zł i był porównywalny w stosunku do okresu porównawczego.

Segment GOG.COM

Tabela 4 Rachunek zysków i strat segmentu GOG.COM (w tys. zł)

	01.01.2024- 31.12.2024	01.01.2023- 31.12.2023*	zmiana	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	199 338	234 969	-35 631	-15,2%
Przychody ze sprzedaży produktów	-	-	-	-
Przychody ze sprzedaży usług	1 112	880	232	26,4%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	198 226	234 089	-35 863	-15,3%
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	144 716	168 136	-23 420	-13,9%
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	-	4	-4	-100,0%
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	144 716	168 132	-23 416	-13,9%
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	54 622	66 833	-12 211	-18,3%
Koszty sprzedaży	43 304	45 063	-1 759	-3,9%
Koszty ogólnego zarządu, w tym:	10 926	8 364	2 562	30,6%
koszty prac badawczych	-	-	-	-
Pozostałe przychody operacyjne	3 252	5 409	-2 157	-39,9%
Pozostałe koszty operacyjne	3 567	7 227	-3 660	-50,6%
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. fin.	-	-	-	-
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	77	11 588	-11 511	-99,3%
Przychody finansowe	6 539	3 916	2 623	67,0%
Koszty finansowe	4 905	3 929	976	24,8%
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	1 711	11 575	-9 864	-85,2%
Podatek dochodowy	577	1 320	-743	-56,3%
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	1 134	10 255	-9 121	-88,9%

*dane przekształcone

Największy udział w **Przychodach ze sprzedaży** segmentu GOG.COM w 2024 r. miały **Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów**. Obejmują one realizowaną za pośrednictwem platformy GOG.COM i aplikacji GOG GALAXY cyfrową dystrybucję do ostatecznych klientów gier od dostawców segmentu.

Spadek wartości **Przychodów ze sprzedaży** w odniesieniu do okresu porównawczego, w którym premierę miał dodatek *Widmo Wolności* do gry *Cyberpunk 2077*, spowodowany był w głównej mierze spadkiem **Przychodów ze sprzedaży towarów i materiałów**, wynikającym z mniejszej liczby premier gier w stosunku do okresu porównawczego, a także osłabieniem kursu PLN w stosunku do USD i EUR – głównych walut w których realizowana jest sprzedaż serwisu.

Największy wpływ na kształtowanie się przychodów ze sprzedaży towarów i materiałów w segmencie GOG.COM w 2024 r. miały takie gry jak *Cyberpunk 2077: Widmo Wolności*, *Fallout 4: Game of the Year Edition* (zwiększone zainteresowanie grą wynikało z efektu ogólnoświatowego zainteresowania serialem na podstawie gier z serii *Fallout* oraz wydania dodatkowej treści, tzw. moda *Fallout London*) oraz *Baldur's Gate 3*.

Pomimo mniejszej liczby premier niż w porównywalnym okresie roku poprzedniego, GOG udostępnił graczom do zakupu w 2024 r. kilka cieszących się popularnością tytułów, takich jak *S.T.A.L.K.E.R. 2: Serce Czarnobyła*, *Manor Lords* (we wczesnym dostępie) oraz niezwykle istotne dla misji GOGa tytuły: gry z serii *Resident Evil* (*Resident Evil 1*, *Resident Evil 2* oraz *Resident Evil 3*), a także *Alpha Protocol*.

Wartość sprzedanych towarów i materiałów segmentu GOG.COM odpowiada kosztowi własnemu sprzedanych gier i jego spadek w okresie sprawozdawczym wynika głównie ze zmniejszonej sprzedaży towarów i materiałów segmentu.

Wśród wykazywanych w segmencie wydatków związanych z funkcjonowaniem platformy GOG.COM najistotniejszy udział w **Kosztach sprzedaży** segmentu mają:

- wynagrodzenia zespołu odpowiedzialnego za obsługę, rozwój i promocję platformy GOG.COM;
- koszty transakcyjne związane z realizacją płatności w ramach platformy GOG.COM;
- koszty infrastruktury teleinformatycznej związanej z realizacją sprzedaży;
- koszty działań marketingowych dotyczących serwisu GOG.COM oraz aplikacji GOG GALAXY – w analizowanym okresie były to przede wszystkim koszty promocji związanej z cyfrową dystrybucją gier na platformie GOG.COM;
- koszty amortyzacji, w tym amortyzacji zakończonych prac rozwojowych.

Spadek w ramach **Kosztów sprzedaży** segmentu GOG.COM w okresie sprawozdawczym wynikał m.in. ze zmniejszenia przychodów, a tym samym zmniejszenia zależnych od przychodów kosztów sprzedaży, w tym m.in. kosztów procesowania płatności oraz kosztów dostarczania treści cyfrowych do użytkowników końcowych.

Głównymi składnikami **Kosztów ogólnego zarządu** segmentu GOG.COM są wynagrodzenia zespołów administracyjnych, stałe wynagrodzenia zarządu Spółki, a także koszty programu motywacyjnego oraz sklasyfikowane w tej kategorii koszty innych usług obcych. Na wzrost poziomu Kosztów ogólnego zarządu w omawianym okresie w stosunku do okresu porównawczego wpłynął przede wszystkim wzrost kosztów wynagrodzeń oraz kosztów o charakterze jednorazowym związanych z wdrożeniem nowych systemów wspierających procesy finansowe.

Na łączne saldo **Pozostałych przychodów operacyjnych** segmentu GOG.COM roku 2024 największy wpływ miały:

- przychód z tyt. opłaty aktywacyjnej związanej z uruchomieniem usługi Amazon Luna,
- spisanie przedawnionych zobowiązań z tyt. zobowiązań licencyjnych.

Na łączne saldo **Pozostałych kosztów operacyjnych** segmentu GOG.COM w 2024 roku największy wpływ miały koszty związane z aktualizacją szacunkowej odzyskiwalnej wartości części przedpłat (tzw. minimalnych gwarancji) dokonanych na rzecz dostawców treści cyfrowych oferowanych na platformie GOG.COM.

W 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 w 2024 r. wyniósł 1 134 tys. zł wobec 10 255 tys. zł zysku netto w okresie porównawczym, w którym premierę miał dodatek *Widmo Wolności* do gry *Cyberpunk 2077*.

Tabela 5 Wskaźnik Rentowności netto – Alternatywny Pomiar Wyniku

	01.01.2024- 31.12.2024	01.01.2023- 31.12.2023	01.01.2024- 31.12.2024	01.01.2023- 31.12.2023	01.01.2024- 31.12.2024	01.01.2023- 31.12.2023
	GRUPA CD PROJEKT		Segment CD PROJEKT RED		Segment GOG.COM	
Rentowność netto (Zysk netto/Przychody ze sprzedaży)	47,7%	39,1%	58,5%	45,4%	0,6%	4,4%

Wskaźnik Rentowności netto prezentuje dodatkową informację wskazującą jaką 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.

Wzrost wskaźnika Rentowności netto Grupy w omawianym 2024 r. względem roku poprzedniego jest wynikiem jego poprawy w segmencie CD PROJEKT RED, na co kluczowy wpływ miała wysoka sprzedaż gry *Cyberpunk 2077* wraz z dodatkiem *Widmo Wolności* przy niższych popremierowych kosztach wytworzenia sprzedanych produktów oraz kosztach sprzedaży.

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT CD PROJEKT S.A.

Tabela 6 Rachunek zysków i strat CD PROJEKT S.A. (w tys. zł)

	01.01.2024- 31.12.2024	01.01.2023- 31.12.2023*	zmiana	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	799 593	1 036 542	-236 949	-22,9%
Przychody ze sprzedaży produktów	790 687	1 023 626	-232 939	-22,8%
Przychody ze sprzedaży usług	1 231	413	818	198,1%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	7 675	12 503	-4 828	-38,6%
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	119 738	253 818	-134 080	-52,8%
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	111 664	240 201	-128 537	-53,5%
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	8 074	13 617	-5 543	-40,7%
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	679 855	782 724	-102 869	-13,1%
Koszty sprzedaży	96 936	201 124	-104 188	-51,8%
Koszty ogólnego zarządu, w tym:	227 857	155 812	72 045	46,2%
koszty prac badawczych	79 145	20 002	59 143	295,7%
Pozostałe przychody operacyjne	27 508	52 029	-24 521	-47,1%
Pozostałe koszty operacyjne	15 207	19 187	-3 980	-20,7%
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. fin.	-38	7	-45	-
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	367 325	458 637	-91 312	-19,9%
Przychody finansowe	76 974	117 621	-40 647	-34,6%
Koszty finansowe	14 129	45 396	-31 267	-68,9%
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	430 170	530 862	-100 692	-19,0%
Podatek dochodowy	-40 504	56 157	-96 661	-
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	470 674	474 705	-4 031	-0,8%

*dane przekształcone

OMÓWIENIE RACHUNKU ZYSKÓW I STRAT CD PROJEKT S.A.

CD PROJEKT S.A. jest spółką dominującą Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i jednocześnie największym podmiotem w ramach Grupy i segmentu CD PROJEKT RED. Tym samym komentarz do Rachunku zysków i strat segmentu CD PROJEKT RED (z wyłączeniem wpływu znacznie mniejszych podmiotów zależnych) odpowiada bezpośrednio działalności i wynikom CD PROJEKT S.A.

W 2024 roku wartość **Przychodów ze sprzedaży** CD PROJEKT S.A. wyniosła 799 593 tys. zł i była o 22,9% niższa od Przychodów ze sprzedaży Spółki w roku 2023. **Zysk netto** Spółki za rok 2024 wyniósł 470 674 tys. zł i był o 0,8% niższy od wyniku uzyskanego rok wcześniej.

Wartość Przychodów ze sprzedaży oraz Zysku netto CD PROJEKT S.A. w roku 2024 odpowiadała odpowiednio 99,7% i 100,4% Przychodów ze sprzedaży i Zysku netto ujawnionych w szczegółowo omówionym powyżej Rachunku zysków i strat segmentu CD PROJEKT RED.

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

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

	31.12.2024	31.12.2023*	zmiana	zmiana %
AKTYWA TRWAŁE	1 574 164	1 450 685	123 479	8,5%
Rzeczowe aktywa trwałe	262 978	183 038	79 940	43,7%
Aktywa niematerialne	69 305	70 058	-753	-1,1%
Nakłady na prace rozwojowe	695 421	527 182	168 239	31,9%
Nieruchomości inwestycyjne	31 605	34 245	-2 640	-7,7%
Wartość firmy	56 438	56 438	0	0,0%
Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nieobjętych konsolidacją	39 453	38 095	1 358	3,6%
Rozliczenia międzyokresowe	24 431	41 906	-17 475	-41,7%
Pozostałe aktywa finansowe	292 137	455 907	-163 770	-35,9%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	101 989	43 433	58 556	134,8%
Pozostałe należności	407	383	24	6,3%
AKTYWA OBROTOWE	1 468 260	1 162 815	305 445	26,3%
Zapasy	1 802	3 576	-1 774	-49,6%
Należności handlowe	167 628	193 520	-25 892	-13,4%
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego	15 211	1 128	14 083	1 248,5%
Pozostałe należności	69 721	57 741	11 980	20,7%
Rozliczenia międzyokresowe	25 868	27 872	-2 004	-7,2%
Pozostałe aktywa finansowe	540 620	362 719	177 901	49,0%
Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	522 524	338 205	184 319	54,5%
Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych	124 886	178 054	-53 168	-29,9%
AKTYWA RAZEM	3 042 424	2 613 500	428 924	16,4%

* dane przekształcone

	31.12.2024	31.12.2023	zmiana	zmiana %
KAPITAŁ WŁASNY	2 800 667	2 403 223	397 444	16,5%
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	49 017	23 169	25 848	111,6%
Różnice kursowe z przeliczenia	431	-1 202	1 633	-
Niepodzielony wynik finansowy	-4 300	-31 064	26 764	-86,2%
Wynik finansowy bieżącego okresu	469 874	481 105	-11 231	-2,3%
ZOBOWIĄZANIA DŁGOTERMINOWE	22 574	38 774	-16 200	-41,8%
Pozostałe zobowiązania finansowe	17 706	20 038	-2 332	-11,6%
Pozostałe zobowiązania	2 274	2 494	-220	-8,8%
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	67	-	67	-
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	1 665	2 315	-650	-28,1%
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	862	518	344	66,4%
Pozostałe rezerwy	-	13 409	-13 409	-100,0%
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	219 183	171 503	47 680	27,8%
Pozostałe zobowiązania finansowe	12 408	6 884	5 524	80,2%
Zobowiązania handlowe	74 733	58 835	15 898	27,0%
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	782	462	320	69,3%
Pozostałe zobowiązania	12 924	15 201	-2 277	-15,0%
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	15 175	13 170	2 005	15,2%
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	8 740	6 743	1 997	29,6%
Pozostałe rezerwy	94 421	70 208	24 213	34,5%
PASYWA RAZEM	3 042 424	2 613 500	428 924	16,4%

* dane przekształcone

OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Aktywa

Największy udział w wartości **Aktywów trwałych** Grupy na koniec 2024 r. 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 na przestrzeni 2024 r. jest efektem poniesionych przez segment CD PROJEKT RED nakładów na produkcję (głównie gier *Wiedźmin 4* (Polaris), Sirius oraz Orion), które łącznie osiągnęły wartość wyższą niż amortyzacja produkcji ukończonych.

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 r. 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.

Kolejną istotną pozycją Aktywów trwałych Grupy CD PROJEKT jest **Wartość firmy**, na którą 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. Zmniejszenie wartości pozycji jest głównie efektem naliczenia amortyzacji za omawiany okres.

Na wartość pozycji **Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nie objętych konsolidacją** na koniec 2024 r. składają się udziały w spółkach The Molasses Flood LLC w Bostonie, CD PROJEKT RED Canada Ltd. oraz CD PROJEKT SILVER Inc.

Pozostałe aktywa finansowe krótkoterminowe i długoterminowe na koniec 2024 r. zawierają:

- wartość nabytych przez CD PROJEKT S.A., w ramach dywersyfikacji ryzyka kredytowego krajowych i zagranicznych, obligacji skarbowych (lub obligacji zabezpieczonych gwarancją skarbow państw) wraz z wyceną pochodnych instrumentów finansowych zabezpieczających ryzyko kursowe w przypadku obligacji w walutach obcych;
- wartość inwestycji w fundusze typu private equity operujące w sektorze gamingowym;
- wartość pożyczek udzielonych podmiotom powiązanym nie podlegającym konsolidacji.

Wzrost wartości **Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego** w trakcie roku 2024 jest głównie efektem zwiększenia wartości wykazanych kosztów kwalifikowanych z tytułu działalności badawczo-rozwojowej i korekty wyników podatkowych lat poprzednich w następstwie uzyskania przez CD PROJEKT S.A. pozytywnych rozstrzygnięć Naczelnego Sądu Administracyjnego oraz interpretacji indywidualnej w zakresie ulgi badawczo-rozwojowej.

Na wartość **Zapasów** na koniec 2024 r. składają się głównie gotowe fizyczne zestawy i elementy fizycznych zestawów edycji gier własnej produkcji przeznaczone dla zewnętrznych dystrybutorów. Zmniejszenie wartości zapasów wynika z bieżącej realizacji zamówień.

Na skonsolidowane saldo **Należności handlowych** na dzień 31 grudnia 2024 r. składały się przede wszystkim należności wynikające z tytułu otrzymanych po dniu bilansowym raportów licencyjnych dotyczących sprzedaży w okresach przypadających na ostatni kwartał roku w segmencie CD PROJEKT RED. Ich zmniejszenie względem końca 2023 r. wynika bezpośrednio z niższej względem minionego roku sprzedaży w segmencie w CD PROJEKT RED w ostatnim kwartale roku, który w 2023 r. był pierwszym popremierowym kwartałem sprzedaży dodatku *Widmo Wolności* do gry *Cyberpunk 2077*.

Na wartość pozycji Pozostałe należności Grupy koniec 2024 r. składały się przede wszystkim należności z tytułu podatku u źródła potrąconego przez zagranicznych odbiorców licencji udzielonych przez segment CD PROJEKT RED, rozliczenia z tytułu podatku VAT oraz zaliczki dla dostawców.

Na rozpoznaną na koniec analizowanego okresu skonsolidowaną wartość **Rozliczeń międzyokresowych czynnych** krótkoterminowych oraz długoterminowych główny wpływ miała kwota nieujętych do dnia bilansowego w rachunku wyników tzw. minimalnych gwarancji, tj. zaliczek i przedpłat dokonanych przez GOG.COM na rzecz dostawców na poczet opłat związanych z dystrybucją gier oferowanych na platformie GOG.COM. Spadek omawianej pozycji wynika przede wszystkim z realizacji udanego projektu maksymalizacji wykorzystania zakontraktowanych uprzednio minimalnych gwarancji, wraz z jednoczesnym lepszym dopasowaniem nowych minimalnych gwarancji, do spodziewanego potencjału komercyjnego tytułów mających dołączyć do oferty platformy. Ponadto w mniejszej części spadek wynika również z dokonanego odpisu aktualizującego aktywa na minimalne gwarancje.

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 31 grudnia 2024 r. wyniosła 1 472 034 tys. zł, tj. o 162 576 tys. zł więcej niż na koniec roku poprzedzającego.

Na koniec 2024 r. Aktywa trwałe stanowiły 51,7%, a Aktywa obrotowe 48,3% Aktywów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Pasywa

Na wzrost wartości **Kapitałów własnych** Grupy CD PROJEKT w trakcie 2024 r. główny wpływ miał wypracowany pozytywny wynik finansowy oraz rozliczenie kosztów programów motywacyjnych w łącznej wartości wyższej niż saldo zmniejszenia kapitałów związanego z wypłatą dywidendy za 2023 r.

W ramach pozycji **Pozostałe zobowiązania finansowe** długoterminowe oraz krótkoterminowe Grupa ujmuje na koniec 2024 r. zobowiązania tytułem wieczystego użytkowania gruntów w kompleksach Jagiellońska 74 i Jagiellońska 76 w Warszawie oraz wycenę pochodnych instrumentów finansowych zabezpieczających ryzyko kursowe obligacji w walutach obcych.

Za wzrost **Zobowiązań handlowych** Grupy na koniec 2024 r. odpowiadają głównie zobowiązania handlowe segmentu CD PROJEKT RED z tytułu zrealizowanych usług.

Na wartość **Pozostałych zobowiązań** Grupy na dzień 31 grudnia 2024 r. składały się głównie bieżące zobowiązania z tytułu podatków (VAT, PIT) i ubezpieczeń społecznych.

W ramach **Rozliczeń międzyokresowych przychodów** (krótko i długoterminowe) na koniec 2024 r. segmenty Grupy ujęły głównie:

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

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

Zwiększenie salda **Pozostałych rezerw** krótkoterminowych Grupy CD PROJEKT jest wynikiem reklasyfikacji salda rezerwy na pozostałe koszty z długoterminowych oraz zwiększenia w CD PROJEKT RED salda rezerwy na wynagrodzenia uzależnione od wyniku oraz na koszty.

W Pasywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na koniec 2024 r. Kapitały własne stanowiły 92,1%, natomiast Zobowiązania krótko- i długoterminowe stanowiły 7,9%.

Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej w rozbiciu na poszczególne segmenty działalności Grupy zawarte jest w *Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2024 rok*.

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

Na koniec 2024 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT posiadała aktywa o wartości bilansowej 3 042 424 tys. zł. W ich ramach płynne rezerwy finansowe utrzymywane na rachunkach bankowych w formie depozytów bankowych oraz rządowych obligacji skarbowych (zagranicznych oraz krajowych) wynosiły 1 472 034 tys. zł i stanowiły 48,4% 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 1 029 457 tys. zł stanowiły 33,8% całości aktywów. Suma Należności handlowych, Pozostałych należności krótkoterminowych i Zapasów na 31 grudnia 2024 r. wyniosła 239 151 tys. zł, zaś łączna wartość zobowiązań krótkoterminowych i długoterminowych wyniosła 241 764 tys. zł. Grupa na koniec 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.

OCENA DOTYCZĄCA ZARZĄDZANIA ZASOBAMI FINANSOWYMI

W 2024 roku Grupa zarządzała zasobami finansowymi dążąc do zachowania równowagi pomiędzy bezpieczeństwem zasobów, ich dostępnością, a możliwie najwyższą efektywnością ich wykorzystania. Głównym źródłem finansowania działalności były środki własne. Na koniec 2024 r. Grupa nie posiadała zewnętrznego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.

Celem utrzymywania rezerw finansowych w postaci środków pieniężnych, lokat i obligacji jest zabezpieczenie finansowania dalszego rozwoju Grupy, w tym w szczególności finansowania realizacji aktualnej strategii zakładającej równoległą realizację szeregu wieloletnich projektów badawczo-rozwojowych, samodzielnej działalności wydawniczej, rozwój aktywności związanej z markami Spółki na nowych obszarach oraz zapewnienie rezerw na ewentualne nieplanowane sytuacje lub pojawiające się możliwości.

SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ CD PROJEKT S.A.

Tabela 8 Sprawozdanie z sytuacji finansowej CD PROJEKT S.A. (w tys. zł)

	31.12.2024	31.12.2023	zmiana	zmiana %
AKTYWA TRWAŁE	1 558 149	1 416 032	142 117	10,0%
Rzeczowe aktywa trwałe	258 426	179 132	79 294	44,3%
Aktywa niematerialne	66 712	68 867	-2 155	-3,1%
Nakłady na prace rozwojowe	692 726	524 472	168 254	32,1%
Nieruchomości inwestycyjne	31 606	34 245	-2 639	-7,7%
Wartość firmy	49 168	49 168	0	0,0%
Inwestycje w jednostkach podporządkowanych	63 473	57 229	6 244	10,9%
Rozliczenia międzyokresowe	3 770	4 913	-1 143	-23,3%
Pozostałe aktywa finansowe	292 137	455 907	-163 770	-35,9%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	99 731	41 723	58 008	139,0%
Pozostałe należności	400	376	24	6,4%
AKTYWA OBROTOWE	1 395 792	1 101 889	293 903	26,7%
Zapasy	1 802	3 576	-1 774	-49,6%
Należności handlowe	167 893	204 658	-36 765	-18,0%
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego	15 170	1 069	14 101	1 319,1%
Pozostałe należności	72 435	52 031	20 404	39,2%
Rozliczenia międzyokresowe	10 614	10 148	466	4,6%
Pozostałe aktywa finansowe	540 486	362 719	177 767	49,0%
Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	522 524	338 205	184 319	54,5%
Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych	64 868	129 483	-64 615	-49,9%
AKTYWA RAZEM	2 953 941	2 517 921	436 020	17,3%

	31.12.2024	31.12.2023	zmiana	zmiana %
KAPITAŁ WŁASNY	2 763 464	2 366 855	396 609	16,8%
Kapitał zakładowy	99 911	99 911	0	0,0%
Kapitał zapasowy	2 025 642	1 681 466	344 176	20,5%
Kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej wartości nominalnej	116 700	116 700	0	0,0%
Pozostałe kapitały	50 537	24 691	25 846	104,7%
Niepodzielony wynik finansowy	-	-30 618	30 618	-100,0%
Wynik finansowy bieżącego okresu	470 674	474 705	-4 031	-0,8%
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE	21 506	37 094	-15 588	-42,0%
Pozostałe zobowiązania finansowe	16 740	18 379	-1 639	-8,9%
Pozostałe zobowiązania	2 274	2 494	-220	-8,8%
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	1 665	2 315	-650	-28,1%
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	827	497	330	66,4%
Pozostałe rezerwy	-	13 409	-13 409	-100,0%
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	168 971	113 972	54 999	48,3%
Pozostałe zobowiązania finansowe	11 608	2 579	9 029	350,1%
Zobowiązania handlowe	39 780	26 400	13 380	50,7%
Pozostałe zobowiązania	5 807	7 099	-1 292	-18,2%
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	8 740	6 887	1 853	26,9%
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	6 914	6 414	500	7,8%
Pozostałe rezerwy	96 122	64 593	31 529	48,8%
PASYWA RAZEM	2 953 941	2 517 921	436 020	17,3%

OMÓWIENIE SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ CD PROJEKT S.A.

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

Suma bilansowa CD PROJEKT S.A. na koniec 2024 roku wynosiła 2 953 941 tys. zł i była niższa od sumy bilansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT o 88 483 tys. zł odpowiadając za 97,1% całości aktywów Grupy.

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

- Inwestycje w jednostkach podporządkowanych – CD PROJEKT S.A., będąca właścicielem pozostałych spółek Grupy w ujęciu jednostkowym, ujawnia wartość inwestycji w jednostkach podporządkowanych wynoszącą na koniec 2024 r. 63 473 tys. zł i podlegającą wyłączeniu na poziomie konsolidacji Grupy lub prezentacji w pozycji Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nie objętych konsolidacją;

- Pozostałe pozycje Aktywów i Pasywów – w ujęciu jednostkowym nie uwzględniają wartości wynikających z konsolidacji sprawozdań pozostałych podmiotów Grupy, w tym w szczególności w odniesieniu do wskazanych pozycji – wartości przypadających na spółkę zależną GOG sp. z o.o., której suma bilansowa odpowiada za 3,6% sumy bilansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPLÝWÓW PIENIĘŻNYCH GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Tabela 9 Skonsolidowane sprawozdanie z przepłyów pieniężnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT (w tys. zł)

	01.01.2024- 31.12.2024	01.01.2023- 31.12.2023
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk/(strata) netto	469 874	481 105
Korekty razem:	109 912	89 787
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych, aktywów niematerialnych, nakładów na prace rozwojowe oraz nieruchomości inwestycyjnych	14 289	13 970
Amortyzacja prac rozwojowych ujęta jako koszt własny sprzedaży	105 478	231 112
(Zysk)/strata z tytułu różnic kursowych	(16 125)	28 089
Odsetki i udziały w zyskach	(63 631)	(47 182)
(Zysk)/strata z działalności inwestycyjnej	18 665	(84 938)
Zmiana stanu rezerw	(3 611)	7 392
Zmiana stanu zapasów	1 774	9 125
Zmiana stanu należności	6 277	(60 033)
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(334)	(4 974)
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów	20 593	(26 668)
Inne korekty	26 537	23 894
Gotówka z działalności operacyjnej	579 786	570 892
Podatek dochodowy od zysku/(straty) przed opodatkowaniem	(53 573)	25 988
Podatek u źródła zapłacony za granicą	13 783	31 399
Podatek dochodowy (zapłacony)/zwrócony	(18 699)	(17 398)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	521 297	610 881
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	948 495	696 457
Zbycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	199	645
Spłata udzielonych pożyczek	617	1 662
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	679 497	530 600
Wykup obligacji	204 887	95 135
Odsetki od obligacji	18 047	13 116

	01.01.2024- 31.12.2024	01.01.2023- 31.12.2023
Odsetki od lokat	27 033	28 090
Wpływy z realizacji kontraktów terminowych	17 968	27 081
Inne wpływy inwestycyjne	247	128
Wydatki	1 419 042	1 303 802
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	97 923	57 187
Nakłady na prace rozwojowe	249 311	272 655
Nakłady na wartości niematerialne	224	973
Nabycie nieruchomości inwestycyjnych oraz aktywowanie nakładów	22	122
Udzielone pożyczki	-	4 215
Nabycie udziałów w spółkach zależnych	3 161	8 013
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	860 492	531 475
Zakup udziałów w private equity w segmencie gamingowym	1 298	1 467
Zakup obligacji oraz koszty ich nabycia	206 611	427 695
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(470 547)	(607 345)

DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA

Wpływy	23	32
Płatności należności z tytułu umów leasingu finansowego	19	31
Odsetki	4	1
Wydatki	103 941	103 341
Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	99 911	99 911
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu	3 255	2 622
Odsetki	775	808
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(103 918)	(103 309)
Przepływy pieniężne netto razem	(53 168)	(99 773)
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	(53 168)	(99 773)
Środki pieniężne na początek okresu	178 054	277 827
Środki pieniężne na koniec okresu	124 886	178 054

OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z PRZEPIYWÓW PIENIĘŻNYCH GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

W ramach **Działalności operacyjnej** w 2024 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wykazała 521 297 tys. zł dodatnich przepływów gotówkowych netto, to jest o 89 584 tys. zł mniej niż w trakcie roku 2023.

Skonsolidowany wynik netto, skorygowano o:

- I. Pozycje niegotówkowe (łącznie zwiększenie):
 - **Amortyzację** – głównie Rzeczowych aktywów trwałych i Aktywów niematerialnych;
 - **Amortyzację prac rozwojowych ujętą jako koszt własny sprzedaży**, 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 nowej generacji Xbox Series X|S oraz PlayStation 5;
 - **(Zysk)/stratę z tytułu różnic kursowych**, zmniejszenie wynikające głównie z wyceny zagranicznych obligacji skarbowych oraz lokat bankowych w walutach obcych;
 - **(Zysk)/stratę z działalności inwestycyjnej**, zwiększenie wynikające głównie z rozliczenia i wyceny pochodnych instrumentów finansowych, aktualizacji wartości budynków i gruntów w kompleksie nieruchomości przy ulicy Jagiellońskiej 74 i 76 w Warszawie oraz operacji na obligacjach skarbowych;
 - **Zmianę stanu rezerw** (zmniejszenie);
 - **Inne korekty**, zwiększenie wynikające głównie z eliminacji rachunkowego rozliczenia kosztów programu motywacyjnego oraz korekt amortyzacji ujętej w koszcie własnym i kosztach operacyjnych;
- II. Pozycje związane ze zmianami majątku obrotowego i zobowiązań krótkoterminowych (łącznie zmniejszenie):
 - **Zmianę stanu zapasów**, zwiększenie salda przepływów wynikające ze spadku zapasów;
 - **Zmianę stanu należności**, zwiększenie salda przepływów wynikające przede wszystkim ze zwiększenia w segmencie CD PROJEKT RED salda zaliczek na nakłady na prace rozwojowe;
 - **Zmianę stanu zobowiązań z wyjątkiem zobowiązań finansowych**, zmniejszenie;
 - **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 a faktycznie zapłaconym w trakcie 2024 r., z uwzględnieniem rozliczeń związanych z podatkiem u źródła (zmniejszenie).

Największy wpływ na ujemne saldo **Przepływów pieniężnych netto z działalności inwestycyjnej** w trakcie omawianego 2024 r. miały dokonane inwestycje w **Nakłady na prace rozwojowe**, przede wszystkim związane z realizacją produkcji gier w ramach segmentu CD PROJEKT RED (w tym głównie projekty *Wiedźmin 4*, *Syriusz*, *Orion*), operacje związane z zarządzaniem rezerwami pieniężnymi (operacje na lokatach bankowych i obligacjach), a ponadto wypływy z tytułu **Nabycia aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych**.

Ujemne **Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej** Grupy CD PROJEKT w 2024 r. wynikały przede wszystkim z wypłaty dywidendy.

Łącznie w trakcie 2024 r. Grupa CD PROJEKT wygenerowała ujemne **Przepływy pieniężne netto** w wysokości 53 168 tys. zł. Jednocześnie łączne saldo rezerw finansowych, na które składają Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych, Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy oraz nabyte obligacje, uległo zwiększeniu o 162 576 tys. zł. W tym samym okresie Grupa dokonała wypłaty dywidendy w kwocie 99 911 tys. zł oraz zainwestowała 249 311 tys. zł w rozwój nowych produktów i związanych z nimi technologii.

SPRAWOZDANIE Z PRZEPIŹYWÓW PIENIĘŻNYCH CD PROJEKT S.A.

Tabela 10 Sprawozdanie z przepłyów pieniężnych CD PROJEKT S.A. (w tys. zł)

	01.01.2024- 31.12.2024	01.01.2023- 31.12.2023
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk/(strata) netto	470 674	474 705
Korekty razem:	94 212	86 120
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych, aktywów niematerialnych, nakładów na prace rozwojowe oraz nieruchomości inwestycyjnych	12 148	12 340
Amortyzacja prac rozwojowych ujęta jako koszt własny sprzedaży	105 486	231 122
Zysk/(strata) z tytułu różnic kursowych	(16 204)	28 089
Odsetki i udziały w zyskach	(62 169)	(46 396)
Zysk/(strata) z działalności inwestycyjnej	18 680	(87 855)
Zmiana stanu rezerw	2 195	6 604
Zmiana stanu zapasów	1 774	6 310
Zmiana stanu należności	8 722	(67 984)
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(1 652)	(7 337)
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów	1 640	(13 294)
Inne korekty	23 592	24 521
Gotówka z działalności operacyjnej	564 886	560 825
Podatek dochodowy od zysku/(straty) przed opodatkowaniem	(54 279)	24 788
Podatek u źródła zapłacony za granicą	13 775	31 369
Podatek dochodowy (zapłacony)/zwrócony	(17 829)	(18 355)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	506 553	598 627
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	946 944	695 146
Zbycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	181	152
Spłata udzielonych pożyczek	617	1 662
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	679 497	530 600
Wypuk obligacji	204 887	95 135
Odsetki od obligacji	18 047	13 116
Odsetki od lokat	25 500	27 272
Wpływy z realizacji kontraktów terminowych	17 968	27 081
Inne wpływy inwestycyjne	247	128

	01.01.2024- 31.12.2024	01.01.2023- 31.12.2023
Wydatki	1 414 963	1 298 614
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	94 444	53 348
Nakłady na prace rozwojowe	248 679	271 175
Nakłady na wartości niematerialne	224	973
Nabycie nieruchomości inwestycyjnych oraz aktywowanie nakładów	22	122
Udzielone pożyczki	-	4 215
Nabycie udziałów w spółkach zależnych	-	440
Dokapitalizowanie spółki zależnej	3 193	7 704
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	860 492	531 475
Zakup udziałów w private equity w segmencie gamingowym	1 298	1 467
Zakup obligacji oraz koszty ich nabycia	206 611	427 695
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(468 019)	(603 468)

DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA

Wpływy	23	32
Płatności należności z tytułu umów leasingu	19	31
Odsetki	4	1
Wydatki	103 172	102 781
Dywidendy i inne wpłaty na rzecz właścicieli	99 911	99 911
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu	2 557	2 094
Odsetki	704	776
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(103 149)	(102 749)
Przepływy pieniężne netto razem	(64 615)	(107 590)
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	(64 615)	(107 590)
Środki pieniężne na początek okresu	129 483	237 073
Środki pieniężne na koniec okresu	64 868	129 483

OMÓWIENIE SPRAWOZDANIA Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH CD PROJEKT S.A.

CD PROJEKT S.A. jest spółką dominującą Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i jednocześnie największym podmiotem Grupy i segmentu CD PROJEKT RED odpowiadającym za 81,2% sprzedaży Grupy i kontrolującym na koniec 2024 r. 95,9% Środków pieniężnych, lokat i inwestycji w obligacje skarbowe Grupy oraz mającym największy wpływ na przepływy pieniężne Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, zarówno w ramach prowadzonej działalności operacyjnej, inwestycyjnej, jak i finansowej. Tym samym komentarz do sprawozdania z przepływów pieniężnych Grupy, z wyłączeniem informacji dotyczących bezpośrednio segmentu GOG.COM oraz niematerialnego wpływu mniejszych podmiotów zależnych, obejmuje co do zasady działalność i przepływy CD PROJEKT S.A.

OMÓWIENIE MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZAMIERZEŃ INWESTYCYJNYCH

Na dzień 31 grudnia 2024 r. Grupa nie posiadała zobowiązań z tytułu kredytów i pożyczek, i dysponowała własnymi środkami pieniężnymi, lokatami oraz obligacjami skarbowymi i gwarantowanymi przez skarby państw o łącznej wartości 1 472 034 tys. zł. Saldo należności handlowych Grupy na koniec 2024 r. wyniosło 167 628 tys. zł, zaś zobowiązań krótkoterminowych 219 183 tys. zł. Planowane źródła finansowania przyszłych zamierzeń inwestycyjnych to zgromadzone środki własne oraz przyszłe dodatnie przepływy gotówkowe z działalności operacyjnej. Na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania Grupa nie przewiduje problemów w zapewnieniu finansowania dla realizacji zamierzeń inwestycyjnych w dającej się przewidzieć najbliższej przyszłości.

DYWIDENDA

W omawianym okresie Spółka nie posiadała sformalizowanej polityki dywidendowej.

Zgodnie z rekomendacją Zarządu oraz pozytywnym zaopiniowaniem jego wniosku przez Radę Nadzorczą, Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki zdecydowało o przeznaczeniu kwoty 99.910.510,00 zł z zysku osiągniętego w 2023 r. na dywidendę (1 zł na 1 akcję Spółki uczestniczącą w dywidendzie). Spółka wypłaciła dywidendę 27 czerwca 2024 r.

Po omawianym okresie, 15 stycznia 2025 r., Zarząd Spółki podjął uchwałę w sprawie przyjęcia Polityki Dywidendowej CD PROJEKT S.A., która będzie mieć zastosowanie do dywidendy za rok obrotowy 2025 oraz za lata kolejne. Intencją Zarządu jest rekomendowanie Walnemu Zgromadzeniu w nadchodzących latach wypłat dywidendy w wysokości co najmniej 25% zysku netto Spółki średniorocznie, z zastrzeżeniem możliwości opóźnienia wypłaty dywidendy. Więcej informacji nt. przyjętej Polityki, w tym jej pełna treść, dostępnych jest na [stronie internetowej Spółki](#).

INFORMACJA O KREDYTACH I POŻYCZKACH W 2024 R.

W 2024 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie posiadała zewnętrznego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek, a tym samym nie doszło do zaciągnięcia ani wypowiedzenia umów w tym zakresie.

INFORMACJA O POŻYCZKACH UDZIELONYCH W 2024 R.

W 2024 r. żadna ze spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie udzielała pożyczek podmiotom spoza Grupy i nie została udzielona żadna nowa pożyczka w ramach Grupy Kapitałowej. W 2024 r. Spółka The Molasses Flood LLC korzystała z finansowania za pomocą pożyczki od CD PROJEKT S.A., która została udzielona w kwocie 1 150 tys. USD w ramach umowy pożyczki z dnia 16 września 2022 r. i była wypłacona spółce w transzach w latach 2022-2023. Spółka rozpoczęła spłatę pożyczki w 2023 r. Na dzień 31 grudnia 2024 r. kwota pożyczki pozostała do spłaty wynosi 659 tys. USD. Termin spłaty pożyczki został wyznaczony na dzień 31 sierpnia 2027 r. Oprocentowanie udzielonej pożyczki jest ustalone w oparciu o zmienną stopę procentową – 90-day Average SOFR, aktualizowaną kwartalnie oraz marżę, której wysokość jest aktualizowana raz na rok (w 2024 r. marża wynosiła 2,2 p.p.).

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

W 2024 r., jako zabezpieczenie należytego wykonania zobowiązań wynikających z umowy o dofinansowanie projektu pt. "Cinematic Experience – innowacyjny zestaw narzędzi automatyzujących proces powstawania nieliniowych misji, scen i animacji dla otwartych światów w grach AAA", CD PROJEKT S.A. złożył weksel na rzecz Narodowego Centrum Badań i Rozwoju. NCBiR ma prawo wypełnić weksel w przypadku naruszenia umowy lub jej rozwiązania, do wysokości przekazanych środków, powiększonych o odsetki i koszty windykacji. Zabezpieczenie obowiązuje przez cały okres realizacji projektu oraz 5 lat po jego zakończeniu.

Więcej informacji o poręczeniach i gwarancjach oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych znajduje się w *Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2024 rok*.

INFORMACJA O AKTUALNEJ SYTUACJI GOSPODARCZEJ I FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ

Grupa CD PROJEKT od lat prowadzi rentowną działalność generującą dodatnie operacyjne przepływy gotówkowe. Zrealizowane we wcześniejszych latach prace zwieńczone największą w historii Grupy premierą gry *Cyberpunk 2077*, do której w okresie porównawczym wydany został dodatek *Widmo Wolności* przeniosły Spółkę i Grupę na nowy poziom biznesowy i ekonomiczny.

Skonsolidowany Zysk netto wypracowany w okresie sprawozdawczym związany był głównie z kontynuacją sprzedaży produktów wprowadzonych na rynek w latach poprzednich. Jednocześnie w okresie sprawozdawczym Grupa realizowała intensywne prace nad kolejnymi projektami, w ramach prowadzonych prac badawczych i rozwojowych, które (wraz z sukcesywnymi premierami) powinny być motorem przychodów w latach kolejnych. Dodatkowo bieżące wyniki finansowe i stabilna sytuacja finansowa umożliwiły Spółce kolejny rok z rzędu wypłatę dywidendy – 99 911 tys. zł w 2024 r. Na dzień bilansowy Grupa posiada 1 472 034 tys. zł rezerw finansowych zgromadzonych w celu finansowania prowadzonej działalności i projektów inwestycyjnych, w tym prac badawczych i rozwojowych, oraz przyszłych kampanii marketingowych towarzyszących wprowadzaniu kolejnych premier na rynek.

INFORMACJA O PRZEWIDYWANEJ SYTUACJI GOSPODARCZEJ I FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ

Zgodnie z ogłoszoną 4 października 2022 r. aktualizacją strategii Grupy Kapitałowej CD PROJEKT skupiającą się na długoterminowym rozwoju kluczowych projektów, w najbliższych latach działalność Grupy opierać się będzie o istniejące oraz nowe produkcje realizowane w ramach marek: *Wiedźmin/The Witcher*, *Cyberpunk* oraz trzeciej franczyzy, w ramach której w przyszłości planowane jest stworzenie gry wideo o kryptonimie Hadar. Realizacja prac badawczych i rozwojowych związanych z kolejnymi projektami wymagać będzie stałego finansowania oraz zaangażowania zespołu. Równolegle planowana jest aktywna kontynuacja sprzedaży wydanych już produkcji CD PROJEKT RED, które – bazując na danych historycznych – charakteryzują się wieloletnim cyklem życia. Sprzedaż wydanych już gier wspierana będzie wprowadzaniem nowych produktów oraz wydarzeniami w ramach tzw. *franchise flywheel* (franczyzowego koła zamachowego).

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Zarząd ocenia przewidywaną sytuację gospodarczą i finansową Grupy jako stabilną i nie widzi zagrożeń dla płynności czy też ograniczonej wypłacalności Grupy w okresie 12 miesięcy od dnia bilansowego.

TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

Transakcje pomiędzy podmiotami powiązаныmi zawierane są na warunkach rynkowych w ramach normalnej działalności gospodarczej prowadzonej przez podmioty Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Szczegółowe informacje o transakcjach z podmiotami powiązаныmi oraz warunkach zawierania transakcji pomiędzy podmiotami powiązаныmi zawarte są w *Sprawozdaniu finansowym CD PROJEKT S.A. za 2024 rok* oraz w *Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2024 rok*.

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

- 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 Canada Ltd. (wcześniej CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd.) na rzecz CD PROJEKT S.A.;
- świadczenie usług typu: prawne, podatkowe, IT (w tym security i operations), marketingowe, administracyjne i zarządcze realizowane przez CD PROJEKT S.A. na rzecz podmiotów zależnych;
- świadczenie usług typu: finansowe, HR i IT realizowane pomiędzy CD PROJEKT RED Inc, The Molasses Flood LLC i CD PROJEKT RED Canada Ltd. (wcześniej CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd.);
- 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.

OPIS GŁÓWNYCH INWESTYCJI KRAJOWYCH I ZAGRANICZNYCH ORAZ OPIS STRUKTURY GŁÓWNYCH LOKAT KAPITAŁOWYCH

Istotną pozycję Aktywów Grupy na koniec 2024 r. stanowiły Środki pieniężne i ich ekwiwalenty (124 886 tys. zł), Lokaty bankowe o terminie zapadalności przekraczającym 3 miesiące (522 524 tys. zł), obligacje krajowe (585 521 tys. zł) i zagraniczne (239 103 tys. zł) emitowane lub gwarantowane przez skarby państw. Posiadane nadwyżki gotówkowe lokowane są zarówno w kraju, jak i poza jego granicami w bankach współpracujących z Grupą lub w instrumentach finansowych niskiego ryzyka (z zachowaniem zasady dywersyfikacji otwieranych lokat i inwestycji). Łączna wartość Środków pieniężnych i ich ekwiwalentów, lokat oraz obligacji na dzień 31 grudnia 2024 r. wyniosła 1 472 034 tys. zł.

Działalność biznesowa Grupy, a w szczególności CD PROJEKT S.A., bezpośrednio związana jest z produkcją oraz wydawaniem gier wideo. Realizowana produkcja nowych projektów jest jednocześnie głównym kierunkiem inwestycji Grupy i spółki dominującej. Ponoszone nakłady na prace rozwojowe związane z nowymi projektami prezentowane są w ramach Aktywów trwałych w pozycji Nakłady na prace rozwojowe. Saldo nakładów poniesionych na koniec 2024 r. wyniosło 695 421 tys. zł i wzrosło względem końca 2023 r. o 168 240 tys. zł. Intencją CD PROJEKT RED jest dalsze zwiększanie możliwości produkcyjnych, liczby i skali realizowanych projektów, zgodnie z założeniami aktualizacji strategii ogłoszonej w październiku 2022 r.

W związku z nabyciem w latach 2018 i 2019 nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 74 i 76 w Warszawie, Grupa rozpoczęła proces rewitalizacji kampusu CD PROJEKT dostosowując go do potrzeb i specyfiki prowadzonej działalności. W 2023 r. ukończono budowę parkingu oraz rozpoczęto budowę nowego budynku biurowego. Grupa zamierza kontynuować ten proces w kolejnych latach.

Szczegółowy opis poszczególnych pozycji składających się na Aktywa trwałe Grupy zawarty jest w komentarzu do Skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej Grupy niniejszego sprawozdania.

Na koniec 2024 roku w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT poza granicami kraju funkcjonowały należące w 100% do CD PROJEKT S.A. spółki:

- CD PROJEKT RED Inc. (Boston, Waltham, USA),
- CD PROJEKT RED Canada Ltd. (Vancouver, Kanada – wcześniej CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd.).

Ponadto CD PROJEKT RED Inc. posiada 100% udziałów w CD PROJEKT SILVER Inc. (Los Angeles, USA) oraz 82% udziałów w The Molasses Flood LLC (Boston, Waltham, USA).

Na koniec 2024 roku jedynym krajowym podmiotem zależnym od Spółki w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT był GOG sp. z o.o. (100% udziałów).

Łączna wartość inwestycji w krajowych i zagranicznych jednostkach podporządkowanych wykazana w jednostkowym sprawozdaniu finansowym CD PROJEKT S.A. – spółki holdingowej Grupy – wyniosła na koniec 2024 r. 63 473 tys. zł.

W roku 2024 Grupa CD PROJEKT finansowała bieżącą działalność oraz projekty inwestycyjne ze środków własnych.

OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI WYKAZANYMI ZA 2024 R. A WCZEŃNIEJ PUBLIKOWANYMI PROGNOZAMI ZA DANY ROK

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie publikowała prognoz finansowych na rok 2024, w związku z czym nie podaje się objaśnienia różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie.

OPIS WYKORZYSTANIA PRZEZ SPÓŁKĘ WPŁYWÓW Z EMISJI DO DNIA SPORZĄDZENIA SPRAWOZDANIA

W okresie od dnia 1 stycznia do 31 grudnia 2024 r. oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie emitowała papierów wartościowych.



04

**OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD
ŁADU KORPORACYJNEGO**

Oświadczenie o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego

OŚWIADCZENIE

Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT i CD PROJEKT S.A. za 2024 r. stanowi wyodrębnioną część Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i CD PROJEKT S.A. zgodnie z § 70 ust. 6 pkt 5 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 (tj. Dz. U. 2018 r., poz. 757).

ZBIÓR ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

W 2024 r. CD PROJEKT S.A. podlegał zasadom ładu korporacyjnego zawartym w „Dobrych Praktykach Spółek Notowanych na GPW 2021” (załącznik do Uchwały Nr 13/1834/2021 Rady Nadzorczej Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 29 marca 2021 r.), (Dobre Praktyki).

Treść Dobrych Praktyk jest dostępna na stronie internetowej Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. w sekcji [Dobre Praktyki 2021](#).

Nasz poziom współczynnika COMPLY na dzień sporządzenia Oświadczenia wynosi 86%. Informacje na temat stosowania zasad zawartych w Dobrych Praktykach są dostępne na naszej stronie internetowej, w zakładce [Ład Korporacyjny](#). W informacji na temat stanu stosowania Dobrych Praktyk zamieszczamy wyjaśnienia zarówno do zasad, które stosujemy, jak i tych, od stosowania których odstąpiliśmy.

Schemat 3 Współczynnik COMPLY spółki



Według aktualnego stanu stosowania Dobrych Praktyk nie stosujemy 9 zasad: 2.1, 2.2, 2.11.6 (zasady z sekcji „Zarząd i Rada Nadzorcza”) oraz 3.1, 3.3, 3.4, 3.6, 3.7 i 3.10. (zasady z sekcji „Systemy i funkcje wewnętrzne”).

POLITYKA INFORMACYJNA I KOMUNIKACYJNA Z INWESTORAMI

W obszarze polityki informacyjnej i komunikacji z inwestorami stosujemy wszystkie zasady.

W Spółce prowadzimy przejrzystą politykę informacyjną. Dokładamy starań, aby umożliwić wszystkim interesariuszom równy dostęp do informacji dotyczących naszej działalności, w języku polskim i angielskim [1.1]. Organizujemy spotkania, konferencje i telekonferencje z inwestorami, analitykami, ekspertami branżowymi i przedstawicielami mediów, a także chaty z inwestorami indywidualnymi. Podczas spotkań z udziałem członków Zarządu, udzielają oni odpowiedzi na pytania dotyczące m.in. wyników i realizowanych planów produkcyjnych. [1.6-1.7]. Nasze wyniki finansowe publikujemy w możliwie najkrótszym czasie po zakończeniu okresu sprawozdawczego [1.2]. Przyjęliśmy strategię biznesową, która uwzględnia także nasze ambicje związane ze zrównoważonym rozwojem (ESG). Treść Strategii, nasze cele, działania i postępy są dostępne na naszej stronie internetowej w zakładce [Strategia i Zrównoważony rozwój](#) [1.3-1.4]. W Oświadczeniu dotyczącym zrównoważonego rozwoju, stanowiącym część Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i sprawozdaniach finansowych CD PROJEKT informujemy o podejmowanych działaniach w obszarze zaangażowania społecznego, wraz z informacją o wysokości przekazanych na cele charytatywne środków. [1.5].

ZARZĄD I RADA NADZORCZA

Zasady, które stosujemy:

W skład Zarządu i Rady Nadzorczej są powoływane osoby, które posiadają odpowiednie kompetencje, umiejętności i doświadczenie. Pełnienie funkcji w Zarządzie stanowi główny obszar aktywności zawodowej członków Zarządu [2.6] i nie mogą oni, bez zgody Rady Nadzorczej, pełnić funkcji w organach podmiotów spoza Grupy CD PROJEKT [2.7]. Zaangażowanie czasowe członków Rady Nadzorczej pozwala na prawidłowe wykonywanie ich obowiązków [2.8]. W roku 2024 dwóch, a na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania trzech członków Rady Nadzorczej spełniało kryterium niezależności i nie miało rzeczywistych i istotnych powiązań z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce [2.3]. Funkcja przewodniczącego Komitetu Audytu jest pełniona przez niezależnego członka Rady Nadzorczej, niebędącego jej przewodniczącym [2.9]. Głosowania na posiedzeniach Rady Nadzorczej i Zarządu są jawne. Głosowania tajne są zarządzane na wniosek oraz w sprawach wskazanych w Kodeksie Spółek Handlowych [2.4]. Członkowie Rady Nadzorczej i Zarządu, którzy głosują przeciwko uchwale są uprawnieni do zgłoszenia zdania odrębnego do protokołu [2.5]. Zapewniamy Radzie Nadzorczej odpowiednie środki administracyjne, techniczne i organizacyjne dla jej sprawnego funkcjonowania [2.10]. Rada Nadzorcza raz w roku przedstawia Walnemu Zgromadzeniu roczne sprawozdanie ze swojej działalności. Sprawozdanie uwzględnia informacje wymagane zarówno przez przepisy prawa, jak i Dobre Praktyki. [2.11].

Zasady, których nie stosujemy:

[2.1] Spółka powinna posiadać politykę różnorodności wobec zarządu oraz rady nadzorczej, przyjętą odpowiednio przez radę nadzorczą lub walne zgromadzenie. Polityka różnorodności określa cele i kryteria różnorodności m.in. w takich obszarach jak płeć, kierunek wykształcenia, specjalistyczna wiedza, wiek oraz doświadczenie zawodowe, a także wskazuje termin i sposób monitorowania realizacji tych celów. W zakresie zróżnicowania pod względem płci warunkiem zapewnienia różnorodności organów spółki jest udział mniejszości w danym organie na poziomie nie niższym niż 30%.

Wyjaśnienie: Dotychczas Rada Nadzorcza i Walne Zgromadzenie nie przyjęły regulacji, która odnosi się bezpośrednio do różnorodności w organach Spółki. W 2019 r. przyjęliśmy Politykę Różnorodności, zgodnie z którą wobec członków Zarządu i Rady Nadzorczej, a także wszystkich osób zatrudnionych jest zachowana ogólna zasada niedyskryminacji. Dodatkowo jesteśmy sygnatariuszem Karty Różnorodności, która zobowiązuje do zakazu dyskryminacji w miejscu pracy, a także podejmowania działań na rzecz tworzenia i promocji różnorodności. Różnorodność, równość i poszanowanie praw człowieka stanowią jedne z podstawowych wartości określonych w Zasadach Gry: Standardach Biznesowych i Etycznych w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT. Spółka monitoruje także zmiany legislacyjne w zakresie różnorodności pod względem płci i planuje podejmować działania, które okażą się niezbędne dla zapewnienia zgodności z wymogami wynikającymi z przepisów prawa. Na chwilę złożenia oświadczenia nie osiągnęliśmy wskaźnika udziału mniejszości w odniesieniu do wskaźnika płci na poziomie 30% w Zarządzie Spółki, natomiast od 1 stycznia 2025 r. wskaźnik udziału mniej reprezentowanej płci w Radzie Nadzorczej wynosi 40%.

[2.2] Osoby podejmujące decyzje w sprawie wyboru członków zarządu lub rady nadzorczej spółki powinny zapewnić wszechstronność tych organów poprzez wybór do ich składu osób zapewniających różnorodność, umożliwiając m.in. osiągnięcie docelowego wskaźnika minimalnego udziału mniejszości określonego na poziomie nie niższym niż 30%, zgodnie z celami określonymi w przyjętej polityce różnorodności, o której mowa w zasadzie 2.1.

Wyjaśnienie: Zgodnie z wyjaśnieniem przedstawionym do zasady 2.1, dotychczas Rada Nadzorcza i Walne Zgromadzenie nie przyjęły regulacji, która odnosi się bezpośrednio do różnorodności w organach Spółki. Wybór członków Zarządu oraz członków Rady Nadzorczej następuje przede wszystkim w oparciu o takie czynniki, jak doświadczenie zawodowe, wykształcenie, a także wiedza i umiejętności, w tym z zakresu branży, w której działa Spółka. Na chwilę złożenia oświadczenia nie osiągnęliśmy wskaźnika udziału mniejszości w odniesieniu do wskaźnika płci na poziomie 30% w Zarządzie Spółki, natomiast od 1 stycznia 2025 r. wskaźnik udziału mniej reprezentowanej płci w Radzie Nadzorczej wynosi 40%.

[2.11.6] *Poza czynnościami wynikającymi z przepisów prawa raz w roku rada nadzorcza sporządza i przedstawia zwyczajnemu walnemu zgromadzeniu do zatwierdzenia roczne sprawozdanie. Sprawozdanie, o którym mowa powyżej, zawiera co najmniej informację na temat stopnia realizacji polityki różnorodności w odniesieniu do zarządu i rady nadzorczej, w tym realizacji celów, o których mowa w zasadzie 2.1.*

Wyjaśnienie: W sprawozdaniu Rada Nadzorcza nie zawiera informacji na temat stopnia realizacji polityki różnorodności w odniesieniu do Zarządu i Rady Nadzorczej, w tym realizacji jej celów. Zgodnie z wyjaśnieniem do zasady 2.1 dotychczas Rada Nadzorcza i Walne Zgromadzenie nie przyjęły regulacji, która określałaby cele i kryteria różnorodności dla członków organów. Jeżeli zostanie podjęta decyzja o wdrożeniu takiej regulacji, Rada Nadzorcza zamieści w sprawozdaniu odpowiednie informacje w tym zakresie.

SYSTEMY I FUNKCJE WEWNĘTRZNE

Zasady, które stosujemy:

Za funkcjonowanie naszego systemu kontroli wewnętrznej odpowiada Zarząd, kadra zarządzająca i pozostałe osoby zatrudnione w Spółce w zakresie kontroli księgowej, finansowej, operacyjnej, m.in. w Działach Prawnym, Podatkowym i Zespole ds. ESG. Za zarządzanie ryzykami odpowiadają osoby zajmujące stanowiska dyrektorskie (tzw. właściciele ryzyk). Za compliance odpowiada Chief Compliance Officer [3.2]. Osoby odpowiedzialne za compliance i zarządzanie ryzykiem podlegają bezpośrednio poszczególnym członkom Zarządu [3.5]. Zarząd przedstawia Radzie Nadzorczej coroczną ocenę skuteczności funkcjonowania systemów wewnętrznych w formie sprawozdania [3.8]. Rada Nadzorcza dokonuje rocznej oceny systemów i funkcji, o których mowa w zasadzie 3.1 w swoim sprawozdaniu z działalności, a Komitet Audytu monitoruje ich skuteczność [3.9].

Zasady, których nie stosujemy:

[3.1] *Spółka giełdowa utrzymuje skuteczne systemy: kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem oraz nadzoru zgodności działalności z prawem (compliance), a także skuteczną funkcję audytu wewnętrznego, odpowiednie do wielkości spółki i rodzaju oraz skali prowadzonej działalności, za działania których odpowiada zarząd.*

Wyjaśnienie: Nie stosujemy powyższej zasady częściowo, tj. w zakresie utrzymywania wyodrębnionej funkcji audytu wewnętrznego. Procesy kontroli wewnętrznej realizujemy w ramach struktury zarządczej. Za ich realizację odpowiadają osoby posiadające odpowiednie kompetencje merytoryczne. Są to w szczególności osoby zatrudnione w Dziale Prawnym (zwłaszcza w zespołach Prawa Korporacyjnego oraz Privacy & Compliance), w Działach Podatków, Księgowości, Finansów (zwłaszcza w zespole Kontrolingu Finansowego) oraz w Zespole ds. ESG. Posiadamy system zarządzania ryzykiem, który funkcjonuje w oparciu o Procedurę Zarządzania Ryzykiem oraz system zarządzania zgodnością realizowany w oparciu o Politykę Compliance. W naszych strukturach nie funkcjonuje audyt wewnętrzny w formie odrębnej komórki organizacyjnej. W przypadku podjęcia decyzji o wyodrębnieniu takiej funkcji będziemy stosować powyższą zasadę.

[3.3] *Spółka należąca do indeksu WIG20, mWIG40 lub sWIG80 powołuje audytora wewnętrznego kierującego funkcją audytu wewnętrznego, działającego zgodnie z powszechnie uznanymi międzynarodowymi standardami praktyki zawodowej audytu wewnętrznego. W pozostałych spółkach, w których nie powołano audytora wewnętrznego spełniającego ww. wymogi, komitet audytu (lub rada nadzorcza, jeżeli pełni funkcję komitetu audytu) co roku dokonuje oceny, czy istnieje potrzeba powołania takiej osoby.*

Wyjaśnienie: Dotychczas nie powołaliśmy audytora wewnętrznego w formie odrębnej komórki organizacyjnej. W przypadku podjęcia decyzji o powołaniu audytora wewnętrznego, będziemy stosować powyższą zasadę.

[3.4] *Wynagrodzenie osób odpowiedzialnych za zarządzanie ryzykiem i compliance oraz kierującego audytem wewnętrznym powinno być uzależnione od realizacji wyznaczonych zadań, a nie od krótkoterminowych wyników spółki.*

Wyjaśnienie: Podstawowe wynagrodzenie osób odpowiedzialnych za zarządzanie ryzykiem i compliance jest stałe, oparte na istniejących praktykach rynkowych. Dotychczas nie powołaliśmy audytora wewnętrznego w formie odrębnej komórki organizacyjnej, wobec czego nie możemy oświadczyć o sposobie jego wynagradzania.

[3.6] *Kierujący audytem wewnętrznym podlega organizacyjnie prezesowi zarządu, a funkcjonalnie przewodniczącemu komitetu audytu lub przewodniczącemu rady nadzorczej, jeżeli rada pełni funkcję komitetu audytu.*

Wyjaśnienie: Dotychczas nie powołaliśmy audytora wewnętrznego w formie odrębnej komórki organizacyjnej. W przypadku podjęcia decyzji o powołaniu audytora wewnętrznego, będziemy stosować powyższą zasadę.

[3.7] *Zasady 3.4-3.6 mają zastosowanie również w przypadku podmiotów z grupy spółki o istotnym znaczeniu dla jej działalności, jeśli wyznaczono w nich osoby do wykonywania tych zadań.*

Wyjaśnienie: Nie stosujemy powyższej zasady częściowo, tj. w zakresie wyznaczenia w istotnych spółkach Grupy osób odpowiedzialnych za zarządzanie ryzykiem i audytu wewnętrznego. W naszych spółkach zależnych funkcjonuje ograniczona struktura organizacyjna, która jest dostosowana do wielkości poszczególnych podmiotów. W przypadku systemu zarządzania zgodnością, spółki zależne wyznaczają osoby odpowiedzialne za compliance.

[3.10] *Co najmniej raz na pięć lat w spółce należącej do indeksu WIG20, mWIG40 lub sWIG80 dokonywany jest, przez niezależnego audytora wybranego przy udziale komitetu audytu, przegląd funkcji audytu wewnętrznego.*

Wyjaśnienie: Dotychczas nie powołaliśmy audytora wewnętrznego w formie odrębnej komórki organizacyjnej. W przypadku podjęcia decyzji o powołaniu audytora wewnętrznego, będziemy stosować powyższą zasadę.

WALNE ZGROMADZENIE I RELACJE Z AKCJONARIUSZAMI

W obszarze walnych zgromadzeń i relacji z akcjonariuszami stosujemy wszystkie zasady.

Staramy się, aby dialog z akcjonariuszami zapewniał prawidłową realizację ich uprawnień i nie utrudniał prawidłowego działania organów Spółki [4.10]. Akcjonariusze mogą uczestniczyć w Walnym Zgromadzeniu zdalnie oraz wykonywać prawo głosu przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej [4.1]. Transmisja, a także nagrania wideo z obrad Walnych Zgromadzeń są udostępniane na naszej stronie internetowej [4.3]. Wybieramy miejsce oraz termin Walnego Zgromadzenia tak, aby w obradach mogła wziąć jak największa liczba akcjonariuszy [4.2], a także przedstawiciele mediów [4.4]. W przypadku informacji o zwołaniu Walnego Zgromadzenia w trybie przewidzianym w art. 399 § 2-4 oraz art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych, Zarząd podejmuje czynności związane z organizacją i przeprowadzeniem Walnego Zgromadzenia [4.5]. Rada Nadzorcza opiniuje wszystkie projekty uchwał wnoszone przez Zarząd do porządku obrad Walnego Zgromadzenia [4.7]. Uchwały przedkładane Walnemu Zgromadzeniu udostępniamy wraz z uzasadnieniem na naszej stronie internetowej. W przypadku, gdy akcjonariusz zażąda umieszczenia danej sprawy w porządku obrad – zwrócimy się do niego z prośbą o przedstawienie uzasadnienia proponowanej uchwały [4.6]. Każdy akcjonariusz może podczas Walnego Zgromadzenia zgłaszać projekty uchwał dotyczące spraw wprowadzonych do porządku obrad. Niemniej, w Przewodniku po Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy CD PROJEKT określamy podstawowe zasady dotyczące zgłaszania przez akcjonariuszy projektów uchwał przed obradami Walnego Zgromadzenia zgodnie z treścią zasady 4.8 [4.8]. Informacje o kandydatach na członków Rady Nadzorczej wraz z ich życiorysami zamieszczamy na naszej stronie internetowej z odpowiednim wyprzedzeniem. Każdy z członków Rady Nadzorczej składa oświadczenie o spełnianiu wymogów przewidzianych dla członków Komitetu Audytu i w zakresie istnienia rzeczywistych i istotnych powiązań kandydata z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce [4.9.1-4.9.2]. Członkowie Zarządu oraz Rady Nadzorczej uczestniczą w obradach Walnego Zgromadzenia w składzie, który umożliwia udzielenie odpowiedzi na pytania zadawane przez akcjonariuszy [4.11]. W przypadku uchwał w sprawie emisji z prawem poboru, jeżeli zaistnieją takie okoliczności, uchwała będzie precyzować cenę emisyjną albo mechanizm jej ustalenia [4.12]. Uchwały o nowej

emisji akcji z wyłączeniem prawa poboru były dotychczas podejmowane w ramach przyjmowanych programów motywacyjnych, leżały w interesie Spółki i nie naruszały uprawnień dotychczasowych akcjonariuszy, którzy nie uczestniczyli w nowej emisji akcji [4.13]. Zarząd Spółki przyjął w styczniu 2025 r. Politykę dywidendową, która została opublikowana na stronie internetowej Spółki. Rekomendacje Zarządu w sprawie podziału zysku za dany rok obrotowy podejmowane są po dokonaniu analizy wszelkich aspektów finansowych i niefinansowych, które Zarząd uzna za istotne w celu podjęcia decyzji w tym zakresie. Ostateczną decyzję o podziale zysku i wypłacie dywidendy podejmuje Walne Zgromadzenie [4.14].

KONFLIKT INTERESÓW I TRANSAKcje Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

W obszarze konfliktu interesów i transakcji z podmiotami powiązаныmi stosujemy wszystkie zasady.

Członkowie Zarządu i Rady Nadzorczej powinni informować Radę Nadzorczą o każdym konflikcie interesów w związku z pełnioną funkcją lub o możliwości jego powstania [5.1]. Jeżeli członek Zarządu lub Rady Nadzorczej uzna, że dana decyzja stoi w sprzeczności z interesem Spółki, jego zdanie odrębne zostanie zamieszczone w protokole posiedzenia [5.2]. Transakcje z podmiotami powiązаныmi są zawierane w zgodzie z przyjętym regulaminem zawierania transakcji z podmiotami powiązаныmi. Akcjonariusze Spółki nie są w transakcjach ze Spółką i podmiotami z Grupy traktowani w sposób preferencyjny z tytułu posiadanego statusu akcjonariusza. [5.3]. W przypadku gdy transakcja z podmiotem powiązаныm wymaga zgody Rady Nadzorczej, Rada może zasięgnąć opinii zewnętrznej [5.5]. Jeżeli zawarcie transakcji z podmiotem powiązаныm będzie wymagało zgody Walnego Zgromadzenia, Rada Nadzorcza sporządzi opinię na temat zasadności zawarcia takiej transakcji [5.6], a akcjonariusze będą mieli dostęp do informacji potrzebnych do dokonania oceny wpływu tej transakcji na interes Spółki [5.7]. Zarząd Spółki podejmuje decyzję w sprawie warunków i trybu przeprowadzenia skupu akcji własnych (buy-back) z poszanowaniem interesu akcjonariuszy w formie uchwały [5.4].

WYNAGRODZENIA

W obszarze wynagrodzeń stosujemy wszystkie zasady.

Wynagrodzenia Członków Zarządu, Rady Nadzorczej oraz kluczowych menedżerów są wystarczające dla pozyskania, utrzymania i motywacji dla właściwego kierowania Spółką i sprawowania nad nią nadzoru [6.1]. Członkom Rady Nadzorczej nie jest przyznawane wynagrodzenie uzależnione od liczby odbytych posiedzeń. Członkowie Komitetu Audytu otrzymują dodatkowe, stałe wynagrodzenie miesięczne z tytułu uczestnictwa w Komitecie Audytu. Członkowie Rady Nadzorczej nie otrzymują wynagrodzenia powiązanego z krótkoterminowymi wynikami Spółki. [6.4-6.5]. Przyjmując programy motywacyjne kierujemy się m.in. chęcią zapewnienia optymalnych warunków dla wzrostu wyników finansowych Spółki i Grupy oraz długoterminowego wzrostu wartości Spółki [6.2]. Nasz długoterminowy program motywacyjny dla Zarządu i kluczowych menedżerów oparty jest o cele finansowe i niefinansowe przewidziane dla okresów co najmniej 3-letnich [6.3].

Kontrola wewnętrzna i zarządzanie ryzykiem

[ESRS 2 GOV-5]

ORGANIZACJA SYSTEMU KONTROLI WEWNĘTRZNEJ

Procesy kontroli wewnętrznej w spółkach z Grupy CD PROJEKT są realizowane przez osoby posiadające odpowiednie kompetencje merytoryczne. Są to w szczególności osoby zatrudnione w Dziale Prawnym (zwłaszcza w zespołach Prawa Korporacyjnego oraz Privacy & Compliance), w Działach Podatków, Księgowości, Finansów (zwłaszcza w zespole Kontrolingu Finansowego) oraz w Zespole ds. ESG. Zespoły te współpracują ze sobą w ramach procesów kontrolnych, zarówno w odniesieniu do raportowania finansowego, jak i zrównoważonego rozwoju, dzielą się z pozostałymi zaangażowanymi zespołami wiedzą o standardach i dobrych praktykach

raportowych, wspólnie przygotowują plany i harmonogramy pracy. Działania podejmowane w ramach kontroli są oparte na regulacjach wewnętrznych (m.in. politykach, regulaminach, procedurach), które określają zakres obowiązków i odpowiedzialności osób zatrudnionych. W razie potrzeby angażowane są zewnętrzne zasoby eksperckie lub doradcze. Wsparcie merytoryczne dla spółek z Grupy CD PROJEKT o mniej rozbudowanej strukturze organizacyjnej zapewnia CD PROJEKT S.A. na podstawie stosownych wewnątrzgrupowych umów o świadczenie usług. Całościowo, za system kontroli wewnętrznej każdej ze spółek wchodzących w skład Grupy CD PROJEKT odpowiada jej zarząd.

ZASADY ZARZĄDZANIA RYZYKIEM

W 2021 r. wdrożyliśmy Procedurę zarządzania ryzykiem w CD PROJEKT S.A., na podstawie której określamy zasady identyfikacji, analizy i monitorowania ryzyka. W grudniu 2023 r. zmodyfikowaliśmy ją i dodatkowo usprawniliśmy proces zarządzania ryzykiem. W ramach procesu wyodrębniamy ryzyka o charakterze strategicznym (związanym z naszą strategią biznesową), operacyjnym (związanym z wewnętrznymi procesami, systemami, zdarzeniami zewnętrznymi, wpływającym na efektywność naszej strategii biznesowej) oraz finansowym (związanymi z finansami Spółki). W ramach niniejszego sprawozdania w sekcji *Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej* opisujemy ryzyka uznane za istotne z perspektywy działalności Grupy CD PROJEKT.

Ryzyka są oceniane w sposób ciągły, poprzez identyfikację i analizę zagrożeń i szans, które mogą wpływać na naszą bieżącą działalność. Ryzyka związane ze sporządzaniem sprawozdań finansowych są ograniczane przez szereg działań, w tym m.in. mechanizmy zapewniające bezpieczeństwo systemów informatycznych.

Całościowo, za zarządzanie ryzykiem w spółkach Grupy CD PROJEKT odpowiada Zarząd każdej ze spółek. Za nadzór nad procesem zarządzania ryzykiem w CD PROJEKT S.A. odpowiada Komitet Audytu.

PROCESY SPRAWOZDAWCZE

W ramach prac nad przygotowaniem sprawozdań finansowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych Spółki i Grupy zaangażowane zespoły pozyskują dane z dedykowanych systemów finansowo-księgowych, w tym systemów klasy ERP, oraz innych wewnętrznych źródeł wiedzy. Wykorzystywane przez spółki systemy informatyczne umożliwiają m.in. zarządzanie finansami, przepływ informacji księgowych i finansowych, elektroniczny obieg dokumentów, generowanie złożonych raportów finansowych, a także planowanie, budżetowanie i weryfikację wyników finansowych.

Zaangażowane zespoły weryfikują poprawność pozyskanych danych i kompilują je w formie wymaganej stosownymi przepisami. Za rzetelność danych odpowiadają zespoły merytorycznie zaangażowane w ich gromadzenie, zgodnie z obszarami kompetencji oraz na podstawie właściwych regulacji wewnętrznych, w szczególności Dział Księgowości, który odpowiada m.in. za obsługę księgową, prowadzenie ksiąg rachunkowych i raportowanie statutowe. Za bezpieczeństwo, dostępność, poufność oraz integralność danych przetwarzanych w ramach systemów informatycznych odpowiada zespół IT & Security oraz – od strony prawno-regulacyjnej – zespół Privacy & Compliance, wyodrębniony w ramach Działu Prawnego CD PROJEKT S.A.

Proces tworzenia Oświadczenia dot. zrównoważonego rozwoju obejmuje badanie istotnych zagadnień zrównoważonego rozwoju dla Grupy CD PROJEKT przeprowadzone zgodnie z zasadą podwójnej istotności opisaną w standardach ESRS¹⁰. W badanie zaangażowane jest szerokie grono interesariuszy zewnętrznych i wewnętrznych. W Spółce powołano Grupę ds. zarządzania ESG, składającą się z osób na stanowiskach VP i dyrektorskich, których kompetencje obejmują zarządzanie zidentyfikowanymi w badaniu istotności obszarami zrównoważonego rozwoju. Członkowie Grupy odpowiadają za terminowe zbieranie i weryfikację danych dotyczących

¹⁰ European Sustainability Reporting Standards (z ang. europejskie standardy zrównoważonego raportowania), wprowadzone Dyrektywą 2022/2464 z dnia 14 grudnia 2022 r. w odniesieniu do sprawozdawczości przedsiębiorstw w zakresie zrównoważonego rozwoju (Corporate Sustainability Reporting Directive, CSRD)

zrównoważonego rozwoju, które dostarczane są w ramach procesu rocznego raportowania do Zespołu ds. ESG. Obejmuje to także dane z konsolidowanych spółek zależnych. Treść oświadczenia dot. zrównoważonego rozwoju jest weryfikowana przez członków Grupy ds. zarządzania ESG, zgodnie z obszarem kompetencji. Projekt oświadczenia akceptuje Chief Compliance Officer oraz VP ds. relacji inwestorskich. Oświadczenie przedkładane jest do zatwierdzenia Członkowi Zarządu – CFO. Materiał podlega również zewnętrznej atestacji.

NADZÓR NAD PROCESEM PRZYGOTOWYWANIA SPRAWOZDAŃ FINANSOWYCH

Sprawozdania finansowe przygotowujemy zgodnie z:

- Polityką Rachunkowości CD PROJEKT S.A.,
- Międzynarodowymi Standardami Rachunkowości,
- Ustawą o rachunkowości z dnia 29 września 1994 r.

Nadzór nad prawidłowym przebiegiem procesu przygotowania sprawozdań finansowych i oświadczeń dotyczących zrównoważonego rozwoju sprawuje Członek Zarządu – CFO.



Za sprawozdania jednostkowe w spółkach zależnych jest odpowiedzialny organ zarządzający każdej z tych spółek. Sprawozdania finansowe w spółkach zależnych są sporządzane i zatwierdzane zgodnie z przepisami obowiązującymi w danym kraju. W przypadku GOG sp. z o.o. sprawozdania przekazywane są do zatwierdzenia Zgromadzeniu Wspólników.

BADANIE I PRZEGLĄD SPRAWOZDAŃ FINANSOWYCH PRZEZ BIEGŁEGO REWIDENTA

Roczne sprawozdania finansowe Spółki i Grupy (jednostkowe i skonsolidowane) podlegają badaniu, a sprawozdania półroczne przeglądowi niezależnego biegłego rewidenta zgodnie z ustawą z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym (**Ustawa o biegłych**). Badaniu przez biegłego rewidenta podlega także sprawozdanie roczne GOG sp. z o.o.

Raport z przeglądu półrocznego sprawozdania finansowego jest przekazywany akcjonariuszom, a sprawozdanie z badania rocznego sprawozdania finansowego jest przekazywane akcjonariuszom oraz Walnemu Zgromadzeniu.

Treść oświadczenia dot. zrównoważonego rozwoju podlega zewnętrznej atestacji biegłego rewidenta (począwszy od ujawnienia za 2024 rok).

Firmę audytorską przeprowadzającą badania i przeglądy sprawozdań finansowych Spółki wybiera Rada Nadzorcza. Więcej na temat firmy audytorskiej w CD PROJEKT można znaleźć w sekcji *Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych* poniżej.

Akcjonariusze posiadający znaczne pakiety akcji

Informacje o akcjonariacie CD PROJEKT są na bieżąco aktualizowane na naszej stronie internetowej w zakładce [Akcjonariat](#).

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.

Akcjonariusze posiadający, bezpośrednio lub pośrednio, znaczne pakiety akcji na dzień 31 grudnia 2024 r.:

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 – w dniu 13 listopada 2023 r.

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

Zmiany po dniu bilansowym

Po dniu bilansowym, w dniu 23 stycznia 2025 r., Spółka otrzymała zawiadomienie o zbyciu przez Pana Marcina Iwińskiego 223 520 akcji Spółki. W efekcie liczba akcji Pana Marcina Iwińskiego zmniejszyła się do 12 650 000 akcji, stanowiących 12,66% kapitału zakładowego Spółki i odpowiadających 12 650 000 głosów na Walnym Zgromadzeniu (tj. 12,66% głosów).

Posiadacze papierów wartościowych, które dają specjalne uprawnienia kontrolne

Wszystkie akcje Spółki są akcjami zwykłymi na okaziciela, z którymi nie jest związane żadne uprzywilejowanie, w szczególności dotyczące specjalnych uprawnień kontrolnych.

Ograniczenia dotyczące wykonywania prawa głosu

Ograniczenia dotyczące wykonywania prawa głosu akcjonariuszy są szczegółowo określone w §25a i b Statutu Spółki.

Prawo głosu jest, zgodnie z treścią Statutu Spółki, ograniczone przede wszystkim w ten sposób, że:

- żaden z akcjonariuszy (samodzielnie lub łącznie w ramach grupy podmiotów) nie może wykonywać na Walnym Zgromadzeniu więcej niż 20% ogólnej liczby głosów z akcji istniejących w Spółce w dniu odbywania Walnego Zgromadzenia,
- jeżeli akcjonariusz (samodzielnie lub łącznie w ramach grupy podmiotów) jest uprawniony do wykonywania prawa głosu na Walnym Zgromadzeniu z różnych tytułów prawnych, liczba głosów podlega kumulacji,
- jeżeli w wyniku kumulacji liczba głosów na Walnym Zgromadzeniu, do wykonywania których uprawniony jest akcjonariusz (samodzielnie lub łącznie w ramach grupy podmiotów), przekracza 20% ogólnej liczby głosów, głosy te podlegają redukcji.

Zgodnie z §25b Statutu ograniczenie prawa głosu nie dotyczy podmiotu lub podmiotów, które osiągną lub przekroczą próg 50% ogólnej liczby głosów w Spółce wyłącznie w wyniku nabycia akcji w publicznym wezwaniu do zapisywania się na sprzedaż wszystkich pozostałych akcji Spółki.

Poza powyższymi, nie występują ograniczenia w wykonywaniu prawa głosu takie jak ograniczenia czasowe dotyczące wykonywania prawa głosu lub zapisy, zgodnie z którymi, przy współpracy Spółki, prawa kapitałowe związane z papierami wartościowymi są oddzielone od posiadania papierów wartościowych.

Ograniczenia dotyczące przenoszenia prawa własności papierów wartościowych Spółki

Statut Spółki nie przewiduje ograniczeń dotyczących przenoszenia prawa własności papierów wartościowych Spółki.

Zasady dotyczące powoływania i odwoływania osób zarządzających

Kluczowe zasady dotyczące powoływania i odwoływania osób zarządzających są opisane w Statucie Spółki, Regulaminie Zarządu i przepisach ustawy z dnia 15 września 2000 r. Kodeks spółek handlowych.

Zarząd składa się z jednego lub więcej członków. Członków Zarządu powołuje i odwołuje Rada Nadzorcza na okres wspólnej, czteroletniej kadencji. Uchwały Rady Nadzorczej dotyczące powołania, odwołania lub zawieszenia członka Zarządu zapadają większością 4/5 głosów.

Prawo do podjęcia decyzji o emisji lub wykupie akcji

Statut Spółki nie przewiduje specjalnych uprawnień dla Zarządu do podjęcia decyzji w sprawie emisji lub wykupu akcji Spółki.

Zasady zmiany Statutu

Zmiana Statutu wymaga uchwały Walnego Zgromadzenia na zasadach przewidzianych przepisami Kodeksu spółek handlowych oraz wpisu do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego. W ogłoszeniu o zwołaniu Walnego Zgromadzenia, w którego porządku obrad przewidujemy zmianę treści Statutu, wskazujemy postanowienia, które podlegają zmianie wraz ze zmienioną treścią.

Zgodnie z treścią Statutu Spółki ustalenie tekstu jednolitego zmienionego Statutu należy do obowiązków Rady Nadzorczej.

ZMIANY STATUTU W 2024 R.

W 2024 r. Statut Spółki został zmieniony w drodze uchwał Walnego Zgromadzenia z dnia 28 listopada 2024 r. Zmiany wprowadzone na podstawie tych uchwał zarejestrowane zostały w dniu 14 grudnia 2024 r. i dotyczyły przede wszystkim:

- zasad funkcjonowania Rady Nadzorczej Spółki, w tym m.in. wprowadzenia do Statutu modelu, w którym Rada Nadzorcza może wybrać na funkcję Przewodniczącego dwie osoby, w którym to przypadku każda z tych osób będzie miała tytuł Współprzewodniczącego oraz dostosowanie do tego modelu odpowiednich postanowień Statutu (§ 18 ust. 1, § 20 ust. 1 oraz § 22);
- doprecyzowania i uporządkowania istniejących zasad dotyczących podejmowania przez Radę Nadzorczą uchwał oraz udziału w posiedzeniach (§ 19 ust. 1, § 19 ust. 2 oraz § 20 ust. 3);
- wskazania w Statucie wprost możliwości skorzystania przez Spółkę z pochodzących z zysku kwot z kapitału zapasowego na wypłatę dywidendy (§ 28 ust. 5).

Walne Zgromadzenie

Sposób działania Walnego Zgromadzenia i jego zasadnicze uprawnienia są zawarte w Statucie Spółki, Regulaminie Walnego Zgromadzenia i przepisach ustawy z dnia 15 września 2000 r. Kodeks spółek handlowych.

W roku 2024, w drodze uchwały nr 14 Walnego Zgromadzenia z dnia 28 listopada 2024 r., wprowadzonych zostało kilka zmian w treści Regulaminu Walnego Zgromadzenia Spółki. Zmiany te będą skuteczne od rozpoczęcia obrad następnego Walnego Zgromadzenia. Pełna treść Regulaminu po zmianach opublikowana jest na stronie internetowej Spółki.

SPOSÓB DZIAŁANIA WALNEGO ZGROMADZENIA

Walne Zgromadzenie jest najwyższym organem Spółki i obraduje jako zwyczajne lub nadzwyczajne. Uchwały Walnego Zgromadzenia zapadają większością 3/5 głosów, z wyjątkiem spraw, dla których przepisy przewidują konieczność podjęcia uchwały wyższą, kwalifikowaną większością głosów.

Walne Zgromadzenie otwiera osoba wykonująca obowiązki Przewodniczącego Rady Nadzorczej lub zastępca Przewodniczącego Rady Nadzorczej, a w razie ich nieobecności osoba wyznaczona przez Zarząd.

Oprócz protokołu sporządzonego w formie aktu notarialnego, Przewodniczący może zarządzić dodatkowe zapisywanie przebiegu całości lub części obrad przez Sekretarza. Sekretarzem może być osoba, która nie jest uczestnikiem Walnego Zgromadzenia.

Walne Zgromadzenie odbywa się w Warszawie. Akcjonariusze mogą wziąć udział w obradach osobiście, przez pełnomocnika lub przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej (e-walne) zgodnie z Regulaminem udziału w Walnym Zgromadzeniu CD PROJEKT S.A. przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej.

KOMPETENCJE WALNEGO ZGROMADZENIA I PRAWA AKCJONARIUSZY

Walne Zgromadzenie m.in.:

- zatwierdza sprawozdania finansowe i udziela absolutorium członkom organów;
- podejmuje uchwały o podziale zysku i wypłacie dywidendy;
- powołuje i odwołuje członków Rady Nadzorczej oraz ustala ich wynagrodzenie;
- jest upoważnione do określania maksymalnego łącznego kosztu wynagrodzenia doradców Rady Nadzorczej, który Spółka może ponieść w trakcie roku obrotowego;
- podejmuje uchwałę o emisji obligacji zamiennych na akcje i obligacji z prawem pierwszeństwa;
- powołuje pełnomocników w sporach pomiędzy Spółką a członkami Zarządu.

W Spółce przestrzegamy praw akcjonariuszy, które są określone przepisami ustawy z dnia 15 września 2000 r. Kodeks spółek handlowych, w tym m.in. praw do:

- żądania zwołania Walnego Zgromadzenia;
- uczestnictwa w Walnym Zgromadzeniu i wykonywania prawa głosu – osobiście lub przez pełnomocnika;
- zgłaszania projektów uchwał oraz ich zaskarżania;
- uzyskania informacji o Spółce w zakresie określonym przepisami prawa.

Na wniosek akcjonariusza uprawnionego do udziału w Walnym Zgromadzeniu jest powoływana Komisja Skrutacyjna. Członkowie Komisji Skrutacyjnej są wybierani spośród osób uprawnionych do uczestniczenia w Walnym Zgromadzeniu. Każdy akcjonariusz ma prawo do zgłoszenia jednego kandydata, z zastrzeżeniem wnioskodawcy, który ma prawo zgłoszenia trzech kandydatów.

Pośród osób uprawnionych do uczestnictwa w Walnym Zgromadzeniu wybierany jest Przewodniczący, przy czym każdy akcjonariusz ma prawo do zgłoszenia jednego kandydata.

WALNE ZGROMADZENIE W 2024 R.

W 2024 r. Walne Zgromadzenie odbyło się trzykrotnie – w dniu 20 lutego 2024 r. (Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie), 14 czerwca 2024 r. (Zwyczajne Walne Zgromadzenie) oraz 28 listopada 2024 r. (Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie). Najważniejsze uchwały podjęte przez Walne Zgromadzenie podczas obrad zostały wskazane w sekcji *Kluczowe wydarzenia korporacyjne* niniejszego sprawozdania. Z całością treści uchwał można zapoznać się stronie internetowej Spółki.

Organy zarządzające i nadzorujące

ZARZĄD CD PROJEKT S.A.

[ESRS 2 GOV-1]

Sposób działania Zarządu i jego zasadnicze uprawnienia są zawarte w Statucie Spółki, Regulaminie Zarządu i przepisach ustawy z dnia 15 września 2000 r. Kodeks spółek handlowych.

Skład Zarządu na dzień 31 grudnia 2024 roku

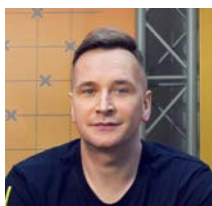


Michał Nowakowski – Joint Chief Executive Officer, Członek Zarządu

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

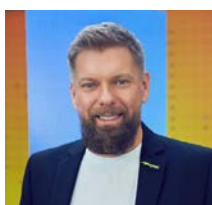


Adam Kiciński – Chief Strategy Officer, Członek Zarządu

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 | Prawo & Compliance



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:

Produkcja gier | Działalność operacyjna | IT & Cybersecurity | Shared Development Services



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 | Kultura, Różnorodność i Włączanie | Technologia (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 & Komunikacja | Franczyzy

* Do dnia 31 grudnia 2024 r.

Zmiany w składzie osobowym Zarządu w 2024 r. oraz po dniu bilansowym, do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania








W roku 2024 Zarząd Spółki składał się z siedmiu Członków.

W dniu 17 października 2024 r. Adam Kiciński, zgodnie z wcześniejszą zapowiedzią: (i) złożył rezygnację z pełnionej funkcji Członka Zarządu ze skutkiem na koniec dnia 31 grudnia 2024 r. oraz (ii) potwierdził zamiar kandydowania do Rady Nadzorczej Spółki od roku 2025. Pełna treść otrzymanego przez Spółkę listu Adama Kicińskiego została dołączona do [raportu bieżącego nr 22/2024](#).

W konsekwencji złożonej przez Adama Kicińskiego rezygnacji, od dnia 1 stycznia 2025 r. Zarząd Spółki składa się z sześciu Członków. W Zarządzie Spółki nie zasiadają przedstawiciele pracowników.

Życiorysy, w tym opis doświadczenia aktualnych Członków Zarządu związanego z sektorem gier wideo i elektronicznej rozrywki, w którym działa Spółka, jej produktami i położeniem geograficznym, a także informacje o pełnieniu istotnych funkcji w organach innych spółek przedstawione są na stronie internetowej Spółki w zakładce [Zarząd](#).

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

Paweł Zawodny		7
Jeremiah Cohn		11
Piotr Karwowski		18
Michał Nowakowski		20
Adam Badowski		23
Piotr Nielubowicz		26
Adam Kiciński*		31

* Do dnia 31 grudnia 2024 r.

Sposób działania Zarządu i jego uprawnienia

Zarząd Spółki pełni rolę ciała wykonawczego. 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 przejrzysto, 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. Do reprezentowania Spółki są upoważnieni dwaj Członkowie Zarządu działający łącznie albo jeden Członek Zarządu działający łącznie z prokurentem;
- przy podejmowaniu decyzji w sprawach Spółki dokłada staranności w granicach uzasadnionego ryzyka i działa w sposób lojalny wobec Spółki.

Posiedzenie Zarządu może zwołać każdy z Członków Zarządu. W posiedzeniu Zarządu można uczestniczyć przy wykorzystaniu środków bezpośredniego porozumiewania się na odległość (w szczególności wideokonferencji). Zarząd może podejmować uchwały na posiedzeniach lub poza posiedzeniami, tj. przy wykorzystaniu środków bezpośredniego porozumiewania się na odległość lub w trybie pisemnym. Uchwały Zarządu zapadają bezwzględną większością głosów. Członkowie Zarządu głosujący przeciw uchwale mogą zgłosić do protokołu zdanie odrębne.

Zarząd w swojej działalności kieruje się także zasadami zawartymi w Dobrych Praktykach GPW 2021.

RADA NADZORCZA CD PROJEKT S.A.

[ESRS 2 GOV-1]

Sposób działania Rady Nadzorczej i jej zasadnicze uprawnienia są zawarte w Statucie Spółki, Regulaminie Rady Nadzorczej i przepisach ustawy z dnia 15 września 2000 r. Kodeks spółek handlowych.

Skład Rady Nadzorczej na dzień 31 grudnia 2024 roku



Marcin Iwiński
PRZEWODNICZĄCY
RADY NADZORCZEJ



Katarzyna Szwarc
WICEPRZEWODNICZĄCA
RADY NADZORCZEJ



Maciej Nielubowicz
CZŁONEK RADY
NADZORCZEJ



Michał Bień
CZŁONEK RADY
NADZORCZEJ
CZŁONEK NIEZALEŻNY



Jan Łukasz Wejchert
CZŁONEK RADY
NADZORCZEJ
CZŁONEK NIEZALEŻNY

* Do dnia 31 grudnia 2024 r.

W roku 2024 dwóch Członków Rady Nadzorczej – Michał Bień oraz Jan Łukasz Wejchert spełniało kryteria niezależności wymienione w Ustawie o biegłych, a także nie miało rzeczywistych i istotnych powiązań z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce.

Zmiany w składzie osobowym Rady Nadzorczej w 2024 r. oraz po dniu bilansowym, do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania

W roku 2024 Rada Nadzorcza Spółki składała się z pięciu Członków.

W dniu 17 października 2024 r. odbyło się posiedzenie Rady Nadzorczej Spółki, w toku którego:

- I. Adam Kiciński przedstawił Członkom Rady Nadzorczej Spółki informację o rezygnacji ze stanowiska Członka Zarządu z końcem 2024 r. oraz informację o zamiarze kandydowania do Rady Nadzorczej,

- II. Marcin Iwiński, Przewodniczący Rady Nadzorczej oraz uprawniony akcjonariusz Spółki w związku z powyższym poinformował o intencji złożenia wniosku o zwołanie Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia celem, m.in. rozpatrzenia kandydatury Adama Kicińskiego do składu Rady Nadzorczej od dnia 1 stycznia 2025 r.,
- III. odbyła się dyskusja Członków Rady Nadzorczej o docelowym składzie Rady Nadzorczej, w ramach której Członkowie Rady Nadzorczej doszli do wniosku, iż z uwagi na powyższe, biorąc pod uwagę wymogi dotyczące rad nadzorczych i spodziewane ich zmiany, a także chcąc stworzyć dla akcjonariuszy możliwość powołania większej liczby niezależnych członków do składu Rady Nadzorczej, rozwiązaniem optymalnym dla Spółki będzie możliwość wybrania Rady Nadzorczej w zmienionym składzie,
- IV. w efekcie, następujący członkowie Rady Nadzorczej złożyli swoje rezygnacje – wszystkie ze skutkiem na koniec dnia 31 grudnia 2024 r.:
 - Katarzyna Szwarc złożyła rezygnację z pełnienia funkcji Wiceprzewodniczącej i Członka Rady Nadzorczej,
 - Michał Bień złożył rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej oraz Przewodniczącego i Członka Komitetu Audytu,
 - Maciej Nielubowicz złożył rezygnację z pełnienia funkcji Sekretarza i Członka Rady Nadzorczej oraz Członka Komitetu Audytu,
 - Jan Łukasz Wejchert złożył rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej i Członka Komitetu Audytu.W tym samym dniu Spółka otrzymała wniosek Marcina Iwińskiego w przedmiocie zwołania przez Zarząd Spółki Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia oraz umieszczenia w porządku jego obrad przede wszystkim: głosowania nad kandydaturami Beaty Cichockiej-Tylman, Davida Gardnera, Adama Kicińskiego oraz Agnieszki Słomki-Gołębiowskiej na Członków Rady Nadzorczej, a także odwołania Marcina Iwińskiego ze stanowiska Członka Rady Nadzorczej bieżącej kadencji i powołania go ponownie wraz z pozostałymi kandydatami w celu rozpoczęcia nowej, wspólnej, czteroletniej kadencji Rady Nadzorczej Spółki od 1 stycznia 2025 roku.

W efekcie, w dniu 28 listopada 2024 r. odbyło się Walne Zgromadzenie Spółki, które podjęło m.in. uchwały w sprawie:

- odwołania (ze skutkiem na koniec dnia 31.12.2024 r.) i ponownego powołania (ze skutkiem od dnia 1.01.2025 r.) Marcina Iwińskiego na stanowisko Członka Rady Nadzorczej Spółki,
- powołania Beaty Cichockiej-Tylman, Davida Gardnera, Adama Kicińskiego oraz Agnieszki Słomki-Gołębiowskiej na stanowiska Członków Rady Nadzorczej Spółki nowej kadencji – wszystkich od dnia 1 stycznia 2025 r.

Tym samym, od dnia 1 stycznia 2025 r. rozpoczęła się nowa, wspólna, czteroletnia kadencja Rady Nadzorczej Spółki, w skład której wchodzi: Marcin Iwiński, Beata Cichocka-Tylman, David Gardner, Adam Kiciński oraz Agnieszka Słomka-Gołębiowska.

Trzech spośród Członków Rady Nadzorczej nowej kadencji – Beata Cichocka-Tylman, David Gardner oraz Agnieszka Słomka-Gołębiowska spełnia kryteria niezależności wymienione w Ustawie o biegłych, a także nie ma rzeczywistych i istotnych powiązań z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w Spółce. W Radzie Nadzorczej Spółki nie zasiadają przedstawiciele pracowników.

Życiorysy, w tym opis doświadczenia aktualnych Członków Rady Nadzorczej związanego z sektorem gier video i elektronicznej rozrywki, w którym działa Spółka, jej produktami i położeniem geograficznym, a także informacje o pełnieniu istotnych funkcji w organach innych spółek przedstawione są na stronie internetowej w zakładce [Rada Nadzorcza](#).

W dniu 8 stycznia 2025 r., podczas pierwszego posiedzenia Rady Nadzorczej nowej kadencji:

- Adam Kiciński oraz Marcin Iwiński zostali wybrani na funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej nowej kadencji, w związku z czym każdy z nich, zgodnie z § 18 ust. 1 Statutu Spółki, będzie miał tytuł Współprzewodniczącego Rady Nadzorczej;
- David Gardner został wybrany na funkcję Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej nowej kadencji;
- wybrany został Komitet Audytu nowej kadencji, który opisany został szerzej w sekcji *Komitet Audytu CD PROJEKT S.A.* poniżej.

Sposób działania Rady Nadzorczej i jej uprawnienia

Rada Nadzorcza Spółki pełni rolę ciała niewykonawczego. Sprawuje ona stały nadzór nad działalnością Spółki. Składa się z pięciu członków, których powołuje i odwołuje Walne Zgromadzenie.

Rada Nadzorcza odbywa posiedzenia wedle potrzeby, jednak nie rzadziej niż trzy razy w roku obrotowym. Do zwołania posiedzenia Rady Nadzorczej jest wymagane zaproszenie wszystkich jej członków. Uchwały Rady Nadzorczej zapadają bezwzględną większością głosów oraz większością 4/5 głosów w przypadkach określonych w § 19 Statutu Spółki. Rada Nadzorcza może podejmować uchwały na posiedzeniu lub poza nim – w trybie pisemnym lub przy wykorzystaniu środków bezpośredniego porozumiewania się na odległość.

Przy wykonywaniu obowiązków Członkowie Rady Nadzorczej kierują się także zasadami zawartymi w Dobrych Praktykach GPW 2021.

KOMITET AUDYTU CD PROJEKT S.A.

Komitet Audytu działa na podstawie art. 128 ust. 1 ustawy o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym z dnia 11 maja 2017 roku (Ustawa) oraz Regulaminu Komitetu Audytu.

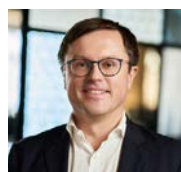
Skład Komitetu Audytu na dzień 31 grudnia 2024 roku



**Michał
Bień**
PRZEWODNICZĄCY
KOMITETU AUDYTU*



**Maciej
Nielubowicz**
CZŁONEK
KOMITETU AUDYTU*



**Jan Łukasz
Wejchert**
CZŁONEK
KOMITETU AUDYTU*

* Do dnia 31 grudnia 2024 r.

Michał Bień – w 2024 r. spełniał kryteria niezależności wymienione w Ustawie o biegłych (art. 129 ust. 3), a także kryteria wskazane w art. 129 ust. 5 Ustawy o biegłych, tj. kryteria posiadania wiedzy i umiejętności z zakresu branży, w której działa Spółka – nabyte w trakcie pełnienia funkcji w Radzie Nadzorczej Spółki.

Maciej Nielubowicz – w 2024 r. spełniał kryterium wskazane w art. 129 ust. 1. Ustawy o biegłych, tj. kryterium posiadania wiedzy i umiejętności w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych – nabyte w toku zdobywania wyższego wykształcenia oraz doświadczenia zawodowego w innych podmiotach, a także kryteria wskazane w art. 129 ust. 5 Ustawy o biegłych, tj. kryteria posiadania wiedzy i umiejętności z zakresu branży, w której działa Spółka – nabyte w trakcie pełnienia funkcji w Radzie Nadzorczej Spółki.

Jan Łukasz Wejchert – w 2024 r. spełniał kryteria niezależności wymienione w Ustawie o biegłych (art. 129 ust. 3), kryterium wskazane w art. 129 ust. 1. Ustawy o biegłych, tj. kryterium posiadania wiedzy i umiejętności w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych – nabyte w toku zdobywania wyższego wykształcenia oraz doświadczenia zawodowego w innych podmiotach, a także kryteria wskazane w art. 129 ust. 5 Ustawy o biegłych, tj. kryteria posiadania wiedzy i umiejętności z zakresu branży, w której działa Spółka – nabyte w trakcie pełnienia funkcji w Radzie Nadzorczej Spółki oraz w ramach działalności zawodowej prowadzonej poza Spółką.

Rada Nadzorcza weryfikuje powyższe kryteria na podstawie złożonych oświadczeń lub dodatkowych informacji przekazanych przez Zarząd. Rada Nadzorcza może w każdym czasie zmienić skład Komitetu Audytu, w tym odwołać członka Komitetu Audytu.

Zmiany w składzie osobowym Komitetu Audytu w 2024 r. oraz po dniu bilansowym, do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania




Jak wskazano szerzej w sekcji dotyczącej zmian w składzie Rady Nadzorczej, w dniu 17 października 2024 r. wszyscy dotychczasowi Członkowie Komitetu Audytu złożyli rezygnacje ze skutkiem na koniec dnia 31 grudnia 2024 r.

W dniu 8 stycznia 2025 r., podczas pierwszego posiedzenia Rady Nadzorczej nowej kadencji wybrany został Komitet Audytu nowej kadencji w następującym składzie:

- **Profesor Agnieszka Słomka-Gołębiowska** – spełniająca kryteria niezależności wymienione w Ustawie o biegłych (art. 129 ust. 3), a także kryterium wskazane w art. 129 ust 1. Ustawy o biegłych, tj. kryterium posiadania wiedzy i umiejętności w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych – nabyte w toku zdobywania wyższego wykształcenia oraz doświadczenia zawodowego w innych podmiotach;
- **Beata Cichocka-Tylman** – spełniająca kryteria niezależności wymienione w Ustawie o biegłych (art. 129 ust. 3), kryterium wskazane w art. 129 ust.1. Ustawy o biegłych, tj. kryterium posiadania wiedzy i umiejętności w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych – nabyte w toku zdobywania wyższego wykształcenia oraz doświadczenia zawodowego w innych podmiotach, a także kryteria wskazane w art. 129 ust. 5 Ustawy o biegłych, tj. kryteria posiadania wiedzy i umiejętności z zakresu branży, w której działa Spółka – nabyte w ramach działalności zawodowej w innych podmiotach;
- **Adam Kiciński** – spełniający kryteria wskazane w art. 129 ust. 5 Ustawy o biegłych, tj. kryteria posiadania wiedzy i umiejętności z zakresu branży, w której działa Spółka – nabyte w toku pracy w Spółce, w tym pełnienia funkcji w jej Zarządzie.

Pełnienie funkcji Przewodniczącej Komitetu Audytu powierzone zostało Agnieszce Słomce-Gołębiowskiej.

Tym samym, w roku 2024, a także na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania skład Komitetu Audytu był zgodny z kryteriami określonymi w Ustawie.

Kryterium ustawy	Spełnianie kryteriów w CD PROJEKT (na dzień sporządzenia sprawozdania)
Większość członków Komitetu Audytu, w tym przewodniczący, spełnia kryteria niezależności	
Przynajmniej jeden członek Komitetu Audytu posiada wiedzę i umiejętności w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych	
Przynajmniej jeden członek Komitetu Audytu posiada wiedzę i umiejętności w zakresie branży, w której działa Spółka	

Sposób działania Komitetu Audytu

Komitet Audytu jest komitetem stałym Rady Nadzorczej i składa się co najmniej z 3 członków, w tym Przewodniczącego Komitetu Audytu. Członkowie Komitetu Audytu są wskazywani w głosowaniu jawnym przez Radę Nadzorczą, na okres jej kadencji, spośród członków Rady Nadzorczej.

Komitet Audytu może, między innymi:

- żądać od Spółki lub spółki z Grupy informacji z zakresu sprawozdawczości finansowej, rewizji finansowej, kontroli, audytu wewnętrznego i zarządzania ryzykiem, potrzebnych do wykonywania swoich czynności;
- zapraszać na spotkania osoby, które posiadają wiedzę i doświadczenie potrzebne do badania zagadnień rozpatrywanych przez Komitet Audytu;
- występować z wnioskiem do Zarządu o opracowanie ekspertyz i opinii na potrzeby prac Komitetu Audytu.

Komitet Audytu przekazuje Radzie Nadzorczej sprawozdanie ze swojej działalności, w którym uwzględnia m.in. informacje na temat składu oraz liczby odbytych posiedzeń Komitetu w danym roku obrotowym.

Posiedzenia Komitetu Audytu

Posiedzenia Komitetu Audytu mogą się odbywać w trybie stacjonarnym lub z wykorzystaniem środków bezpośredniego porozumiewania się na odległość. Komitet Audytu zajmuje stanowisko w formie decyzji, opinii, wniosków, zaleceń lub sprawozdań, które są przedkładane organom Spółki.

W 2024 roku odbyło się pięć posiedzeń Komitetu Audytu.

ROLA ORGANÓW SPÓŁKI W KWESTIACH ZWIĄZANYCH ZE ZRÓWNOWAŻONYM ROZWÓJEM

[ESRS 2 GOV-1], [ESRS 2 GOV-2]

Komitet Audytu Rady Nadzorczej m.in. monitoruje skuteczność systemów zarządzania ryzykami w obszarze zrównoważonego rozwoju oraz proces sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju. Na poziomie Zarządu, za nadzór nad sprawozdawczością zrównoważonego rozwoju odpowiada CFO, Członek Zarządu. Z kolei za zarządzanie wpływami, ryzykami i szansami w poszczególnych obszarach zrównoważonego rozwoju odpowiadają właściwi Członkowie Zarządu, zgodnie z podziałem kompetencji przedstawionym w sekcji *Zarząd CD PROJEKT S.A.* powyżej. W 2023 r. Zarząd Spółki powołał Grupę ds. Zarządzania ESG złożoną z wyższej kadry managerskiej i przydzielił członkom Grupy obowiązki w zakresie zarządzania wpływem organizacji w obszarach ich kompetencji, w tym wyznaczanie celów i zarządzanie ryzykami w istotnych obszarach zrównoważonego rozwoju.

Cele związane z istotnymi wpływami, ryzykami i szansami opracowywane są przez członków Grupy ds. Zarządzania ESG i przedkładane do akceptacji Zarządu w pierwszym kwartale każdego roku. Za monitoring realizacji celów odpowiada Zespół ds. ESG. Spotkania statusowe z członkami Grupy ds. Zarządzania ESG, odpowiedzialnymi za realizację poszczególnych celów, odbywają się po zakończeniu każdego kwartału roku obrotowego. Status realizacji celów prezentowany jest CFO oraz Komitetowi Audytu po zamknięciu roku obrotowego.

Od 2022 r. w strukturach Działu Relacji Inwestorskich funkcjonuje Zespół ds. ESG. Menedżer Zespołu, podczas cyklicznych spotkań z CFO, odpowiedzialnym za nadzór nad raportowaniem zrównoważonego rozwoju, raportuje m.in. stan realizacji celów w obszarach zrównoważonego rozwoju oraz podejmowane przez Spółkę działania mające na celu zapewnienie zgodności ujawnień Grupy CD PROJEKT z obowiązującymi regulacjami.

W Komitecie Audytu zasiada osoba posiadająca wiedzę fachową w obszarze zrównoważonego rozwoju. Ponadto członkowie Rady Nadzorczej oraz Zarządu mają możliwość korzystania ze wsparcia zewnętrznych doradców przy realizacji konkretnych projektów w tym obszarze. Organy mają też dostęp do bazy wiedzy Stowarzyszenia Emitentów Giełdowych, m.in. do opracowań, raportów, szkoleń i konferencji. Członkowie Zespołu ds. ESG regularnie informują członków organów Spółki m.in. o zmianach legislacyjnych i dobrych praktykach w obszarze zarządzania i raportowania zagadnień zrównoważonego rozwoju.

PODMIOT UPRAWNIONY DO BADANIA SPRAWOZDAŃ FINANSOWYCH

Zasady dotyczące wyboru i rotacji podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych są określone w Polityce wyboru i rotacji firmy audytorskiej uprawnionej do badania sprawozdań finansowych oraz świadczenia dozwolonych usług niebędących badaniem w Grupie CD PROJEKT S.A. (Polityka).

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, jako podmiotu uprawnionego do przeprowadzania przeglądu i badania jednostkowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych Spółki i Grupy CD PROJEKT za lata 2024-2025, odpowiednio rocznych i śródrocznych (w tym weryfikacji sprawozdań zgodnie z ESEF), a także do oceny sprawozdań o wynagrodzeniach za lata 2024-2025. Umowa w tym zakresie została zawarta w dniu 9 lipca 2024 r.

Usługa atestacji sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju za rok 2024 została powierzona również spółce Grant Thornton Polska Prosta spółka akcyjna z siedzibą Poznaniu.

Informacje dotyczące wynagrodzenia dla podmiotu dokonującego badania sprawozdań finansowych zostały zawarte w Nocie 46 *Sprawozdania finansowego CD PROJEKT S.A. za 2024 r.* oraz Nocie 48 *Skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2024 r.*

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

Zmiany w treści Polityki

W 2024 r. treść Polityki nie uległa zmianie.

Główne założenia Polityki

Wybór podmiotu uprawnionego do przeprowadzenia badania

Komitet Audytu przedstawia Radzie Nadzorczej rekomendacje dotyczące wyboru, powołania, ponownego powołania i odwołania biegłego rewidenta oraz zasad i warunków nawiązywania współpracy z biegłymi rewidentami. Decyzja o wyborze firmy audytorskiej jest podejmowana w formie uchwały Rady Nadzorczej, na podstawie rekomendacji Komitetu Audytu.

Komitet Audytu w rekomendacji:

- wskazuje firmę audytorską, której proponuje powierzyć badanie ustawowe,
- oświadcza, że rekomendacja jest wolna od wpływów stron trzecich,
- stwierdza, że Spółka nie zawarła umów zawierających klauzule, o których mowa w art. 66 ust. 5a ustawy z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości.

Jeżeli decyzja Rady Nadzorczej odbiega od rekomendacji Komitetu Audytu, Rada Nadzorcza uzasadnia przyczyny niezastosowania się do rekomendacji oraz przekazuje uzasadnienie do wiadomości Walnego Zgromadzenia.

W przypadku konieczności wyboru nowego podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych Komitet Audytu przeprowadza formalną procedurę w drodze postępowania ofertowego. Zapytanie ofertowe kierowane jest do co najmniej 4 firm audytorskich. W przypadku, gdy rekomendacja Komitetu Audytu dotyczy przedłużenia umowy o badanie, Komitet Audytu może odstąpić od zbierania ofert od innych podmiotów poza podmiotem, z którym rekomenduje przedłużenie umowy na badanie sprawozdania finansowego.

Pierwsza umowa o badanie z firmą audytorską jest podpisywana na okres minimum 2 lat z możliwością przedłużenia na kolejne co najmniej 2-letnie okresy.

Rekomendacja Komitetu Audytu dotycząca przedłużenia umowy z firmą audytorską do przeprowadzenia badania spełniała obowiązujące warunki. W decyzji nr 1 z dnia 27 czerwca 2024 r., Komitet Audytu przedstawił Radzie Nadzorczej rekomendację dotyczącą przedłużenia umowy z dotychczasową firmą audytorską, tj. Grant Thornton Polska Prosta spółka akcyjna z siedzibą w Poznaniu, jako podmiotem uprawnionym do przeprowadzenia przeglądu i badania jednostkowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych i Grupy CD PROJEKT za lata 2024-2025, odpowiednio rocznych i półrocznych (w tym weryfikacji sprawozdań zgodnie z ESEF), a także do oceny sprawozdań o wynagrodzeniach za lata 2024-2025.

Zasady rotacji podmiotu uprawnionego do przeprowadzenia badania

Kluczowy biegły rewident nie może przeprowadzać badania ustawowego przez okres dłuższy niż 5 lat. Czas nieprzerwanego trwania zleceń badań ustawowych przeprowadzanych przez tą samą firmę audytorską nie może przekraczać 10 lat.

W przypadku powzięcia informacji o wystąpieniu zdarzeń uniemożliwiających spełnianie przez firmę audytorską wymagań określonych przepisami prawa dotyczącymi przeprowadzenia badania, zasadami etyki zawodowej, niezależności lub krajowymi standardami wykonywania zawodu, Komitet Audytu wraz ze Spółką przeprowadzą analizę pod kątem zaistnienia przesłanek do rozwiązania umowy na badanie przez tę firmę audytorską.

Dozwolone usługi niebędące badaniem sprawozdania finansowego

Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych może świadczyć spółkom Grupy CD PROJEKT usługi niebędące badaniem lub przeglądem sprawozdań finansowych, jeżeli:

- nie stanowią usług zabronionych zgodnie z art. 5 ust. 1 akapit drugi rozporządzenia nr 537/2014;
- mieszczą się w katalogu dozwolonych usług, o których mowa w art. 136 ust. 2 Ustawy;
- mają być one świadczone jedynie w zakresie niezwiązanym z polityką podatkową spółek Grupy;
- Komitet Audytu przeprowadzi ocenę zagrożeń i zabezpieczeń niezależności firmy audytorskiej i kluczowego biegłego rewidenta oraz wyrazi zgodę na ich świadczenie.

W 2024 r. firma audytorska badająca sprawozdanie finansowe, zgodnie z decyzją Komitetu Audytu, świadczyła nam dozwolone usługi niebędące badaniem sprawozdania finansowego, które polegały na ocenie Sprawozdania Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A z wynagrodzeń Członków Zarządu i Rady Nadzorczej za rok 2023. Komitet Audytu nie stwierdził zagrożeń dla niezależności podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych.

Opis polityki różnorodności

Różnorodność, równość i poszanowanie praw człowieka stanowią jedne z naszych podstawowych wartości określonych w Zasadach Gry: Standardach Biznesowych i Etycznych Grupy CD PROJEKT. Zobowiązujemy się w nich do zagwarantowania każdej osobie takich samych praw – bez względu na płeć, niepełnosprawność, rasę, religię, pochodzenie, wiek, światopogląd, kolor skóry czy orientację. W 2019 r. przyjęliśmy Politykę Różnorodności, zgodnie z którą w stosunku do wszystkich osób zatrudnionych, Członków Zarządu, Rady Nadzorczej oraz kluczowych menedżerów jest stosowana ogólna zasada niedyskryminacji. Uwzględniamy przede wszystkim odpowiednie doświadczenie zawodowe, wiedzę i wykształcenie. Dodatkowo, jesteśmy sygnatariuszem Karty Różnorodności, która zobowiązuje do zakazu dyskryminacji w miejscu pracy, a także podejmowania działań na rzecz tworzenia i promocji różnorodności. Spółka monitoruje także zmiany legislacyjne w zakresie różnorodności pod względem płci i planuje podejmować działania, które okażą się niezbędne dla zapewnienia zgodności z wymogami wynikającymi z przepisów prawa.



05

ŁAD KORPORACYJNY –
POZOSTAŁE INFORMACJE

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

PROGRAMY MOTYWACYJNE NA LATA 2023–2027

Na podstawie uchwał Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 18 kwietnia 2023 r. wprowadzono w tym dniu dwa programy motywacyjne na lata obrotowe 2023–2027: 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 powiązany 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 sporządzenia niniejszego Sprawozdania:

- w I etapie Programu Motywacyjnego A (w 2023 r.) przyznanych zostało 100 444 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 89 960 uprawnień;
- w II etapie Programu Motywacyjnego A (w 2024 r.) przyznanych zostało 183 189 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 170 700 uprawnień;
- w III etapie Programu Motywacyjnego A (w 2025 r.) przyznanych zostało 123 186 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 122 915 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 Programie Motywacyjnym B będzie stwierdzenie przez Spółkę spełnienia 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. Okres nabywania uprawnień wynosi cztery lata (z możliwością skrócenia do trzech lat dla uprawnień związanych z warunkiem wynikowym w przypadku ewentualnej szybszej realizacji czteroletniego warunku wynikowego).

Do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania:

- w I etapie Programu Motywacyjnego B (w 2023 r.) przyznanych zostało 662 000 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 656 000 uprawnień;
- w II etapie Programu Motywacyjnego B (w 2024 r.) przyznanych zostało 723 500 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 723 500 uprawnień;
- w III etapie Programu Motywacyjnego B (w 2025 r.) przyznanych zostało 740 500 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 740 500 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, warunek wynikowy dla uprawnień przyznanych w drugim etapie Programu Motywacyjnego B (w roku obrotowym 2024) na lata 2024–2027 wynosi 3 mld zł, zaś warunek wynikowy dla uprawnień przyznanych w trzecim etapie Programu Motywacyjnego B (w roku obrotowym 2025) na lata 2025–2028 wynosi 4 mld zł.

Dla każdego z kolejnych etapów Programu Motywacyjnego B rozpoczynających się w latach obrotowych 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 programów zostały przyjęte przez Zarząd Spółki w dniu 21 maja 2023 r. oraz zatwierdzone przez Radę Nadzorczą w dniu 23 maja 2023 r. W dniu 18 grudnia 2024 r. Zarząd Spółki dokonał zmian w treści regulaminów Programu Motywacyjnego A i B dla osób będących zagranicznymi

rezydentami podatkowymi, które to zmiany zostały zatwierdzone przez Radę Nadzorczą w dniu 20 grudnia 2024 r. Pełna treść regulaminów dostępna jest na [stronie internetowej Spółki](#).

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

Informacje o akcjach własnych

NABYCIE AKCJI WŁASNYCH

W okresie sprawozdawczym nie miało miejsca nabycie akcji własnych.

UMORZENIE AKCJI WŁASNYCH

W okresie sprawozdawczym nie miało miejsca umorzenie akcji własnych.

Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej

Tabela 11 Liczba akcji posiadanych przez członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki*

Imię i Nazwisko	Stanowisko	stan na 24.03.2025	stan na 31.12.2024	stan na 01.01.2024
Piotr Nielubowicz	Członek Zarządu, Chief Financial Office	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	530 290
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	Współprzewodniczący Rady Nadzorczej	12 650 000	12 873 520	12 873 520
Adam Kiciński	Współprzewodniczący Rady Nadzorczej; do 31.12.2024 r. – Członek Zarządu	4 046 001	4 046 001	4 046 001
Katarzyna Szwarc	Wiceprzewodnicząca Rady Nadzorczej do 31.12.2024 r.	nd.	10	10
Maciej Nielubowicz	Członek Rady Nadzorczej do 31.12.2024 r.	nd.	51	51

* Na podstawie oświadczeń i zawiadomień składanych Spółce (wartość nominalna każdej akcji CD PROJEKT S.A. to 1 zł)

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

Wynagrodzenia członków organów Spółki

Spółka wypłaca wynagrodzenie Członkom Zarządu i Rady Nadzorczej zgodnie z polityką wynagrodzeń. W Spółce funkcjonuje Polityka Wynagrodzeń Członków Zarządu i Członków Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A. przyjęta w 2020 r. i zaktualizowana, w drodze uchwały Walnego Zgromadzenia Spółki, w dniu 14 czerwca 2024 roku. W dniu 4 lipca 2024 r. Rada Nadzorcza Spółki na podstawie upoważnienia Walnego Zgromadzenia podjęła także uchwałę w sprawie uszczegółowienia elementów tej polityki.

Przyjęta polityka zawiera elementy wymagane przepisami prawa, w tym m.in. opis stałych i zmiennych składników wynagrodzenia członków organów, uwzględniając informacje o świadczeniach dodatkowych, a także podstawowe założenia konstrukcji programów motywacyjnych. Aktualna treść polityki wraz z uchwałą uszczegóławiającą Rady Nadzorczej opublikowana jest na stronie internetowej Spółki. W tej samej zakładce zapoznać się można także m.in. ze sprawozdaniami Rady Nadzorczej Spółki o wynagrodzeniach członków organów Spółki za lata ubiegłe.

Wynagrodzenia brutto Członków Zarządu CD PROJEKT S.A.

Tabela 12 Wartość wynagrodzeń brutto Członków Zarządu CD PROJEKT S.A. w okresie sprawowania funkcji we władzach Spółki

	Michał Nowakowski Joint CEO		Adam Badowski Joint CEO		Adam Kiciński CSO		Piotr Nielubowicz CFO		Piotr Karwowski Joint COO		Paweł Zawodny Joint COO		Jeremiah Cohn CMO	
	01.01.2024- 31.12.2024	01.01.2023- 31.12.2023	01.01.2024- 31.12.2024	01.01.2023- 31.12.2023	01.01.2024- 31.12.2024	01.01.2023- 31.12.2023	01.01.2024- 31.12.2024	01.01.2023- 31.12.2023	01.01.2024- 31.12.2024	01.01.2023- 31.12.2023	01.01.2024- 31.12.2024	01.01.2023- 31.12.2023	01.01.2024- 31.12.2024	01.01.2023- 31.12.2023
Wynagrodzenie stałe (wynagrodzenie podstawowe z tytułu pełnienia funkcji i innych umów ze Spółką)	720	600	378	600	720	600	720	600	660	540	720	600	478	502
Wynagrodzenie stałe (świadczenia dodatkowe)	13	9	9	12	8	9	9	9	8	5	13	16	0	0
Wynagrodzenie zmienne (Program rozliczany krótkoterminowo*)	6 719	6 976	6 719	6 976	6 719	6 976	6 719	6 976	6 719	6 976	6 719	3 488	6 719	3 488

*Część zmienna wynagrodzenia wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego dla Zarządu, rozliczanego krótkoterminowo w cyklach rocznych, uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej. Część zmienna wynagrodzenia należna za 2023 rok wypłacona została w roku 2024, zaś część zmienna wynagrodzenia należna za 2024 rok nie została wypłacona do dnia bilansowego.

Tabela 13 Wartość wynagrodzeń otrzymanych przez Członków Zarządu CD PROJEKT S.A. w okresie sprawowania funkcji we władzach Spółki i wypłaconych przez podmioty zależne od Spółki

	Piotr Karwowski	Jeremiah Cohn	Adam Badowski
01.01.2024-31.12.2024	60 tys. zł	497 tys. USD	133 tys. USD
01.01.2023-31.12.2023	60 tys. zł	480 tys. USD	nd.

WYNAGRODZENIA W RAMACH PROGRAMU MOTYWACYJNEGO ROZLICZANEGO DŁUGOTERMINOWO – W UPRAWNIENIACH DO AKCJI SPÓŁKI

[ESRS 2 GOV-3]

Program motywacyjny B na lata 2023–2027

W dniu 18 kwietnia 2023 r. na podstawie uchwał Walnego Zgromadzenia wprowadzono Program Motywacyjny B na lata obrotowe 2023–2027. Uprawnienia w pierwszym etapie Programu Motywacyjnego B zostały przyznane Członkom Zarządu Spółki w dniu 26 maja 2023 r., zaś w drugim etapie Programu Motywacyjnego B – w dniu 8 marca 2024 r.

Tabela 14 Liczba przyznanych uprawnień i wartość potencjalnych korzyści (w tys. zł) z tytułu uczestnictwa Członków Zarządu w pierwszym etapie Programu Motywacyjnego B (transza na lata 2023-2026)

	Michał Nowakowski Joint CEO		Adam Badowski Joint CEO		Adam Kiciński, CSO do 31.12.2024, aktualnie Współprzewodniczący RN		Piotr Nielubowicz CFO		Piotr Karwowski Joint COO		Paweł Zawodny Joint COO		Jeremiah Cohn CMO	
Przyznane uprawnienia	50 tys.		50 tys.		50 tys.		50 tys.		50 tys.		50 tys.		50 tys.	
	01.01.2024- 31.12.2024	26.05.2023- 31.12.2023	01.01.2024- 31.12.2024	26.05.2023- 31.12.2023	01.01.2024- 31.12.2024	26.05.2023- 31.12.2023	01.01.2024- 31.12.2024	26.05.2023- 31.12.2023	01.01.2024- 31.12.2024	26.05.2023- 31.12.2023	01.01.2024- 31.12.2024	26.05.2023- 31.12.2023	01.01.2024- 31.12.2024	26.05.2023- 31.12.2023
Wartość potencjalnych korzyści (tys. zł)	416	934	416	934	416	934	416	934	416	934	416	934	416	934

Tabela 15 Liczba przyznanych uprawnień i wartość potencjalnych korzyści (w tys. zł) z tytułu uczestnictwa Członków Zarządu w drugim etapie Programu Motywacyjnego B (transza na lata 2024-2027)

	Michał Nowakowski Joint CEO		Adam Badowski Joint CEO		Adam Kiciński, CSO do 31.12.2024, aktualnie Współprzewodniczący RN		Piotr Nielubowicz CFO		Piotr Karwowski Joint COO		Paweł Zawodny Joint COO		Jeremiah Cohn CMO	
Przyznane uprawnienia	50 tys.		50 tys.		50 tys.		50 tys.		50 tys.		50 tys.		50 tys.	
	08.03.2024- 31.12.2024		08.03.2024- 31.12.2024		08.03.2024- 31.12.2024		08.03.2024- 31.12.2024		08.03.2024- 31.12.2024		08.03.2024- 31.12.2024		08.03.2024- 31.12.2024	
Wartość potencjalnych korzyści (tys. zł)	397		397		397		397		397		397		397	

Wykazane w powyższych tabelach wartości potencjalnych korzyści z tytułu uprawnień przyznanych w ramach pierwszej i drugiej edycji Programu Motywacyjnego B opartego o akcje Spółki dla osób pełniących na dzień przyznania uprawnień funkcje Członków Zarządu zostały przyjęte na podstawie wartości godziwej poszczególnych uprawnień bazującej na wycenie sporządzonej przez aktuarium na dzień przyznania. Informacje dotyczące założeń przyjętych przez aktuarium do wyceny przyznanych uprawnień zostały przedstawione w Sprawozdaniu finansowym CD PROJEKT S.A. za 2024 r. Powyższe wartości odpowiadają kosztom rozliczonym w roku 2023 oraz 2024 z wyceny uprawnień w Programie Motywacyjnym B i nie uwzględniają rozliczenia kosztu związanego z wyceną wygasłych uprawnień w uprzednim programie motywacyjnym.

Weryfikowana na dany dzień różnica pomiędzy ceną rynkową akcji CD PROJEKT w stosunku do cen objęcia lub nabycia akcji w ramach Programu Motywacyjnego B może być znacząco różna od wartości wynikającej z wyceny sporządzonej przez aktuarium na dzień przyznania uprawnień i ujętej w kosztach Grupy. Jednocześnie możliwe do uzyskania przez uczestników programu przyszłe korzyści zależą będą od spełnienia celów i kryteriów programu oraz od przyszłych cen akcji w momencie nabycia lub objęcia akcji przez osoby uprawnione. W odniesieniu do przyznanych w Programie Motywacyjnym B uprawnień bazowa przyszła cena nabycia lub objęcia akcji przez osoby uprawnione (po spełnieniu celów i kryteriów programu) wynosi 118,05 zł dla pierwszego etapu oraz 107,75 zł dla drugiego etapu.

Wynagrodzenia wypłacone Członkom Zarządu w roku bilansowym nie były bezpośrednio powiązane z realizacją celów związanych ze zrównoważonym rozwojem.

Wynagrodzenia brutto członków Rady Nadzorczej

[ESRS 2 GOV-3]

Tabela 16 Wartość wynagrodzeń brutto członków Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A. (w tym wynagrodzeń z tytułu udziału w Komitecie Audytu oraz świadczeń dodatkowych)

	Marcin Iwiński Przewodniczący Rady Nadzorczej (do 31.12.2024 r.; aktualnie Współprzewodniczący Rady Nadzorczej)	Katarzyna Szwarz Wiceprzewodnicząca Rady Nadzorczej (do 31.12.2024 r.)	Maciej Nielubowicz Sekretarz Rady Nadzorczej; Członek Komitetu Audytu (do 31.12.2024 r.)	Michał Bień Członek Rady Nadzorczej; Przewodniczący Komitetu Audytu (do 31.12.2024 r.)	Jan Łukasz Wejchert Członek Rady Nadzorczej; Członek Komitetu Audytu (do 31.12.2024 r.)
01.01.2024- 31.12.2024	481 tys. zł	180 tys. zł	120 tys. zł	120 tys. zł	120 tys. zł
01.01.2023- 31.12.2023	480 tys. zł	180 tys. zł	120 tys. zł	120 tys. zł	120 tys. zł

Osoby pełniące funkcje członków Rady Nadzorczej w okresie sprawozdawczym nie pełniły funkcji we władzach jednostek z Grupy Kapitałowej.

Osoby pełniące funkcje członków Rady Nadzorczej Spółki w roku 2024 nie były uczestnikami Programów Motywacyjnych A i B na lata 2023–2027.

Wynagrodzenia wypłacone Członkom Rady Nadzorczej w 2024 r. nie były bezpośrednio powiązane z realizacją celów związanych ze zrównoważonym rozwojem.

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

Na dzień 31 grudnia 2024 r. Spółka nie posiadała 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 31 grudnia 2024 r. nie istniały 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.

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

W 2024 r. nie wystąpiły istotne transakcje z osobami zarządzającymi lub nadzorującymi CD PROJEKT S.A. nieuwzględnione w innych sekcjach niniejszego sprawozdania.

Za istotne nie uważa się transakcji typu: dodatkowe obciążenia z tytułu pakietu medycznego, lub detaliczne zakupy dokonywane przez Członków Zarządu lub Członków Rady Nadzorczej na warunkach tożsamyh z pozostałymi członkami zespołu.

Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej

W 2024 r. nie nastąpiły istotne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej.

Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem

W okresie objętym sprawozdaniem toczyły się następujące istotne postępowania (stan na dzień sporządzenia 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

Pozew zbiorowy przeciwko GOG dotyczący zgodności rozwiązań technicznych stosowanych przez GOG z amerykańską ustawą Video Privacy Protection Act

W dniu 6 września 2024 r. Zarząd Spółki otrzymał informację na temat złożenia cywilnego pozwu zbiorowego przeciwko Spółce (Class Action Complaint) przed Sądem Okręgowym Stanów Zjednoczonych dla okręgu Wschodniego Dystryktu Nowy Jork (United States District Court for the Eastern District of New York). Pozew został złożony w imieniu jednego użytkownika oraz potencjalnych innych użytkowników platformy cyfrowej dystrybucji gier komputerowych GOG.com, której właścicielem jest GOG sp. z o.o. – spółka zależna Spółki i dotyczy potencjalnego naruszenia przez GOG sp. z o.o. amerykańskiej ustawy Video Privacy Protection Act (VPPA) poprzez stosowanie skryptów śledzących portalu Facebook na stronie internetowej GOG.com dla celów remarketingu – zdaniem powoda bez ważnej zgody użytkownika. Powód domaga się ustalenia na drodze sądowej, czy stosowanie przez platformę GOG określonych rozwiązań technicznych jest zgodne z amerykańską ustawą VPPA oraz wypłaty ewentualnego odszkodowania, gdyby sąd stwierdził wystąpienie naruszenia. Pozew został skutecznie doręczony w dniu 10 września 2024 r.

W dniu 5 grudnia 2024 r. Spółka uzyskała informację, że dokonano modyfikacji pozwu (amended class action complaint). W rezultacie dokonanych czynności doszło do zmiany pozwanego ze Spółki, którą pierwotnie wskazano jako pozwaną w tej sprawie, na spółkę GOG sp. z o.o. Roszczenia zgłoszone wobec Spółki zostały w całości wycofane (voluntary dismissal without prejudice) i Spółka nie jest już stroną postępowania. Sprawa znajduje się obecnie na etapie tzw. motion to dismiss (etap przedprocesowy). Liczba potencjalnych powodów, która będzie uczestniczyć w sprawie (Class Members), a tym samym łączna wartość roszczeń nie jest na ten moment znana. GOG sp. z o.o. podejmuje działania mające na celu obronę jej interesów. W raporcie bieżącym nr 30/2024 opublikowanym w tej sprawie Zarząd Spółki poinformował, że w wyniku analizy przeprowadzonej we współpracy z kancelarią prawną ocenił, że stopień istotności sprawy nie uzasadnia obecnie dalszego informowania o jej statusie w formie raportów bieżących.

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 spółki zależnej 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 otrzymanej decyzji, którego wysokość, wraz z odsetkami należnymi na dzień płatności, wyniosła 2 638 tys. zł. Niezależnie jednak, 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. Decyzja organu odwoławczego została doręczona GOG sp. z o.o. w dniu 5 czerwca 2023 r. 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 przed Wojewódzkim Sądem Administracyjnym w Krakowie, 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. Wyrok ten na dzień sporządzenia niniejszego raportu ma status rozstrzygnięcia prawomocnego, a sprawa jest ponownie na etapie postępowania dowodowego.

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.

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.

W dniu 25 lutego 2025 r. Dyrektor Izby Administracji Skarbowej w Krakowie, pełniący w tej sprawie funkcję organu odwoławczego, wydał decyzję utrzymującą zaskarżoną decyzję w mocy. Decyzja została doręczona GOG sp. z o.o. w dniu 11 marca 2025 r. W dniu 13 marca 2025 r. zarząd GOG sp. z o.o. dokonał spłaty zobowiązania wynikającego z otrzymanej decyzji, którego wysokość, wraz z odsetkami należnymi na dzień płatności, wyniosła 2 466 927 zł. Niezależnie jednak, nie zgadzając się z oceną organu podatkowego, zarząd GOG sp. z o.o. zamierza wnieść na wydaną decyzję skargę do Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Krakowie.



06

OŚWIADCZENIE DOTYCZĄCE
ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU

Oświadczenie dotyczące zrównoważonego rozwoju

OGÓLNE UJAWNIANIE INFORMACJI

[ESRS 2]

Ogólna podstawa sporządzenia oświadczeń dotyczących zrównoważonego rozwoju

[ESRS 2 BP-1]

Niniejsze oświadczenie dotyczące zrównoważonego rozwoju Grupy CD PROJEKT za 2024 r. ("Oświadczenie") obejmuje informacje i skonsolidowane dane Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i jej jednostki dominującej CD PROJEKT S.A. ("Spółka") za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2024 r. Zakres konsolidacji niniejszego Oświadczenia jest taki sam jak zakres konsolidacji sprawozdania finansowego Grupy CD PROJEKT, chyba że przy konkretnym ujawnieniu wskazano inaczej.

Zawarte w Oświadczeniu informacje i dane oznaczone określeniem "Grupa CD PROJEKT" odnoszą się do następujących spółek: CD PROJEKT S.A., GOG Sp. z o.o. i CD PROJEKT RED Inc. W Oświadczeniu ujęliśmy perspektywę łańcucha wartości Grupy CD PROJEKT w zakresie, w jakim okazała się istotna z punktu widzenia przeprowadzonego przez Spółkę w 2023 r. badania podwójnej istotności.

Publikacja Oświadczenia jest realizacją wymogów ustawy o rachunkowości z dnia 6 grudnia 2024 r.¹¹ w zakresie ujawnienia informacji dotyczących zrównoważonego rozwoju oraz zgodna z wymogiem unijnej dyrektywy w odniesieniu do sprawozdawczości przedsiębiorstw w zakresie zrównoważonego rozwoju¹² (Dyrektywa CSRD).

Żadna z jednostek zależnych objętych konsolidacją nie została zwolniona z:

- indywidualnej lub skonsolidowanej sprawozdawczości w zakresie zrównoważonego rozwoju zgodnie z art. 19a ust 9 lub art. 29a ust. 8 dyrektywy 2013/34/UE,
- ujawniania informacji dotyczących oczekiwanych wydarzeń lub spraw będących przedmiotem toczących się negocjacji zgodnie z art. 19a ust. 3.

Ponadto, żadnej z jednostek zależnych objętych konsolidacją nie dotyczy art. 29a ust. 3 dyrektywy 2013/34/UE.

Ujawnianie informacji w odniesieniu do szczególnych okoliczności

[ESRS 2 BP-2]

Dane zawarte w niniejszym Oświadczeniu zostały po raz pierwszy zgromadzone i opisane zgodnie z ESRS¹³. W związku z tym większość przedstawionych wskaźników liczbowych i opisowych nie jest porównywalna z danymi za lata 2021-2023, które zostały zaraportowane zgodnie ze standardami GRI. W Oświadczeniu nie dokonano korekt danych za poprzednie okresy sprawozdawcze.

¹¹ Ustawa z dnia 6 grudnia 2024 r. o zmianie ustawy o rachunkowości, ustawy o biegłych rewidentach, firmach audytorskich, nadzorze publicznym oraz niektórych innych ustaw.

¹² Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2022/2464 z dnia 14 grudnia 2022 r. w sprawie zmiany rozporządzenia (UE) nr 537/2014, dyrektywy 2004/109/WE, dyrektywy 2006/43/WE oraz dyrektywy 2013/34/UE w odniesieniu do sprawozdawczości przedsiębiorstw w zakresie zrównoważonego rozwoju.

¹³ ESRS (European Sustainability Reporting Standards) – Europejskie standardy sprawozdawczości w zakresie zrównoważonego rozwoju wydane rozporządzeniem delegowanym 2023/2772 uzupełniającym dyrektywę Parlamentu Europejskiego i Rady 2013/34/UE w odniesieniu do standardów sprawozdawczości w zakresie zrównoważonego rozwoju.

Na potrzebę analizy ryzyk i szans klimatycznych oraz analizy scenariuszowej przeprowadzonych w 2022 r. i zaktualizowanych w latach 2023-2024, przyjęto następujące horyzonty czasowe spójne z horyzontami przyjętymi w Porozumieniu Paryskim¹⁴:

- krótkoterminowy – do 2025 r.,
- średnioterminowy – od 2026 r. do 2030 r.,
- długoterminowy – od 2031 r. do 2050 r.

W Oświadczeniu ujmujemy ujawnienia odpowiadające standardom E1, S1, S4 oraz G1, których zakres pokrywa obszary wpływu Spółki zdefiniowane w przeprowadzonym badaniu podwójnej istotności oraz, z uwagi na brak standardu odpowiadającego zaangażowaniu społecznemu – wskaźnik własny dotyczący tego obszaru.

Dane szacunkowe wykorzystaliśmy do obliczenia emisji gazów cieplarnianych w zakresie 3, a metodykę założeń dla szacunków opisaliśmy w rozdziale „Zmiana klimatu”.

Korzystając z przepisów przejściowych, w Oświadczeniu nie uwzględniliśmy ujawnień ESRS E1-9 Przewidywane skutki finansowe wynikające z istotnych ryzyk fizycznych i ryzyk przejścia oraz potencjalnych szans związanych z klimatem.

Informacje przekazywane organom administrującym, zarządzającym i nadzorczym jednostki oraz podejmowane przez nie kwestie związane ze zrównoważonym rozwojem

[ESRS 2 GOV-2]

Podczas spotkań z przedstawicielami działów, w których kompetencjach znajdują się kwestie związane ze zrównoważonym rozwojem, Członkowie Zarządu omawiają te obszary. W 2024 r. spotkania te dotyczyły wszystkich aspektów działalności firmy, w tym m.in. wyników badania zaangażowania zatrudnionych, kwestii pracowniczych, tematów związanych z nawiązywaniem relacji biznesowych, nowymi technologiami, w tym sztuczną inteligencją, czy bezpieczeństwem IT.

W 2023 r. Zarząd CD PROJEKT powołał Grupę ds. zarządzania ESG złożoną z wyższej kadry managerskiej i delegował członkom Grupy odpowiedzialność za zarządzanie wpływem organizacji w obszarach ich kompetencji, w tym wyznaczanie celów i zarządzanie ryzykami w istotnych obszarach zrównoważonego rozwoju.

Od 2022 r. w strukturach Działu Relacji Inwestorskich funkcjonuje Zespół ds. ESG. Menedżer Zespołu, podczas cyklicznych spotkań z CFO, Członkiem Zarządu odpowiedzialnym za nadzór nad raportowaniem zrównoważonego rozwoju, raportuje m.in. stan realizacji celów w obszarach zrównoważonego rozwoju oraz podejmowane przez Spółkę działania mające na celu zapewnienie zgodności ujawnień Grupy CD PROJEKT z obowiązującymi regulacjami.

W celu uzyskania dodatkowej wiedzy, członkowie Zespołu ds. ESG biorą udział w zewnętrznych szkoleniach, uczestniczą w tematycznych konferencjach oraz korzystają, o ile istnieje taka potrzeba, z zewnętrznego wsparcia merytorycznego przy realizacji konkretnego projektu. Członkowie Zespołu ds. ESG regularnie informują Członków organów administrujących, zarządzających i nadzorczych m.in. o zmianach legislacyjnych i dobrych praktykach w obszarze zarządzania ESG i raportowania zagadnień zrównoważonego rozwoju.

¹⁴ Porozumienie wieńczące 21 Konferencję ONZ w sprawie zmian klimatu w 2015 roku. Zgodnie z wymogami porozumienia przed końcem 2020 r. UE przedstawiła długofalową strategię redukcji emisji i zaktualizowane plany klimatyczne (tzw. ustalone na poziomie krajowym wkłady). Zobowiązała się w nich, że do 2030 r. ograniczy unijne emisje o co najmniej 55% w porównaniu z poziomami z 1990 r. Państwa Unii postanowiły także, że UE podejmie działania, dzięki którym do 2050 r. jako pierwsza na świecie gospodarka i pierwsze na świecie społeczeństwo stanie się neutralna klimatycznie.

Oświadczenie dotyczące należytej staranności

[ESRS 2 GOV-4]

W Grupie CD PROJEKT zasada należytej staranności rozumiana jest jako ciągły proces mający na celu identyfikowanie negatywnych wpływów w obszarach zrównoważonego rozwoju oraz podejmowanie działań, które wyeliminują lub zredukują ich występowanie.

Elementy procesu należytej staranności opisaliśmy w następujących punktach Oświadczenia:

Tabela 17 Elementy procesu należytej staranności opisane w poszczególnych punktach Oświadczenia

Podstawowe elementy procesu należytej staranności	Punkty w Oświadczeniu dotyczącym zrównoważonego rozwoju
Uwzględnienie należytej staranności w zarządzaniu, strategii i modelu biznesowym	S1-1 S4-1
Współpraca z zainteresowanymi stronami, na które jednostka wywiera wpływ na wszystkich kluczowych etapach procesu należytej staranności	S1-2 S4-2
Identyfikacja i ocena niekorzystnego oddziaływania	IRO-1 SBM-3
Podejmowanie działań w celu ograniczenia zidentyfikowanego niekorzystnego oddziaływania	S1-3 S4-3
Monitorowanie skuteczności tych starań i przekazywanie stosownych informacji w tym zakresie	S1-5

Interesy i opinie zainteresowanych stron

[ESRS 2 SBM-2]

Dialog jest dla nas ważny. Chcemy transparentnie informować interesariuszy o bieżących sprawach związanych z biznesem Grupy i jednocześnie poznać ich opinie na temat naszych produktów i pozostałej działalności biznesowej. Opinie interesariuszy analizujemy w procesach zarządzania obszarami zrównoważonego rozwoju w Grupie CD PROJEKT. Podczas cyklicznych spotkań z przedstawicielami działów, w których kompetencjach znajdują się kwestie związane ze zrównoważonym rozwojem, Członkowie Zarządu są informowani o kwestiach istotnych dla interesariuszy Spółki, np. dla osób zatrudnionych, graczy, partnerów biznesowych, inwestorów czy analityków. Przykładem takiej informacji zwrotnej są wnioski z badania zaangażowania Culture Amp.

Poniżej przedstawiamy zaktualizowaną w 2023 r., podczas badania podwójnej istotności, listę kluczowych grup interesariuszy, z którymi najczęściej wchodzimy w interakcję.

Tabela 18 Kluczowi interesariusze Grupy CD PROJEKT

Kluczowi interesariusze	Rodzaj zaangażowania
Interesariusze wewnętrzni	
Zespół	Prowadzimy stały dialog z członkami naszego zespołu – wykorzystujemy w tym celu m.in. spotkania, mailingi, ankiety, badania opinii, rozmowy okresowe, informacje zwrotne (feedback). Stworzyliśmy mechanizm Speak Up, za pomocą którego umożliwiamy zgłaszanie informacji o potencjalnych nieprawidłowościach.
Interesariusze zewnętrzni	
Gracze i pozostali klienci	Prowadzimy proaktywną i reaktywną komunikację z graczami – zarówno bezpośrednią w trakcie branżowych imprez targowych i organizowanych przez nas spotkań ze społecznością, jak i za pośrednictwem mediów oraz portali społecznościowych.
Rynek kapitałowy: <ul style="list-style-type: none"> • inwestorzy indywidualni i instytucjonalni • analitycy agencji ratingowych, w tym agencji ratingowych ESG • analitycy sell-side • analitycy buy-side • przedstawiciele instytucji i organizacji rynku kapitałowego 	<p>Stawiamy na transparentność – przekazujemy informacje m.in. w formie komunikatów prasowych, raportów bieżących oraz raportów okresowych, w których informujemy o wynikach finansowych oraz kluczowych zdarzeniach operacyjnych i korporacyjnych. Angażujemy się również w bezpośredni dialog podczas spotkań, konferencji i telekonferencji, a także udzielamy odpowiedzi na bieżące zapytania.</p> <p>Dbamy o przejrzystość informacji dostępnych na stronie internetowej poświęconej relacjom inwestorskim. Organizujemy i transmitujemy obrady Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy, podczas którego umożliwiamy zdalne głosowanie w czasie rzeczywistym. Uczestniczymy w kilkunastu międzynarodowych konferencjach i “roadshow’ach” rocznie skierowanych do inwestorów instytucjonalnych oraz w wybranych wydarzeniach organizowanych dla inwestorów indywidualnych. Prowadzimy profil na platformie X: @CDPROJEKTRED_IR.</p> <p>Informacje na temat CD PROJEKT i jej bieżącej działalności udostępniamy w dwóch wersjach językowych – po polsku i po angielsku.</p>
Partnerzy biznesowi (dostawcy i odbiorcy)	Utrzymujemy relacje biznesowe poprzez indywidualne spotkania biznesowe, rozmowy telefoniczne i kontakt mailowy.
Media: <ul style="list-style-type: none"> • dziennikarze branżowi • dziennikarze finansowo-ekonomiczni • twórcy internetowi • liderzy opinii 	Nasze działy PR, marketingu i relacji inwestorskich dbają o stały kontakt z przedstawicielami mediów, twórcami internetowymi i liderami opinii. Komunikacja przebiega m.in. poprzez: dystrybucję komunikatów prasowych, organizację konferencji prasowych, aktywną komunikację w mediach społecznościowych, publikację raportów bieżących oraz okresowych, a także udział przedstawicieli Spółki w wydarzeniach branżowych, wywiadach i panelach eksperckich.

Istotne wpływy, ryzyka i szanse oraz ich wzajemne związki ze strategią i modelem biznesowym

Opis procesu służącego do identyfikacji i oceny istotnych wpływów, ryzyk i szans

[ESRS 2 SBM-3], [ESRS 2 IRO-1]

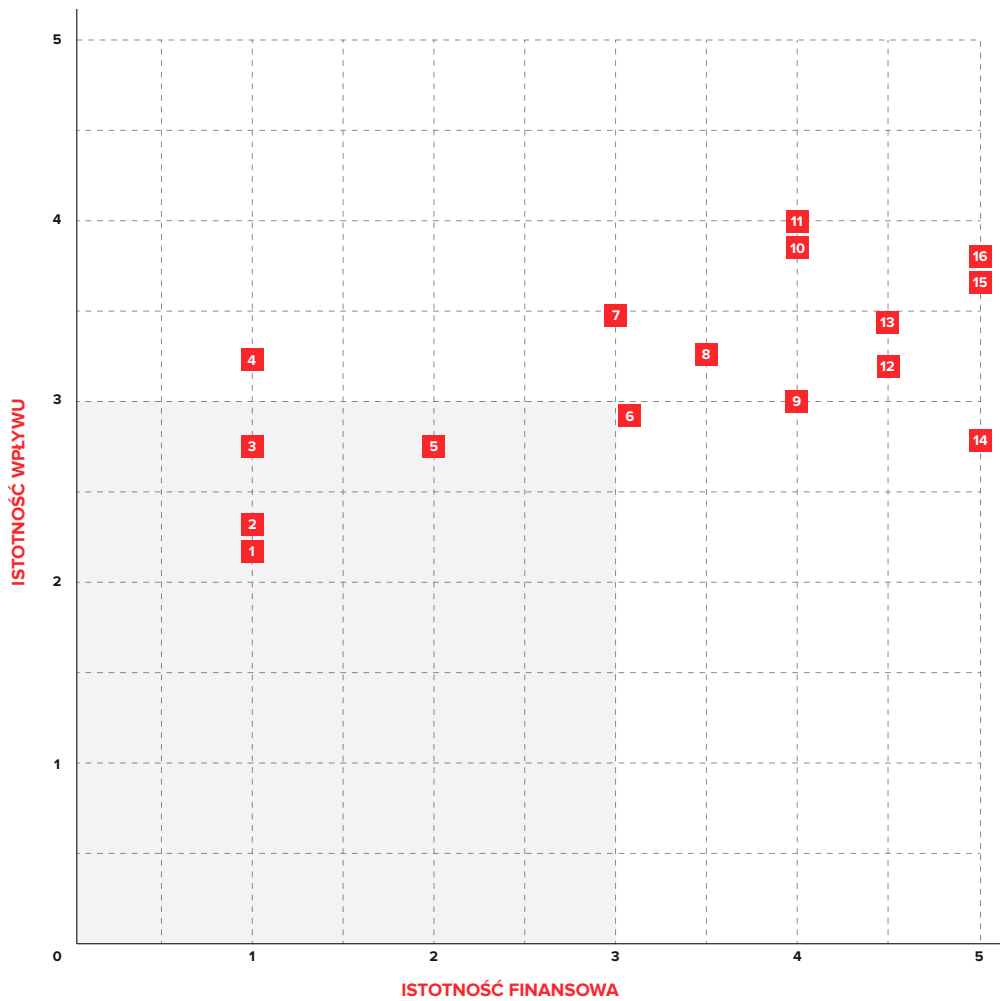
W 2023 r. przeprowadziliśmy badanie istotnych zagadnień zrównoważonego rozwoju zgodnie z zasadą podwójnej istotności opisaną w standardach ESRS. Do udziału w badaniu zaprosiliśmy szerokie grono interesariuszy zewnętrznych i wewnętrznych. Badanie trwało od lipca do listopada 2023 r. i składało się z następujących etapów:

Tabela 19 Etapy badania podwójnej istotności

Etap	Zastosowane metody	Efekty prac
Diagnoza łańcucha wartości Grupy CD PROJEKT	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnostyczne warsztaty wewnętrzne • Analiza dostępnej dokumentacji 	Schemat łańcucha wartości Grupy CD PROJEKT
Diagnoza otoczenia Grupy CD PROJEKT	<ul style="list-style-type: none"> • Benchmark branżowy • Warsztat z ekspertami zewnętrznymi 	Szeroka lista potencjalnie istotnych zagadnień zrównoważonego rozwoju dla Grupy CD PROJEKT
Kategoryzacja i uporządkowanie wpływów Grupy CD PROJEKT na otoczenie społeczne i środowiskowe oraz ww. otoczenia na firmę	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza zebranych materiałów • Pogłębiony warsztat wewnętrzny 	Wykaz kwestii związanych ze zrównoważonym rozwojem z wymogu ujawnieniowego ESRS AR 16 wraz ze wstępną selekcją wpływów i przyporządkowaniem tematów do standardów ESRS
Pomiar istotności wpływu w wymiarach dotkliwości i nieodwracalności skutków	<ul style="list-style-type: none"> • Badanie ilościowe – ankiety skierowane do członków zespołu i graczy 	Punktowe oceny wpływu (dotkliwość i nieodwracalność skutków) potencjalnie istotnych zagadnień ESG dla Grupy CD PROJEKT
Pomiar istotności finansowej i istotności wpływu w wymiarze zakresu oddziaływania	<ul style="list-style-type: none"> • Wywiad pogłębiony z CFO, Członkiem Zarządu i VP ds. finansów 	Punktowe oceny istotności finansowej oraz wpływu (zakres oddziaływania) potencjalnie istotnych zagadnień ESG dla Grupy CD PROJEKT
Analiza wyników	<ul style="list-style-type: none"> • Przedstawienie potencjalnie istotnych obszarów na dwóch wymiarach (istotności wpływu i istotności finansowej) 	Matryca potencjalnie istotnych zagadnień ESG dla Grupy CD PROJEKT
Zatwierdzenie listy przez Członka Zarządu	<ul style="list-style-type: none"> • Określenie “punktu odcięcia” i zatwierdzenie listy istotnych zagadnień zrównoważonego rozwoju dla Grupy CD PROJEKT przez CFO 	Zestawienie istotnych obszarów, ryzyk i szans
		Lista 12 istotnych zagadnień zrównoważonego rozwoju dla Grupy CD PROJEKT

W trakcie badania powstała matryca potencjalnie istotnych zagadnień ESG dla Grupy CD PROJEKT. Każde z zagadnień zostało ocenione na 5-stopniowej skali Likerta, a następnie, na podstawie zagregowanych wyników, umieszczone na matrycy.

Wykres 6 Macierz istotnych zagadnień ESG dla Grupy CD PROJEKT



- | | |
|--|--|
| 1. Ochrona graczy | 10. Zapewnienie komfortu pracy i dbanie o work-life balance |
| 2. Redukcja emisji gazów cieplarnianych w łańcuchu wartości oraz implementacja energooszczędnych rozwiązań | 11. Etyka prowadzenia biznesu |
| 3. Przejrzystość wynagrodzeń i różnorodność w Zarządzie | 12. Budowanie zaangażowania społeczności wokół naszych produktów |
| 4. Zaangażowanie w inicjatywy społeczne oraz współpraca z organizacjami pozarządowymi | 13. Odpowiedzialna komunikacja i marketing produktów |
| 5. Zrównoważona produkcja opakowań i akcesoriów do gier | 14. Wdrażanie funkcji dostępności do naszych gier |
| 6. Wzmacnianie kultury DEI w CD PROJEKT | 15. Oferowanie konkurencyjnego pakietu wynagrodzeń i równych możliwości awansu |
| 7. Transparentność w relacjach z partnerami biznesowymi | 16. Zarządzanie i ochrona własności intelektualnej |
| 8. Wzmacnianie inkluzywnego przywództwa i zaangażowania członków zespołu | ☐ Tematy istotne proponowane do nieuwzględnienia w finalnej liście z powodu nieuzyskania wyniku równego lub wyższego niż trzy punkty w co najmniej jednym wymiarze |
| 9. Cyberbezpieczeństwo i ochrona prywatności klientów | |

Podjęliśmy decyzję, że za tematy istotne uznamy wszystkie zagadnienia, które uzyskały nie mniej niż 3 punkty na którejkolwiek ze skal ocenających istotność wpływu i istotność finansową. Zdecydowaliśmy także, mimo nieosiągnięcia wymaganego pułapu punktowego, o podniesieniu istotności obszaru “Redukcja emisji gazów cieplarnianych w łańcuchu wartości oraz implementacja energooszczędnych rozwiązań” ze względu na fakt, że tak jak każda działalność biznesowa wywieramy wpływ na nasze otoczenie, w tym na środowisko i klimat. Ponadto zdecydowaliśmy o połączeniu zagadnień “Wzmacnianie kultury Diversity, Equity, Inclusion w CD PROJEKT” oraz “Wzmacnianie inkluzywnego przywództwa i zaangażowania członków zespołu” w jeden obszar. Inkluzywne przywództwo traktujemy jako niezbędny element kultury różnorodności i włączenia, a poziom zaangażowania będzie jednym z mierników monitorowanych w tym obszarze.

Badanie podwójnej istotności wykazało 12 istotnych zagadnień, które determinują zakres ujawnień sprawozdawanych w Oświadczeniu.

Tabela 20 Badanie istotności: wpływ Grupy CD PROJEKT

Ujawnienie w ESRS	Zagadnienia zidentyfikowane w badaniu istotności jako istotne	Opis wpływu	Miejsce powstawania wpływu	Perspektywa czasowa wpływu
Zmiana klimatu	Redukcja emisji gazów cieplarnianych w łańcuchu wartości oraz implementacja energooszczędnych rozwiązań	W ramach prowadzonej działalności operacyjnej (zakres 1 i 2), Grupa CD PROJEKT wpływa na klimat głównie poprzez emisje gazów cieplarnianych związanych ze zużywaną energią elektryczną w biurach. Istotna część emisji Grupy powstaje w łańcuchu wartości (zakres 3) i jest związana z dystrybucją oraz użytkowaniem naszych produktów.	<ul style="list-style-type: none"> • Operacje własne • Upstream • Downstream 	Długoterminowa
Osoby świadczące pracę na rzecz przedsiębiorstwa	<p>Oferowanie konkurencyjnego pakietu wynagrodzeń i równych możliwości awansu</p> <p>Zapewnienie komfortu pracy i dbanie o work-life balance</p> <p>Wzmacnianie kultury różnorodności w CD PROJEKT m.in. przez wspieranie inkluzywnego przywództwa</p>	W spółkach Grupy CD PROJEKT na koniec 2024 r. zatrudnialiśmy 1045 osób. Nasz wpływ wywieramy m. in. poprzez zapewnianie odpowiednich standardów zatrudnienia, w tym oferowanie atrakcyjnego poziomu wynagrodzeń i pakietu pozapłacowych benefitów, dbanie o dobrostan pracowników przez wzmacnianie kultury włączającej, zapewnianie komfortowego, bezpiecznego miejsca pracy oraz oferowanie możliwości rozwoju zawodowego i osobistego w ramach dostępnych ścieżek rozwojowych. Nasze podejście w tych obszarach określają m.in. Zasady Gry. Standardy biznesowe i etyczne w Grupie CD PROJEKT.	<ul style="list-style-type: none"> • Operacje własne 	Krótko- i średnioterminowa
Konsumenci i użytkownicy końcowi	<p>Budowanie zaangażowanych społeczności wokół naszych produktów</p> <p>Wdrażanie funkcji dostępności do naszych produktów</p> <p>Odpowiedzialna komunikacja i marketing produktów</p>	Konsumenci i użytkownicy końcowi to w przypadku Grupy CD PROJEKT głównie gracze. Wierzymy, że wywieramy na nich wpływ, tworząc gry, które opowiadają wielowymiarowe historie, wywołują emocje i skłaniają do refleksji. Staramy się, by w naszych grach znalazły się wyraziste postacie wywodzące się z różnych środowisk, reprezentujące różne charaktery i grupy społeczne. Działamy także z należytą starannością w zakresie realizowanej komunikacji i wpływu na konsumentów, zapewniając odpowiednie standardy obsługi oraz dbając o jakość oferowanych produktów.	<ul style="list-style-type: none"> • Operacje własne • Downstream 	Krótko- i średnioterminowa

Ujawnienie w ESRS	Zagadnienia zidentyfikowane w badaniu istotności jako istotne	Opis wpływu	Miejsce powstawania wpływu	Perspektywa czasowa wpływu
Brak – wskaźnik własny	Zaangażowanie w inicjatywy społeczne oraz współpraca z organizacjami pozarządowym	Wyrazem wyznawanych przez nas wartości jest dzielenie się wiedzą, kompetencjami i zasobami. Wpływ w tym obszarze wywieramy m.in. poprzez realizowany od 3 lat program mentoringowy Dziewczyny w grze!, udostępnianie przestrzeni na naszym kampusie organizacji pożytku publicznego w oparciu o umowę zawartą na korzystnych warunkach, stworzenie warunków do funkcjonowania na naszym kampusie dwóch uczelni, zaangażowanie we współpracę ze studentami czy stwarzanie możliwości dla członków naszego zespołu do angażowania się w działania charytatywne.	• Operacje własne	Krótko- i średnioterminowa
Praktyki biznesowe	Zarządzanie i ochrona własności intelektualnej	Wpływem w tym zakresie zarządzamy, dbając o zgodność z obowiązującymi regulacjami m.in. poprzez prowadzenie wewnętrznych szkoleń, stosowanie adekwatnych procedur i narzędzi.	• Operacje własne • Upstream • Downstream	Krótko- i średnioterminowa
	Etyka prowadzenia biznesu			
	Cyberbezpieczeństwo i ochrona prywatności danych			
	Transparentność w relacjach z partnerami biznesowymi			

Identyfikacja i ocena negatywnego wpływu

Prowadząc działalność biznesową Grupa CD PROJEKT może wywierać potencjalnie istotny negatywny wpływ w określonych obszarach tej aktywności. Obszary te zostały przez Grupę zidentyfikowane i przypisane do ryzyk, którymi Spółka zarządza zgodnie z obowiązującą *Procedurą Zarządzania Ryzykiem*. Są to:

- ryzyko związane z ochroną środowiska i klimatu,
- ryzyko związane z pozyskaniem, utrzymaniem i budowaniem zespołu,
- ryzyko niespełnienia oczekiwań powstałych na bazie kampanii promocyjnej,
- ryzyko związane z prawami własności intelektualnej,
- ryzyko związane ze zgodnością regulacyjną,
- ryzyko niedostępności infrastruktury lub usług IT, w tym ryzyko cyberbezpieczeństwa,
- ryzyko związane ze współpracą z kluczowymi dostawcami.

Informacje dotyczące kwestii środowiskowych

ZMIANA KLIMATU

[ESRS E1]

Uwzględnianie wyników związanych ze zrównoważonym rozwojem w systemach zachęt

[ESRS 2 GOV-3]

W 2024 r. wynagrodzenie zmienne wypłacone członkom organów Spółki na podstawie *Polityki Wynagrodzeń CD PROJEKT S.A.* nie było bezpośrednio powiązane z realizacją celów związanych ze zrównoważonym rozwojem, w tym z realizacją celu redukcji emisji gazów cieplarnianych.

Plan przejścia na potrzeby łagodzenia zmiany klimatu

[ESRS E1-1]

W 2024 r. opracowaliśmy *Plan dekarbonizacji¹⁵ Grupy CD PROJEKT* na potrzeby łagodzenia zmiany klimatu (dalej: "Plan"). Za przygotowanie Planu odpowiadała Grupa ds. Dekarbonizacji, w skład której wchodzi CFO oraz przedstawiciele Pionu Operacji i Zespół ds. ESG funkcjonujący w ramach Działu Relacji Inwestorskich. Plan dekarbonizacji został zatwierdzony uchwałą Zarządu CD PROJEKT S.A. nr 6/2025 w sprawie przyjęcia Planu Dekarbonizacji Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na potrzeby łagodzenia zmiany klimatu do 2030 roku.

Główne etapy opracowania Planu dekarbonizacji, w tym wyznaczenia celu redukcyjnego Grupy CD PROJEKT:

1. Analiza zużycia energii Grupy CD PROJEKT.
2. Obliczenie i analiza śladu węglowego Grupy w zakresie 1 i 2 zgodnie ze standardami GHG Protocol – od 2021 r. oraz zakresu 3 od 2022 r.
3. Analiza wycień śladu węglowego Grupy w zakresie 1 i 2 pod kątem zgodności z wymaganiami SBTi we współpracy z zewnętrznym doradcą.
4. Opracowanie prognozy emisji Grupy w zakresie 1 i 2 do 2030 r. według scenariusza BAU (Business-as-usual) na podstawie wewnętrznych planów rozwoju biznesu (z uwzględnieniem m.in. zmian w zatrudnieniu, rozbudowy kampusu w Warszawie, rozwoju spółki CD PROJEKT RED Inc., wymiany sprzętu IT).
5. Określenie dźwigni dekarbonizacji wraz z oszacowaniem ich potencjału redukcyjnego we współpracy z zewnętrznym doradcą.
6. Wyznaczenie celu redukcyjnego w zakresie 1 i 2 do 2030 r., zgodnego z założeniami Porozumienia Paryskiego i wytycznymi SBTi (ograniczenie globalnego ocieplenia do 1,5°C).
7. Analiza potencjalnych działań modernizacyjnych na terenie kampusu CD PROJEKT w Warszawie pod kątem możliwości zwiększenia efektywności energetycznej budynków oraz redukcji emisji GHG¹⁶.
8. Opracowanie Planu dekarbonizacji do 2030 r. wspierającego osiągnięcie celu redukcyjnego w zakresie 1 i 2.

Struktura emisji GHG w zakresie 1 i 2 determinuje kierunek podejmowanych i planowanych przez nas działań redukcyjnych. W związku z planowaną dalszą rozbudową kampusu w Warszawie, spodziewamy się zwiększenia naszego zapotrzebowania na energię i wzrostu związanych z tym emisji w zakresie 2. Główną dźwignię dekarbonizacji Grupy stanowi obszar energii elektrycznej (szacunkowy udział tej dźwigni dekarbonizacji określiliśmy na poziomie 95%), dlatego dążymy do obniżenia emisji pochodzących z zakupionej energii elektrycznej, zwiększenia udziału energii elektrycznej z odnawialnych źródeł w całości zużywanej energii, poprawy efektywności energetycznej budynków będących naszą własnością oraz dalszej rozbudowy własnych instalacji fotowoltaicznych na terenie kampusu w Warszawie. Kolejnym obszarem mającym znaczący udział w śladzie węglowym Grupy w zakresie 2 jest energia cieplna. Ze względu na ograniczone możliwości zmiany sposobu ogrzewania budynków (miejska sieć ciepłownicza) i brak wpływu na emisyjność energii pochodzącej od dostawcy ciepła, nasze działania redukcyjne planujemy realizować

¹⁵ Plan dekarbonizacji to zgodnie z wymaganiami ESRS tzw. plan przejścia na potrzeby łagodzenia zmiany klimatu, w ramach którego organizacja określa cele, działania i zasoby na potrzeby realizacji założonych celów redukcji emisji gazów cieplarnianych generowanych w całym łańcuchu wartości.

¹⁶ Gazy cieplarniane (z ang. Greenhouse gases)

poprzez m.in. modernizację istniejącej infrastruktury, ograniczenie zużycia ciepła oraz zastosowanie nowoczesnych technologii i inteligentnego sterowania zużyciem ciepła w nowym budynku biurowym. Szacunkowy udział tej dźwigni dekarbonizacji określiliśmy na poziomie 5%.

Plan dekarbonizacji jest realizacją ambicji ESG będącej częścią strategii biznesowej Grupy CD PROJEKT – “kontynuować zieloną transformację na naszym kampusie i poza nim”. Środki finansowe niezbędne do realizacji działań ujętych w Planie dekarbonizacji są uwzględniane w rocznych cyklach planowania finansowego. Plan nie obejmuje redukcji emisji pochodzących z zakresu 3. Adekwatny plan zostanie wypracowany równoległe z wyznaczaniem przez Grupę w przyszłości celu redukcji emisji dla tego zakresu.

Nie identyfikujemy zamrożonych emisji gazów cieplarnianych, które mogłyby zagrozić osiągnięciu celu redukcyjnego lub które mogłyby powodować ryzyko transformacyjne w odniesieniu do działalności Grupy CD PROJEKT.

Ujawnienie dot. zgodności z taksonomią działalności zrównoważonej środowiskowo prezentujemy na stronach 129-137 niniejszego Oświadczenia. W 2024 r. nie wyznaczaliśmy sobie celów dla większego dostosowania działalności Grupy CD PROJEKT do kryteriów określonych w rozporządzeniu Komisji (UE) 2021/2139.

Zarówno Grupa CD PROJEKT, jak i CD PROJEKT S.A. nie są wykluczone z unijnych wskaźników referencyjnych dostosowanych do Porozumienia Paryskiego.

Opis procesów identyfikacji i oceny związanych z klimatem istotnych wpływów, ryzyk i szans

[ESRS 2 IRO-1]

W Grupie CD PROJEKT oddziałujemy na zmianę klimatu poprzez emisje gazów cieplarnianych, z których ponad 99% pochodzi z naszego łańcucha wartości. Sposób zarządzania wpływem na klimat oraz dane dotyczące emisji prezentujemy w sekcjach E1-4 i E1-6.

Aby zbadać, w jaki sposób zmiana klimatu może oddziaływać na Grupę CD PROJEKT, w 2022 r. przeprowadziliśmy analizę scenariuszową. Analiza obejmuje działalność operacyjną Grupy CD PROJEKT w Polsce¹⁷, w przyszłości planujemy uzupełnić ją o perspektywę łańcucha wartości.

Zagrożenia i szanse związane z klimatem określamy dla dwóch scenariuszy klimatycznych:

1. RCP 2.6¹⁸ – wzrost średniej temperatury o 1,5°C względem epoki przedindustrialnej – zgodnie z aspiracyjnym celem Porozumienia Paryskiego; wyższe prawdopodobieństwo i skala ryzyk transformacyjnych:
 - realizacja celów UE dotyczących redukcji emisji na lata 2030 i 2050,
 - Polska realizuje działania prowadzące do osiągnięcia celu neutralności klimatycznej do 2050 r.,
 - znaczący wzrost kosztów emisji,
 - znaczący wzrost cen energii,
 - znaczący wzrost świadomości ekologicznej konsumentów, większy popyt na produkty niskoemisyjne,
 - nowe możliwości aplikacji i szybszy niż kiedykolwiek wzrost wydajności technologii OZE.
2. RCP 8.5 – utrzymanie aktualnego tempa wzrostu emisji gazów cieplarnianych w formule “business as usual”; średnia temperatura wzrośnie o 4,5°C względem epoki przedindustrialnej, co doprowadzi do nieodwracalnej destabilizacji klimatu Ziemi; niższe prawdopodobieństwo i skala ryzyk transformacyjnych:
 - nieosiągnięcie celów UE dotyczących redukcji emisji na lata 2030 i 2050,
 - Polska nie realizuje celu neutralności klimatycznej, znacznie od niego odbiega,
 - umiarkowany wzrost kosztów emisji,

¹⁷ Spółka CD PROJEKT RED Inc. jest w trakcie wyboru lokalizacji biura. Po wyborze docelowej lokalizacji biura, zostanie ona włączona w proces analizy ryzyka klimatycznego.

¹⁸ Przy analizach skorzystano ze scenariuszy RCP (representative concentration pathways), które zostały zaakceptowane przez IPCC (Międzynarodowy Zespół do spraw Zmian Klimatu). Obejmują one zakres możliwych przyszłych zmian antropogenicznych czynników zmiany klimatu. Emisje w poszczególnych scenariuszach różnią się w zależności od założeń społeczno-gospodarczych, stopnia mitygacji, zmiany klimatu oraz ograniczenia zanieczyszczenia powietrza.

- stopniowy i umiarkowany wzrost cen energii,
- umiarkowany wzrost świadomości ekologicznej konsumentów, większy popyt na produkty niskoemisyjne,
- brak istotnych nowych możliwości aplikacji i wolniejszy niż oczekiwano wzrost wydajności w technologiach OZE.

Jednocześnie zagrożenia i szanse związane z klimatem określiliśmy dla trzech horyzontów czasowych:

- perspektywa krótkoterminowa – do 2025 r.,
- perspektywa średnioterminowa – 2026-2030 r. (w oparciu o średniookresowe cele klimatyczne UE – ograniczenie emisji o 55% do 2030 r.),
- perspektywa długoterminowa – 2031-2050 r. (w oparciu o długoterminowe cele klimatyczne – osiągnięcie neutralności klimatycznej do 2050 r.).

Analizie poddaliśmy 29 ryzyk fizycznych (16 chronicznych i 13 nagłych) oraz 4 kategorie ryzyk transformacyjnych: ryzyko regulacyjne, ryzyko rynkowe, ryzyko technologiczne oraz ryzyko utraty reputacji. W poniższym zestawieniu prezentujemy zagrożenia, które mogą dotyczyć Grupy CD PROJEKT, niezależnie od stopnia prawdopodobieństwa ich materializacji.

Tabela 21 Zestawienie zagrożeń związanych ze zmianą klimatu

			prawdopodobieństwo wystąpienia do 2025		2026 – 2030		2031 – 2050	
					RCP 2.6	RCP 8.5	RCP 2.6	RCP 8.5
fizyczne	nagłe	powódź	niskie	=	=	=	↑	
		brak ciągłości dostaw energii elektrycznej spowodowany nagłymi zjawiskami pogodowymi	wysokie	=	=	=	↑	
		fale upałów	wysokie	=	=	=	↑	
		wzrost cen energii	średnie	↑	=	↑	↑	
transformacyjne	rynkowe	konieczność podniesienia cen produktów spowodowana zwiększeniem kosztów energii	niskie	=	=	=	=	
		regulacyjne	wzrost obciążeń finansowych związanych z wdrożeniem regulacji UE w zakresie klimatu	niskie	↑	=	↑	=
	regulacyjne	nasilenie wymagalności prowadzenia sprawozdawczości w kwestiach klimatycznych	średnie	↑	=	↑	=	
		kary związane z nieprzestrzeganiem bardziej restrykcyjnych regulacji środowiskowych	niskie	=	=	=	=	
	technologiczne	zwiększone wydatki związane z koniecznością wymiany sprzętu na taki, który spełnia wysokie standardy energooszczędności	niskie	↑	=	↑	=	
		zmniejszenie zainteresowania graczy energochłonnymi gramami	niskie	=	=	↑	=	
		wzrost kosztów z powodu zmian w zakresie logistyki i transportu	niskie	↑	=	↑	=	
		utrata kluczowych partnerów technologicznych z powodu niespełnienia ich standardów w zakresie ochrony środowiska i klimatu	niskie	↑	=	=	=	
	reputacyjne	spadek liczby klientów i zainteresowania ze strony inwestorów z uwagi na mało ambitne podejście do kwestii ochrony klimatu	niskie	↑	=	↑	=	
		określenie działań prośrodowiskowych Grupy mianem greenwashingu	niskie	↑	=	=	=	

= prawdopodobieństwo wystąpienia nie zmienia się w stosunku do poziomu określonego w kolumnie „prawdopodobieństwo wystąpienia do 2025”

↑ prawdopodobieństwo wystąpienia rośnie w stosunku do poziomu określonego w kolumnie „prawdopodobieństwo wystąpienia do 2025”

Zgodnie z ustaleniami IPCC¹⁹ dotyczącymi skutków zmiany klimatu, różnice we wzroście temperatury do roku 2035 dla dwóch analizowanych scenariuszy klimatycznych są nieistotne. W związku z tym, prawdopodobieństwo materializacji ryzyk fizycznych jest w tym okresie podobne, a w perspektywie do 2050 r. nieznacznie wzrasta w scenariuszu RCP 8.5. Ustalenia te zostały potwierdzone w kontekście Polski przy użyciu narzędzia modelowania Banku Światowego²⁰ opartego na scenariuszach stosowanych przez IPCC.

Analizując potencjalne skutki materializacji ryzyk fizycznych związanych ze zmianą klimatu, istotne znaczenie ma geograficzna lokalizacja warszawskiego kampusu CD PROJEKT w dzielnicy Praga Północ. Tutaj znajdują się nasze biura oraz serwerownia główna, które mogą być narażone na oddziaływanie chronicznych i nagłych zjawisk spowodowanych globalnym wzrostem temperatury. Zgodnie z zapisami miejscowego planu adaptacji do zmian klimatu²¹, Praga Północ to obszar o podwyższonym zagrożeniu powodziowym. Przeanalizowaliśmy ryzyko powodzi rzecznej, korzystając z map zagrożenia powodziowego udostępnionych na Hydroportalu²². Biorąc pod uwagę opisane tam scenariusze powodziowe oraz techniczne uwarunkowania budynków (wysokość wejść) uznajemy to zagrożenie jako mało prawdopodobne. Większe prawdopodobieństwo wystąpienia przypisujemy powodzi opadowej i na tę ewentualność przygotowaliśmy działania adaptacyjne. Jednocześnie, kampus CD PROJEKT znajduje się w warszawskiej wyspie ciepła, co przekłada się na rosnącą liczbę fal upałów. Przedłużające się fale upałów czy inne nagłe zjawiska pogodowe mogą spowodować brak ciągłości dostaw energii elektrycznej. Oceniamy prawdopodobieństwo materializacji tego zagrożenia jako “wysokie”.

Poniżej prezentujemy wdrożone i planowane do wdrożenia działania adaptacyjne w odniesieniu do wskazanych powyżej najistotniejszych zagrożeń.

Tabela 22 Zestawienie działań adaptacyjnych

Zagrożenie	Nasza odpowiedź ukierunkowana na zapewnienie ciągłości operacyjnej
Powódź opadowa	<ul style="list-style-type: none"> korzystanie z usług chmurowych i kolokacja własnych serwerów w innych lokalizacjach geograficznych, sprawdzony model pracy zdalnej pozwalający na wykonywanie zadań bez konieczności fizycznej obecności w biurze, zbiornik do gromadzenia wód opadowych o pojemności 72 m³ zlokalizowany w budynku parkingu (w ramach budowy nowego biurowca powstaje także drugi zbiornik o pojemności 160 m³).
Fale upałów	<ul style="list-style-type: none"> dostęp do klimatyzacji na każdym stanowisku pracy (w projekcie nowego budynku biurowego do doboru urządzeń klimatyzacyjnych przyjęto korektę średniej temperatury letniej +32°C, wobec normy +30°C, z uwagi na szybko postępujące zmiany klimatu; funkcjonowanie klimatyzacji monitorowane będzie w systemie BMS²³), żaluzje/rolety stanowiące fizyczną barierę od słońca (w nowym biurowcu: balkony umieszczone w głębi fasady będą ograniczać nadmierne nasłonecznienie i ogrzewanie wnętrza); rolety będą sterowane automatycznie za pomocą systemu BMS (ochrona przed nagrzewaniem się budynku w okresie letnim), sprawdzony model pracy zdalnej pozwalający na wykonywanie zadań bez konieczności dojazdu do biura.
Brak ciągłości dostaw energii elektrycznej	<ul style="list-style-type: none"> własny agregat prądowórczy podtrzymujący pracę serwerowni w trakcie długotrwałego zaniku prądu; możliwość dodatkowego podłączenia agregatu zewnętrznego w razie wystąpienia awarii, sprawdzony model pracy zdalnej pozwalający na wykonywanie zadań bez konieczności obecności w biurze (pracownicy będą mogli łączyć się na odległość z serwerem, którego pracę będzie podtrzymywał agregat).

¹⁹ Raport IPCC

²⁰ Climate Change Knowledge Portal

²¹ Strategia adaptacji do zmian klimatu dla m.st. Warszawy do roku 2030 z perspektywą do 2050

²² Hydroportal

²³ BMS – z ang. Building Management System

Analiza scenariuszowa posłużyła nam również do określenia stopnia prawdopodobieństwa wystąpienia ryzyk transformacyjnych. Ryzyka w tej grupie mają większe prawdopodobieństwo materializacji w scenariuszu RCP 2.6 z uwagi na konieczność podjęcia natychmiastowych działań, aby zachować spójność z postanowieniami Porozumienia Paryskiego. Przeciętne prawdopodobieństwo urzeczywistnienia ryzyk określono w tym scenariuszu jako “niskie/średnie”. Za najbardziej prawdopodobne uznajemy zagrożenie wzrostu cen energii oraz, w dalszej perspektywie, koszty związane z koniecznością transformacji energetycznej Polski. Z transformacją energetyczną w skali kraju wiąże się także stopniowe wyłączenie bloków węglowych w elektrowniach, co może skutkować brakiem ciągłości dostaw energii elektrycznej – zagrożenie to może być skutkiem materializacji zarówno ryzyk fizycznych, jak i transformacyjnych. W scenariuszu RCP 8.5 ryzyka transformacyjne mają mniejszą szansę materializacji, ich prawdopodobieństwo określono jako “niskie”.

Naszą odpowiedzią na zidentyfikowane zagrożenia transformacyjne jest opracowanie *Planu dekarbonizacji Grupy CD PROJEKT*, który zamierzamy realizować w celu osiągnięcia wyznaczonego na 2030 r. celu redukcyjnego, a także monitoring rynku energii, śledzenie zmian przepisów prawnych, szkolenia i akcje edukacyjne dla zespołu, zewnętrzne doradztwo i audyty.

Biorąc pod uwagę wdrożone i planowane do realizacji działania adaptacyjne, oceniamy dotkliwość skutków materializacji zarówno zagrożeń fizycznych jak, i transformacyjnych jako niemającą wpływu na naszą działalność operacyjną i realizację strategii biznesowej (potencjalne skutki finansowe oceniono poniżej przyjętego progu istotności). Nakłady przewidziane na wdrożenie działań adaptacyjnych ujmowane są w rocznych planach finansowych, a ich realizację raportujemy w ujawnieniach taksonomicznych.

Dla Grupy CD PROJEKT identyfikujemy następujące szanse klimatyczne:

- zwiększenie wykorzystania rozwiązań chmurowych, zabezpieczających nasze dane w przypadku materializacji ryzyka fizycznego w naszej serwerowni,
- potencjalny spadek kosztów dzięki poprawie efektywności energetycznej budynków i urządzeń zlokalizowanych na kampusie CD PROJEKT w Warszawie,
- transformacja naszego kampusu z zastosowaniem rozwiązań prośrodowiskowych – w 2023 r. rozpoczęliśmy budowę nowoczesnego biurowca, który planujemy oddać do użytku w 2025 r.,
- osiągnięcie pozycji lidera proklimatycznego podejścia w branży elektronicznej rozrywki.

Wskazane szanse mają najwyższe prawdopodobieństwo materializacji w krótkim i średnim okresie dla scenariusza RCP 2.6.

Zarządzanie ryzykiem klimatycznym

Przyjęta przez nas metodyka oceny ryzyka klimatycznego zakłada dłuższy horyzont czasowy niż w przypadku innych rodzajów ryzyka. Ryzyko związane z klimatem zostało ujęte w katalogu ryzyk strategicznych pod nazwą “Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej” i jest monitorowane zgodnie z wewnętrzną *Procedurą Zarządzania Ryzykiem* opisaną w rozdziale „Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej”. Za obszar objęty ryzykiem odpowiada VP of Operations (Risk Owner), a osobą wyznaczoną do bieżącego zarządzania ryzykiem jest Ekspert ds. Środowiska i Klimatu (Risk Custodian). W 2024 r. wyznaczyliśmy kluczowe wskaźniki ryzyka (KRI) dla istotnych zagrożeń związanych ze środowiskiem i klimatem, czyli wskaźniki, które ostrzegają nas z wyprzedzeniem o zagrożeniu związanym z możliwą materializacją ryzyka.

Zagrożenia i szanse klimatyczne po raz pierwszy przeanalizowaliśmy w 2022 r. Od tego czasu podlegają one bieżącemu monitoringowi oraz corocznym przeglądom, które odbywają się pod nadzorem CFO, Członka Zarządu odpowiedzialnego za politykę CD PROJEKT w obszarze środowiska i klimatu. Na podstawie wniosków z przeglądów podejmujemy adekwatne działania, w które zaangażowani są członkowie Grupy ds. zarządzania ESG zgodnie z obszarem kompetencji.

Polityki związane z łagodzeniem zmiany klimatu i przystosowaniem się do niej

[ESRS E1-2]

Dokumentem określającym nasze podejście do zmiany klimatu jest Polityka Środowiskowa CD PROJEKT S.A., która w 2022 r. została przyjęta przez Zarząd. Zapisaliśmy w niej następujące zobowiązania:

1. Wdrożymy i będziemy doskonalić System Zarządzania Środowiskowego, zgodnie z normą ISO 14001 oraz rozporządzeniem EMAS²⁴,
2. Będziemy ograniczać wpływ naszej działalności na środowisko i klimat,
3. Będziemy uwzględniać kwestie ochrony środowiska przy podejmowaniu decyzji biznesowych.

W 2023 r. jako pierwsza spółka z branży gamingowej na świecie uzyskaliśmy certyfikat EMAS²⁵, który jest dla nas obiektywnym potwierdzeniem spełnienia najwyższych wymagań środowiskowych i skuteczności naszych działań na rzecz lepszego zarządzania naszym wpływem na środowisko. Każdego roku poddajemy się zewnętrznemu audytowi prowadzonemu przez uprawnionego weryfikatora środowiskowego, który potwierdza spełnienie wszystkich wymagań rozporządzenia EMAS oraz waliduje Deklarację środowiskową CD PROJEKT S.A. W tym dokumencie prezentujemy kompleksowe informacje o naszym wpływie na środowisko i klimat, co gwarantuje transparentność podejmowanych działań i dostęp do informacji wszystkim interesariuszom.

Polityka środowiskowa CD PROJEKT S.A. oraz Deklaracja środowiskowa zawierają szereg szczegółowych zobowiązań dotyczących naszego podejścia do mitygacji i adaptacji do zmiany klimatu, a także zwiększenia efektywności energetycznej naszych obiektów czy wykorzystania odnawialnych źródeł energii.

Działania i zasoby w odniesieniu do polityki klimatycznej

[ESRS E1-3]

W 2024 r. realizowaliśmy nasze zobowiązania klimatyczne w szczególności poprzez:

- opracowanie Planu dekarbonizacji Grupy CD PROJEKT,
- utrzymanie wdrożonego systemu EMAS, w ramach którego na bieżąco identyfikujemy i oceniamy elementy naszej działalności, produktów i usług, które wywierają lub mogą wywierać wpływ na środowisko,
- zmianę dostawcy energii elektrycznej dla kampusu w Warszawie i korzystanie od 2025 r. z energii elektrycznej pochodzącej wyłącznie ze źródeł odnawialnych (OZE),
- montaż instalacji paneli fotowoltaicznych na dachu budowanego budynku biurowego i przygotowanie projektu instalacji paneli na budynku parkingu,
- zoptymalizowanie zużycia energii elektrycznej przez zastosowanie systemu BMS w budynku parkingu,
- kontynuację projektu inwestycyjnego budowy nowego budynku biurowego zgodnie z technicznymi kryteriami kwalifikacji dla celu "Adaptacja do zmiany klimatu" dla działalności "Budowa nowych budynków" zawartymi w Rozporządzeniu Delegowanym Komisji (UE) 2021/2139²⁶,
- realizację III edycji akcji Less Emissions zachęcającej osoby zatrudnione do skorzystania ze środków bezemisyjnego transportu do biura.

Powyższe działania są realizowane głównie przez zespoły Pionu Operacji oraz ESG. Efekt redukcyjny większości ww. działań zmaterializuje się w 2025 roku. Szacujemy go na poziomie około 2040 tCO₂e/rok. Koszty realizacji działań są planowane w cyklach rocznych w planach finansowych tych zespołów. Wysokość nakładów inwestycyjnych poniesionych na budowę nowego budynku biurowego zaraportujemy w ramach ujawnienia taksonomicznego po oddaniu go do użytku.

²⁴ System ekzarządzania i audytu EMAS (ang. EcoManagement and Audit Scheme) – to unijny system certyfikacji środowiskowej, który funkcjonuje w oparciu o Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (WE) nr 1221/2009 z 25 listopada 2009 r. w sprawie dobrowolnego udziału organizacji w systemie ekzarządzania i audytu we Wspólnocie (EMAS).

²⁵ Potwierdzenie wpisu CD PROJEKT S.A. do rejestru EMAS pod numerem PL.214-009-98 jest dostępne na stronie internetowej Generalnej Dyrekcji Ochrony Środowiska oraz Komisji Europejskiej.

²⁶ Rozporządzenie Delegowane Komisji (UE) 2021/2139 z dnia 4 czerwca 2021 r. uzupełniające rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2020/852 poprzez ustanowienie technicznych kryteriów kwalifikacji służących określeniu warunków, na jakich dana działalność gospodarcza kwalifikuje się jako wnosząca istotny wkład w łagodzenie zmian klimatu lub w adaptację do zmian klimatu, a także określeniu, czy ta działalność gospodarcza nie wyrządza poważnych szkód względem żadnego z pozostałych celów środowiskowych.

Cele związane z łagodzeniem zmiany klimatu i przystosowaniem się do niej

[ESRS E1-4]

W 2023 r. Grupa CD PROJEKT określiła następujący cel redukcji emisji gazów cieplarnianych w zakresie 1 i 2:

Redukcja bezwzględnych emisji gazów cieplarnianych Grupy CD PROJEKT w zakresie 1 i 2 o 42%²⁷ do 2030 roku (względem 2023 roku jako roku bazowego).

Cel redukcji emisji gazów cieplarnianych w zakresie 1 i 2 jest absolutny i obejmuje całą działalność operacyjną Grupy CD PROJEKT²⁸. Cel realizujemy zgodnie z zapisami *Polityki Środowiskowej CD PROJEKT* oraz *Planu dekarbonizacji Grupy*, w którym określiliśmy dźwignie dekarbonizacji oraz działania, które mają doprowadzić do obniżenia emisji Grupy do ustalonego poziomu. Na moment sporządzenia oświadczenia nie określiliśmy celu redukcji emisji na 2050 rok w całym łańcuchu wartości. Od 2025 roku przygotowujemy się do wyznaczenia długoterminowego celu w tym zakresie.

Nasz cel do 2026 r. dotyczący zakresu 3 śladu węglowego:

Opracowanie założeń dla długoterminowego celu redukcji emisji w łańcuchu wartości do 2050 roku.

Ślad węglowy Grupy oraz cel redukcyjny w zakresie 1 i 2 obejmuje emisje następujących gazów cieplarnianych: dwutlenku węgla (CO₂), metanu (CH₄), podtlenku azotu (N₂O), fluorowęglowodorów (HFC), perfluorowęglowodorów (PFC), sześciofluorku siarki (SF₆), trójfluorku azotu (NF₃) przeliczonych na ekwiwalent CO₂, zgodnie ze standardami Greenhouse Gas Protocol (GHG) (oraz rodzajem emisji występujących w Grupie CD PROJEKT w latach 2021-2024).

Granice organizacyjne raportowanych emisji GHG w zakresie 1 i 2 zostały ustalone na podstawie kontroli operacyjnej i objęły 100% emisji CD PROJEKT S.A. jako jednostki dominującej Grupy CD PROJEKT, 100% emisji GOG sp. z o.o. oraz 100% emisji CD PROJEKT RED Inc. Przy wyznaczeniu celu redukcyjnego Grupy na rok 2030 uwzględniliśmy plany rozwoju Grupy, w tym spółek zagranicznych i oszacowaliśmy potencjalne emisje spółek w perspektywie do 2030 r.

Wybraliśmy 2023 rok jako rok bazowy, ponieważ emisje z tego okresu lepiej odzwierciedlają rzeczywiste emisje przy standardowym trybie pracy, niż te wygenerowane w latach 2021-2022 (m.in. z uwagi na pandemię COVID) oraz uwzględniają już częściową rozbudowę kampusu w Warszawie. W 2023 r. (roku bazowym) emisje w zakresie 1 obejmowały 0,01% całkowitego śladu węglowego Grupy CD PROJEKT, natomiast emisje w zakresie 2 stanowiły 0,57% całkowitego śladu węglowego Grupy, liczonego zarówno metodą market-based (MB), jak i metodą location-based (LB). Realizację celu redukcyjnego Grupy w zakresie 2 będziemy odnosić do emisji liczonych metodą market-based (MB).

²⁷ Cel opiera się na rozstrzygających dowodach naukowych – wyznaczony w oparciu o metodykę SBTi. Nie został poddany walidacji SBTi.

²⁸ Dotyczy całej działalności Grupy CD PROJEKT w Polsce oraz spółki CD PROJEKT RED Inc. z siedzibą w USA.

Zużycie energii i koszyk energetyczny

[ESRS E1-5]

Tabela 23 Zużycie energii w Grupie CD PROJEKT i CD PROJEKT S.A.

Zużycie energii i koszyk energetyczny	Grupa CD PROJEKT			CD PROJEKT S.A.		
	01.01.2023- -31.12.2023	01.01.2024- -31.12.2024	Zmiana 2024/2023 [%]	01.01.2023- -31.12.2023	01.01.2024- -31.12.2024	Zmiana 2024/2023 [%]
1. Zużycie paliwa z węgla i produktów węglowych [MWh]	0	0	-	0	0	-
2. Zużycie paliwa z ropy naftowej i produktów naftowych [MWh]	14	1	-93	14	1	-93
3. Zużycie paliwa z gazu ziemnego [MWh]	0	0	-	0	0	-
4. Zużycie paliwa z innych źródeł kopalnych [MWh]	107	115	7	107	115	7
5. Zużycie zakupionych lub pozyskanych energii elektrycznej, ciepła, pary wodnej i chłodzenia ze źródeł kopalnych MWh]	3 541	3 670	4	3 312	3 342	1
6. Całkowite zużycie energii ze źródeł kopalnych [MWh] (obliczone jako suma wierszy 1-5)	3 662	3 786	3	3 433	3 458	1
<i>Udział źródeł kopalnych w całkowitym zużyciu energii (%)</i>	97	97	0	97	97	0
7. Zużycie energii ze źródeł jądrowych [MWh]	0	0	-	0	0	-
<i>Udział zużycia energii ze źródeł jądrowych w całkowitym zużyciu energii (%)</i>	0	0	-	0	0	-
8. Zużycie paliwa w przypadku źródeł odnawialnych, w tym biomasy (obejmujących również odpady przemysłowe i komunalne pochodzenia biologicznego, biogaz, wodór odnawialny itp.) [MWh]	0	0	-	0	0	-
9. Zużycie zakupionych lub pozyskanych energii elektrycznej, ciepła, pary wodnej i chłodzenia ze źródeł odnawialnych [MWh]	0	0	-	0	0	-
10. Zużycie energii odnawialnej produkowanej samodzielnie bez użycia paliwa [MWh]	109	124	14	109	124	14
11. Całkowite zużycie energii odnawialnej i niskoemisyjnej [MWh] (obliczone jako suma wierszy 8–10)	109	124	14	109	124	14
<i>Udział źródeł odnawialnych w całkowitym zużyciu energii (%)</i>	3	3	0	3	3	0
Całkowite zużycie energii [MWh] (obliczone jako suma wierszy 6 i 11)	3 771	3 910	4	3 542	3 582	1

W zestawieniu podaliśmy wszystkie rodzaje nośników energii zużywanych przez Grupę CD PROJEKT, w tym spółkę CD PROJEKT S.A. Całkowite zużycie energii Grupy CD PROJEKT w 2024 roku wynosi 3 910 MWh, z czego 97% energii pochodziło ze źródeł kopalnych, a 3% ze źródeł odnawialnych. Ilość energii ze źródeł odnawialnych w 2024 roku jest równa ilości energii elektrycznej wyprodukowanej przez własną instalację paneli fotowoltaicznych znajdującą się na kampusie CD PROJEKT S.A. w Warszawie. Wyprodukowana energia w całości wykorzystywana jest przez CD PROJEKT S.A. W 2024 roku, rozbudowana instalacja paneli fotowoltaicznych wyprodukowała o 14% więcej energii niż w roku ubiegłym. W stosunku do 2023 roku, całkowite zużycie energii w Grupie wzrosło o 4%, ze względu na uwzględnienie szacowanego zużycia energii elektrycznej w spółce CD PROJEKT RED Inc. W spółce CD PROJEKT S.A. również odnotowaliśmy wzrost zużycia energii o 1% w stosunku do 2023 r.

W 2024 roku odnotowaliśmy 93% spadek zużycia paliw z ropy naftowej i produktów naftowych. Wynika to z braku zakupów paliwa do agregatów awaryjnych (dla lokalizacji w Warszawie i Wrocławiu) wykorzystywanych na potrzeby serwerowni, będących własnością CD PROJEKT S.A.

Nie prowadzimy działalności w sektorach o znacznym oddziaływaniu na klimat, w związku z czym nie publikujemy wskaźników energochłonności.

Emisje gazów cieplarnianych zakresów 1, 2 i 3 brutto oraz całkowite emisje gazów cieplarnianych

[ESRS E1-6]

Emisje gazów cieplarnianych (GHG²⁹) obliczamy zgodnie ze standardami GHG Protocol³⁰. W obliczeniach uwzględniliśmy te gazy cieplarniane, których emisje wystąpiły, czyli CO₂, CH₄, N₂O. Wyniki obliczeń emisji w zakresie 1 i 2 skonsolidowaliśmy według kryterium kontroli operacyjnej na poziomie Grupy CD PROJEKT, uwzględniając w ten sposób 100% emisji wymienionych w GHG Protocol powstałych w analizowanych spółkach. W przypadku emisji z zakresu 3 wyniki obejmują spółki z Grupy CD PROJEKT w Polsce. Spółka CD PROJEKT RED Inc. ze względu na ograniczoną skalę działalności nie spełniła kryterium istotności³¹ i jej emisje w zakresie 3 za ten okres nie zostały uwzględnione.

Emisja gazów cieplarnianych przez Grupę CD PROJEKT obejmuje:

- **Zakres 1** – bezpośrednie emisje GHG powstające w obiektach będących własnością Grupy lub przez nią nadzorowanych. W Grupie CD PROJEKT są to emisje ze spalania paliw w źródłach mobilnych i stacjonarnych oraz uwalniania czynników chłodniczych.
- **Zakres 2** – pośrednie emisje GHG związane z wytworzeniem energii elektrycznej i ciepłej zużytej przez Grupę. Emisje w zakresie 2 policzyliśmy metodą market-based (wykorzystaliśmy wskaźniki emisji publikowane przez danych sprzedawców energii) oraz location-based (w obliczeniach zastosowaliśmy wskaźnik emisji zależny od położenia geograficznego, np. Polski).
- **Zakres 3** – inne pośrednie emisje GHG, nieuwzględnione w zakresie 1 i 2, które występują w całym łańcuchu wartości.

Metodyka obliczeń i przyjęte założenia

Emisje dla paliw i czynników chłodniczych obliczyliśmy, korzystając ze wskaźników z bazy DEFRA³² (opartej na VI raporcie IPCC-AR6). W odniesieniu do energii ciepłej przyjęliśmy wskaźniki intensywności wytwarzanej energii ciepłej zgodnie z danymi raportowanymi dla Polski przez Urząd Regulacji Energetyki. Dla energii elektrycznej uwzględniliśmy wskaźniki od konkretnych sprzedawców energii (metoda market-based) oraz średni wskaźnik

²⁹ GHG – z ang. Greenhouse Gas Emissions – emisje gazów cieplarnianych

³⁰ The Greenhouse Gas Protocol A Corporate Accounting and Reporting Standard Revised Edition, GHG Protocol Scope 2 Guidance, Corporate Value Chain (Scope 3) Accounting and Reporting Standard.

³¹ Próg istotności przyjęty zgodnie z metodyką zaproponowaną przez SBTi (SBTi Corporate near-term criteria Version 5.2 March 2024).

³² Departament Środowiska, Żywności i Spraw Wiejskich Wielkiej Brytanii.

emisji dla energii elektrycznej w Polsce (wyliczony na podstawie dokumentów publikowanych przez KOBiZE³³) przy metodzie location-based. Dla części surowców oraz usług wykorzystano bazę danych DEFRA oraz ClimaTiq.

Dla paliw płynnych (benzyny i oleju napędowego) zawierających biokomponenty wyliczyliśmy tzw. emisje poza zakresami (“outside of scopes”), przy wykorzystaniu odpowiedniego wskaźnika z bazy DEFRA. Emisje poza zakresami wyniosły odpowiednio: 1,37 tCO₂e w 2021 r., 0,98 tCO₂e w 2022 r., 1,45 tCO₂e w 2023 r. oraz 1,62 tCO₂e w 2024. Emisje “outside of scopes” zgodnie z metodyką GHG Protocol raportowane są poza zakresami.

W latach 2022-2023 obliczyliśmy emisje we wszystkich kategoriach zakresu 3, które dotyczą Grupy CD PROJEKT. Na podstawie tych obliczeń za istotne uznajemy:

- kat. 1 Zakupione surowce i usługi (ok. 62% emisji z zakresu 3) oraz
- kat. 11 Użytkowanie sprzedanych produktów (ok. 36% emisji z zakresu 3).

Pozostałe 10 kategorii zakresu 3 (2-9 i 12-13) uznajemy za nieistotne – ich udział w całkowitym śladzie węglowym Grupy wyniósł łącznie 1,52% w 2022 r. i 1,73% w 2023 r. Z kolei kategorie 10, 14 i 15 nie mają zastosowania dla działalności Grupy CD PROJEKT.

Na podstawie analizy powyższych wyników obliczeń z lat 2022-2023 dla wszystkich kategorii oraz w oparciu o metodykę zaproponowaną przez SBTi³⁴, określiliśmy próg istotności emisji zakresu 3 na poziomie 5% udziału danej kategorii w całkowitym śladzie węglowym Grupy CD PROJEKT, który stosujemy w raportowaniu emisji od 2024 r.

W 2024 r. nie nastąpiły istotne zmiany w działalności Grupy CD PROJEKT oraz w łańcuchu wartości, które mogłyby mieć potencjalny wpływ na zmianę struktury emisji Grupy w poszczególnych zakresach i kategoriach zakresu 3. Planujemy szacować emisje z nieistotnych kategorii zakresu 3 w przypadku istotnego zwiększenia skali naszego biznesu, czy wystąpienia znaczących zmian w strukturze Grupy.

³³ Krajowy Ośrodek Bilansowania i Zarządzania Emisjami.

³⁴ [SBTi Corporate near-term criteria, Version 5.2 March 2024](#)

Tabela 24 Emisje gazów cieplarnianych w Grupie CD PROJEKT w zakresie 1, 2 i 3

	Retrospektywa			Cele redukcyjne	
	01.01.2023- -31.12.2023 (rok bazowy) ³⁵	01.01.2024- -31.12.2024	Zmiana 2024/2023 [%]	01.01.2030- -31.12.2030 [tCO ₂ e]	% realizacji celu w stosunku do roku bazowego
Emisje gazów cieplarnianych w zakresie 1					
Emisje brutto gazów cieplarnianych w zakresie 1 [tCO ₂ e]	28	29	4		
Udział emisji gazów cieplarnianych w zakresie 1 z regulowanego systemu handlu emisjami [%]	-	-	-	827	0
Emisje gazów cieplarnianych w zakresie 2					
Emisje brutto gazów cieplarnianych w zakresie 2 (market-based) [tCO ₂ e]	1 941	1 994	3		
Emisje brutto gazów cieplarnianych w zakresie 2 (location-based) [tCO ₂ e]	1 911	1 811	-5	-	-
Emisje gazów cieplarnianych w zakresie 3					
Całkowite pośrednie emisje gazów cieplarnianych (zakres 3) [tCO ₂ e]	330 168	398 123	21		
Kat. 1. Zakupione surowce i usługi [tCO ₂ e]	208 368	260 165	25	-	-
Kat. 11. Użytkowanie sprzedanych produktów [tCO ₂ e]	121 800	137 958	13		
Całkowite emisje gazów cieplarnianych					
Całkowite emisje gazów cieplarnianych (location-based) [tCO ₂ e]	332 107	399 963	20	-	-
Całkowite emisje gazów cieplarnianych (market-based) [tCO ₂ e]	332 137	400 146	20	-	-

* zakres 1 i 2

³⁵ 2023 to rok bazowy dla emisji z zakresu 1 i 2.

Tabela 25 Emisje gazów cieplarnianych w CD PROJEKT S.A. w zakresie 1, 2 i 3

	01.01.2023-31.12.2023 (rok bazowy) ³⁶	01.01.2024-31.12.2024	Zmiana 2024/2023 [%]
Emisje gazów cieplarnianych w zakresie 1			
Emisje brutto gazów cieplarnianych w zakresie 1 [tCO ₂ e]	28	29	4
Udział emisji gazów cieplarnianych w zakresie 1 z regulowanego systemu handlu emisjami [%]	-	-	-
Emisje gazów cieplarnianych w zakresie 2			
Emisje brutto gazów cieplarnianych w zakresie 2 (location-based) [tCO ₂ e]	1 787	1 623	-9
Emisje brutto gazów cieplarnianych w zakresie 2 (market-based) [tCO ₂ e]	1 811	1 785	-1
Emisje gazów cieplarnianych w zakresie 3			
Całkowite pośrednie emisje gazów cieplarnianych (zakres 3) [tCO ₂ e]	126 046	141 516	12
Kat. 1. Zakupione surowce i usługi [tCO ₂ e]	4 246	3 558	-16
Kat. 11. Użytkowanie sprzedanych produktów [tCO ₂ e]	121 800	137 958	13
Całkowite emisje gazów cieplarnianych			
Całkowite emisje gazów cieplarnianych (location-based) [tCO ₂ e]	127 861	143 168	12
Całkowite emisje gazów cieplarnianych (market-based) [tCO ₂ e]	127 885	143 330	12

* zakres 1 i 2

Całkowity ślad węglowy Grupy CD PROJEKT w 2024 r. wyniósł 399 963 tCO₂e (obliczony metodą location-based) oraz 400 146 tCO₂e (obliczony metodą market-based), z czego emisje spółki CD PROJEKT S.A. wyniosły odpowiednio 143 168 tCO₂e (metoda LB) i 143 330 tCO₂e (metoda MB).

Emisje gazów cieplarnianych Grupy z **zakresu 1** w 2024 r. wyniosły 29 tCO₂e, czyli 4% więcej niż w 2023 roku. Wzrost emisji wynika z wycieku czynnika chłodniczego z urządzenia klimatyzacyjnego na kampusie CD PROJEKT S.A. Emisje te występowały wyłącznie w CD PROJEKT S.A.

Emisje GHG Grupy z **zakresu 2** zostały policzone metodą location-based (LB) oraz market-based (MB). W 2024 r. ślad węglowy w zakresie 2 wyniósł 1 811 tCO₂e (LB) oraz 1 994 tCO₂e (MB) dla Grupy CD PROJEKT, w tym odpowiednio 1 623 tCO₂e (LB) i 1 785 tCO₂e (MB) dla spółki CD PROJEKT S.A. Wyniki otrzymane metodą location-based są niższe niż wyniki otrzymane metodą market-based, co wynika z wartości przyjętych współczynników emisji. W przypadku metody location-based zastosowaliśmy wskaźnik opublikowany przez KOBiZE, natomiast dla market-based wskaźniki publikowane przez dostawców energii. Dla naszego większościowego dostawcy energii do biur i serwerowni wskaźnik ten za 2024 r. ma wartość wyższą niż wskaźnik opublikowany przez KOBiZE. Wzrost emisji Grupy w zakresie 2 w 2024 r. o 3% według metodologii market-based wynika ze wzrostu zużycia energii elektrycznej oraz uwzględnienia emisji spółki CD PROJEKT RED Inc., zaś spadek o 5% według metodologii location-based wynika z większego udziału energii z odnawialnych źródeł w miksie energetycznym Polski w 2024 r., a tym samym niższego wskaźnika emisji energii dla Polski.

³⁶ Rok bazowy dla emisji z zakresu 1 i 2.

W 2024 roku emisje w zakresie 1 i 2 stanowiły 1% całkowitych emisji Grupy CD PROJEKT. Zdecydowana większość (99%) emisji gazów cieplarnianych generowanych w działalności operacyjnej Grupy CD PROJEKT w zakresie 1 i 2 przypada na zakres 2, czyli emisje pośrednie będące skutkiem wytwarzania zakupionej energii elektrycznej i ciepłej.

Ślad węglowy Grupy CD PROJEKT w **zakresie 3** w 2024 r. wyniósł 398 123 tCO₂e, z czego 141 516 tCO₂e stanowiły emisje CD PROJEKT S.A. Kategoria 1 obejmuje 65% całkowitego śladu węglowego generowanego przez Grupę. Głównym źródłem emisji w tej kategorii jest cyfrowa dystrybucja produktów na platformie GOG. Emisje w kategorii 1 związane z zakupionymi przez Grupę usługami i surowcami w 2024 r. wyniosły 260 165 tCO₂e, czyli o 25% więcej niż w 2023 r. Różnica ta wynika przede wszystkim ze wzrostu emisji związanych z cyfrową dystrybucją GOG w 2024 r. w porównaniu do 2023. Kategoria 11 obejmuje emisje z użytkowania sprzedanych produktów CD PROJEKT, czyli estymowane emisje z energii elektrycznej wykorzystanej do grania w nasze gry (*Cyberpunk 2077*, *Widmo Wolności* i *Wiedźmin 3: Dziki Gon*). Emisje dla tej kategorii wyniosły 137 958 tCO₂e, czyli o 13% więcej niż w 2023 r. i stanowią niemal 35% całkowitego śladu węglowego Grupy CD PROJEKT. Zakres 3 obejmuje 99% wszystkich emisji generowanych w Grupie CD PROJEKT.

Tabela 26 Intensywność emisji gazów cieplarnianych Grupy CD PROJEKT i CD PROJEKT S.A. na przychody netto

	Jednostka	2023		2024		Zmiana r/r [%]	
		Grupa CD PROJEKT	CD PROJEKT S.A.	Grupa CD PROJEKT	CD PROJEKT S.A.	Grupa CD PROJEKT	CD PROJEKT S.A.
Całkowite emisje gazów cieplarnianych (location-based) na przychody netto	tCO ₂ e/1 mln PLN	270	123	406	179	50	45
Całkowite emisje gazów cieplarnianych (market-based) na przychody netto	tCO ₂ e/1 mln PLN	270	123	406	179	50	45

Projekty usuwania gazów cieplarnianych i ograniczania emisji gazów cieplarnianych finansowane za pomocą jednostek emisji dwutlenku węgla

[ESRS E1-7]

Grupa CD PROJEKT nie prowadziła w 2024 r. projektów pochłaniania i ograniczania emisji gazów cieplarnianych finansowanych z kredytów węglowych.

Ustalanie wewnętrznych cen emisji dwutlenku węgla

[ESRS E1-8]

Grupa CD PROJEKT nie stosuje wewnętrznych systemów ustalania cen emisji dwutlenku węgla.

Informacje dotyczące kwestii społecznych

WŁASNE ZASOBY PRACOWNICZE

[ESRS S1]

Ujawnienia w niniejszym rozdziale obejmują wszystkie osoby zatrudnione. Pracownikami określamy osoby zatrudnione w oparciu o umowy o pracę. Pozostali zatrudnieni to osoby zatrudnione na podstawie umów cywilnoprawnych, usługodawcy prowadzący jednoosobową działalność gospodarczą oraz osoby świadczące pracę na rzecz spółki za pośrednictwem agencji zatrudnienia.

Interesy i opinie zainteresowanych stron

Zakres rokowań zbiorowych i dialogu społecznego

[ESRS 2 SBM-2], [ESRS S1-8]

Największą siłą i wartością Grupy CD PROJEKT są ludzie, których zatrudniamy. Ich pasja, zaangażowanie i motywacja tworzą kapitał ludzki Grupy CD PROJEKT, a talent i kreatywność stanowią o sukcesie naszej firmy. Będąc świadomi ich znaczenia, w CD PROJEKT tworzymy bezpieczne środowisko pracy, przykładamy dużą wagę do rozwoju zatrudnionych, wzmacniamy poczucie sprawczości i odpowiedzialności. Głos zespołu jest dla nas ważny, podejmujemy więc liczne inicjatywy, aby wzmacniać kulturę feedbacku i zachęcać do zadawania pytań i dzielenia się swoimi opiniami. Budujemy zaangażowanie również przez otwartą i transparentną dwustronną komunikację wewnątrz firmy.

W 2022 r. wdrożyliśmy narzędzie do badania zaangażowania zespołu – Culture Amp. Dzięki niemu możemy na bieżąco monitorować puls organizacji oraz wspólnie z zespołami wprowadzać w życie rozwiązania, które adresują kwestie wskazywane przez zatrudnionych jako wymagające usprawnienia.

Od 2021 r. w CD PROJEKT funkcjonują RED Teams Representatives (RTR) – wyłaniane spośród zatrudnionych i działające w ich interesie ciało doradcze przy Zarządzie CD PROJEKT. Główną rolą RTR jest identyfikacja zagadnień w organizacji wymagających usprawnień, sugerowanie rozwiązań i współpraca z Zarządem nad ich wdrożeniem.

W 2023 r. w CD PROJEKT powstała komisja zakładowa zrzeszona w ramach jednego z ogólnopolskich związków zawodowych, która następnie została przekształcona w komisję międzyzakładową. Komisja działa niezależnie od RTR. Spółka uznaje oba ciała, a współpracuje z każdym z nich ma na celu osiągnięcie równowagi pomiędzy interesami osób zatrudnionych a efektywnością organizacji, co sprzyja jej zrównoważonemu i harmonijnemu rozwojowi.

Pracownicy Grupy nie są objęci zbiorowym układem pracy.

W 2023 r. zaangażowaliśmy pracowników i członków RTR w proces badania podwójnej istotności.

Istotne wpływy, ryzyka i szanse oraz ich wzajemne związki ze strategią i z modelem biznesowym

[ESRS 2 SBM-3]

Grupa CD PROJEKT wpływa na osoby zatrudnione poprzez m.in. zapewnianie odpowiednich standardów zatrudnienia, w tym oferowanie atrakcyjnego poziomu wynagrodzeń i pakietu pozapłacowych benefitów, dbanie o dobrostan pracowników przez m. in. zapewnianie komfortowego, bezpiecznego miejsca pracy oraz oferowanie możliwości rozwoju zawodowego i osobistego w ramach dostępnych ścieżek rozwojowych. Nasze podejście w tych obszarach określają m.in. Zasady Gry. Standardy biznesowe i etyczne w Grupie CD PROJEKT.

W badaniu podwójnej istotności zidentyfikowaliśmy następujące zagadnienia związane z osobami zatrudnionymi:

1. Zapewnienie komfortu pracy i dbanie o work-life balance
2. Oferowanie konkurencyjnego pakietu wynagrodzeń i równych możliwości awansu
3. Wzmacnianie kultury różnorodności w CD PROJEKT m.in. przez wspieranie inkluzywnego przywództwa.

W żadnej ze spółek Grupy CD PROJEKT nie zidentyfikowaliśmy ryzyk związanych z naruszeniem praw człowieka, w tym m.in. z pracą dzieci, pracą przymusową czy handlem ludźmi.

W obszarze zatrudnienia w ramach wdrożonej *Procedury Zarządzania Ryzykiem* zidentyfikowaliśmy ryzyko związane z pozyskaniem, utrzymaniem i budowaniem zespołu. Opis ryzyka znajduje się w rozdziale “Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej”. Jednocześnie nie identyfikujemy istotnego wpływu wdrożenia planu transformacji w kierunku gospodarki niskoemisyjnej na osoby zatrudnione w Grupie CD PROJEKT.

W obszarze zatrudnienia zdiagnozowaliśmy m.in. następujące szanse:

1. Wzrost zaangażowania zatrudnionych może przełożyć się na lepszą jakość produkowanych gier (co może mieć wpływ na zwiększenie potencjału sprzedażowego gier) i utrzymanie dobrowolnej rotacji na niskim poziomie (spadek kosztów związanych z rekrutacją i wdrożeniem do pracy).
2. Oferowanie konkurencyjnych warunków zatrudnienia i równych możliwości awansu oraz dbanie o komfort pracy i równowagę pomiędzy życiem prywatnym i zawodowym może wzmocnić postrzeganie CD PROJEKT jako firmy będącej “pierwszym wyborem” dla osób chcących rozwijać się zawodowo w branży gamingowej.
3. Dzięki działaniom na rzecz budowania kultury opartej na bezpieczeństwie i wzajemnym szacunku, możemy tworzyć immersyjne gry, które odzwierciedlają różnorodność świata i perspektyw, poruszając jednocześnie istotne kwestie społeczne. Dzięki temu możemy budować większe zaangażowanie graczy i zachęcać ich do sięgnięcia po inne nasze tytuły.

W obszarze zatrudnienia koncentrujemy się na maksymalizowaniu pozytywnego wpływu organizacji na osoby zatrudnione, jak najpełniejszej realizacji zidentyfikowanych szans przy jednoczesnym dążeniu do ograniczenia materializacji zdiagnozowanego ryzyka. Zidentyfikowany wpływ, ryzyka i szanse dotyczą w równym stopniu wszystkich osób zatrudnionych.

Polityki związane z własnymi zasobami pracowniczymi

[ESRS S1-1]

Polityki związane z zatrudnieniem

Warunki zatrudnienia, pracy oraz płacy w Grupie CD PROJEKT są określone przez wewnętrzne regulaminy, w tym przede wszystkim *Regulamin pracy* i *Regulamin wynagradzania*.

Regulamin pracy to podstawowy dokument regulujący prawa i obowiązki wszystkich pracowników, bez względu na rodzaj umowy o pracę, wykonywaną pracę i zajmowane stanowisko.

Regulamin wynagradzania określa warunki wynagradzania za pracę oraz inne świadczenia związane z pracą.

Bezpieczeństwo i higiena pracy

Wpływem organizacji na bezpieczeństwo pracowników zarządzamy w CD PROJEKT poprzez działania Komisji Bezpieczeństwa i Higieny Pracy. Jest to organ doradczy i opiniodawczy dla pracodawcy. Ma on na celu dbanie o przestrzeganie i poprawę warunków bezpieczeństwa i higieny pracy. Podczas cyklicznych spotkań członkowie Komisji BHP omawiają problematykę związaną z zagadnieniami organizacji bezpieczeństwa, a następnie przekazują pracodawcy wskazówki i zalecenia oraz wnioskuje o wdrożenie rozwiązań w celu poprawy warunków pracy i bezpieczeństwa.

Nasze podejście do praw człowieka, w tym przeciwdziałanie dyskryminacji

W celu przeciwdziałania wszelkim formom dyskryminacji, w CD PROJEKT obowiązuje *Polityka różnorodności*. Plan działań w obszarze różnorodności i włączania opisaliśmy w *Strategii D&I*. Jesteśmy także sygnatariuszem *Karty Różnorodności* – międzynarodowej inicjatywy zrzeszającej pracodawców z Europy, którzy działają na rzecz promowania i upowszechniania różnorodności w miejscu pracy.

Zobowiązania w zakresie praw człowieka dotyczące osób zatrudnionych zawarliśmy w *Zasadach Gry. Standardach biznesowych i etycznych Grupy CD PROJEKT*. Odnosimy się w nich do akceptacji, zdrowia, rozwoju osobistego, godnych warunków pracy i różnorodności.

W *Zasadach Gry* szczegółowo opisujemy nasze podejście do przeciwdziałania wszelkim przejawom dyskryminacji. Każdy ma zagwarantowane takie same prawa – bez względu na płeć, stopień niepełnosprawności, rasę, religię, pochodzenie, wiek, światopogląd, kolor skóry czy orientację. W naszych standardach zawarliśmy m.in. następujące zobowiązania:

- Podczas rekrutacji nikogo nie dyskryminujemy. Liczą się dla nas kompetencje i umiejętności.
- Kierujemy się obiektywnymi kryteriami podczas decyzji personalnych np. w sprawie podwyżek i awansów.
- Organizujemy webinary i szkolenia wewnętrzne dotyczące przeciwdziałania dyskryminacji, molestowaniu, mobbingowi i innym zachowaniom niepożądanym.
- Szkolimy osoby zarządzające zespołami w zakresie inkluzywnego przywództwa.

W *Zasadach Gry* oświadczamy, że nie tolerujemy pracy przymusowej w żadnej postaci. Sprzeciwiamy się wszelkim formom współczesnego niewolnictwa, pracy dzieci i handlu ludźmi.

Nasze polityki są zgodne z międzynarodowymi standardami, w tym Uniwersalną Deklaracją Praw Człowieka ONZ i Wytycznymi OECD dotyczącymi biznesu i praw człowieka.

Procedury współpracy z własnymi zasobami pracowniczymi i przedstawicielami pracowników w kwestiach wpływów

[ESRS S1-2]

W odniesieniu do współpracy z osobami zatrudnionymi, Grupa CD PROJEKT zapewnia udział przedstawicieli osób zatrudnionych (RTR) lub przedstawicieli związku zawodowego w dyskusjach dotyczących kluczowych spraw pracowniczych. Osoby zatrudnione mogą uczestniczyć w cyklicznych spotkaniach z Zarządem, na których omawiane są m. in. przyjęta strategia, nowe inicjatywy wprowadzane w firmie, wyniki finansowe Grupy CD PROJEKT, postępy prac projektowych, plany biznesowe i produkcyjne. W 2024 r. przeprowadziliśmy ankietę, w której zapytaliśmy osoby zatrudnione, jakie tematy powinny zostać ujęte w agendzie spotkań wynikowych, aby najlepiej zaadresować ich potrzeby informacyjne. Podczas sesji Q&A, towarzyszących tym spotkaniom, w 2024 r. omawiane były m.in. kwestie ocen okresowych czy wpływ organizacji na środowisko.

W 2024 r. powróciliśmy także do formatu mniej formalnych spotkań “Coffee with the Board”, podczas których osoby zatrudnione mogą zadać członkom Zarządu wszelkie nurtujące ich pytania. W raportowanym okresie zrealizowaliśmy także cykl spotkań typu “deep dive”, na których Członkowie Zarządu oraz wybrani VP omawiali wartości, na których opieramy naszą kulturę organizacyjną. Spotkaniom towarzyszyły także sesje Q&A. Wszystkie realizowane w CD PROJEKT spotkania odbywają się w formie stacjonarnej i zdalnej.

Cyklicznie organizujemy także spotkania osób, które niedawno dołączyły do CD PROJEKT, z przedstawicielami Zarządu. Ich celem jest wzajemne lepsze poznanie się, skrócenie dystansu oraz wymiana spostrzeżeń po pierwszych tygodniach pracy.

Naszą stałą praktyką jest zbieranie informacji zwrotnej po firmowych wydarzeniach. Badamy także odbiór benefitów pracowniczych (np. urlopu menstruacyjnego czy półkolonii dla dzieci osób zatrudnionych), aby jeszcze lepiej dostosować ofertę świadczeń do potrzeb naszego zespołu.

Dbamy o to, aby głos różnych grup osób zatrudnionych został wysłuchany i stwarzamy przyjazne warunki wymiany doświadczeń dla członków takich grup (np. sieć rodziców RED Parents).

Wprowadziliśmy także stałą praktykę realizacji pilotaży szkoleń, które zamierzamy włączyć do naszej oferty rozwoju kompetencji. Dla danego szkolenia tworzymy grupę fokusową osób reprezentujących różne działy i poziomy organizacji, posiadających zróżnicowaną perspektywę i doświadczenia. Zbieramy ich feedback dot. zakresu tematycznego warsztatów oraz sposobu prowadzenia szkoleń przez ekspertów zewnętrznych. W ten sposób dostosowujemy ofertę szkoleniową do unikalnych potrzeb naszej organizacji. W 2024 r. zrealizowaliśmy m. in. pilotaże warsztatów dot. neuro różnorodności i bezpieczeństwa psychologicznego.

Bieżąca komunikacja z osobami zatrudnionymi, stwarzająca przestrzeń do dyskusji, odbywa się również za pomocą zintegrowanej wewnętrznej platformy online InsideRED.

Procesy naprawy skutków negatywnych wpływów i kanały zgłaszania wątpliwości przez własne zasoby pracownicze

[ESRS S1-3]

W CD PROJEKT chcemy tworzyć miejsce pracy, w którym na co dzień przestrzegane są deklarowane przez nas wartości. Zależy nam, aby każda osoba czuła się tu komfortowo. W tym celu wdrożyliśmy *SpeakUp! Politykę przeciwdziałania nieprawidłowościom w CD PROJEKT S.A.*, która określa m.in. podstawowe zasady zgłaszania nieprawidłowości, prawa i obowiązki związane ze zgłaszaniem oraz informacje o osobach zaangażowanych w ten proces. Liczba i typ zgłoszeń dostarczają nam informacji niezbędnych do oceny, w których obszarach może potencjalnie dojść do nieprawidłowości. Każde zgłoszenie niewłaściwego zachowania dokładnie sprawdzamy.

W ramach procedury *SpeakUp!* osoby zatrudnione mogą zgłaszać naruszenia za pośrednictwem wewnętrznego formularza, z możliwością zgłoszenia anonimowego, osobiście lub pisemnie. Zgłoszenia osobiste mogą być kierowane do Osób Zaufanych, tj. osób, które są wybierane przez inne osoby zatrudnione w powszechnych i demokratycznych wyborach i zostały w tym celu odpowiednio przeszkolone. Główną rolą Osób Zaufanych jest odbieranie sygnałów o podejrzeniu niewłaściwych zachowań w relacjach z osobami zatrudnionymi oraz udzielanie porad i konsultacji w tym zakresie.

W zależności od rodzaju nieprawidłowości i tego, kogo dotyczy, zgłoszenia mogą być również przyjmowane przez Chief Compliance Officer, wyznaczonego Członka Zarządu, wskazaną osobę w Radzie Nadzorczej, VP of HR lub Osobę Zaufaną. W przypadku weryfikacji zgłoszeń dotyczących Chief Compliance Officer, osoby zatrudnionej w dziale prawnym lub członka Zarządu, korzystamy z usług zewnętrznych ekspertów, aby wykluczyć potencjalny konflikt interesów. Po zakończonym postępowaniu wyjaśniającym Zarząd (lub Rada Nadzorcza) otrzymuje raport końcowy, a osoby, których dotyczy zgłoszenie – informację zwrotną o wyniku postępowania. W rocznym Sprawozdaniu Zarządu z funkcjonowania systemu kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem, compliance oraz audytu wewnętrznego Zarząd przedstawia Radzie Nadzorczej informacje o liczbie zgłoszeń, rodzaju nieprawidłowości i podjętych działaniach.

Każdej osobie, która zgłasza nieprawidłowość, przysługuje ochrona przed negatywnymi działaniami, jakie mogą być związane ze zgłoszeniem (tzw. ochrona przed odwetem). Taka ochrona przysługuje też świadkom oraz osobie pomagającej w zgłoszeniu nieprawidłowości. W każdym przypadku podejmujemy działania adekwatnie do zgłoszonej nieprawidłowości. Przeprowadzamy postępowania wyjaśniające zgodnie z przepisami prawa, regulacjami wewnętrznymi oraz z zachowaniem poufności i bezstronności.

W 2024 r. przeprowadziliśmy zaplanowane badanie świadomości zatrudnionych co do zasad i systemu zgłaszania nieprawidłowości w ramach regulacji *SpeakUp!* oraz ich zaufania do przyjętych rozwiązań. Osoby zatrudnione mogą w dowolnym momencie zapoznać się z najważniejszymi aspektami regulacji *SpeakUp!*, korzystając z informacji dostępnych w intranecie Spółki oraz wdrożonego w 2023 r. szkolenia e-learningowego. Od 2025 r. informacje na temat regulacji *SpeakUp!* uwzględniliśmy również w szkoleniach onboardingowych, które są obowiązkowe dla wszystkich nowozatrudnionych osób.

Podejmowanie działań dotyczących istotnych wpływów na własne zasoby pracownicze oraz stosowanie podejść służących zarządzaniu istotnymi ryzykami i wykorzystywaniu istotnych szans związanych z własnymi zasobami pracowniczymi oraz skuteczność tych działań

[ESRS S1-4]

Na poziomie operacyjnym za obszar HR odpowiada VP of HR, a za działania związane z kulturą organizacyjną, różnorodnością i komunikacją wewnętrzną – Dyrektor ds. kultury organizacyjnej, różnorodności i włączenia. Oba obszary nadzoruje Chief People Officer, natomiast na poziomie Zarządu za powyższe obszary odpowiada Joint COO.

W 2024 r. w obszarze związanym z osobami zatrudnionymi wdrożyliśmy m.in. następujące działania:

1. Wdrożenie systemu udzielania informacji zwrotnej “Performance development”
2. Opracowanie i wdrożenie dobrych praktyk związanych z powrotem osób zatrudnionych po dłuższych nieobecnościach *Back to RED*
3. Cykl wewnętrznych spotkań typu “deep dive” dotyczących wartości CD PROJEKT
4. Przywrócenie wewnętrznych spotkań “Coffee with the Board”
5. Wdrożenie platformy komunikacji wewnętrznej InsideRED
6. Wdrożenie *Zasad postępowania w przypadku hejtu wobec osób zatrudnionych w CD PROJEKT*
7. Udostępnienie możliwości zawarcia ubezpieczenia na życie dla osób zatrudnionych na całym świecie oraz ich najbliższych

Skuteczność działań w obszarze związanym z zatrudnieniem badamy m.in. w ramach badań zaangażowania Culture Amp, monitorując poziom dobrowolnej rotacji czy równość płac. Wartości wskaźników dla raportowanego okresu prezentujemy w kolejnych podrozdziałach.

Cele dotyczące zarządzania istotnymi negatywnymi wpływami, zwiększania pozytywnych wpływów i zarządzania istotnymi ryzykami i istotnymi szansami

[ESRS S1-5]

Na 2024 r. wyznaczaliśmy sobie następujące cele w obszarach związanych z osobami zatrudnionymi:

Tabela 27 Podsumowanie realizacji celów – obszar związany z osobami zatrudnionymi

Cel	Status realizacji
Zwiększenie poziomu zaangażowania osób zatrudnionych w CD PROJEKT do minimum 75% do 2025 r. (zaangażowanie mierzone wskaźnikiem Culture Amp)	Zrealizowany. Poziom zaangażowania zatrudnionych w 2024 r. mierzony wskaźnikiem Culture Amp wyniósł 78%.
Dostosowanie ścieżek kariery w odpowiedzi na wyzwania związane z realizacją strategii biznesowej	Zrealizowany. Dostosowaliśmy wymogi wszystkich ról (managerskich i niemanagerskich) do wymogów i potrzeb organizacji oraz rynku. Zmodyfikowaliśmy program oceny kompetencji managerskich aby był bardziej adekwatny i służył rozwojowi naszych managerów.
Opracowanie i wdrożenie dobrych praktyk związanych z powrotem zatrudnionych po dłuższych nieobecnościach	Zrealizowany. W 2024 r. zebraliśmy i opublikowaliśmy dobre praktyki związane z powrotem zatrudnionych po dłuższych nieobecnościach w formie wewnętrznego poradnika „Back to RED”.
Wdrożenie długofalowego programu rozwoju top talentów, zapewniającego ciągłość obsady kluczowych stanowisk liderek	Niezrealizowany. Za nami faza eksploracji możliwych rozwiązań w tym obszarze. Wypracowaliśmy podejście, które w nadchodzącym roku chcielibyśmy przetestować a później wdrożyć w organizacji.
Utrzymanie wskaźnika gender pay gap (wyliczonego na bazie różnicy Compa Ratio – CR) na poziomie max. 2%	Zrealizowany. Wartość wskaźnika Compa Ratio na koniec 2024 r. wyniosła 1%.

Cele zostały wypracowane przez zespoły HR oraz Kultury Organizacyjnej, Różnorodności i Włączenia, a następnie zaakceptowane przez Zarząd. Osoby zatrudnione czy ich przedstawiciele nie brali udziału w wyznaczaniu celów ani w monitorowaniu stopnia ich realizacji.

Na 2025 r. w obszarach związanych z osobami zatrudnionymi wyznaczaliśmy sobie następujące cele:

1. Utrzymanie poziomu zaangażowania osób zatrudnionych w CD PROJEKT na poziomie minimum 75% do 2025 r. (zaangażowanie mierzone wskaźnikiem Culture Amp).
2. Utrzymanie wskaźnika gender pay gap (wyliczonego na bazie różnicy CR) na poziomie max. 2%.
3. Przeprowadzenie pilotażu szkoleń z obszaru różnorodności oraz włączenie ich do ogólnej ścieżki rozwojowej.
4. Opracowanie strategii wzmacniającej well-being osób zatrudnionych.

W 2026 roku planujemy przeprowadzenie pilotażu programu rozwoju top talentów, zapewniającego ciągłość obsady kluczowych stanowisk liderskich.

Charakterystyka pracowników jednostki

[ESRS S1-6]

Pracownicy Grupy CD PROJEKT stanowiący jej własne zasoby pracownicze to osoby zatrudnione w Polsce na podstawie umowy o pracę oraz w USA na podstawie contract of employment.

Poniżej prezentujemy dane w osobach, na dzień 31.12.2024 r. Dane te są tożsame z liczbami pracowników zamieszczonymi w:

- notcie nr 43 "Zatrudnienie" w *Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy CD PROJEKT* dla liczb dotyczących Grupy CD PROJEKT,
- notcie nr 43 "Zatrudnienie" w *Jednostkowym sprawozdaniu finansowym CD PROJEKT S.A.* dla liczb dotyczących CD PROJEKT S.A.

Tabela 28 Podział pracowników ze względu na płeć, kraj zatrudnienia i rodzaj umowy o pracę

	Kobieta		Mężczyzna	
	Grupa CD PROJEKT	CD PROJEKT S.A.	Grupa CD PROJEKT	CD PROJEKT S.A.
Polska	245	214	345	309
USA	8	n/a	35	n/a
Pracownicy stali (UoP na czas nieokreślony)	244	205	357	286
Pracownicy tymczasowi (UoP na okres próbny lub czas określony)	9	9	23	23
Pracownicy zatrudnieni w godzinach niegwarantowanych	-	-	-	-

Tabela 29 Liczba odejść pracowników i wskaźnik rotacji w okresie sprawozdawczym

	Grupa CD PROJEKT	CD PROJEKT S.A.
Liczba odejść pracowników	68	48
Liczba odejść dobrowolnych	31	22
Wskaźnik rotacji	11,03%	9,41%
Wskaźnik rotacji dobrowolnej	5,03%	4,31%

Charakterystyka osób niebędących pracownikami stanowiących własne zasoby pracownicze jednostki

[ESRS S1-7]

Tabela 30 Osoby niebędące pracownikami, stanowiące własne zasoby pracownicze

	Grupa CD PROJEKT	CD PROJEKT S.A.
Osoby niebędące pracownikami, stanowiące własne zasoby pracownicze (dane w osobach, stan na 31.12.2024 r.)	455	402

Do osób niebędących pracownikami, stanowiących własne zasoby pracownicze zakwalifikowaliśmy grupę twórców i artystów zatrudnionych na podstawie umów cywilnoprawnych oraz usługodawców prowadzących jednoosobową działalność gospodarczą.

Mierniki różnorodności

[ESRS S1-9]

Tabela 31 Rozkład płci w kadrze kierowniczej najwyższego szczebla CD PROJEKT S.A. (stan na 31.12.2024 r.)

Zarząd i Rada Nadzorcza	Kobieta		Mężczyzna	
	Liczba	%	Liczba	%
<30	0	0%	0	0%
30-50	1	8,33%	8	66,67%
>50	0	0%	3	25%

Do końca 2024 r. w Radzie Nadzorczej zasiadało 5 członków (20% kobiet i 80% mężczyzn), a Zarząd składał się w 100% z mężczyzn.

Tabela 32 Rozkład płci w kadrze kierowniczej najwyższego szczebla CD PROJEKT S.A. (stan na dzień sporządzenia Sprawozdania)

Zarząd i Rada Nadzorcza	Kobieta		Mężczyzna	
	Liczba	%	Liczba	%
<30	0	0%	0	0%
30-50	2	18,18%	7	63,64%
>50	0	0%	2	18,18%

Od dnia 01.01.2025 r. w Radzie Nadzorczej zasiada 5 członków (40% kobiet i 60% mężczyzn), a Zarząd składa się w 100% z mężczyzn.

Tabela 33 Struktura wiekowa pracowników (stan na 31.12.2024 r.)

	Kobieta		Mężczyzna	
	Grupa CD PROJEKT	CD PROJEKT S.A.	Grupa CD PROJEKT	CD PROJEKT S.A.
<30	61	52	86	71
30-50	188	159	290	236
>50	4	3	4	2

Adekwatna płaca

[ESRS S1-10]

Pracownicy Grupy CD PROJEKT są wynagradzani adekwatnie do wykonywanej pracy. Wszyscy otrzymują wynagrodzenie powyżej minimalnego wynagrodzenia za pracę. Aby móc stale oferować rynkowy poziom wynagrodzenia, co roku dokonujemy rewizji naszej siatki płac, porównując się do benchmarków rynkowych i wykorzystując w tym procesie profesjonalne narzędzia do wartościowania stanowisk.

Ochrona socjalna

[ESRS S1-11]

Zgodnie z przepisami regulującymi zabezpieczenie społeczne w Polsce dla umów o pracę oraz standardami, które wdrożyliśmy w spółce CD PROJEKT RED Inc., wszyscy pracownicy Grupy są objęci programami opieki społecznej (zabezpieczeniem społecznym, zdrowotnym) na wypadek utraty źródła przychodu w związku z chorobą, utratą zatrudnienia, wypadkiem przy pracy (także skutkującym niepełnosprawnością), urlopem związanym z rodzicielstwem oraz przejściem na emeryturę.

Osoby z niepełnosprawnościami

[ESRS S1-12]

Tabela 34 Odsetek osób z niepełnosprawnościami

	Grupa CD PROJEKT	CD PROJEKT S.A.
Odsetek osób z niepełnosprawnościami	1,11%	1,34%

Mierniki dotyczące szkoleń i rozwoju umiejętności

[ESRS S1-13]

Tabela 35 Regularne przeglądy wyników i rozwoju kariery

	Odsetek pracowników, którzy otrzymali w raportowanym okresie ocenę wyników i rozwoju kariery	
	Grupa CD PROJEKT	CD PROJEKT S.A.
Kobieta	95,80%	95,38%
Mężczyzna	96,06%	96,85%
% ogółu pracowników	95,95%	96,26%

Tabela 36 Średnia liczba godzin szkoleniowych na pracownika

	Średnia liczba godzin szkoleniowych w raportowanym okresie	
	Grupa CD PROJEKT	CD PROJEKT S.A.
Kobieta	14,5	17,1
Mężczyzna	12,3	14,5
% ogółu pracowników	13,2	15,6

Mierniki bezpieczeństwa i higieny pracy

[ESRS S1-14]

W raportowanym okresie:

- zgodnie z przepisami prawa systemem BHP objętych było 100% pracowników Grupy oraz 0% pozostałych zatrudnionych;
- nie odnotowaliśmy przypadków ofiar śmiertelnych w wyniku urazów związanych z pracą i złego stanu zdrowia związanego z pracą;
- zarejestrowaliśmy 2 wypadki przy pracy w Grupie (w tym 1 w CD PROJEKT S.A.);
- nie odnotowaliśmy przypadków wystąpienia chorób zawodowych;
- nie odnotowaliśmy dni straconych w związku z powyższymi zdarzeniami.

Mierniki równowagi między życiem zawodowym a prywatnym

[ESRS S1-15]

Zgodnie z prawem pracy wszyscy pracownicy są uprawnieni do skorzystania z urlopów związanych z rodzicielstwem.

Tabela 37 Pracownicy, którzy skorzystali w raportowanym okresie z urlopu związanego z rodzicielstwem

	Grupa CD PROJEKT [%]	CD PROJEKT S.A. [%]
Kobieta	8,70%	8,41%
Mężczyzna	5,53%	6,47%
Łącznie	6,79%	7,27%

Mierniki wynagrodzeń (luka płacowa i całkowite wynagrodzenie)

[ESRS S1-16]

Tabela 38 Mierniki wynagrodzeń

	Grupa CD PROJEKT	CD PROJEKT S.A.
Luka płacowa ³⁷	32,46%	27,58%
Roczny wskaźnik całkowitego wynagrodzenia najwyższej wynagradzanej osoby do mediany wynagrodzeń pozostałych pracowników ³⁸	37,31	35,74
Compa Ratio	99%	99%

Ze względu na strukturę zatrudnienia związaną ze specyfiką branży gier zarówno w Polsce, jak i na świecie, oraz wynikającą z tej struktury trudnością w doborze danych porównywalnych na wszystkich poziomach stanowisk, w CD PROJEKT potencjalne różnice w wynagrodzeniach kobiet i mężczyzn analizujemy wykorzystując wskaźnik Compa Ratio (CR). Wskaźnik ten naszym zdaniem rzetelnie obrazuje względność płac ze względu na płeć.

Wskaźnik CR jest odniesieniem do środka stosowanych na poszczególnych poziomach stanowisk widełek płacowych. Wskazane wartości to ilorazy wskaźnika CR dla kobiet i wskaźnika CR dla mężczyzn.

Incydenty, skargi i poważne wpływy na przestrzeganie praw człowieka

[ESRS S1-17]

W 2024 r. za pośrednictwem kanałów zgłaszania nieprawidłowości otrzymaliśmy łącznie 30 zgłoszeń, w tym:

1. Niewłaściwe zachowania w relacjach z osobami zatrudnionymi
 - w 2024 r. otrzymaliśmy 2 zgłoszenia potencjalnych niewłaściwych zachowań. Po zbadaniu spraw zgodnie z procedurą nie stwierdzono naruszeń.
2. Naruszenia
 - w 2024 r. otrzymaliśmy 28 zgłoszeń potencjalnych naruszeń:
 - I. 6 zgłoszeń dotyczyło podejrzenia nieprawidłowości w procesie rekrutacyjnym;
 - II. 1 zgłoszenie dotyczyło podejrzenia nieprawidłowości w procesie zakupowym;
 - III. 1 zgłoszenie dotyczyło podejrzenia nieprawidłowości w systemie detekcji naruszeń praw własności intelektualnej należących do CD PROJEKT S.A.;
 - IV. 20 zgłoszeń było w oczywisty sposób bezzasadne i nie zawierały elementów nieprawidłowości.

Po przeprowadzeniu postępowań wyjaśniających w odniesieniu do każdego zgłoszenia, stwierdziliśmy wystąpienie nieznaczących nieprawidłowości w dwóch przypadkach: 1 w odniesieniu do procesu rekrutacji, 1 w zakresie

³⁷ Luka płacowa – różnica w stawce godzinowej brutto mężczyzn i kobiet podzielona przez średnią stawkę godzinową brutto mężczyzn; we wskaźniku ujęto osoby zatrudnione w oparciu o UoP na dzień 31.12.2024 r.; wynagrodzenia w przeliczeniu na pełen etat i na PLN.

³⁸ Wskaźnik całkowitego wynagrodzenia – we wskaźniku ujęto osoby zatrudnione w oparciu o UoP w okresie 01.01.2024-31.12.2024, które przepracowały cały ten okres, wynagrodzenia przeliczono na PLN. W obliczeniach ujęto następujące wskaźniki wynagrodzenia: wynagrodzenie zasadnicze, nadgodziny, dodatek funkcyjny, ryczałt za pracę zdalną i wszystkie doliczenia do przychodu.

systemu detekcji naruszeń praw własności intelektualnej). Ustaliliśmy, że wskazane nieprawidłowości nie miały negatywnego wpływu na funkcjonowanie Spółki i podjęliśmy działania, które wyeliminowały stwierdzone nieprawidłowości. Nie stwierdziliśmy przypadków dyskryminacji. Nie odnotowaliśmy także incydentów dotyczących poszanowania praw człowieka (np. pracy przymusowej, handlu ludźmi lub pracy dzieci).

Na spółki Grupy CD PROJEKT nie zostały nałożone grzywny, kary czy odszkodowania za szkody powstałe w wyniku incydentów związanych z nieprzestrzeganiem praw człowieka.

KONSUMENTY I UŻYTKOWNICY KOŃCOWI

[ESRS S4]

CD PROJEKT sprzedaje gry globalnie, za pośrednictwem platform cyfrowej dystrybucji i dystrybutorów gier w wersjach pudełkowych. Użytkownikami naszych produktów są głównie gracze pochodzący z całego świata, którzy posiadają przynajmniej jedną z gier stworzonych i wydanych przez CD PROJEKT.

W przypadku GOG za konsumentów uznajemy użytkowników platformy cyfrowej dystrybucji GOG.com, którzy ściągają gry za jej pośrednictwem.

Interesy i opinie zainteresowanych stron

[ESRS 2 SBM-2]

“Cokolwiek robisz, pamiętaj o graczach” to jedna z wartości, którą kierujemy się, w codziennej pracy, starając się tworzyć produkty najwyższej jakości, planując politykę cenową czy świadcząc usługi i wsparcie posprzedażowe. Wierzymy w sens budowania mocnych i długoterminowych relacji ze społecznością skupioną wokół naszych produktów – zarówno gier, jak i produktów towarzyszących opartych o posiadane przez nas IP.

W CD PROJEKT stawiamy na otwartą i transparentną komunikację. Rozmawiamy z graczami w jedenastu językach (angielskim, polskim, rosyjskim, niemieckim, francuskim, hiszpańskim, japońskim, portugalskim-brazylijskim, koreańskim, chińskim uproszczonym i chińskim tradycyjnym). Jesteśmy też obecni na największych globalnych platformach mediów społecznościowych, takich jak Facebook, X, Twitch czy TikTok oraz na ich regionalnych odpowiednikach, np. chińskim Bilibili czy koreańskim NaverCafe. Liczne kanały komunikacji bezpośredniej i globalny zasięg pomagają nam poznawać oczekiwania i opinie naszej społeczności.

Uważnie słuchamy sugestii i komentarzy przekazywanych nam przez graczy. Część z nich bierzemy pod uwagę przy podejmowaniu decyzji biznesowych, np. dotyczących wprowadzenia konkretnych ulepszeń do wydanych już gier lub dalszych planów rozwojowych dla danej franczyzy czy produktu. Przedstawiciele społeczności graczy wzięli również udział w procesie badania podwójnej istotności, który zrealizowaliśmy w Grupie CD PROJEKT w 2023 r.

W GOG do rozmowy z użytkownikami serwisu wykorzystywane są media społecznościowe – każdy może zareagować na udostępniane treści i zamieścić swoje opinie i komentarze, z którymi niejednokrotnie pracownicy GOG wchodzi w interakcje, aby jeszcze lepiej zrozumieć treść danej oceny czy komentarza, czy też chcąc udzielić bezpośredniego, natychmiastowego wsparcia technicznego. W podobny sposób GOG komunikuje się z użytkownikami na forach, stronie internetowej lub na platformie Reddit.

GOG prowadzi włączającą i aktywną komunikację ze społecznością graczy, analizując informację zwrotną dotyczącą podejmowanych działań oraz reagując na pytania i uwagi. Na najchętniej używanych przez graczy platformach komunikacyjnych (w szczególności forum GOG, dedykowane społeczności platformy serwery Discord, kanał Twitch, Reddit oraz najpopularniejsze media społecznościowe) moderuje dyskusje między użytkownikami i przedstawia kulisy pracy w GOG. Dzięki Liście Życzeń Społeczności, GOG na bieżąco monitoruje, które tytuły są najbardziej interesujące dla użytkowników serwisu dokłada wszelkich starań, aby udostępnić je na platformie. Ponadto, w marcu 2024 r. GOG otworzył własny kanał komunikacyjny na platformie Discord – “GOG Core Community”, do którego sukcesywnie zapraszani są najwierniejsi użytkownicy GOG. Użytkownicy kanału mają zapewniony dostęp do ekskluzywnych treści, takich jak wywiady i nowości na platformie, a także bezpośredni kontakt z pracownikami firmy.

Istotne oddziaływania, ryzyko i możliwości oraz ich wzajemne związki ze strategią i z modelem biznesowym

[ESRS 2 SBM-3]

W studiu CD PROJEKT RED wierzymy, że możemy wpływać na otaczający nas świat tworząc gry, które inspirują graczy i zostawiają ich z refleksją. Nie uciekamy od poruszania istotnych społecznie tematów w historiach, które opowiadamy, choć nie chcemy moralizować i przekonywać do określonych racji.

W naszych grach pokazujemy występujące w świecie nierówności, drogi życiowe, jakimi kroczą ludzie oraz problemy, z jakimi przychodzi im się mierzyć. Staramy się, by znalazły się w nich wyraziste postacie wywodzące się z różnych środowisk. W *Wiedźminie 3: Dziki Gon* jako jeden z elementów opowiadanej w grze historii pojawia się temat przemocy domowej, trudnych relacji rodzinnych i dyskryminacji. *Cyberpunk 2077*, z drugiej strony, skłania do rozważań na temat samotności i odhumanizowania społeczeństwa. Nasze produkty trafiają do milionów ludzi na całym świecie – chcemy więc skupiać się w nich na tym, co ważne.

W obszarze relacji z graczami koncentrujemy się na maksymalizowaniu pozytywnego wpływu działalności CD PROJEKT na społeczność skupioną wokół naszych tytułów i na wykorzystywaniu szans biznesowych w tym obszarze. Budujemy silne relacje z graczami w oparciu o ciągły dialog i odpowiedzialną komunikację marketingową. Poszerzamy grono naszych odbiorców, wzbogacając nasze franczyzy o rozrywkę w nowych, innych niż gry wideo formatach. Równocześnie, chcemy zachęcać nowych graczy do sięgania po nasze tytuły, dodając do naszych gier, w miarę możliwości danego projektu, kolejne rozwiązania zapewniające większą dostępność. Dbamy o zapewnienie dostępności językowej naszych gier – *Wiedźmin 3: Dziki Gon* oferuje 17 wersji językowych, z których 9 to wersje z dubbingiem. Z kolei *Cyberpunk 2077* jest dostępny w 19 wersjach językowych, z czego 11 zawiera wersję z dubbingiem.

Biorąc pod uwagę profil naszej działalności, dotychczas nie zidentyfikowaliśmy naszego negatywnego wpływu na społeczność graczy.

W badaniu podwójnej istotności zidentyfikowaliśmy następujące zagadnienia związane z relacjami z graczami:

1. Budowanie zaangażowanych społeczności wokół naszych produktów
2. Wdrażanie funkcji dostępności do naszych gier
3. Odpowiedzialna komunikacja i marketing produktów

Ryzyka i szanse w obszarze relacji z graczami

W ramach wdrożonej *Procedury zarządzania ryzykiem w CD PROJEKT S.A.* w obszarze relacji z graczami zidentyfikowaliśmy ryzyko niespełnienia oczekiwań powstałych na bazie kampanii promocyjnej, które opisaliśmy w rozdziale "Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej".

Wśród zidentyfikowanych szans w tym obszarze, znalazły się m.in.:

- wzmocnienie zaangażowania społeczności skupionej wokół naszych tytułów oraz poszerzenie grona graczy zainteresowanych grami studia, co może się przełożyć na zwiększenie przychodów ze sprzedaży zarówno wydanych, jak i przyszłych gier studia,
- odpowiedzialne kształtowanie oczekiwań graczy co do produktów oferowanych przez Spółkę, co może przełożyć się na pozytywny sentyment graczy wokół danego tytułu i, w konsekwencji, na jego sprzedaż,
- dotarcie do szerszego grona odbiorców o zróżnicowanych potrzebach w zakresie dostępności, co może przełożyć się na zwiększenie przychodów ze sprzedaży gier studia.

Zidentyfikowane przez nas w obszarze relacji z graczami wpływ, ryzyka i szanse dotyczą w równym stopniu wszystkich odbiorców naszych gier.

Polityki związane z konsumentami i użytkownikami końcowymi

[ESRS S4-1]

Polityki dotyczące relacji z graczami

W kontaktach z graczami kierujemy się obowiązującymi wewnątrz *Zasadami komunikacji ze społecznością graczy* i *Polityką social media*. Zasady określają, w jaki sposób i w oparciu o jakie wartości chcemy budować nasze relacje z graczami. Polityka social media określa z kolei zasady korzystania z platform społecznościowych przez osoby zatrudnione w CD PROJEKT.

Chcąc zapewnić społeczności graczy możliwość inspirowania się naszymi produktami, uregulowaliśmy kwestię tworzenia treści opartych na naszych grach. W *Zasadach dotyczących treści fanowskich*, określiliśmy, w jaki sposób gracze mogą korzystać z naszych produktów, respektując równocześnie obowiązujące reguły prawne i własność intelektualną CD PROJEKT.

Zasady prowadzenia dyskusji na naszych publicznych forach internetowych uregulowaliśmy w ich Regulaminach, które w sposób transparentny określają, jakiego typu komunikaty i zachowania w dyskusji na forach nie są dozwolone. Regulaminy określają również sankcje, które są stosowane wobec uczestników forów nierespektujących obowiązujących regulacji.

W GOG obowiązują *Zasady postępowania na GOG*, które dotyczą wszystkich użytkowników platformy i które mają pomóc budować bezpieczną przestrzeń online do prowadzenia przez nich kulturalnych, żywych dyskusji na tematy związane z usługami i produktami oferowanymi na platformie.

Polityka praw człowieka w odniesieniu do graczy

W obowiązującej w CD PROJEKT *Polityce praw człowieka* zobowiązaliśmy się do szanowania praw człowieka w odniesieniu do wszystkich grup społecznych, na które wywieramy wpływ, w tym w odniesieniu do graczy.

Nasze działania są zgodne z międzynarodowymi standardami, w tym Uniwersalną Deklaracją Praw Człowieka ONZ i Wytycznymi OECD dotyczącymi biznesu i praw człowieka.

Procesy współpracy w zakresie oddziaływań z konsumentami i użytkownikami końcowymi

[ESRS S4-2]

Na poziomie operacyjnym za obszar budowania relacji ze społecznością graczy odpowiada VP, PR & Communication, a na poziomie Zarządu – CMO.

Bezpośrednia komunikacja z graczami

W CD PROJEKT prowadzimy kanały studia i naszych produktów w mediach społecznościowych, na których każda zainteresowana osoba może zamieścić swoją opinię lub komentarz. Analizujemy wiadomości docierające do nas również bezpośrednio drogą mailową, przy wykorzystaniu ogólnie dostępnych adresów poczty elektronicznej. Zbieramy opinie graczy, analizując wpisy na forach produktowych naszych gier, czatach dostępnych podczas transmisji wydarzeń na żywo na platformach streamingowych. Analizujemy komentarze przekazywane nam osobiście podczas targów, konferencji czy wydarzeń organizowanych dla społeczności skupionej wokół naszych gier. Zapraszamy również przedstawicieli społeczności graczy do dzielenia się z nami opiniami podczas cyklicznie przeprowadzanego przez CD PROJEKT badania podwójnej istotności. Pracując nad udoskonalaniem naszych gier korzystamy również z informacji zwrotnej, którą otrzymujemy w ramach wsparcia technicznego lub np. podczas playtest'ów organizowanych przez studio CD PROJEKT RED pod nazwą RED Playtesting Program.

W 2021 r. wraz z wprowadzeniem do *Cyberpunka 2077* aktualizacji 2.1, która dodała do menu gry opcje związane z tzw. "dostępnością" dla osób z niepełnosprawnościami, uruchomiliśmy specjalny formularz, poprzez który gracze mogą zgłosić swoje uwagi i komentarze do wprowadzonych zmian.

GOG prowadzi własne profile w mediach społecznościowych w języku angielskim (na X, Instagramie, Facebooku, TikToku i YouTube), a w niektórych przypadkach (Facebook) również w języku polskim. Media społecznościowe są platformą, która służy do prowadzenia stałego dialogu z użytkownikami serwisu – każdy może zareagować na udostępniane treści i zamieścić swoje opinie i komentarze, z którymi niejednokrotnie pracownicy GOG wchodzą w interakcje. W podobny sposób GOG komunikuje się z użytkownikami na forach, stronie internetowej lub na platformie Reddit.

Wsparcie posprzedażowe

W CD PROJEKT zgłoszenia graczy dotyczące pojawiających się w naszych grach problemów technicznych rozwiązuje na bieżąco Zespół ds. Doświadczeń Graczy oraz Bezpieczeństwa. Sugestie na temat niezbędnych ulepszeń zbierane są m.in. poprzez formularze wsparcia technicznego na stronach produktowych naszych gier, a następnie analizowane i przekazywane do zespołów deweloperskich w celu ewentualnego wykorzystania w procesie produkcji gier i wprowadzania do nich aktualizacji. W kontaktach z graczami napotykającymi na problemy techniczne kierujemy się zasadami opisanymi w obowiązujących wewnętrznie *Najlepszych praktykach*.

GOG prowadzi usługę wsparcia posprzedażowego dla graczy, którzy zakupili grę na platformie GOG.COM i w aplikacji GOG Galaxy. Obowiązująca Dobrowolna polityka zwrotu zakłada, że klient może zwrócić produkt do 30 dni po zakupie, nawet jeśli został on pobrany i uruchomiony. Dodatkowo, zespół wsparcia technicznego GOG udziela pomocy graczom, którzy w okresie 30 dni od zakupu gry doświadczyli problemów technicznych lub błędów, które uniemożliwiają jej ukończenie. Na stronie GOG.COM dostępne są formularze zgłaszania problemów technicznych.

Badanie efektywności relacji prowadzonych z graczami

Miarą naszej aktywności w obszarze relacji z graczami jest np. zmiana liczby aktywnych uczestników forów internetowych czy poziom zaangażowania użytkowników mediów społecznościowych w odniesieniu do publikowanych postów i materiałów. Do mierzenia efektywności podejmowanych przez nas inicjatyw wykorzystujemy również badanie sentymentu czy analizę poziomu ocen naszych produktów np. na platformach cyfrowej dystrybucji gier.

W CD PROJEKT efektywność kanałów pomocy technicznej mierzymy, analizując na bieżąco statystyki dotyczące wpływających do nas zgłoszeń. Po wprowadzeniu aktualizacji badamy zadowolenie graczy ze wdrożonych zmian, głównie korzystając z analizy reakcji w mediach społecznościowych.

GOG mierzy efektywność relacji z graczami, analizując na bieżąco wskaźnik zwrotów, który w 2024 r. znajdował się na niskim, 2.7% poziomie i był zbliżony do poziomu osiągniętego w 2023 r. (2.2%).

Procesy remediacji negatywnych oddziaływań i kanały zgłaszania problemów przez konsumentów i użytkowników końcowych

[ESRS S4-3]

W ramach działalności biznesowej Grupy CD PROJEKT nie zidentyfikowaliśmy wywierania przez nas negatywnego wpływu na graczy.

Kanały zgłaszania nieprawidłowości

Zgodnie z obowiązującymi w Grupie *Zasadami Gry: Standardami Biznesowymi i Etycznymi*, każda osoba może w ramach obowiązującej procedury *SpeakUp!* zgłosić podejrzenie wystąpienia nieprawidłowości. Zgłoszenia można dokonać poprzez formularz zgłaszania nieprawidłowości dostępny na korporacyjnej stronie internetowej CD PROJEKT lub wysyłając zgłoszenie na adres siedziby Spółki. CD PROJEKT zapewnia anonimowość i poufność dotyczącą dokonywanych zgłoszeń.

Efektywność wykorzystywanych kanałów zgłaszania nieprawidłowości

Efektywność kanałów zgłaszania nieprawidłowości oceniamy, analizując liczbę zgłoszonych potencjalnych przypadków naruszeń i oceniając ich zasadność. W rocznym *Sprawozdaniu Zarządu CD PROJEKT S.A. z funkcjonowania systemu kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem, compliance oraz funkcji audytu wewnętrznego*, Zarząd przedstawia Radzie Nadzorczej informację o liczbie zgłoszeń, rodzaju nieprawidłowości i podjętych działaniach.

Podjęmowanie działań dotyczących istotnych oddziaływań na konsumentów i użytkowników końcowych oraz stosowanie podejść służących zarządzaniu istotnym ryzykiem i wykorzystywaniu istotnych możliwości związanych z konsumentami i użytkownikami końcowymi oraz skuteczność tych działań

[ESRS S4-4]

Na poziomie operacyjnym za zarządzanie obszarem związanym z relacjami z graczami w CD PROJEKT odpowiada zespół Community. Z kolei Zespół ds. Doświadczeń Graczy oraz Bezpieczeństwa wspiera społeczność graczy m.in. w zakresie udzielania wsparcia technicznego i prowadzenia komunikacji dot. zmian wprowadzanych do wydanych już gier.

Właściwe oznakowanie produktów

Będąc świadomymi naszego wpływu na graczy, dokładamy starań związanych z właściwym oznakowaniem produktów CD PROJEKT, m.in. poprzez:

- oznakowanie gier ratingiem wiekowym właściwym dla danego terytorium (np. PEGI, ESRB); informacja o ratingu gry jest umieszczona na jej fizycznym opakowaniu, dedykowanej stronie internetowej, wybranych materiałach marketingowych z nią związanych i jej kartach produktowych,
- zamieszczenie ostrzeżenia dotyczącego fotowrażliwości.

Podjęmujemy również działania, aby ograniczyć dostęp do wybranych treści związanych z grami studia dla osób w nieodpowiednim wieku poprzez umieszczenie bramek dostępowych na dedykowanych stronach internetowych oraz stronach produktowych gier studia na platformach cyfrowej dystrybucji gier.

Cele dotyczące zarządzania istotnymi negatywnymi oddziaływaniami, zwiększania pozytywnych oddziaływań i zarządzania istotnym ryzykiem i istotnymi możliwościami

[ESRS S4-5]

Na 2024 r. wyznaczyliśmy sobie następujące cele w obszarach związanych z graczami:

Tabela 39 Podsumowanie realizacji celów – obszar związany z graczami

Cel	Status realizacji
Opracowanie globalnych zasad komunikacji ze społecznością graczy	Zrealizowany. Opracowaliśmy <i>Globalne zasady komunikacji ze społecznością graczy</i> , w których określiliśmy, w jaki sposób i w oparciu o jakie wartości chcemy budować nasze relacje ze społecznością skupioną wokół naszych gier.
Stworzenie standardów dla funkcji dostępności w naszych przyszłych grach	Zrealizowany. Stworzyliśmy wewnętrzne wytyczne dotyczące standardu dostępności, jaki chcemy wdrożyć w naszych kluczowych grach. Włączyliśmy je w wewnętrzny proces planowania i produkcji.
Stworzenie wewnętrznego standardu dostępności w komunikacji produktów	Zrealizowany. Stworzyliśmy wewnętrzny standard dostępności w komunikacji produktów, w ramach którego zakres wdrażanych funkcji dostępności uzależniliśmy od kategorii produktów.

Pozostałe wybrane działania w obszarze relacji z graczami, które zrealizowaliśmy w 2024 r.:

- w maju 2024 r. oddaliśmy w ręce graczy REDkit, czyli autorski edytor do gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, który pozwala zainteresowanym tworzyć własne przygody w świecie Geralta z Rivii. REDkit jest darmowy dla wszystkich posiadaczy *Wiedźmina 3* w wersji na PC na GOG.com, Steam i Epic Games Store,
- we wrześniu 2024 r. obchodziliśmy 20-lecie powstania społeczności. Z tej okazji zorganizowaliśmy m.in. liczne konkursy i przygotowaliśmy specjalne materiały wideo. Dodatkowo, w naszej warszawskiej siedzibie zorganizowaliśmy spotkanie na żywo dla najbardziej zaangażowanych członków wiedźmińskiej społeczności. Na gości czekała moc atrakcji w postaci konkursów, zwiedzania studia oraz możliwości porozmawiania z twórcami gry i aktorami użyczającymi swoich głosów w naszych produkcjach,
- w listopadzie 2024 r. z okazji osiągnięcia 1 miliona sprzedanych kopii *Wiedźmin 3: Dziki Gon* w Korei Południowej, na naszym oficjalnym kanale YouTube udostępniliśmy specjalny materiał, który m.in. przybliży koreańskim graczom historię studia CD PROJEKT RED i pokazuje, jak wygląda nasza firma od środka,
- w listopadzie 2024 r. GOG uruchomił GOG Preservation Program (GPP), w ramach którego aktywnie pracuje nad zapewnieniem dostępności i w pełnej grywalności klasycznych gier na współczesnych komputerach. W ramach GPP rozwijane są wewnętrzne narzędzia umożliwiające kompatybilność gier z nowoczesnymi systemami operacyjnymi, rozdzielczościami, kontrolerami oraz funkcjami takimi jak cloud save. W 2024 r. GOG przywrócił kultowe tytuły, które przez lata były niedostępne, m.in. Alpha Protocol oraz Resident Evil,
- w grudniu 2024 r. udostępniliśmy aktualizację 2.2 do *Cyberpunka 2077*, która wprowadziła m.in. znaczące zmiany w trybie fotograficznym, nowe opcje personalizacji postaci gracza, niedostępne wcześniej do kupienia samochody oraz szereg poprawek i usprawnień do samej gry. Aktualizacja została wydana jako urodzinowa niespodzianka, a wszystkie zmiany i nowości zostały zaprezentowane graczom podczas transmisji REDstreams. Dodatkowo, po wydaniu aktualizacji, w naszych mediach społecznościowych skupiliśmy się na informowaniu o zmianach oraz odpowiadaniu na pytania graczy dotyczące patcha 2.2.

Na 2025 r. w obszarze związanym z graczami wyznaczyliśmy sobie następujące cele:

1. Wdrożenie wypracowanego wewnętrznie standardu dostępności w komunikacji naszych produktów.
2. Wypracowanie strategicznego podejścia do wdrażania konkretnych rozwiązań w ramach standardu dostępności w naszych przyszłych grach.

Cele zostały wypracowane przez zespoły Global Communication oraz Release Team i zaakceptowane przez Zarząd.

Gracze ani ich przedstawiciele nie brali udziału w wyznaczaniu celu na 2025 r. i w monitorowaniu stopnia realizacji celów na 2024 r.

ZAANGAŻOWANIE SPOŁECZNE – UJAWNIECIE SPECYFICZNE DLA JEDNOSTKI

Istotne wpływy, ryzyka i szanse oraz ich wzajemne związki ze strategią i modelem biznesowym

[ESRS 2 SBM-3]

Grupa CD PROJEKT podejmuje działania, aby w pozytywny sposób oddziaływać na otoczenie społeczne, integrować członków zespołu wokół wspólnych wartości oraz pomagać innym, wykorzystując swoje zasoby i kompetencje. Angażujemy się w projekty społeczne, ogólnopolskie i międzynarodowe akcje charytatywne oraz pomoc dla najbardziej potrzebujących poprzez naszą aktywność, dzielenie się wiedzą, darowizny rzeczowe i wsparcie finansowe. Realizujemy także projekty skierowane do młodzieży, dające możliwość rozwoju i zdobycia doświadczenia w branży gamingowej. Zobowiązanie w tym zakresie zapisaliśmy w naszej strategii biznesowej w ramach jednej z ambicji ESG: "pomagać innym korzystając z naszych zasobów i kompetencji".

Obszar zaangażowania społecznego traktujemy jako szansę na maksymalizowanie pozytywnego wpływu na otoczenie, nie identyfikujemy na tym polu naszego potencjalnego negatywnego wpływu ani zagrożeń.

Polityka Zaangażowania Społecznego

W 2024 r. Zarząd CD PROJEKT przyjął *Politykę Zaangażowania Społecznego*, która określa nasze podejście do tworzenia pozytywnych zmian społecznych. Priorytetem CD PROJEKT są inicjatywy wspierające branżę gier wideo i społeczność lokalną. W dokumencie opisaliśmy praktykowane formy wsparcia, obszary w które chcemy się angażować, a także katalog typów organizacji, z którymi nie podejmujemy współpracy.

Cele związane z obszarem zaangażowania społecznego

Na 2024 r. w obszarze zaangażowania społecznego wyznaczyliśmy sobie następujące cele:

Tabela 40 Podsumowanie realizacji celów – obszar związany z zaangażowaniem społecznym

Cel	Status realizacji
Pilotaż programu wolontariatu pracowniczego	Zrealizowany. Zrealizowaliśmy badanie ankietowe dla zatrudnionych, w którym zapytaliśmy o zainteresowanie wolontariatem i wcześniejsze doświadczenia w tym obszarze; w ramach wolontariatu pracowniczego zrealizowaliśmy projekty wolontariacie we współpracy z Fundacją Ronalda McDonalda, Fundacją A.R.T i placówką Opiekuńczo – Wychowawczą „Dom na Jagiellońskiej”.
Utrzymanie poziomu realizacji co najmniej 3 inicjatyw zgodnych z Polityką Zaangażowania Społecznego	Zrealizowany. W 2024 r. zrealizowaliśmy m.in. 3 edycję programu stypendialno – mentoringowego Dziewczyny w grze!, zorganizowaliśmy prezenty świąteczne dla dzieci z placówki opiekuńczej oraz w ramach corocznej zbiórki świątecznej zebraliśmy środki finansowe, które następnie przekazaliśmy na rzecz Fundacji Ocalenie oraz Azylu Pod Psim Aniołem.

3 najważniejsze działania wynikające z naszej *Polityki Zaangażowania Społecznego* zrealizowane w 2024 r.:

1. CD PROJEKT realizował trzecią edycję programu „Dziewczyny w grze!”, w której uczestniczyło 21 utalentowanych dziewczyn z całej Polski i 22 mentorki oraz mentorzy. Uczestniczki programu otrzymały stypendia wysokości 12 000 PLN netto na edukację i rozwój oraz brały udział w dwóch warsztatach online miesięcznie z ekspertami z CD PROJEKT. W 2024 r. technologicznymi partnerami programu były firmy AMD i Dell.
2. Rozpoczęliśmy współpracę z Fundacją A.R.T, w ramach której zaprosiliśmy grupę seniorów do naszej siedziby w Warszawie. Goście mieli okazję posłuchać o historii gier komputerowych i porozmawiać o stereotypach związanych z gamingiem. W ramach części praktycznej spotkania wspólnie zagraliśmy w gry wideo. Celem tych inicjatyw jest aktywizacja osób starszych i budowanie relacji między pokoleniami.
3. Z okazji dnia dziecka zespoły CD PROJEKT przygotowały paczki z prezentami dla dzieci i młodzieży z placówki opiekuńczo-wychowawczej „Dom na Jagiellońskiej”. Podopieczni placówki mieli także okazję zwiedzić nasz warszawski kampus.

W 2024 r. odbyła się również 2 edycja wydarzenia „Friends and Family Day”, podczas którego do siedziby CD PROJEKT w Warszawie oraz do biur w Krakowie i Wrocławiu zaprosiliśmy członków rodzin i przyjaciół naszych pracowników. Mogli oni zobaczyć z bliska przestrzenie, w których ich najbliżsi pracują na co dzień oraz skorzystać z licznych atrakcji – dla dorosłych przygotowaliśmy m.in. wycieczki po studiu z przewodnikami i prezentacje o CD PROJEKT, a dla najmłodszych – gry, zabawy i warsztaty DIY. W 2024 r. podczas Friends and Family Day odwiedziło nas łącznie blisko 460 gości.

Ponadto, w ramach ambicji „Pomagać innym korzystając z naszych zasobów i kompetencji” w raportowanym okresie zrealizowaliśmy następujące działania:

- **Promised Land Art Festival (PLAF)**

W 2024 r. wspólnie z Miastem Łódź i „EC1 Łódź – Miasto Kultury” zorganizowaliśmy 6 edycję festiwalu. Wydarzenie co roku gromadzi setki entuzjastów gier komputerowych, komiksów i sztuki wizualnej. Podczas wydarzenia mają oni okazję spotkać się z ekspertami z branży kreatywnej i wziąć udział w prowadzonych przez nich warsztatach i wykładach. PLAF składa się z części dla profesjonalistów, gdzie eksperci z różnych firm z całego świata (w tym członkowie zespołu CD PROJEKT) dzielą się swoją wiedzą i doświadczeniem oraz z dnia otwartego „Art For All”, w ramach którego osoby pragnące wejść do świata branży kreatywnej mogą skorzystać m.in. z konsultacji portfolio czy spotkań z rekruterami z firm zajmujących się produkcją gier.

- **Dzielenie się wiedzą i doświadczeniami podczas zewnętrznych konferencji**

Członkowie zespołu CD PROJEKT w 2024 r. wystąpili w roli prelegentów na licznych branżowych wydarzeniach, w tym m.in.: Game Developers Conference w San Francisco, Dev.Play w Bukareszcie, First Playable we Florencji, Unreal Fest w Pradze czy Digital Dragons oraz WaysConf w Krakowie dzieląc się z wiedzą i doświadczeniami z innymi uczestnikami.

Kwota przekazana na cele charytatywne w 2024 r.: 387 tys. PLN³⁹

W 2025 r. w obszarze zaangażowania społecznego zamierzamy zrealizować co najmniej 3 inicjatywy zgodnie z *Polityką Zaangażowania Społecznego*.

Informacje związane z ładem zarządczym

POSTĘPOWANIE W BIZNESIE

[ESRS G1]

Opis procesów służących do identyfikacji i oceny istotnych wpływów, ryzyk i szans

[ESRS 2 IRO-1]

Podczas badania podwójnej istotności zidentyfikowaliśmy następujące istotne obszary związane z postępowaniem w biznesie:

1. Etyka prowadzenia biznesu
2. Transparentność w relacjach z partnerami biznesowymi
3. Cyberbezpieczeństwo i ochrona prywatności
4. Zarządzanie i ochrona własności intelektualnej

W powyższych obszarach wyznaczyliśmy sobie następujące cele na 2024 rok:

Tabela 41 Podsumowanie realizacji celów - obszar związany z postępowaniem w biznesie

Cel	Status realizacji
Badanie świadomości osób zatrudnionych dot. zasad i systemu zgłaszania nieprawidłowości, w szczególności w ramach regulacji <i>SpeakUp!</i>	Zrealizowany. Zrealizowaliśmy badanie świadomości zatrudnionych dot. zasad i systemu zgłaszania nieprawidłowości, w szczególności w ramach regulacji <i>SpeakUp!</i> .
Pilotaż procesu weryfikacji kluczowych partnerów biznesowych	Zrealizowany. Zrealizowaliśmy pilotaż procesu weryfikacji kluczowych dostawców, głównie związanych z obszarem produkcji gier. Proces dotyczył kwestii prawnych (w tym sankcji gospodarczych), podatkowych i związanych z bezpieczeństwem IT.
Zwiększanie świadomości zespołu dot. Zagrożeń w przestrzeni cyfrowej, poprzez m.in. obowiązkowe szkolenia dla całego zespołu	Zrealizowany. Budowanie świadomości zagrożeń w przestrzeni cyfrowej odbywa się w ramach onboardingu. Ponadto w raportowanym okresie zespół Cybersecurity realizował regularne kampanie wewnętrzne testujące postawę i świadomość w zakresie cyberbezpieczeństwa.
Wzmacnianie świadomości zatrudnionych dot. zasad korzystania z rozwiązań opierających się na sztucznej inteligencji	Zrealizowany. Zaktualizowaliśmy wewnętrzną politykę korzystania z narzędzi opierających się na sztucznej inteligencji. Zaktualizowane zasady przedstawiliśmy osobom zatrudnionym podczas Town Hall oraz zamieściliśmy na wewnętrznym portalu.

³⁹ Kwota jest tożsama z wartością podaną w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy CD PROJEKT za 2024 r. na pozycji "Darowizny i działalność charytatywna" w zestawieniu pozostałych kosztów operacyjnych.

Do 2026 r. w obszarze postępowania w biznesie zamierzamy przeprowadzić identyfikację ryzyk społecznych i środowiskowych w łańcuchu wartości.

Polityki postępowania w biznesie i kultura korporacyjna

[ESRS G1-1]

Zasady Gry. Standardy biznesowe i etyczne Grupy CD PROJEKT

W Grupie CD PROJEKT obowiązują Zasady Gry. Standardy biznesowe i etyczne Grupy CD PROJEKT. To nasze zobowiązanie do przestrzegania norm etycznych, przepisów prawa oraz zasad, jakimi kierujemy się w codziennej pracy. Standardy zawierają wskazówki, jakie zachowania wspieramy, a jakich nie tolerujemy, m.in. w zakresie praw człowieka, ochrony prywatności, compliance oraz reagowania na nieprawidłowości. Standardy przyjęliśmy uchwałą Zarządu Spółki w 2021 r.

Fair Play – kodeks postępowania dla dostawców

W CD PROJEKT chcemy promować odpowiedzialne postawy biznesowe, etyczne warunki pracy i wspierać zrównoważony rozwój. W tym celu, w 2023 r. uchwałą Zarządu przyjęliśmy Fair Play – kodeks postępowania dla dostawców. Kodeks odwołuje się do naszych zobowiązań, ale także oczekiwań wobec dostawców i ich łańcucha dostaw. Obejmuje następujące obszary: etykę i zgodność, prawa człowieka oraz ochronę środowiska.

SpeakUp! Polityka przeciwdziałania nieprawidłowościom w CD PROJEKT S.A.

W 2023 r. wdrożyliśmy SpeakUp! Politykę przeciwdziałania nieprawidłowościom w CD PROJEKT S.A. Nasza Polityka określa m.in. podstawowe zasady zgłaszania nieprawidłowości, prawa i obowiązki związane ze zgłoszeniem oraz informacje o osobach zaangażowanych w ten proces.

Wraz z przyjęciem Polityki zaktualizowaliśmy szczegółowe procedury zgłaszania nieprawidłowości:

- procedurę zgłaszania niewłaściwych zachowań w relacjach z osobami zatrudnionymi (w tym mobbingu, dyskryminacji i molestowania), oraz
- procedurę zgłaszania naruszeń (w tym przepisów prawa, regulacji wewnętrznych i wartości etycznych).

Każdej osobie, która zgłasza nieprawidłowość, przysługuje ochrona przed negatywnymi działaniami, jakie mogą być związane ze zgłoszeniem (tzw. ochrona przed odwetem). Taka ochrona przysługuje też świadkom oraz osobie pomagającej w zgłoszeniu nieprawidłowości. W każdym przypadku podejmujemy działania adekwatnie do zgłoszonej nieprawidłowości. Przeprowadzamy postępowania wyjaśniające zgodnie z przepisami prawa, regulacjami wewnętrznymi oraz z zachowaniem poufności i bezstronności.

Sposoby zgłaszania naruszeń

- Osoby zatrudnione:
 - wewnętrzny formularz z możliwością zgłoszenia anonimowego
 - osobiście
 - pisemnie
- Osoby spoza organizacji:
 - anonimowy formularz na stronie CD PROJEKT
 - pisemnie na adres spółki z dopiskiem "Poufne: Compliance"

Polityka antykorupcyjna

W 2022 r. w Grupie CD PROJEKT przyjęliśmy Politykę Antykorupcyjną. Dokument ten określa podstawowe zasady rozpoznawania, zapobiegania i ograniczania ryzyka korupcji, zarówno w relacjach biznesowych, jak i relacjach z osobami publicznymi, w tym zobowiązanie do:

- prowadzenia ksiąg rachunkowych w sposób rzetelny, bezbłędny, sprawdzalny i bieżący,
- realizowania płatności zgodnie z prawem i wewnętrznymi standardami kontroli finansowej,
- prowadzenie transparentnych procesów rekrutacyjnych,
- weryfikowania organizacji, które wspieramy dobroczynnie.

W ramach *Polityki Antykorupcyjnej* opisaliśmy także zasady dotyczące przyjmowania i wręczania prezentów, konfliktu interesów oraz relacji z podmiotami trzecimi.

Polityka Bezpieczeństwa Informacji (cybersecurity)

W 2024 r. rozpoczęliśmy aktualizację *Polityki Bezpieczeństwa Informacji w Grupie CD PROJEKT* z naciskiem na prosty język dokumentu. Określa on sposoby zabezpieczania informacji dostępnych w Grupie. W ramach Polityki, spółki z Grupy wdrażają procedury wewnętrzne odnoszące się do zasad oraz metod zapewnienia bezpieczeństwa informacji.

Mając na celu respektowanie wymogów bezpieczeństwa wśród dostawców oprogramowania, prowadzimy proces weryfikacji partnerów zewnętrznych wymagających dostępu do naszej infrastruktury IT lub danych produkcyjnych, na który składa się ocena ryzyka danego partnera i ocena bezpieczeństwa stosowanych przez niego zabezpieczeń. Nie podejmujemy współpracy z dostawcą, który nie spełnia wymaganego przez nas poziomu bezpieczeństwa.

Polityka ochrony danych osobowych

Działania z zakresu ochrony danych osobowych prowadzone są w CD PROJEKT w oparciu o *Politykę ochrony danych osobowych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT*, uchwaloną i wdrożoną w 2018 r. Działania w obszarze ochrony danych osobowych na bieżąco monitoruje wyznaczony przez Spółkę zewnętrzny Inspektor Ochrony Danych.

Zasady ochrony danych osobowych w CD PROJEKT:

- zgodnie z obowiązującymi regulacjami, przetwarzamy dane osobowe tylko w niezbędnym zakresie, uzasadnionym jasno komunikowanymi celami,
- zawsze informujemy osoby, których dane dotyczą o tym jak, dlaczego i na jakiej podstawie przetwarzamy ich dane oraz o tym, jakie prawa przysługują im w tym kontekście,
- wybierając podwykonawców, którzy mają mieć dostęp do danych osobowych, upewniamy się, że dbają o bezpieczeństwo powierzonych im danych,
- na bieżąco monitorujemy bezpieczeństwo przetwarzanych danych osobowych i reagujemy na sygnały o możliwych naruszeniach; gdy wymaga tego sytuacja, zgłaszamy naruszenie do właściwych organów lub informujemy o nim osoby, które mogą być nim dotknięte.

Ochrona własności intelektualnej

Przysługujące CD PROJEKT prawa własności intelektualnej skupiają się przede wszystkim wokół uniwersum Wiedźmina oraz Cyberpunka. W przypadku każdego z nich CD PROJEKT zapewniła sobie nabycie praw własności intelektualnej wykraczające poza obszar gier, co długofalowo umożliwi rozwój naszych IP również w obszarach innych niż same gry wideo.

W ramach ochrony własności intelektualnej:

- dbamy, aby każdy z elementów tworzonej przez CD PROJEKT własności intelektualnej zyskał właściwą ochronę prawną,
- zajmujemy się aspektami prawnymi dalszego licencjonowania praw własności intelektualnej przysługującej CD PROJEKT, m.in. licznym partnerom marketingowym czy merchandisingowym,
- dbamy, aby tworzone przez CD PROJEKT treści nie naruszały praw osób trzecich, m.in. zawierając właściwe umowy, w tym licencyjne, konstruując wytyczne dla zgodnego z prawem tworzenia treści przez zespoły produkcyjne, prowadząc szkolenia wewnętrzne czy badając ryzyko naruszenia praw do znaków towarowych,
- w przypadku przekroczenia granic dozwolonego korzystania z praw CD PROJEKT S.A. lub naruszania ich w innym zakresie, podejmujemy działania prawne w celu ochrony przysługującej nam własności intelektualnej,
- analizujemy oraz weryfikujemy pod kątem prawnym najnowsze technologie i narzędzia, które służą lub mogą w przyszłości posłużyć do tworzenia naszych gier wideo, takie jak generatywne programy oparte o sztuczną inteligencję.

Szkolenia w obszarze postępowania w biznesie

Elementarne zasady dotyczące postępowania w biznesie (przede wszystkim z zakresu ochrony informacji poufnych, ochrony danych osobowych i zgłaszania naruszeń) realizujemy w ramach onboardingu nowozatrudnionych osób. Ponadto, organizujemy szkolenia w formie bezpośredniej lub zdalnej, a także w formule e-learningów, które są dostępne w każdej chwili dla wszystkich zatrudnionych osób.

W 2024 r. przeprowadziliśmy następujące szkolenia:

- Poufność i proces zgłaszania nieprawidłowości
 - 97 osób, szkolenie wdrażające w ramach onboardingu
- SpeakUp! Polityka zgłaszania nieprawidłowości
 - 16 osób, interaktywny e-learning
- Przeciwdziałanie korupcji
 - 7 osób, szkolenie dla wybranych zespołów
- Bezpieczeństwo informacji (cybersecurity)
 - 112 osób w ramach onboardingu
- Ochrona danych osobowych
 - 15 osób, szkolenie dla wybranych zespołów
 - 5 osób, interaktywny e-learning

Zarządzanie relacjami z dostawcami

[ESRS G1-2]

W CD PROJEKT za nawiązywanie i utrzymywanie relacji z kluczowymi partnerami biznesowymi odpowiada dział Business Development. Z kolei zespół Procurement wspiera osoby zatrudnione w CD PROJEKT w zakupach produktów i usług niezbędnych do prowadzenia naszej bieżącej działalności.

Nasze oczekiwania wobec dostawców opisaliśmy w Fair Play – kodeks postępowania dla dostawców. Na ten moment udostępniamy Kodeks naszym dostawcom w charakterze informacyjnym i niezobowiązującym.

W ramach *Procedury zarządzania ryzykiem* zidentyfikowaliśmy ryzyko związane ze współpracą z kluczowymi dostawcami, które opisujemy w rozdziale “Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej”.

W 2024 r. uruchomiliśmy wewnętrzną bazę dostawców z podziałem na kluczowych, strategicznych i operacyjnych. W bazie można znaleźć informacje o statusie weryfikacji danego dostawcy oraz rekomendacje dotyczące współpracy. W raportowanym okresie nie uwzględnialiśmy kryteriów społecznych i środowiskowych przy wyborze dostawców.

Zapobieganie korupcji i przekupstwu oraz ich wykrywanie

Incydenty korupcji lub przekupstwa

[ESRS G1-3], [ESRS G1-4]

W 2024 r. nie odnotowaliśmy incydentów korupcyjnych i nie zostały na nas nałożone kary za złamanie przepisów antykorupcyjnych.

Nasze podejście do zapobiegania korupcji opisaliśmy w Polityce antykorupcyjnej w Grupie CD PROJEKT. Przyjmowanie i rozpatrywanie zgłoszeń z tego obszaru należy do odpowiedzialności wyznaczonych osób w Grupie CD PROJEKT, dających gwarancję niezależności, w szczególności Chief Compliance Officer oraz zespołu Privacy & Compliance, który wspiera go w realizacji funkcji compliance. Zarząd i Rada Nadzorcza otrzymują podsumowanie informacji dotyczących liczby i charakteru zgłoszeń, przyjętych rozstrzygnięć oraz przeprowadzonych szkoleń w toku prac nad przygotowaniem corocznych sprawozdań z działalności Spółki i Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Dodatkowo, Zarząd co roku przedstawia Radzie Nadzorczej Spółki sprawozdanie z funkcjonowania systemu kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem, compliance i funkcji audytu wewnętrznego, które również zawiera podsumowanie tych informacji.

Podczas corocznych szkoleń z zakresu przeciwdziałania korupcji budujemy świadomość osób zatrudnionych w oparciu o praktyczne przykłady i elementy storytellingu. Szkolenia obejmują zagadnienia rozpoznawania

propozycji korupcyjnych, przeciwdziałania korupcji i unikania konfliktu interesów. W czasie szkoleń przekazujemy wiedzę teoretyczną, posługujemy się przykładami konkretnych sytuacji (kazusami), pomagamy zidentyfikować właściwy sposób postępowania i obalamy mity dotyczące zjawisk korupcyjnych. Szkoleniami objęte są wszystkie osoby zatrudnione w zespołach zaangażowanych w procesy zakupowe, biznesowe i administracyjne, takie jak Procurement, IT & Security, Business Development, Administracja.

Wpływ polityczny i działalność lobbingowa

[ESRS G1-5]

W 2024 r. Grupa CD PROJEKT nie prowadziła działalności lobbingowej. Zobowiązanie do zachowania neutralności politycznej i niewspierania partii politycznych zawarliśmy w Zasadach Gry. Standardach biznesowych i etycznych Grupy CD PROJEKT. Realizując to zobowiązanie, w 2024 r. Grupa nie wniosła wkładów finansowych i rzeczowych o charakterze politycznym.

Grupa CD PROJEKT nie jest zarejestrowana w unijnym rejestrze służącym przejrzystości ani w rejestrze służącym przejrzystości w państwie członkowskim.

Nikt z organów Spółki nie zajmował porównywalnego stanowiska w administracji publicznej, w tym w organach regulacyjnych, w ciągu dwóch lat poprzedzających ich powołanie.

Praktyki płatnicze

[ESRS G1-6]

W Grupie CD PROJEKT, w ramach działań w obszarze zarządzania zobowiązaniami, skrupulatnie monitorujemy proces obiegu dokumentów kosztowych i dokładamy starań, aby swoje zobowiązania regulować zgodnie z terminami płatności wynikającymi z zapisów umownych. Rekomendowanym terminem płatności jest 30 dni, ale faktyczny okres zależy od potrzeb biznesowych i jest każdorazowo regulowany w umowie z danym kontrahentem.

Spośród płatności zrealizowanych w 2024 roku, 96% (CD PROJEKT S.A.) i 92% (GOG Sp. z o.o.) zostało uregulowane w terminie.

Wobec spółek z Grupy CD PROJEKT nie toczą się żadne postępowania sądowe w związku z opóźnieniami w płatnościach.

Ujawnienie dot. zgodności z taksonomią działalności zrównoważonej środowiskowo

Informacje kontekstowe

Rozporządzenie Parlamentu i Rady (UE) 2020/852 z 18 czerwca 2020 r. w sprawie ustanowienia ram ułatwiających zrównoważone inwestycje (dalej: Taksonomia UE) jest systematyką, która pokazuje, jaka część (udział %) działalności Grupy CD PROJEKT – przez pryzmat obrotu, nakładów inwestycyjnych (CapEx) i wypadków operacyjnych (OpEx) – jest zrównoważona środowiskowo.

Taksonomia UE transponuje cele klimatyczne i środowiskowe Unii Europejskiej na techniczne kryteria służące ocenie, czy dana działalność może być uznana jako zrównoważona w odniesieniu do 6 celów środowiskowych:

1. Łagodzenie zmian klimatu,
2. Adaptacja do zmian klimatu,
3. Zrównoważone wykorzystanie i ochrona zasobów wodnych i morskich,
4. Przejście na gospodarkę o obiegu zamkniętym,
5. Zapobieganie zanieczyszczeniu i jego kontrola,
6. Ochrona i odbudowa bioróżnorodności i ekosystemów.

Działalność prowadzona przez Grupę CD PROJEKT może być przypisana do jednej z trzech kategorii:

1. działalność kwalifikująca się do systematyki, dla której stwierdzono, że spełnione są Techniczne Kryteria Kwalifikacji i Minimalne Gwarancje – jest to działalność zrównoważona środowiskowo;
2. działalność kwalifikująca się do systematyki, dla której stwierdzono, że przynajmniej jedno z Technicznych Kryteriów Kwalifikacji nie jest spełnione lub nie zostały spełnione Minimalne Gwarancje – jest to działalność kwalifikująca się do systematyki, ale niezrównoważona środowiskowo;
3. działalność niekwalifikująca się do systematyki, dla której nie istnieją Techniczne Kryteria Kwalifikacji – działalność neutralna.

Techniczne Kryteria Kwalifikacji (TKK) to szczegółowe kryteria pozwalające na jednoznaczne stwierdzenie, czy dana działalność wnosi istotny wkład w jeden z celów środowiskowych i nie wyrządza poważnych szkód pozostałym celom środowiskowym. TKK są zawarte w dwóch aktach prawnych:

1. Rozporządzeniu delegowanym Komisji (UE) 2021/2139 (tzw. Climate Delegated Act) zawierającym kryteria wnoszenia istotnego wkładu w dwa cele środowiskowe – łagodzenie zmian klimatu (climate change mitigation, CCM) i adaptacja do zmian klimatu (climate change adaptation, CCA) oraz kryteria niewyrządzenia poważnych szkód pozostałym celom środowiskowym (do no significant harm, DNSH); oraz
2. Rozporządzeniu delegowanym Komisji (UE) 2023/2486 (tzw. Environmental Delegated Act) określającym TKK dla wnoszenia istotnego wkładu i nieczynienia poważnej szkody w zakresie pozostałych czterech celów środowiskowych: ochrony zasobów wodnych (WTR), gospodarki obiegu zamkniętego (CE), ograniczaniu zanieczyszczeń (PPC) i ochrony bioróżnorodności (BIO).

Minimalne Gwarancje (MG) określone w art. 18 Rozporządzenia 2020/852 są procedurami stosowanymi w celu zapewnienia przestrzegania Wytocznych ONZ dotyczących Biznesu i Praw Człowieka oraz Wytocznych OECD dla Przedsiębiorstw Wielonarodowych.

Zgodność prowadzonej przez Grupę CD PROJEKT działalności z Taksonomią UE

Wartości obrotu, CapExu i OpExu określono na podstawie zasad rachunkowości opisanych w dalszej części rozdziału. W wyniku przeprowadzonych analiz ustalono następujący odsetek obrotu, nakładów inwestycyjnych oraz wydatków operacyjnych zgodnych z systematyką:

	Obrót [tys. zł, %]	CapEx [tys. zł, %]	OpEx [tys. zł, %]
Za okres 01.01.2024-31.12.2024	985 030	285 997	630 831
Działalność zrównoważona (zgodna z systematyką)	0,0%	0,0%	0,0%
Działalność niezrównoważona (kwalifikująca się do systematyki, ale niezgodna z nią)	0,2%	0,1%	0,0%
Działalność neutralna (niekwalifikująca się do systematyki)	99,8%	99,9%	100,0%

Proces badania zgodności z Taksonomią UE

Proces badania zgodności z systematyką koordynował zespół ESG z udziałem działów controllingu, sprawozdawczości, administracji oraz IT.

Proces zrealizowaliśmy w następujących 4 etapach:

1. Identyfikacja

Kierując się opisami działalności w załącznikach do Rozporządzenia delegowanego Komisji (UE) 2021/2139 oraz Rozporządzenia delegowanego Komisji (UE) 2023/2486, przeprowadziliśmy przegląd działalności Grupy w zakresie obrotu i nakładów inwestycyjnych poniesionych w 2024 r. oraz zidentyfikowaliśmy działalności kwalifikujące się do systematyki.

W 2024 r., na podstawie FAQ Komisji Europejskiej C/2023/305, zrewidowaliśmy nasze podejście do oceny kwalifikowalności do celu adaptacji do zmian klimatu (CCA). Zgodnie z opublikowaną interpretacją, CapEx można ocenić jako kwalifikujący się do celu CCA jedynie wtedy, gdy jest on bezpośrednio związany z wdrożeniem rozwiązań w zakresie adaptacji do zmian klimatu. Natomiast obrót tylko w przypadku, gdy działalność została oznaczona w Rozporządzeniu delegowanym Komisji (UE) 2021/2139 jako działalność wspomagająca. Różnice w wartościach kluczowych wskaźników taksonomicznych za 2024 r., w porównaniu do wcześniejszych ujawnień, wynikają z powyższej interpretacji.

2. Alokacja

Do każdej działalności zidentyfikowanej jako kwalifikująca się do systematyki, przypisaliśmy odpowiedni obrót i nakłady inwestycyjne zrealizowane przez Grupę w 2024 r. Szczegóły zastosowanych metod alokacji opisano w punkcie "Zastosowane zasady rachunkowości".

3. Weryfikacja

Etap polegał na przeprowadzeniu dwóch rodzajów badań:

▪ Badanie zgodności z TKK

Zgodność z TKK zbadano dla wszystkich działalności kwalifikujących się do systematyki. Badanie polegało na przeanalizowaniu poszczególnych kryteriów istotnego wkładu i nieczynienia poważnych szkód oraz potwierdzeniu czy dany rodzaj działalności jest zgodny z TKK.

▪ Badanie zgodności z MG

Zgodność z wymogami Minimalnych Gwarancji zbadano z wykorzystaniem rekomendacji zamieszczonych w Final Report on Minimum Safeguards autorstwa Platform on Sustainable Finance.

Zgodnie z rekomendacjami, niespełnieniem Minimalnych Gwarancji jest wystąpienie jednej z czterech przesłanek:

Przesłanka	Sposób weryfikacji
1. Nieodpowiednie lub nieistniejące procesy należytej staranności w zakresie praw człowieka, w tym praw pracowniczych, korupcji, opodatkowania i uczciwej konkurencji.	Weryfikacja procesów należytej staranności odbyła się poprzez wypełnienie obszernego kwestionariusza opartego na metodyce zaproponowanej przez Platform on Sustainable Finance (World Benchmark Alliance Core UNGP Indicators). W wyniku analizy ustalono, że w Grupie CD PROJEKT funkcjonują odpowiednie procesy należytej staranności.
2. Spółka została pociągnięta do odpowiedzialności lub uznana za naruszającą prawo w związku z incydentami korupcyjnymi, zachowaniami nieuczciwej konkurencji, niedozwolonymi praktykami związanymi z opodatkowaniem, naruszeniami prawa pracy lub praw człowieka.	Weryfikacja polegała na przeglądzie, czy w stosunku do Spółki zapadły prawomocne wyroki skazujące w obszarze prawa pracy lub praw człowieka, korupcji, zachowań nieuczciwej konkurencji czy niedozwolonych praktyk związanych z opodatkowaniem. W wyniku tak przeprowadzonej weryfikacji, stwierdzono brak informacji nt. prawomocnych wyroków w powyższych obszarach.
3. Spółka odmówiła dialogu z Krajowym Punktem Kontaktowym OECD (KPK OECD).	W 2024 roku nie otrzymaliśmy od KPK OECD zaproszenia do dialogu więc nie było obszaru do domowy.
4. Business and Human Rights Resource Centre (BHRRC) podjęło zarzut wobec spółki, a spółka nie odpowiedziała na niego w ciągu 3 miesięcy.	Zweryfikowano bazę zgłoszeń BHRRC ⁴⁰ , która wykazała brak zgłoszeń w stosunku do Spółki w okresie od 01.01.2024 r. do 31.12.2024 r.

W wyniku analizy ustalono, że **działalność Grupy CD PROJEKT była w 2024 r. prowadzona zgodnie z Minimalnymi Gwarancjami.**

4. Kalkulacja

Wykorzystując informacje z poprzednich 3 etapów, sporządziliśmy tabele dla obrotu i nakładów inwestycyjnych zgodnie z wymogami Rozporządzenia delegowanego Komisji (UE) 2021/2178.

⁴⁰ https://www.business-humanrights.org/en/companies/?company_name=CD+PROJEKT§or=&headquarters=&letter=#company_index_form

Zastosowane zasady rachunkowości

W celu obliczenia odsetka obrotu, nakładów inwestycyjnych (CapEx) i wydatków operacyjnych (OpEx) kwalifikujących się do systematyki, zastosowaliśmy następujące zasady:

Obrót

W odniesieniu do obrotu podstawę stanowiły przychody Grupy CD PROJEKT w 2024 r., ujawnione w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym w Notach 1 oraz 3.1. Do licznika przypisaliśmy obrót z działalności kwalifikującej się do systematyki.

Nakłady inwestycyjne (CapEx)

W odniesieniu do nakładów inwestycyjnych (CapEx) podstawę stanowiły nakłady inwestycyjne rozliczane w poszczególnych konsolidowanych spółkach Grupy CD PROJEKT. Nakłady inwestycyjne zostały zaprezentowane w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym za 2024 r. w:

- Nocie 10. Zestawienie zmian rzeczowych aktywów trwałych – zwiększenia z tytułu nabycia;
- Nocie 11. Zestawienie zmian aktywów niematerialnych oraz nakładów na prace rozwojowe – zwiększenia z tytułu nabycia oraz wytworzenia we własnym zakresie;
- Nocie 13. Zestawienie zmian wartości nieruchomości inwestycyjnych – zwiększenia z tytułu aktywowanych nakładów.

Do licznika przypisano tę część nakładów inwestycyjnych, która dotyczy rodzajów działalności kwalifikujących się do systematyki.

W 2024 r. zrewidowaliśmy nasze podejście w odniesieniu do ujawniania nakładów inwestycyjnych związanych z działalnością 7.1. Budowa nowych budynków. W poprzednich okresach sprawozdawczych kwalifikowaliśmy do tej kategorii nakłady ponoszone na inwestycje w danym roku. Zgodnie ze wskazaniem EFRAG, powinniśmy ujawniać nakłady w działalności 7.1. dopiero za rok, w którym obiekt zostanie oddany do użytku. W związku z powyższym w tabeli ujawnieniowej za 2024 rok nie ujmujemy działalności 7.1. Budowa nowych budynków, a nakłady z całego procesu budowy ujawnimy w sprawozdaniu za 2025 r., gdy nowy budynek biurowy zostanie oddany do użytku.

Wydatki operacyjne (OpEx)

W odniesieniu do wydatków operacyjnych (OpEx), rozumianych zgodnie z definicją zawartą w Rozporządzeniu delegowanym Komisji (UE) 2021/2178 pkt 1.1.3., uznano, że nie mają one istotnego znaczenia w modelu biznesowym Grupy, a zatem zgodnie z pkt. 1.1.3.2. powyższego Rozporządzenia odstąpiono od obliczenia tego wskaźnika wyników. W tabeli "Kluczowe wskaźniki wyników związane z wydatkami operacyjnymi", wartość całkowitych wydatków operacyjnych pochodzi z Noty 2. Koszty działalności operacyjnej.

Pozostałe informacje

Dane wykorzystane do obliczeń pochodziły z systemu finansowo-księgowego CD PROJEKT S.A. i z systemów finansowo-księgowych poszczególnych konsolidowanych spółek zależnych wchodzących w skład Grupy.

Grupa uniknęła podwójnego liczenia podczas przypisywania obrotu i nakładów inwestycyjnych poprzez dokonanie stosownych wyłączeń konsolidacyjnych zgodnie z obowiązującymi przepisami rachunkowymi.

W trakcie analizy nie zidentyfikowano rodzajów działalności przyczyniających się do więcej niż jednego celu środowiskowego. Nie istniała w związku z tym potrzeba stosowania specjalnych procedur w celu uniknięcia podwójnego liczenia.

Grupa ujawnia w niniejszym raporcie po raz trzeci udział działalności zgodnej z systematyką i po raz czwarty udział działalności kwalifikującej się do systematyki. Niniejsze ujawnienie dotyczy ostatniego roku obrotowego, tj. okresu 01.01-31.12.2024 r.

Analiza wykazała brak konieczności szczegółowej dezagregacji kluczowych wskaźników wyników pomiędzy poszczególne jednostki operacyjne Grupy zgodnie z pkt 1.2.2.3. Załącznika I do Rozporządzenia Delegowanego Komisji (UE) 2021/2178.

Tabela 42 Działalność związana z energią jądrową i gazem ziemnym

Działalność związana z energią jądrową

<p>1. Przedsiębiorstwo prowadzi badania, rozwój, demonstrację i rozmieszczenie innowacyjnych instalacji wytwarzania energii elektrycznej wytwarzających energię w ramach procesów jądrowych przy minimalnej ilości odpadów z cyklu paliwowego, finansuje tę działalność lub jest ma na nią ekspozycję.</p>	NIE
<p>2. Przedsiębiorstwo prowadzi budowę i bezpieczną eksploatację nowych obiektów jądrowych w celu wytwarzania energii elektrycznej lub ciepła technologicznego, w tym na potrzeby systemu ciepłowniczego lub procesów przemysłowych, takich jak produkcja wodoru, a także ich modernizację pod kątem bezpieczeństwa, z wykorzystaniem najlepszych dostępnych technologii, finansuje tę działalność lub ma na nią ekspozycję.</p>	NIE
<p>3. Przedsiębiorstwo prowadzi bezpieczną eksploatację istniejących obiektów jądrowych wytwarzających energię elektryczną lub ciepło technologiczne, w tym na potrzeby systemu ciepłowniczego lub procesów przemysłowych, takich jak produkcja wodoru z energii jądrowej, a także ich modernizację pod kątem bezpieczeństwa, finansuje tę działalność lub ma na nią ekspozycję.</p>	NIE

Działalność związana z gazem ziemnym

<p>1. Przedsiębiorstwo prowadzi budowę lub eksploatację instalacji do wytwarzania energii elektrycznej z wykorzystaniem gazowych paliw kopalnych, finansuje tę działalność lub ma na nią ekspozycję.</p>	NIE
<p>2. Przedsiębiorstwo prowadzi budowę, modernizację i eksploatację instalacji do skojarzonego wytwarzania energii cieplnej/chłodniczej i energii elektrycznej z wykorzystaniem gazowych paliw kopalnych, finansuje tę działalność lub ma na nią ekspozycję.</p>	NIE
<p>3. Przedsiębiorstwo prowadzi budowę, modernizację i eksploatację instalacji do wytwarzania ciepła wytwarzających energię cieplną/chłodniczą z wykorzystaniem gazowych paliw kopalnych, finansuje tę działalność lub ma na nią ekspozycję.</p>	NIE

Z uwagi na fakt, iż Grupa CD PROJEKT nie prowadzi działalności związanej z rodzajami działalności wskazanymi w powyższej tabeli, w raporcie nie zamieszcza się tabel towarzyszących ujawnieniom kluczowych wskaźników wyników dla działalności 4.26-4.31 dotyczących energii jądrowej i gazu ziemnego, gdyż zawierałyby one jedynie wartości zerowe.

Tabela 43 Kluczowe wskaźniki wyników związane z obrotem

Rok obrotowy 2024	Rok			Kryteria dotyczące istotnego wkładu						Kryteria dotyczące DNSH („nie czyni poważnych szkód”)						Minimalne gwarancje (17)	Udział działalności zgodnej z systematyką (A.1) lub kwalifikującej się do systematyki (A.2) Obrót, rok 2023 (18)	Kategoria: Działalność wspomagająca (19)	Kategoria: Działalność na rzecz przejścia (20)
	Kod lub kody (2)	Obrót (3)	Część obrotu, rok 2024 (4)	Łagodzenie zmian klimatu (5)	Adaptacja do zmian klimatu (6)	Zasoby wodne i morskie (7)	Zanieczyszczenie (8)	Gospodarka o obiegu zamkniętym (9)	Bioróżnorodność (10)	Łagodzenie zmian klimatu (11)	Adaptacja do zmian klimatu (12)	Zasoby wodne i morskie (13)	Zanieczyszczenie (14)	Gospodarka o obiegu zamkniętym (15)	Bioróżnorodność (16)				
Działalność gospodarcza (1)		tys. PLN	%	T; N; N/EL	T; N; N/EL	T; N; N/EL	T; N; N/EL	T; N; N/EL	T; N; N/EL	T/N	T/N	T/N	T/N	T/N	T/N	T/N			
A. DZIAŁALNOŚĆ KWALIFIKUJĄCA SIĘ DO SYSTEMATYKI																			
A.1 Rodzaje działalności zrównoważonej środowiskowo (zgodnej z systematyką)																			
N/A	N/A	0	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	N	N	N	N	N	N	N	0,0%	-	-
Obrót z tytułu działalności zrównoważonej środowiskowo (zgodnej z systematyką) (A.1)		0	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	N	N	N	N	N	N	N	0,0%		
W tym wspomagające		0	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	N	N	N	N	N	N	N	0,0%	E	
W tym na rzecz przejścia		0	0,0%	0,0%						N	N	N	N	N	N	N	0,0%		T
A.2 Działalność kwalifikująca się do systematyki, ale niezrównoważona środowiskowo (działalność niezgodna z systematyką)																			
				EL; N/EL	EL; N/EL	EL; N/EL	EL; N/EL	EL; N/EL	EL; N/EL										
Nabywanie i prawo własności budynków	CCM 7.7/ CCA 7.7	2 285	0,2%	EL	EL	N/EL	N/EL	N/EL	N/EL								0,7%		
Obrót z tytułu działalności i kwalifikującej się do systematyki, ale niezrównoważonej środowiskowo (działalności niezgodnej z systematyką) (A.2)		2 285	0,2%	0,2%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%								0,7%		
A. Obrót z tytułu działalności kwalifikującej się do systematyki (A.1 + A.2)		2 285	0,2%	0,2%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%								0,7%		
B. Działalność niekwalifikująca się do systematyki																			
Obrót z tytułu działalności niekwalifikującej się do systematyki		982 746	99,8%																
OGÓLEM		985 030	100%																

Tabela 44 Kluczowe wskaźniki wyników związane z nakładami inwestycyjnymi

Rok obrotowy 2024	Rok			Kryteria dotyczące istotnego wkładu						Kryteria dotyczące DNSH („nie czyni poważnych szkód”)						Minimalne gwarancje (17)	Udział działalności zgodnej z systematyką (A.1) lub kwalifikującej się do systematyki (A.2) Obrót, rok 2023 (18)	Kategoria: Działalność wspomagająca (19)	Kategoria: Działalność na rzecz przejścia (20)
	Kod lub kody (2)	Nakłady inwestycyjne (3)	Odsetek nakładów inwestycyjnych, rok 2024 (4)	Łagodzenie zmian klimatu (5)	Adaptacja do zmian klimatu (6)	Zasoby wodne i morskie (7)	Zanieczyszczenie (8)	Gospodarka o obiegu zamkniętym (9)	Bioróżnorodność (10)	Łagodzenie zmian klimatu (11)	Adaptacja do zmian klimatu (12)	Zasoby wodne i morskie (13)	Zanieczyszczenie (14)	Gospodarka o obiegu zamkniętym (15)	Bioróżnorodność (16)				
Działalność gospodarcza (1)	tys. PLN	%	T; N; N/EL	T; N; N/EL	T; N; N/EL	T; N; N/EL	T; N; N/EL	T; N; N/EL	T; N; N/EL	T/N	T/N	T/N	T/N	T/N	T/N				
A. DZIAŁALNOŚĆ KWALIFIKUJĄCA SIĘ DO SYSTEMATYKI																			
A.1 Rodzaje działalności zrównoważonej środowiskowo (zgodnej z systematyką)																			
Montaż, konserwacja i naprawa instrumentów i urządzeń do pomiaru, regulacji i kontroli charakterystyki energetycznej budynku	CCM 7.5 / CCA 7.5	0	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	N	N	N	N	N	N	N	0,1%	E	-
Nakłady inwestycyjne z tytułu działalności zrównoważonej środowiskowo (zgodnej z systematyką) (A.1)		0	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	N	N	N	N	N	N	N	0,1%		
W tym wspomagające		0	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	N	N	N	N	N	N	N	0,1%	E	-
W tym na rzecz przejścia		0	0,0%	0,0%						N	N	N	N	N	N	N	0,0%	-	T
A.2 Działalność kwalifikująca się do systematyki, ale niezrównoważona środowiskowo (działalność niezgodna z systematyką)																			
				EL; N/EL	EL; N/EL	EL; N/EL	EL; N/EL	EL; N/EL	EL; N/EL										
Renowacja istniejących budynków	CCM 7.2	0	0,0%	EL	EL	N/EL	N/EL	N/EL	N/EL								0,5%		
Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność	CCM 8.1	356	0,1%	EL	EL	N/EL	N/EL	N/EL	N/EL								8,8%		
Nakłady inwestycyjne z tytułu działalności kwalifikującej się do systematyki, ale niezrównoważonej środowiskowo (działalności niezgodnej z systematyką) (A.2)		356	0,1%	0,1%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%								9,3%		
A. Nakłady inwestycyjne z tytułu działalności kwalifikującej się do systematyki (A.1 + A.2)		356	0,1%	0,1%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%								9,4%		
B. Działalność niekwalifikująca się do systematyki																			
Nakłady inwestycyjne z tytułu działalności niekwalifikującej się do systematyki		285 641	99,9%																
OGÓLEM		285 977	100%																

Tabela 45 Kluczowe wskaźniki wyników związane z wydatkami operacyjnymi

Rok obrotowy 2024	Rok			Kryteria dotyczące istotnego wkładu						Kryteria dotyczące DNSH („nie czyni poważnych szkód”)						Minimalne gwarancje (17)	Udział działalności zgodnej z systematyką (A.1) lub kwalifikującej się do systematyki (A.2) Obrót, rok 2023 (18)	Kategoria: Działalność wspomagająca (19)	Kategoria: Działalność na rzecz przejścia (20)	
	Działalność gospodarcza (1)	Kod lub kody (2)	Wydatki operacyjne (3)	Odsetek wydatków operacyjnych, rok 2024 rok 2024 (4)	Łagodzenie zmian klimatu (5)	Adaptacja do zmian klimatu (6)	Zasoby wodne i morskie (7)	Zanieczyszczenie (8)	Gospodarka o obiegu zamkniętym (9)	Bioróżnorodność (10)	Łagodzenie zmian klimatu (11)	Adaptacja do zmian klimatu (12)	Zasoby wodne i morskie (13)	Zanieczyszczenie (14)	Gospodarka o obiegu zamkniętym (15)					Bioróżnorodność (16)
		tys. PLN	%	T; N; N/EL	T; N; N/EL	T; N; N/EL	T; N; N/EL	T; N; N/EL	T; N; N/EL	T/N	T/N	T/N	T/N	T/N	T/N	T/N				
A. DZIAŁALNOŚĆ KWALIFIKUJĄCA SIĘ DO SYSTEMATYKI																				
A.1 Rodzaje działalności zrównoważonej środowiskowo (zgodnej z systematyką)																				
N/A	N/A	0	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	N	N	N	N	N	N	N	0,0%	-	-	
Obrót z tytułu działalności zrównoważonej środowiskowo (zgodnej z systematyką) (A.1)		0	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	N	N	N	N	N	N	N	0,0%			
W tym wspomagające		0	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	N	N	N	N	N	N	N	0,0%	E		
W tym na rzecz przejścia		0	0,0%	0,0%						N	N	N	N	N	N	N	0,0%		T	
A.2 Działalność kwalifikująca się do systematyki, ale niezrównoważona środowiskowo (działalność niezgodna z systematyką)																				
N/A	N/A	0	0,0%	EL; N/EL	EL; N/EL	EL; N/EL	EL; N/EL	EL; N/EL	EL; N/EL								0,0%			
Wydatki operacyjne z tytułu działalności kwalifikujące się do systematyki, ale niezrównoważonej środowiskowo (działalności niezgodnej z systematyką) (A.2)		0	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%								0,0%			
A. Obrót z tytułu działalności kwalifikującej się do systematyki (A.1 + A.2)		0	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%								0,0%			
B. Działalność niekwalifikująca się do systematyki																				
Wydatki operacyjne z tytułu działalności niekwalifikującej się do systematyki		630 831	100%																	
OGÓLEM		630 831	100%																	

Tabela 46 Części obrotu i nakładów inwestycyjnych w podziale na cele⁴¹

	Część obrotu/Całkowity obrót	
	Zgodność z systematyką w podziale na cele	Kwalifikowanie się do systematyki w podziale na cele
CCM	0,0%	0,2%
CCA	0,0%	0,0%
WTR	0,0%	0,0%
CE	0,0%	0,0%
PPC	0,0%	0,0%
BIO	0,0%	0,0%

	Część nakładów inwestycyjnych/Łącznie nakłady inwestycyjne	
	Zgodność z systematyką w podziale na cele	Kwalifikowanie się do systematyki w podziale na cele
CCM	0,0%	0,1%
CCA	0,0%	0,0%
WTR	0,0%	0,0%
CE	0,0%	0,0%
PPC	0,0%	0,0%
BIO	0,0%	0,0%

⁴¹ CCM – łagodzenie zmian klimatu, CCA – adaptacja do zmian klimatu, WTR – zasoby wodne i morskie, CE – gospodarka o obiegu zamkniętym, PPC – zapobieganie zanieczyszczeniu i jego kontrola, BIO – bioróżnorodność i ekosystemy



ZAŁĄCZNIKI

Załącznik 1. Wymogi dotyczące ujawniania informacji w ramach ESRS objęte oświadczeniem jednostki dotyczącym zrównoważonego rozwoju

[ESRS 2 IRO-2]

Tabela 47 Tabela zgodności ze standardem ESRS

Nr ujawnienia	Nazwa ujawnienia	Rozdział w Sprawozdaniu (nr strony)
ESRS 2 Ogólne ujawnienie informacji		
BP-1	Ogólna podstawa sporządzenia oświadczeń dotyczących zrównoważonego rozwoju	88
BP-2	Ujawnianie informacji w odniesieniu do szczególnych okoliczności	88
GOV-1	Rola organów administrujących, zarządzających i nadzorczych	67, 69, 73, 115
GOV-2	Informacje przekazywane organom administrującym, zarządzającym i nadzorczym jednostki oraz podejmowane przez nie kwestie związane ze zrównoważonym rozwojem	73, 89
GOV-3	Uwzględnianie wyników związanych ze zrównoważonym rozwojem w systemach zachęt	82, 83
GOV-4	Oświadczenie dotyczące należytej staranności	90
GOV-5	Zarządzanie ryzykiem i kontrole wewnętrzne nad sprawozdawczością w zakresie zrównoważonego rozwoju	60
SBM-1	Strategia, model biznesowy i łańcuch wartości	9, 14, 18
SBM-2	Interesy i opinie zainteresowanych stron	90
SBM-3	Istotne wpływy, ryzyka i szanse oraz ich wzajemne związki ze strategią i z modelem biznesowym	25, 92
IRO-1	Opis procesu służącego do identyfikacji i oceny istotnych wpływów, ryzyk i szans	92
IRO-2	Wymogi dotyczące ujawniania informacji w ramach ESRS objęte oświadczeniem jednostki dotyczącym zrównoważonego rozwoju	139
ESRS E1 Zmiana klimatu		
GOV-3	Uwzględnianie wyników związanych ze zrównoważonym rozwojem w systemach zachęt	96
E1-1	Plan przejścia na potrzeby łagodzenia zmiany klimatu	96
IRO-1	Opis procesów identyfikacji i oceny związanych z klimatem istotnych wpływów, ryzyk i szans	97
E1-2	Polityki związane z łagodzeniem zmiany klimatu i przystosowaniem się do niej	101
E1-3	Działania i zasoby w odniesieniu do polityki klimatycznej	101
E1-4	Cele związane z łagodzeniem zmiany klimatu i przystosowaniem się do niej	102
E1-5	Zużycie energii i koszyk energetyczny	103
E1-6	Emisje gazów cieplarnianych zakresów 1, 2 i 3 brutto oraz całkowite emisje gazów cieplarnianych	104
E1-7	Projekty usuwania gazów cieplarnianych i ograniczania emisji gazów cieplarnianych finansowane za pomocą jednostek emisji dwutlenku węgla	108
E1-8	Ustalanie wewnętrznych cen emisji dwutlenku węgla	108

Nr ujawnienia		Nazwa ujawnienia	Rozdział w Sprawozdaniu (nr strony)
ESRS S1 Własne zasoby pracownicze			
SBM-2	Interesy i opinie zainteresowanych stron		109
SBM-3	Istotne wpływy, ryzyka i szanse oraz ich wzajemne związki ze strategią i z modelem biznesowym		109
S1-1	Polityki związane z własnymi zasobami pracowniczymi		110
S1-2	Procedury współpracy z własnymi zasobami pracowniczymi i przedstawicielami pracowników w kwestiach wpływów		111
S1-3	Procesy naprawy skutków negatywnych wpływów i kanały zgłaszania wątpliwości przez własne zasoby pracownicze		112
S1-4	Podejmowanie działań dotyczących istotnych wpływów na własne zasoby pracownicze oraz stosowanie podejść służących zarządzaniu istotnymi ryzykami i wykorzystywaniu istotnych szans związanych z własnymi zasobami pracowniczymi oraz skuteczność tych działań		112
S1-5	Cele dotyczące zarządzania istotnymi negatywnymi wpływami, zwiększania pozytywnych wpływów i zarządzania istotnymi ryzykami i szansami		113
S1-6	Charakterystyka pracowników jednostki		114
S1-7	Charakterystyka osób niebędących pracownikami stanowiących własne zasoby pracownicze jednostki		115
S1-8	Zakres rokowań zbiorowych i dialogu społecznego		109
S1-9	Mierniki różnorodności		115
S1-10	Adekwatna płaca		116
S1-12	Osoby z niepełnosprawnościami		116
S1-13	Mierniki dotyczące szkoleń i rozwoju umiejętności		116
S1-14	Mierniki bezpieczeństwa i higieny pracy		116
S1-15	Mierniki równowagi między życiem zawodowym a prywatnym		117
S1-16	Mierniki wynagrodzeń (luka płacowa i całkowite wynagrodzenie)		117
S1-17	Incydenty, skargi i poważne wpływy na przestrzeganie praw człowieka		117
ESRS S4 Konsumenci i użytkownicy końcowi			
SBM-2	Interesy i opinie zainteresowanych stron		118
SBM-3	Istotne wpływy, ryzyka i szanse oraz ich wzajemne związki ze strategią i z modelem biznesowym		119
S4-1	Polityki związane z konsumentami i użytkownikami końcowymi		120
S4-2	Procesy współpracy w zakresie wpływów z konsumentami i użytkownikami końcowymi		120
S4-3	Procesy naprawy negatywnych wpływów i kanały zgłaszania wątpliwości przez konsumentów i użytkowników końcowych		121
S4-4	Podejmowanie działań dotyczących istotnych wpływów na konsumentów i użytkowników końcowych oraz stosowanie podejść służących zarządzaniu istotnymi ryzykami i wykorzystywaniu istotnych szans związanych z konsumentami i użytkownikami końcowymi oraz skuteczność tych działań		122
S4-5	Cele dotyczące zarządzania istotnymi negatywnymi wpływami, zwiększania pozytywnych wpływów i zarządzania istotnymi ryzykami i szansami		122

Nr ujawnienia	Nazwa ujawnienia	Rozdział w Sprawozdaniu (nr strony)
Wskaźnik własny - zaangażowanie społeczne		
SBM-3	Istotne wpływy, ryzyka i szanse oraz ich wzajemne związki ze strategią i z modelem biznesowym	123
	Polityka w zakresie zaangażowania społecznego	124
	Cele związane z obszarem zaangażowania społecznego i działania zrealizowane w raportowanym okresie	124
	Kwota przekazana na cele charytatywne w raportowanym okresie	125
ESRS G1 Postępowanie w biznesie		
GOV-1	Rola organów administrujących, nadzorczych i zarządzających	125
G1-1	Polityki postępowania w biznesie i kultura korporacyjna	126
G1-2	Zarządzanie relacjami z dostawcami	128
G1-3	Zapobieganie korupcji i przekupstwu oraz ich wykrywanie	128
G1-4	Incydenty korupcji lub przekupstwa	128
G1-5	Wpływ polityczny i działalność lobbingowa	129
G1-6	Praktyki płacnicze	129

Tabela 48 Tabela punktów danych wynikających z przepisów UE

Wymóg dotyczący ujawniania informacji i powiązany z nim punkt danych	Nr strony w Sprawozdaniu
ESRS 2 GOV-1 Zróżnicowanie członków zarządu ze względu na płeć pkt 21 lit. d)	115
ESRS 2 GOV-1 Odsetek członków organów, którzy są niezależni pkt 21 lit. e)	72
ESRS 2 GOV-4 Oświadczenie w sprawie należytej staranności pkt 30	90
ESRS 2 SBM-1 Udział w działaniach związanych z działaniami dotyczącymi paliw kopalnych pkt 40 lit. d) ppkt (i)	Nie dotyczy
ESRS 2 SBM-1 Udział w działaniach związanych z produkcją chemikaliów pkt 40 lit. d) ppkt (ii)	Nie dotyczy
ESRS 2 SBM-1 Udział w działalności związanej z kontrowersyjną bronią pkt 40 lit. d) ppkt (iii)	Nie dotyczy
ESRS 2 SBM-1 Udział w działaniach związanych z uprawą i produkcją tytoniu pkt 40 lit. d) ppkt (iv)	Nie dotyczy
ESRS E1-1 Plan przejścia służący osiągnięciu neutralności klimatycznej do 2050 r. pkt 14	96
ESRS E1-1 Jednostki wykluczone z zakresu obowiązywania wskaźników referencyjnych dostosowanych do Porozumienia Paryskiego pkt 16 lit. g)	97
ESRS E1-4 Cele redukcji emisji gazów cieplarnianych pkt 34	102
ESRS E1-5 Zużycie energii z kopalnych źródeł zdezagregowane w podziale na źródła (dotyczy wyłącznie sektorów o znacznym oddziaływaniu na klimat) pkt 38	Nie dotyczy
ESRS E1-5 Zużycie energii i koszyk energetyczny pkt 37	103
ESRS E1-5 Energochłonność powiązana z działaniami podejmowanymi w sektorach o znacznym oddziaływaniu na klimat pkt 40–43	Nie dotyczy
ESRS E1-6 Emisje gazów cieplarnianych zakresu 1, 2, 3 brutto i całkowite emisje gazów cieplarnianych pkt 44	104
ESRS E1-6 Intensywność emisji gazów cieplarnianych brutto pkt 53–55	108
ESRS E1-7 Usuwanie gazów cieplarnianych i jednostki emisji dwutlenku węgla pkt 56	108
ESRS E1-9 Ekspozycja portfela odniesienia na ryzyka fizyczne związane z klimatem pkt 66	Pominięte na podstawie ESRS 1 Dodatek C
ESRS E1-9 Dezagregacja kwot pieniężnych według nagłego i długotrwałego ryzyka fizycznego pkt 66 lit. a)	Pominięte na podstawie ESRS 1 Dodatek C
ESRS E1-9 Lokalizacja znaczących składników aktywów obarczonych istotnym ryzykiem fizycznym pkt 66 lit. c)	Omitted based on ESRS 1 Appendix C
ESRS E1-9 Podział wartości księgowej nieruchomości według klas efektywności energetycznej pkt 67 lit. c)	Pominięte na podstawie ESRS 1 Dodatek C
ESRS E1-9 Stopień ekspozycji portfela na szanse związane z klimatem pkt 69	Pominięte na podstawie ESRS 1 Dodatek C
ESRS E2-4 Ilość każdego czynnika zanieczyszczającego wymienionego w załączniku II do rozporządzenia w sprawie E-PRTR (Europejski Rejestr Uwalniania i Transferu Zanieczyszczeń) emitowanego do powietrza, wody lub gleby, pkt 28	Nieistotne

Wymóg dotyczący ujawniania informacji i powiązany z nim punkt danych

Nr strony w Sprawozdaniu

ESRS E3-1 Woda i zasoby morskie pkt 9	Nieistotne
ESRS E3-1 Specjalna polityka pkt 13	Nieistotne
ESRS E3-1 Zrównoważone praktyki w dziedzinie mórz i oceanów pkt 14	Nieistotne
ESRS E3-4 Całkowita ilość wody poddanej recyklingowi i ponownemu użyciu pkt 28 lit. c)	Nieistotne
ESRS E3-4 Całkowite zużycie wody w m3 na przychód netto z własnych operacji pkt 29	Nieistotne
ESRS 2 SBM 3-E4 pkt 16 lit. a) ppkt (l) wyszczególnienie działań negatywnie wpływających na obszary właściwe pod względem bioróżnorodności	Nieistotne
ESRS 2 SBM 3-E4 pkt 16 lit. b) zidentyfikowane istotne negatywne wpływy w odniesieniu do degradacji gruntów, pustynnienia lub uszczelniania gleby	Nieistotne
ESRS 2 SBM 3-E4 pkt 16 lit. c) wpływ operacji na gatunki zagrożone	Nieistotne
ESRS E4-2 Zrównoważone praktyki lub polityki w zakresie gruntów/rolnictwa pkt 24 lit. b)	Nieistotne
ESRS E4-2 Zrównoważone praktyki lub polityki w zakresie oceanów/mórz pkt 24 lit. c)	Nieistotne
ESRS E4-2 Polityki na rzecz przeciwdziałania wylesianiu pkt 24 lit. d)	Nieistotne
ESRS E5-5 Odpady niepoddawane recyklingowi pkt 37 lit. d)	Nieistotne
ESRS E5-5 Odpady niebezpieczne i odpady promieniotwórcze pkt 39	Nieistotne
ESRS 2 SBM-3-S1 Ryzyko wystąpienia przypadków pracy przymusowej pkt 14 lit. f)	110
ESRS 2 SBM-3-S1 Ryzyko wystąpienia przypadków pracy dzieci pkt 14 lit. g)	110
ESRS S1-1 Zobowiązania w zakresie polityki dotyczącej poszanowania praw człowieka pkt 20	110
ESRS S1-1 Strategie w zakresie należytej staranności w odniesieniu do kwestii objętych podstawowymi konwencjami Międzynarodowej Organizacji Pracy nr 1–8, pkt 21	110
ESRS S1-1 Procedury i środki na rzecz zapobiegania handlowi ludźmi pkt 22	110
ESRS S1-1 Polityka lub system zarządzania służące zapobieganiu wypadkom przy pracy pkt 23	110
ESRS S1-3 Mechanizmy rozpatrywania skarg pkt 32 lit. c)	112
ESRS S1-14 Liczba zgonów związanych z pracą oraz liczba i wskaźnik wypadków związanych z pracą pkt 88 lit. b) i c)	116
ESRS S1-14 Liczba dni straconych z powodu urazów, wypadków, ofiar śmiertelnych lub chorób pkt 88 lit. e)	116
ESRS S1-16 Nieskorygowana luka płacowa między kobietami a mężczyznami pkt 97 lit. a)	117

Wymóg dotyczący ujawniania informacji i powiązany z nim punkt danych

ESRS S1-16 Nadmierny poziom wynagrodzenia dyrektora generalnego pkt 97 lit. b)	117
ESRS S1-17 Przypadki dyskryminacji pkt 103 lit. a)	117
ESRS S1-17 Nieprzestrzeganie Wytycznych ONZ dotyczących biznesu i praw człowieka oraz wytycznych OECD pkt 104 lit. a)	117
ESRS 2 SBM-3-S2 Znaczące ryzyko wystąpienia przypadków pracy dzieci lub pracy przymusowej w łańcuchu wartości pkt 11 lit. b)	Nieistotne
ESRS S2-1 Zobowiązania w zakresie polityki dotyczącej poszanowania praw człowieka pkt 17	Nieistotne
ESRS S2-1 Polityki związane z osobami wykonującymi pracę w łańcuchu wartości pkt 18	Nieistotne
ESRS S2-1 Nieprzestrzeganie Wytycznych ONZ dotyczących biznesu i praw człowieka oraz wytycznych OECD pkt 19	Nieistotne
ESRS S2-1 Strategie w zakresie należytej staranności w odniesieniu do kwestii objętych podstawowymi konwencjami Międzynarodowej Organizacji Pracy nr 1–8, pkt 19	Nieistotne
ESRS S2-4 Kwestie i incydenty dotyczące poszanowania praw człowieka związane z łańcuchem wartości na wyższym i niższym szczeblu pkt 36	Nieistotne
ESRS S3-1 Zobowiązania w zakresie polityki dotyczącej poszanowania praw człowieka, pkt 16	Nieistotne
ESRS S3-1 Nieprzestrzeganie Wytycznych ONZ dotyczących biznesu i praw człowieka, zasad MOP lub wytycznych OECD pkt 17	Nieistotne
ESRS S3-4 Kwestie i incydenty dotyczące poszanowania praw człowieka pkt 36	Nieistotne
ESRS S4-1 Polityka odnosząca się do konsumentów i użytkowników końcowych pkt 16	120
ESRS S4-1 Nieprzestrzeganie Wytycznych ONZ dotyczących biznesu i praw człowieka oraz wytycznych OECD pkt 17	120
ESRS S4-4 Kwestie i incydenty dotyczące poszanowania praw człowieka pkt 35	122
ESRS G1-1 Konwencja Narodów Zjednoczonych przeciwko korupcji pkt 10 lit. b)	126
SRS G1-1 Ochrona sygnalistów pkt 10 lit. d)	126
ESRS G1-4 Grzywny za naruszenie przepisów antykorupcyjnych i przepisów w sprawie zwalczania przekupstw pkt 24 lit. a)	128
ESRS G1-4 Normy w zakresie przeciwdziałania korupcji i przekupstwu pkt 24 lit. b)	128

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 oświadcza, że wedle swojej najlepszej wiedzy, niniejsze Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2024 roku 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



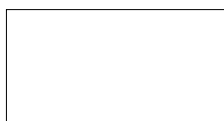
Adam Badowski
Joint Chief Executive Officer,
Członek Zarządu



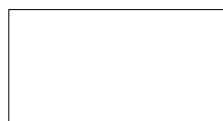
Piotr Nielubowicz
Chief Financial Officer,
Członek Zarządu



Piotr Karwowski
Joint Chief Operating Officer,
Członek Zarządu



Paweł Zawodny
Joint Chief Operating Officer,
Członek Zarządu



Jeremiaś Cohn
Chief Marketing Officer,
Członek Zarządu



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