



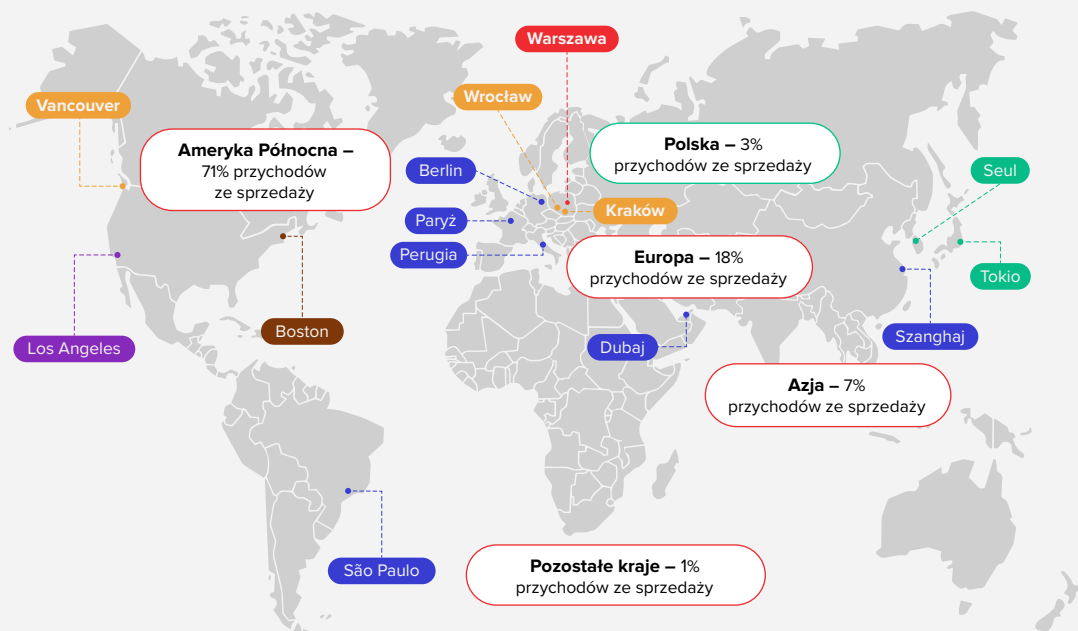
# Fact Sheet

CD PROJEKT S.A. prowadzi działalność w globalnej, dynamicznie rozwijającej się branży gier wideo. Spółka stoi na czele Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Dwa podstawowe segmenty działalności Grupy Kapitałowej to CD PROJEKT RED i GOG.COM.

1292  
zatrudnionych osób

43  
reprezentowane narodowości



- Siedziba główna (studio CD PROJEKT RED, GOG.COM i Spokko)
- Studia deweloperskie CD PROJEKT RED
- Lokalne spółki Grupy
- Biura lokalne
- Menadżerowie ds. kontaktów z mediami i społecznością
- Studio The Molasses Flood

Przychody ze sprzedaży i obecność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na świecie\*

\* Dane za 2022 r.

## O CD PROJEKT RED

Produkcja gier wideo realizowana jest przez studio CD PROJEKT RED funkcjonujące w strukturach Grupy CD PROJEKT. Działalność ta polega na tworzeniu i wydawaniu gier wideo, sprzedaży licencji na ich dystrybucję, koordynacji lub bezpośredniej realizacji PR i marketingu własnych produktów, a także na produkcji, sprzedaży lub licencjonowaniu produktów towarzyszących wykorzystujących posiadane przez Spółkę marki: *Wiedźmin/The Witcher* i *Cyberpunk 2077*.

### Kluczowe liczby:

- ponad 65 mln sprzedanych gier z serii *Wiedźmin*,
- ponad 20 mln sprzedanych kopii gry *Cyberpunk 2077*,
- 97% przychodów ze sprzedaży to eksport.

## Model biznesowy CD PROJEKT RED



### KREACJA

Własne IP i pełna kontrola nad kreacją.  
Koncentracja na dwóch rozpoznawalnych franczyzach i ograniczonej liczbie projektów.



### PRODUKCJA

Międzynarodowy zespół doświadczonych deweloperów, dla których jakość pozostaje najwyższym priorytetem.  
Trzy studia deweloperskie: CD PROJEKT RED Europe, CD PROJEKT RED North America i The Molasses Flood.



### TECHNOLOGIA

Własne narzędzia i know-how niezbędne do tworzenia wciągających gier role-playing z otwartym światem.  
Strategiczne partnerstwo z Epic Games, na mocy którego tworzymy nasze gry na silniku Unreal Engine.



### DZIAŁALNOŚĆ WYDAWNICZA

Możliwa dzięki niezależności wydawniczej filozofia biznesowa, która stawia graczy na pierwszym miejscu.



### DYSTRYBUCJA

Bezpośrednia cyfrowa dystrybucja gier.  
Globalny zasięg – współpraca ze starannie wybranymi dystrybutorami pudełkowych wersji gier.



### PRIORYTET – GRACZE

Uczciwa i bezpośrednia komunikacja z graczami.  
Pełna kontrola nad przekazem.

## O GOG.COM

Cyfrowa dystrybucja gier w skali globalnej realizowana jest w ramach serwisu GOG.COM oraz aplikacji GOG Galaxy, prowadzonych przez GOG sp. z o.o. Działalność ta polega na sprzedaży i dostarczaniu gier bezpośrednio na komputer gracza.

### Kluczowe liczby:

- ponad 7000 produktów,
- ponad 1000 partnerów z całego świata,
- 6 wersji językowych serwisu,
- 90% przychodów ze sprzedaży to eksport.

## Kluczowe gry CD PROJEKT RED



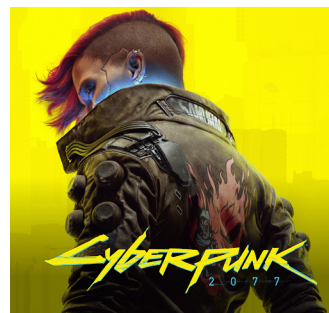
2007 – PC



2011 – PC  
2012 – X360



2015 – PC, Xbox One, PS4  
2019 – Nintendo Switch  
2022 – Xbox Series X|S, PS5



2020 – PC, Xbox One, PS4, Stadia  
2022 – Xbox Series X|S, PS5



DZIAŁY WSPARCIA, M.IN.: HR, KSIĘGOWOŚĆ, FINANSY, DZIAŁ PRAWNY, ADMINISTRACJA, PODATKI, RELACJE INWESTORSKIE, IT

## Zarząd – doświadczenie w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT

Adam Kiciński	Piotr Nielubowicz	Adam Badowski	Michał Nowakowski	Piotr Karwowski	Jeremiah Cohn	Paweł Zawodny
Prezes Zarządu 29 lat doświadczenia	Wiceprezes Zarządu ds. finansowych 24 lata doświadczenia	Członek Zarządu, Szef studia CD PROJEKT RED 20 lat doświadczenia	Członek Zarządu ds. rozwoju biznesu 18 lat doświadczenia	Członek Zarządu ds. technologi online 16 lat doświadczenia	Członek Zarządu ds. rozwoju franczyzy, CMO 9 lat doświadczenia	Członek Zarządu, Szef produkcji CD PROJEKT RED, CTO 5 lata doświadczenia

## Strategia Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

- Długofalowy rozwój trzech wyjątkowych i silnych franczyz,
- Więcej produktów dla graczy – zapadające w pamięć opowieści dla jednego gracza, rozszerzone o doświadczenie rozgrywki wieloosobowej,
- Zwiększanie efektu koła zamachowego – gry mobilne, TV, filmy i inne treści oparte na posiadanych markach i rozwijane we współpracy z zewnętrznymi partnerami,
- Wzmocnienie zdolności produkcyjnych, aby móc dostarczyć graczom więcej gier przy zachowaniu najwyższej jakości, m. in. poprzez otwarcie nowego studia CD PROJEKT RED North America.

## Długofalowa perspektywa produktowa

WIEDZMIN

CYBERPUNK  
2077

Nowe IP

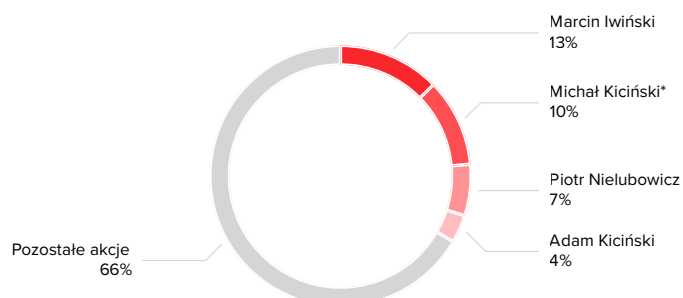
- Projekt Syriusz
- Nowa trylogia wiedźmińska
- Remake Wiedźmina 1
- Dodatek do Cyberpunk 2077 – Widmo Wolności
- Projekt Orion
- Projekt Hadar

## Podstawowe dane finansowe

w tys. zł	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Przychody ze sprzedaży	583 903	463 184	362 901	521 272	2 138 875	888 172	952 576
Amortyzacja	35 640	4 906	16 635	37 487	267 664	104 729	117 432
EBIT*	303 627	240 940	112 392	180 286	1 157 077	232 903	377 347
Zysk brutto	311 938	247 405	123 033	189 162	1 164 949	219 108	393 185
<b>Zysk netto</b>	<b>250 514</b>	<b>200 270</b>	<b>109 334</b>	<b>175 315</b>	<b>1 154 327</b>	<b>208 908</b>	<b>347 093</b>
<b>Zysk z działalności kontynuowanej</b>	<b>250 514</b>	<b>200 270</b>	<b>109 334</b>	<b>175 315</b>	<b>1 154 327</b>	<b>208 908</b>	<b>347 093</b>
w tys. zł	31.12.2016	31.12.2017	31.12.2018	31.12.2019	31.12.2020	31.12.2021	31.12.2022
Aktywa trwałe	170 644	255 535	396 431	679 097	759 999	905 846	1 119 978
Aktywa obrotowe	704 316	725 978	730 407	725 011	2 130 300	1 252 889	1 154 146
środkami pieniężnymi, ich ekwiwalentami, lokatami	557 204	647 516	659 370	482 301	727 703	676 586	615 157
<b>Aktywa ogółem</b>	<b>874 960</b>	<b>981 513</b>	<b>1 126 838</b>	<b>1 404 108</b>	<b>2 890 299</b>	<b>2 158 735</b>	<b>2 274 124</b>
Kapitał własny	776 938	882 899	1 002 864	1 105 651	2 183 177	1 894 356	2 033 404
Zobowiązania długoterminowe	8 275	4 130	6 691	25 158	166 153	36 112	36 186
Zobowiązania krótkoterminowe	89 747	94 484	117 283	273 299	540 969	228 267	204 534
w tym: kredyty i pożyczki	0	0	0	0	0	0	0
<b>Pasywa ogółem</b>	<b>874 960</b>	<b>981 513</b>	<b>1 126 838</b>	<b>1 404 108</b>	<b>2 890 299</b>	<b>2 158 735</b>	<b>2 274 124</b>

\* Zysk operacyjny

## Akcjonariat



Założyciele i Członkowie Zarządu

\* Zgodnie z oświadczeniem złożonym 26 maja 2021 r.

## Atuty inwestycyjne

- duży potencjał rozwoju rynku gier na świecie – szacowana wartość globalnego rynku gier w 2025 r.: 211,2 mld dol.\*,
- silna ekspozycja Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na rynek globalny (przychody z eksportu stanowią 97% przychodów ze sprzedaży ogółem),
- rozpoznawalne na całym świecie marki *Wiedźmin* i *Cyberpunk 2077*.

\* Newzoo

## CD PROJEKT S.A. – kurs akcji\*



## Akcje na giełdzie\*

GPW ticker	CDR
Bloomberg Stock Code	CDR.PW
Reuters Stock Code	CDR.WA
Indeks na GPW	WIG20
Liczba akcji	100 770 800
Kapitalizacja	13,0 mld zł
Kurs MIN (12TM)	77,89 zł
Kurs MAX (12TM)	176,30 zł
Średni dzienny wolumen obrotu (12TM)	489 tys. szt.
Średnia dzienna wartość obrotu (12TM)	55 mln zł
Średnia liczba transakcji na sesję (12TM)	6,6 tys.

\* Dane z 31 marca 2023 r.

## Kalendarz inwestora

- **29 maja 2023 r.** – Skonsolidowany raport kwartalny za I kwartał 2023
- **30 sierpnia 2023 r.** – Skonsolidowany raport półroczny za I półrocze 2023
- **28 listopada 2023 r.** – Skonsolidowany raport kwartalny za III kwartał 2023

## Dołącz do nas



CD PROJEKT S.A.  
ul. Jagiellońska 74  
03-301 Warszawa

Relacje inwestorskie  
CD PROJEKT S.A.  
ir@cdprojekt.com  
tel. +22 519 69 00