



CD PROJEKT®

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT ZA OKRES
OD 1 STYCZNIA DO 30 CZERWCA 2022 ROKU**

Spis Treści

4	Krótką charakterystyka Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
5	Profil działalności
9	Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
10	CD PROJEKT S.A. na rynku kapitałowym
13	Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
14	Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
16	Opis segmentów biznesowych, produktów i usług, rynków zbytu, dostawców i odbiorców
30	Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
32	Czynniki które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału
32	Umowy znaczące
32	Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej
34	Wyniki finansowe Grupy CD PROJEKT
35	Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych ujawnionych w skonsolidowanym i jednostkowym sprawozdaniu finansowym
55	Ład korporacyjny
56	Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych
56	Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu
57	Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy
58	Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych
58	Informacje o nabyciu akcji własnych
59	Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej
59	Struktura zarządzania
60	Skład Zarządu CD PROJEKT S.A.
61	Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT S.A.
61	Skład Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.
62	Zmiany w składzie Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.
62	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
62	Umowy zawarte pomiędzy Emitentem a osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska
62	Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej
63	Zasady ładu korporacyjnego
63	Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem



Najważniejsze wydarzenia w I półroczu 2022 r.

15 lutego CD PROJEKT RED wydał *Cyberpunka 2077* w edycji dedykowanej na konsolę nowej generacji oraz dużą aktualizację 1.5 na wszystkie platformy

21 marca Spółka poinformowała o rozpoczęciu strategicznej współpracy z Epic Games, na mocy której CD PROJEKT RED będzie korzystać z silnika Unreal Engine przy tworzeniu swoich kolejnych gier

21 marca CD PROJEKT RED ogłosił, że pracuje nad kolejną odsłoną serii gier *Wiedźmin*

Z początkiem lutego do Zarządu Spółki dołączyli Paweł Zawodny, Szef Produkcji CD PROJEKT RED i CTO oraz Jeremiah Cohn, odpowiadający za koordynowanie działań pionów marketingu i komunikacji oraz rozwój francyz



01

KRÓTKA CHARAKTERYSTYKA
GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Profil działalności

CD PROJEKT S.A. (CD PROJEKT, Spółka), z siedzibą w Warszawie, prowadzi działalność w globalnej, dynamicznie rozwijającej się branży gier wideo. Działalność realizowana na polskim rynku od blisko trzydziestu lat pod marką CD PROJEKT pierwotnie koncentrowała się na dystrybucji zagranicznych gier wideo w Polsce (działalność ta jako CDP.pl została w 2014 r. wydzielona poza Grupę Kapitałową CD PROJEKT). Momentami przełomowymi w historii Grupy były: powołanie w 2002 r. studia deweloperskiego CD PROJEKT RED i rozpoczęcie prac nad stworzeniem pierwszej gry RPG¹ – *Wiedźmin* oraz uruchomienie w 2008 r. serwisu GOG.COM.



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

1 Role-Playing Game – gra fabularna oparta na narracji

CD PROJEKT RED

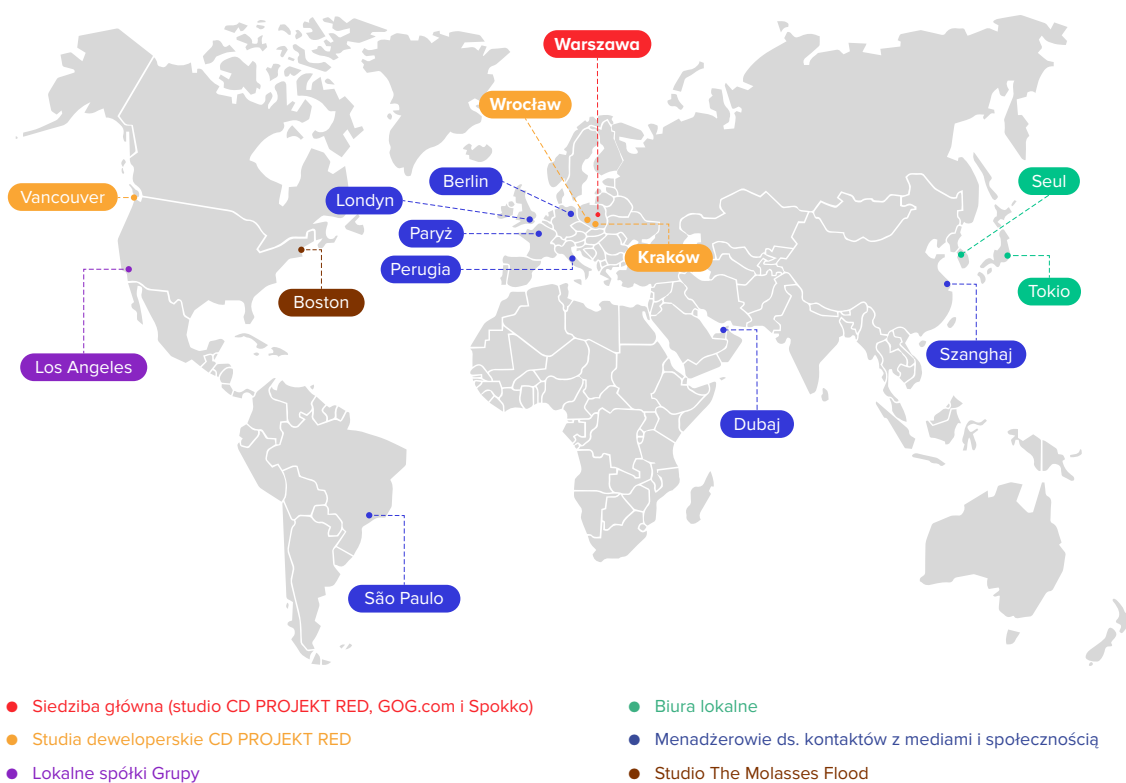
Produkcja i wydawanie gier wideo oraz produktów towarzyszących wykorzystujących posiadane przez Spółkę marki.

GOG.COM

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

W omawianym okresie 96,1% przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT pochodziło z działalności eksportowej. W pierwszym półroczu 2022 r. 65,6% sprzedaży realizowanej było do odbiorców w Ameryce Północnej, a 20,2% do odbiorców z Europy.

Mapa 1 Grupa CD PROJEKT na świecie



STRATEGIA ROZWOJU

W marcu 2021 roku opublikowana została Aktualizacja Strategii Grupy CD PROJEKT, w ramach której misja firmy została określona jako:

- tworzenie rewolucyjnych gier fabularnych, trafiających do serc ludzi na całym świecie;
- bycie w trójce najbardziej uznanych producentów gier wideo na świecie;
- zapewnienie naszym markom trwałego miejsca w globalnej popkulturze.

W dokumencie wskazano również trzy główne obszary zmian i rozwoju Grupy:

- RED 2.0 – transformacja studia wiążąca się m.in. ze zmianą filozofii i sposobu tworzenia gier z segmentu AAA, wdrożeniem bardziej elastycznego procesu produkcji umożliwiającego równoległy rozwój produktów w obrębie dwóch głównych marek, zmianami sposobu zarządzania i środowiska pracy skoncentrowanego na rozwoju zespołu i wspieraniu talentów oraz zmianą podejścia do komunikacji z graczami;
- Rozbudowa marek – dalsze wychodzenie poza gry RPG z segmentu AAA i wykorzystanie potencjału zarówno marki Wiedźmin, jak i Cyberpunk poprzez nowe produkty, kolaboracje oraz nowe media i formaty, co w konsekwencji powinno zmaksymalizować zasięg, rozpoznawalność i siłę marek;
- Rozwój online – wzbogacenie naszych IP oraz kolejnych gier o elementy rozgrywki online.

Kompletne założenia przyjętej aktualizacji Strategii przedstawione zostały w prezentacji, dostępnej na [stronie internetowej Spółki](#).

Zgromadzone przez Spółkę solidne zaplecze finansowe jest jednym z elementów wspierających dalszy rozwój, zachowanie niezależności kreatywnej i stałe poszukiwanie nowych możliwości doskonalenia się jako organizacja i studio, a co za tym idzie - realizację założeń misji.

Schemat 1 Model biznesowy produkcji gier w CD PROJEKT RED



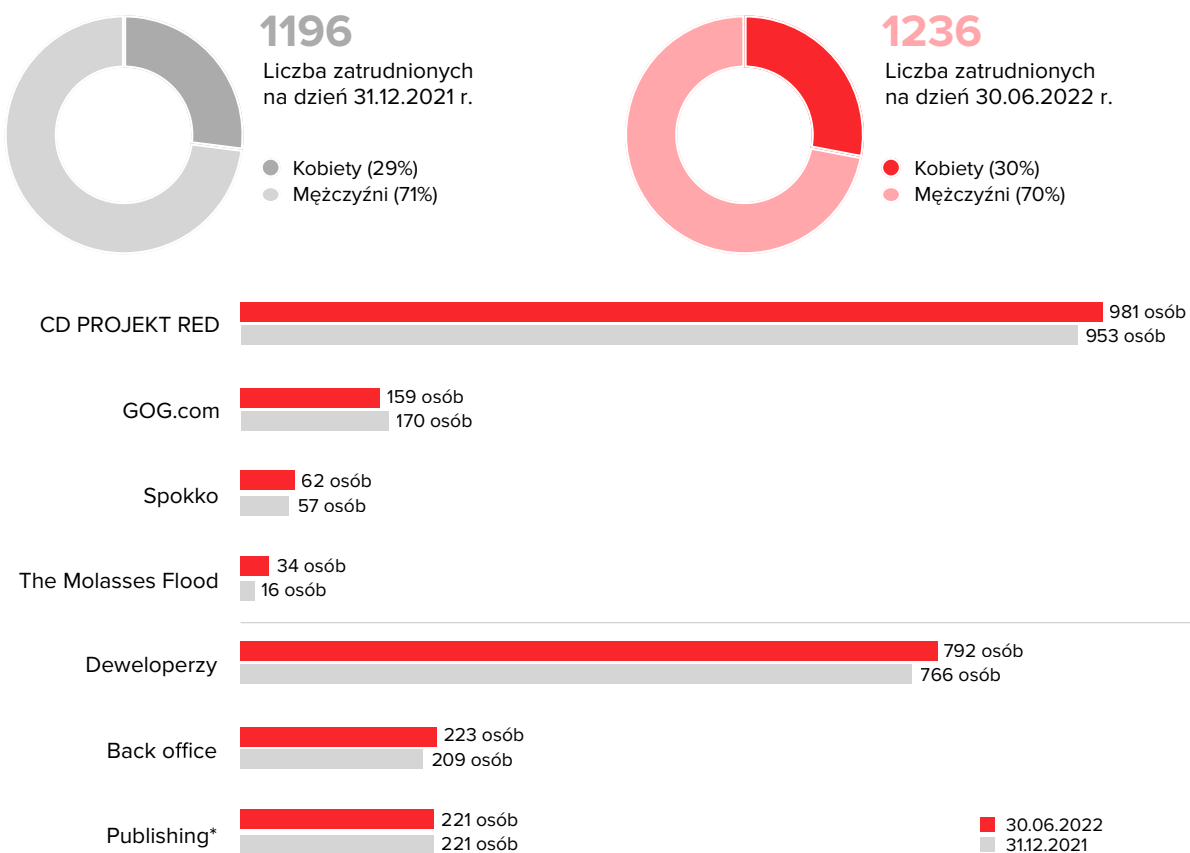
ZATRUDNIENIE

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

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

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

Schemat 2 Zatrudnienie w Grupie CD PROJEKT na koniec 2021 r. i I półrocza 2022 r.



*do działu Publishing wchodzi m.in. zespoły odpowiedzialne za: Marketing i PR, Business Development, Customer Relations, Game Releases, zespół CD PROJEKT RED Gear

Na koniec pierwszego półrocza 2022 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT zatrudniała 1 236 osób.

Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT działa na globalnym rynku gier wideo, który jest jedną z najdynamiczniejszych gałęzi światowej gospodarki. W ocenie Newzoo, jednej z czołowych firm badawczych zajmujących się analizą rynku gier i e-sportu, do 2025 r. światowy rynek gier wideo osiągnie wartość 225,7 mld USD¹, co implikuje skumulowany roczny wskaźnik wzrostu (CAGR) tego rynku w latach 2020-2025 na poziomie 4,7%. Z kolei raport PwC „Global Entertainment & Media Outlook 2021-2025”² wskazuje, że rynek gier wideo i e-sportu w analogicznym okresie będzie rósł średniorocznie o 5,1%.

Globalna społeczność graczy rośnie w siłę z roku na rok - zarówno pod względem liczebności, jak i zaangażowania (czasu spędzanego na grze). Newzoo szacuje¹, że w 2022 r. liczba osób grających w gry osiągnie 3,2 mld. W 2025 roku liczba graczy na całym świecie ma przekroczyć 3,5 mld, a biorąc pod uwagę fakt, że jeszcze w 2020 r. było ich niespełna 2,9 mld - skumulowany roczny wskaźnik wzrostu liczby graczy w latach 2020-2025 może osiągnąć 4,2%.

Na perspektywy rozwoju Grupy wpływa popularyzacja gier wideo jako rozrywki dostępnej i atrakcyjnej dla masowego użytkownika, stały rozwój technologii umożliwiający tworzenie coraz lepszych i coraz bardziej realistycznych produktów oraz dalszy rozwój w zakresie cyfrowych metod dotarcia do potencjalnych graczy i dystrybucji gier.

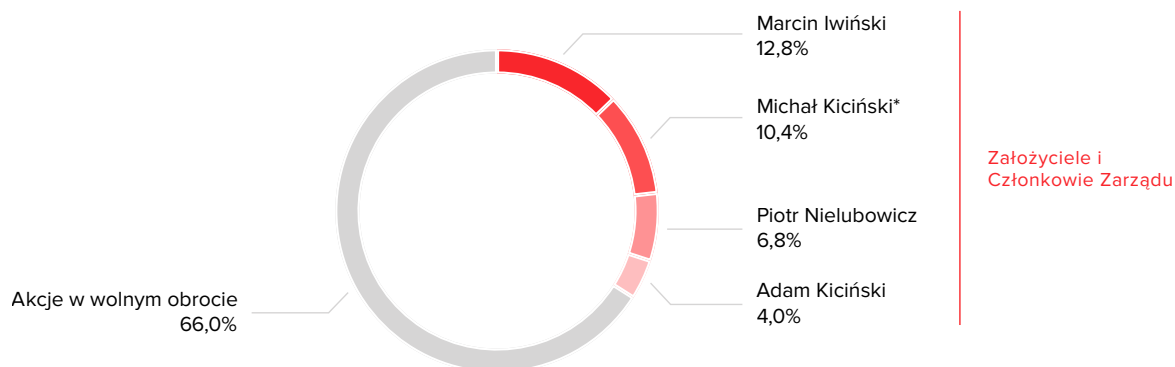
¹ The Games Market Will Show Strong Resilience in 2022, Growing by 2.1% to Reach \$196.8 Billion, Newzoo, 26 lipca 2022 r., data odsłony: 28 lipca 2022 r., newzoo.com/insights/articles/the-games-market-will-show-strong-resilience-in-2022

² Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2021–2025, PwC, data odsłony: 28 lipca 2022 r., skrót raportu: [pwc.com/gx/en/entertainment-media/outlook-2021/perspectives-2021-2025.pdf](https://www.pwc.com/gx/en/entertainment-media/outlook-2021/perspectives-2021-2025.pdf)

CD PROJEKT S.A. na rynku kapitałowym

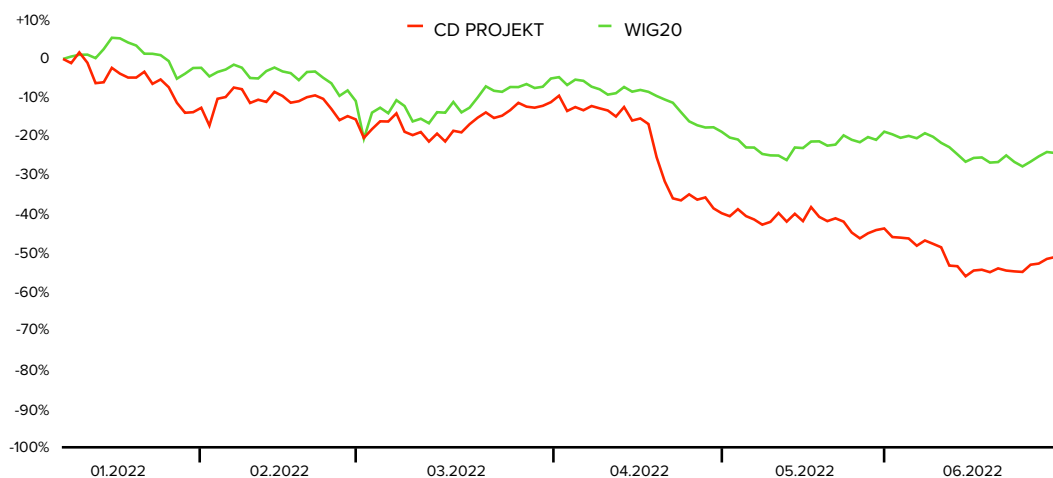
Działalność prowadzona pod marką CD PROJEKT jest obecna na warszawskim parkiecie od 2010 r. Na Głównym Rynku Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie, w trybie notowań ciągłych, notowanych jest 100 738 800 akcji Spółki. Największymi akcjonariuszami CD PROJEKT S.A. pozostają jej współzałożyciele – Marcin Iwiński i Michał Kiciński. Akcjonariuszami Spółki będącymi jednocześnie Członkami Zarządu i posiadającymi znaczne pakiety akcji są również Adam Kiciński – Prezes Zarządu oraz Piotr Nielubowicz – Wiceprezes Zarządu ds. finansowych.

Wykres 1 Akcjonariat Spółki na dzień przekazania niniejszego sprawozdania do publikacji



W wolnym obrocie (tzw. free float) pozostaje 66,0% akcji CD PROJEKT S.A.

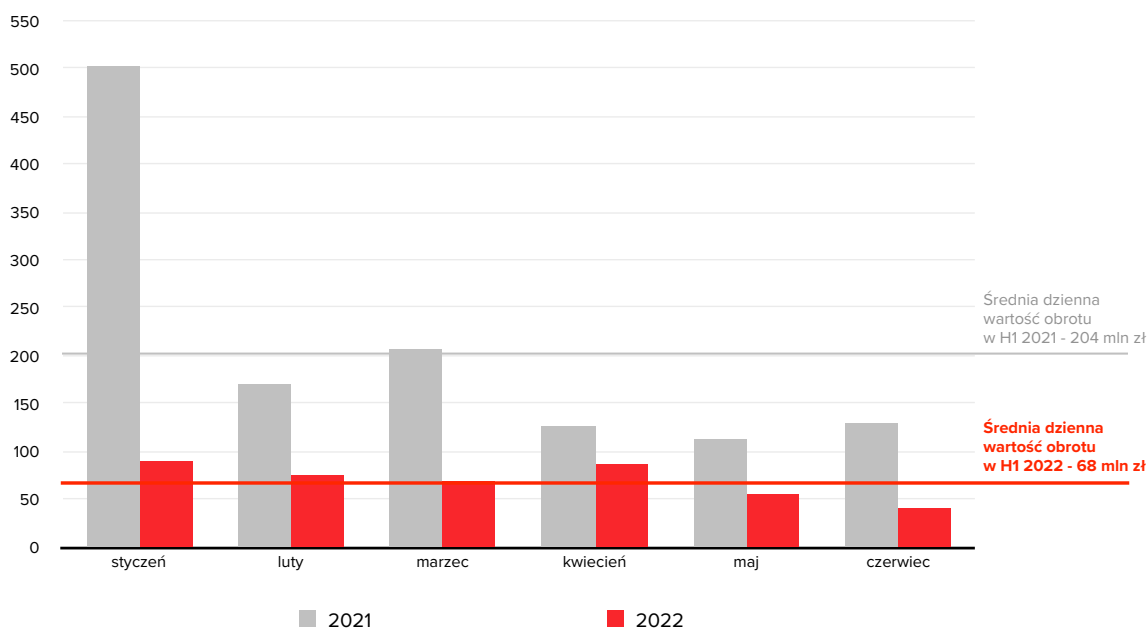
Wykres 2 Notowania akcji CD PROJEKT S.A. i indeksu WIG20 na GPW w okresie od 1 stycznia 2022 r. do 30 czerwca 2022 r.



Od 1 stycznia 2022 r. do 30 czerwca 2022 r. kurs zamknięcia akcji Spółki zmieniał się w przedziale od 88,43 zł (13 czerwca 2022 r.) do 204,00 zł (5 stycznia 2022 r.). W trakcie półrocza notowania kursu akcji CD PROJEKT spadły o 50,4%, osiągając 30 czerwca 2022 r. wartość 95,68 zł. W analogicznym okresie indeks WIG20 spadł o 25,2%, a indeks szerokiego rynku WIG stracił 22,7%.

Na 30 czerwca 2022 r. kapitalizacja giełdowa CD PROJEKT S.A. wyniosła 9,6 mld zł.

Wykres 3 Średnia dzienna wartość obrotów akcjami CD PROJEKT S.A. w ujęciu miesięcznym w okresie od 1 stycznia 2022 r. do 30 czerwca 2022 r. (w mln zł)

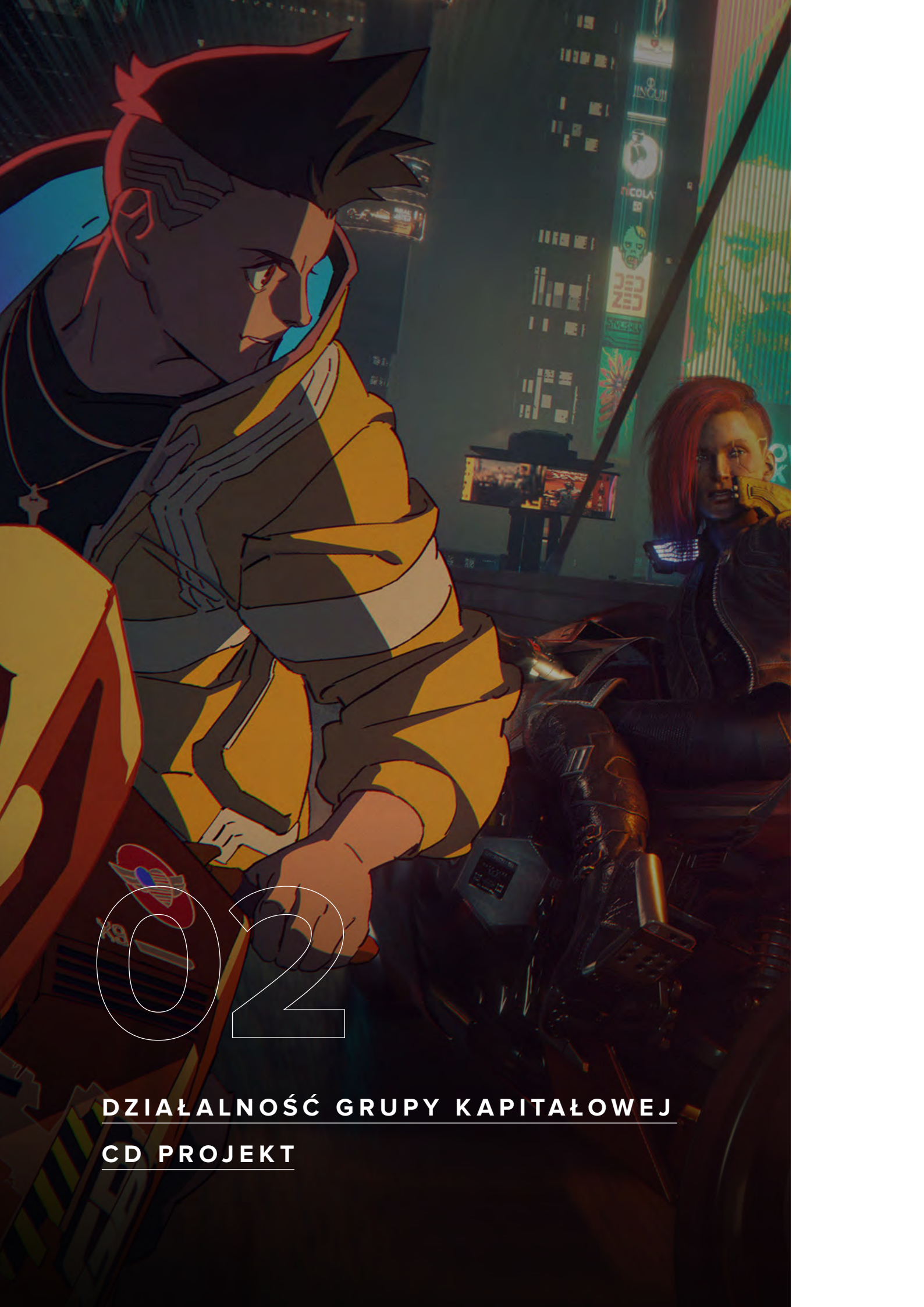


W I półroczu 2022 r. płynność akcji CD PROJEKT S.A. mierzona wartością obrotu była niższa niż rok wcześniej. Łączna wartość obrotu akcjami Spółki w pierwszej połowie 2022 r. wyniosła 8,5 mld zł i była o 66% niższa niż w analogicznym okresie 2021 r. Średnia dzienna wartość obrotu wyniosła w omawianym okresie 68,5 mln zł, podczas gdy rok wcześniej znajdowała się na poziomie 204,2 mln zł. Spadła również średnia liczba transakcji na sesję – z 15 628 do 7 005 transakcji.

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

	H1 2022	H1 2021	Zmiana
Zysk netto na akcję (w zł)	1,13	1,04	+8,7%
Liczba akcji w obrocie giełdowym na koniec roku	100 738 800	100 738 800	0,0%
Najwyższy kurs akcji na zamknięciu (w zł)	204,00	365,00	-44,1%
Najniższy kurs akcji na zamknięciu (w zł)	88,43	153,38	-42,3%
Cena akcji na początek okresu (w zł)	200,60	274,70	-27,0%
Cena akcji na koniec okresu (w zł)	95,68	185,02	-48,3%
Średnia cena akcji w okresie (w zł)	149,68	214,43	-30,2%
Kapitalizacja na koniec okresu (w tys. zł)	9 638 688	18 638 693	-48,3%
Średnia dzienna liczba transakcji na sesję	7 005	15 628	-55,2%
Średnia dzienna wartość obrotów (w tys. zł)	68 455	204 241	-66,5%
Średni dzienny wolumen obrotu (w szt.)	463 100	883 302	-47,6%

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania komentarze analityczne i rekomendacje dla akcji Spółki wydaje 25 biur i domów maklerskich zarówno krajowych, jak i zagranicznych. Lista domów maklerskich i analityków wydających rekomendacje dla CD PROJEKT S.A. znajduje się na stronie internetowej CD PROJEKT pod adresem: <https://www.cdprojekt.com/pl/inwestorzy/analitycy>



02

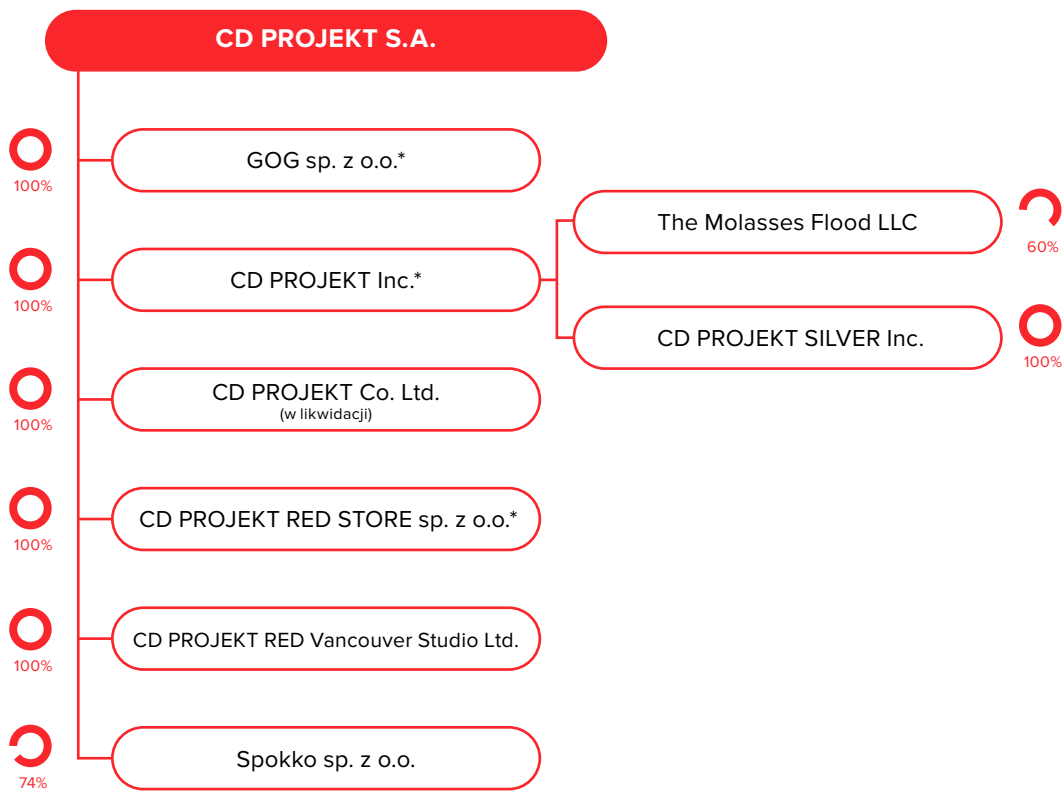
DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ
CD PROJEKT

Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

STRUKTURA ORGANIZACYJNA GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Na koniec czerwca 2022 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT składała się z jednostki dominującej CD PROJEKT S.A. i 8 spółek zależnych – GOG sp. z o.o., CD PROJEKT Inc., CD PROJEKT Co. Ltd. (w likwidacji), Spokko sp. z o.o., CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o., CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd., The Molasses Flood LLC i CD PROJEKT SILVER Inc.

Schemat 3 Grupa Kapitałowa CD PROJEKT na koniec I półrocza 2022 r. (udział w kapitale i prawach głosu)



*Spółki objęte konsolidacją

Tabela 2 Opis podstawowej działalności spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 30 czerwca 2022 r.

Spółka	Przedmiot działalności
CD PROJEKT S.A.	Głównym przedmiotem działalności Spółki realizowanym za pomocą studia CD PROJEKT RED jest tworzenie gier wideo, ich wydawanie oraz sprzedaż licencji na ich dystrybucję, a także produkcja, sprzedaż lub licencjonowanie produktów towarzyszących, wykorzystujących posiadane przez Spółkę marki. 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 usługi sprzedaży gier komputerowych za pośrednictwem internetu klientom z całego świata, umożliwiając dokonanie zakupu gry, zapłatę za grę oraz jej pobranie na własny komputer; spółka jest właścicielem globalnej platformy cyfrowej dystrybucji, strony internetowej GOG.COM oraz aplikacji GOG GALAXY.
CD PROJEKT Inc.	Spółka koordynuje działania wydawnicze i promocyjne produktów sprzedawanych przez CD PROJEKT S.A. i platformy GOG.COM oraz obsługuje sprzedaż wysyłkową sklepu CD PROJEKT RED GEAR na terenie Ameryki Północnej (biuro w Los Angeles).
CD PROJEKT Co. Ltd. (w likwidacji)	Głównym celem działalności spółki było reprezentowanie Grupy CD PROJEKT na terenie Chin (koordynowanie działań wydawniczych i promocyjnych). Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania spółka formalnie nie prowadzi działalności.
CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd.	Studio deweloperskie tworzące gry wideo w ramach studia CD PROJEKT RED (biuro w Vancouver).
CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o.	Podmiot prowadzi sklep wysyłkowy CD PROJEKT RED GEAR i realizuje sprzedaż na terenie Unii Europejskiej produktów związanych z grami wideo wyprodukowanymi przez CD PROJEKT RED.
Spokko sp. z o.o.	Studio deweloperskie specjalizujące się w realizacji projektów na urządzenia mobilne, odpowiadające za rozwój gry <i>Wiedźmin: Pogromca Potworów</i> .
The Molasses Flood LLC	Studio deweloperskie pracujące nad projektem opartym na jednym z IP należących do CD PROJEKT (biuro w Bostonie).
CD PROJEKT SILVER Inc.	Spółka uczestnicząca w tworzeniu produktów rozrywkowych związanych z markami CD PROJEKT.

Powyższe spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT istniejące na dzień 30 czerwca 2022 r., z wyłączeniem CD PROJEKT Co. Ltd., Spokko sp. z o.o., CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd., The Molasses Flood LLC i CD PROJEKT SILVER Inc. objęte były pełną konsolidacją. Szczegółowe informacje na ten temat znajdują się w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za I półrocze 2022 r.

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

W pierwszym półroczu 2022 r. działalność Grupy Kapitałowej prowadzona była w dwóch segmentach biznesowych:

- CD PROJEKT RED,
- GOG.COM.

SEGMENT CD PROJEKT RED

Przedmiot i model prowadzonej działalności

Produkcja i wydawanie gier komputerowych realizowane są przez studio CD PROJEKT RED. Działalność ta opiera się na posiadanych przez Spółkę markach - Wiedźmin i Cyberpunk.

Działalność segmentu polega na tworzeniu i wydawaniu gier wideo, sprzedaży licencji na ich dystrybucję, koordynacji promocji sprzedaży, a także na produkcji, sprzedaży, licencjonowaniu i wydawaniu produktów towarzyszących wykorzystujących posiadane marki.



W ramach prowadzonej działalności wydawniczej Spółka odpowiada za kształt kampanii promujących własne produkty oraz samodzielnie realizuje bezpośrednią komunikację z graczami za pośrednictwem kanałów elektronicznych i mediów społecznościowych (patrz podrozdział Komunikacja) oraz poprzez udział w wydarzeniach branżowych.

W skład segmentu wchodzi także działalność sklepu wysyłkowego gear.cdprojektred.com oferującego produkty dla fanów gier CD PROJEKT RED.

Podstawowe produkty

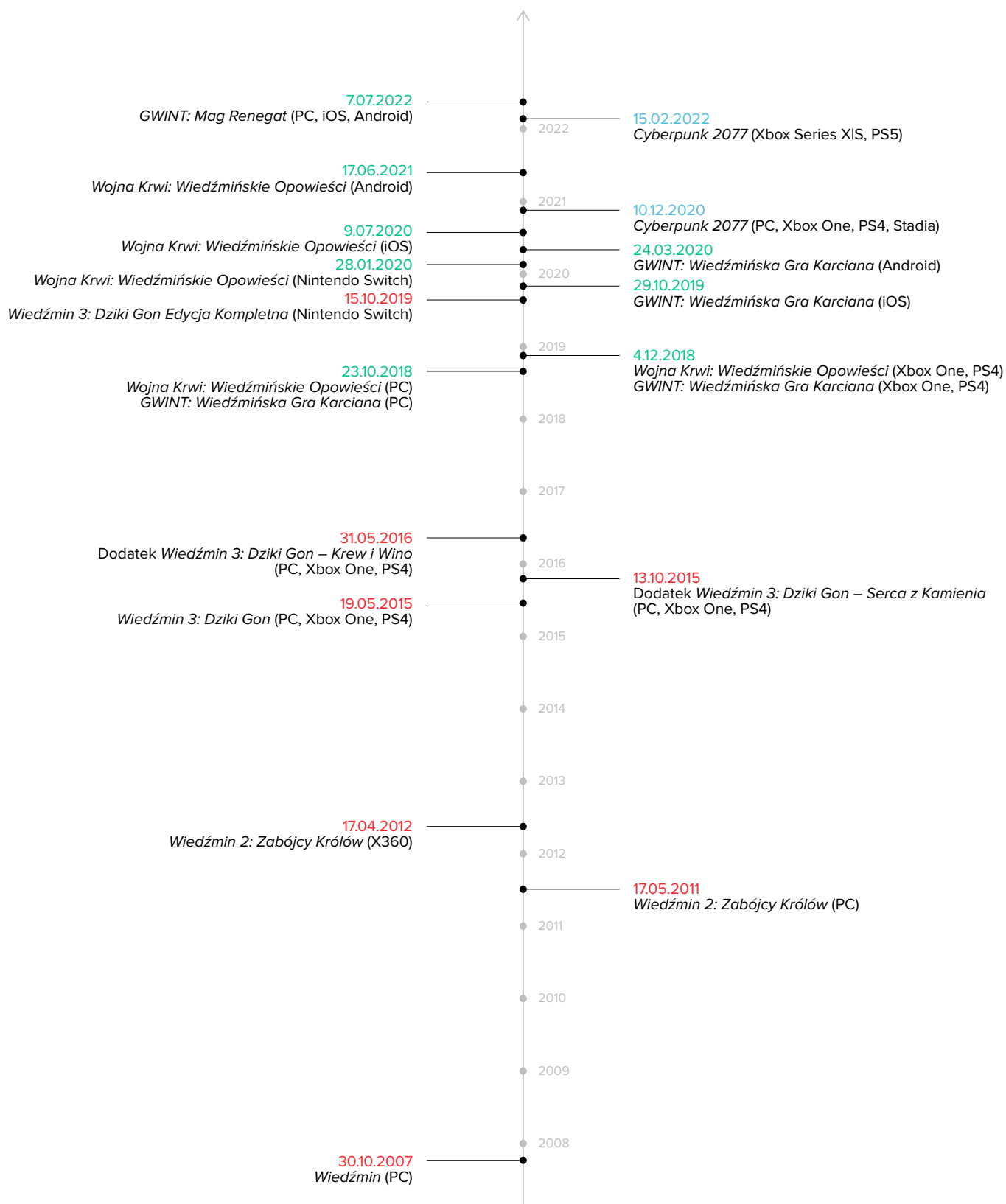
Produkcja gier wideo rozpoczęła się w 2002 r., kiedy wystartowały prace nad debiutancką grą z gatunku RPG – *Wiedźmin*. Pierwsza gra oparta na prozie Andrzeja Sapkowskiego została wydana w październiku 2007 r., uzyskała ponad 100 nagród i okazała się sukcesem na światową skalę.

Obecnie w portfolio głównych produktów studia znajdują się gry wideo stanowiące trylogię wiedźmińską: *Wiedźmin*, *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*, *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dwoma dodatkami – *Serca z Kamienia* i *Krew i Wino* oraz *Cyberpunk 2077*, który miał swoją premierę 10 grudnia 2020 r.

Od 2018 r. rozwijana jest gra sieciowa *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* (PC, macOS, iOS, Android), a na jej mechanice powstała *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* (PC, iOS, Nintendo Switch, Xbox One, PlayStation 4, Android).

15 lutego 2022 r. studio CD PROJEKT RED wydało *Cyberpunka 2077* w edycji dedykowanej na konsole nowej generacji.

7 lipca 2022 r. premierę miał *GWINT: Mag Renegat* - dodatek do *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej* dla jednego gracza (PC, iOS, Android).

Schemat 4 Premiery studia CD PROJEKT RED w latach 2007-2022

Kluczowe źródła przychodów

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

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

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

W I półroczu 2022 r. najważniejszymi pod względem wartości wygenerowanego przychodu w ramach segmentu CD PROJEKT RED były produkty:

- *Cyberpunk 2077*,
- *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami – *Serca z Kamienia* i *Krew i Wino*.

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

Kluczowi partnerzy biznesowi i dostawcy

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

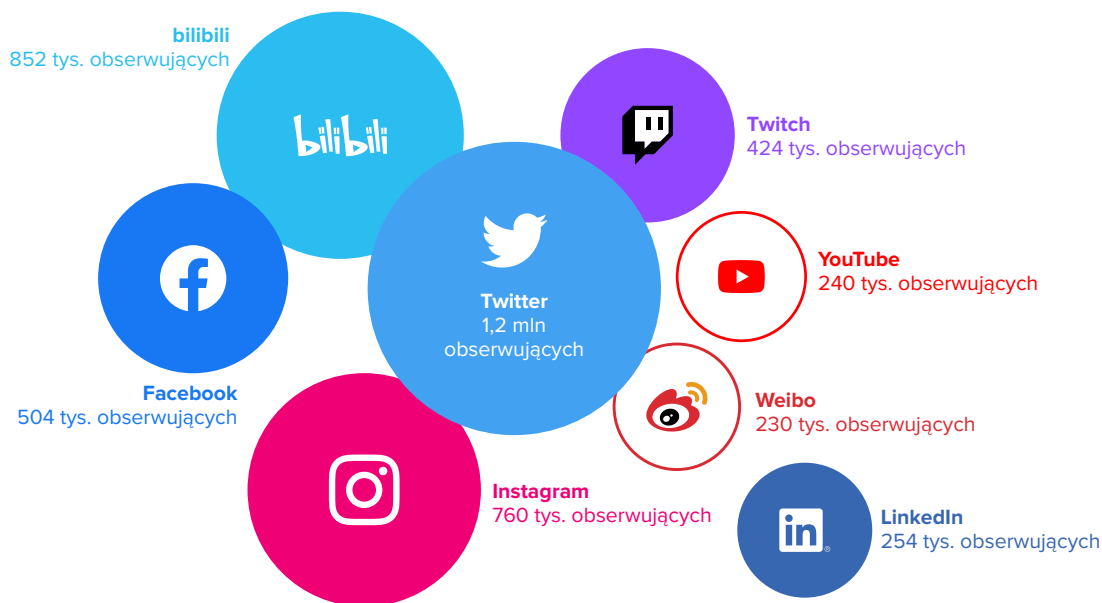
W I półroczu 2022 r. przychody ze sprzedaży na rzecz trzech odbiorców przekroczyły 10% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy i wyniosły odpowiednio 101 340 tys. zł, 68 599 tys. zł i 48 534 tys. zł, to jest odpowiednio 26,8%, 18,2% i 12,8% przychodów ze sprzedaży Grupy. Odbiorcy ci nie byli podmiotami powiązanymi z CD PROJEKT S.A. ani z jej spółkami zależnymi. Sprzedaż na rzecz 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 po stronie dostawców Grupy Kapitałowej. W I półroczu 2022 r. współpraca z żadnym z dostawców CD PROJEKT RED nie przekroczyła poziomu 10% przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej.

Komunikacja

Studio CD PROJEKT RED przywiązuje dużą wagę do prowadzenia bezpośredniej i szczerej komunikacji ze społecznością graczy na całym świecie. Komunikacji przyświeca hasło „Gamers first”. Najpopularniejszym sposobem kontaktu z graczami są media społecznościowe. CD PROJEKT RED aktywnie prowadzi ponad 90 profili w kilkunastu językach w różnych mediach społecznościowych – zarówno tych o zasięgu globalnym, jak i lokalnych, jak np. chińskie platformy BILIBILI i Weibo, czy koreańska Naver Cafe.

Schemat 5 Liczba użytkowników i subskrybentów profili Studia CD PROJEKT RED – dane na 1 sierpnia 2022 r.



Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe

Cyberpunk 2077

2022 rok *Cyberpunk 2077* rozpoczął od zdobycia kolejnych nagród. Gra znalazła się m.in. wśród wyróżnionych produkcji w plebiscybie Steam Awards 2021, zwyciężając w kategorii „Gra ze znakomitą fabułą”, zdobyła również prestiżową nagrodę Excellence Award podczas 25. edycji Japan Media Arts Festival.

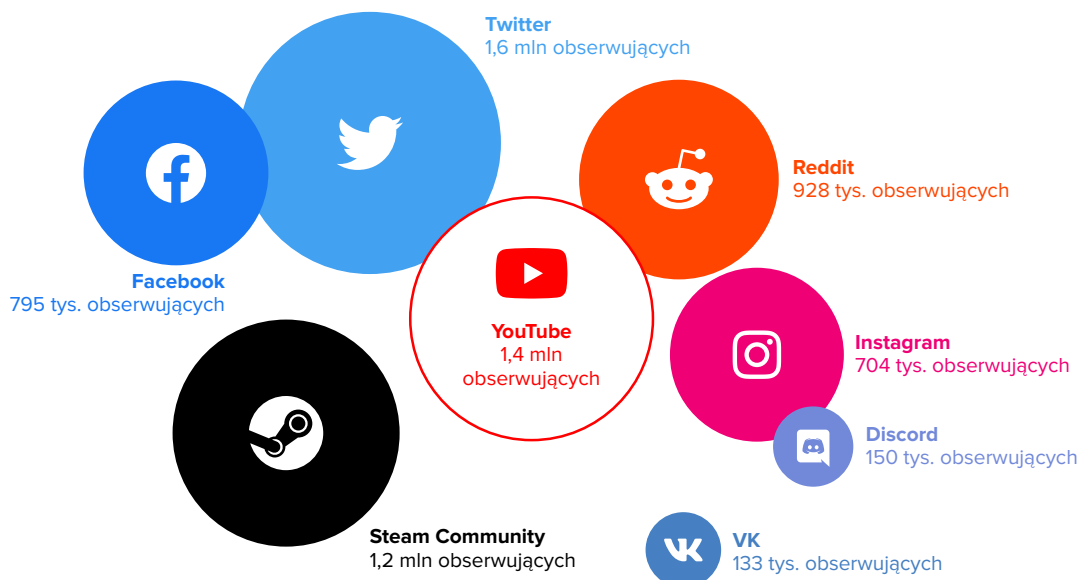
15 lutego 2022 r. na oficjalnym kanale CD PROJEKT RED na platformie Twitch odbył się stream, poświęcony najważniejszym nowościom oraz zmianom, które wprowadza do gry *Cyberpunk 2077* aktualizacja 1.5. Pod koniec streamu wspomniana aktualizacja została udostępniona — wraz z edycją gry dedykowaną konsolom nowej generacji, czyli Playstation 5 oraz Xbox Series XIS. Dla graczy przygotowano również bezpłatną 5-godzinną darmową wersję próbną gry, dostępną przez okres miesiąca. Edycja gry na nową generację konsol otrzymała odświeżoną identyfikację marketingową i globalną kampanię promocyjną „Love it, or burn it”, zachęcającą do powrotu do Night City i przekonania się jak gra *Cyberpunk 2077* zmieniała się od czasu premiery w grudniu 2020 r.

7 czerwca 2022 r. CD PROJEKT RED, we współpracy z platformą Netflix oraz japońskim Studio Trigger, zaprezentował nowe materiały promujące nadchodzące anime *CYBERPUNK: EDGERUNNERS* — w tym plakat, teaser, a także wideo zza kulis produkcji. Potwierdzono również, że premiera serialu będzie miała miejsce we wrześniu br.

4 września, podczas wydarzenia PAX West w Seattle (USA), CD PROJEKT RED zorganizował przedpremierowe pokazy anime *CYBERPUNK: EDGERUNNERS*. Ponad 500 gości miało okazję obejrzeć pierwsze dwa odcinki serialu.

6 września odbyła się premiera specjalnego odcinka programu Night City Wire. Po segmencie dotyczącym *CYBERPUNK: EDGERUNNERS*, przedstawiciel CD PROJEKT RED opowiedział o planach studia na rozwój gry i marki. Zaprezentowano gameplay trailer nadchodzącego rozszerzenia do *Cyberpunka 2077*, a na koniec wyemitowano specjalne ogłoszenie od samego Keanu Reevesa, który potwierdził powrót do uniwersum *Cyberpunka 2077*. Następnie odbył się stream na żywo, podczas którego przedstawiciele studia zaprezentowali najważniejsze nowości, czekające na graczy *Cyberpunka 2077* w aktualizacji 1.6, która trafiła do graczy tego samego dnia. Wraz z aktualizacją, w sklepach z aplikacjami mobilnymi Google Play oraz Apple Store pojawiła się darmowa gra mobilna Roach Race, przeniesiona wprost z *Cyberpunka 2077* na ekrany urządzeń mobilnych.

Schemat 6 Liczba użytkowników i subskrybentów profili *Cyberpunk 2077* – dane na 1 sierpnia 2022 r.



Wydarzenia związane z grami z serii wiedźmińskiej

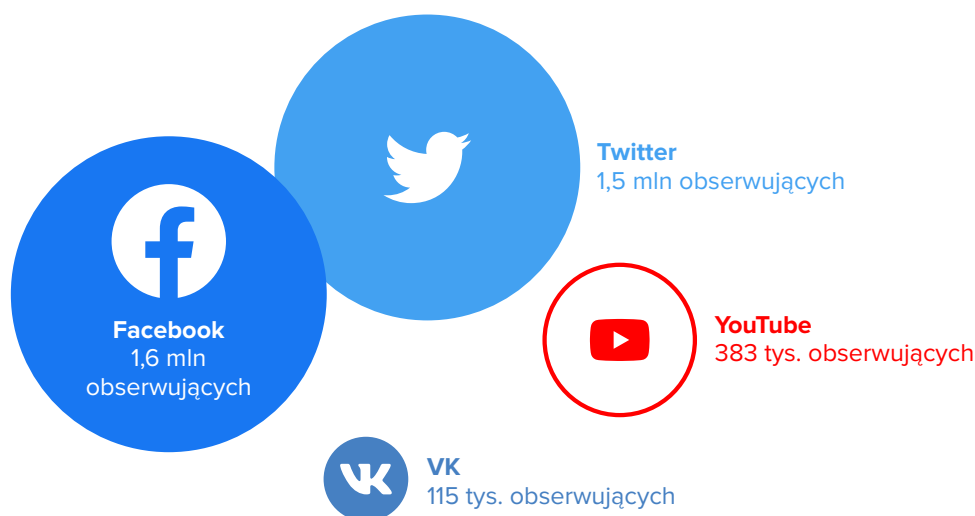
21 marca 2022 r. CD PROJEKT RED ogłosił, że pracuje nad kolejną odsłoną serii gier *Wiedźmin*. Studio zapowiedziało nową sagę publikując w mediach społecznościowych grafikę przedstawiającą medalion. CD PROJEKT RED poinformował również, że kolejna duża gra w wiedźmińskim uniwersum powstanie z wykorzystaniem silnika Unreal Engine 5.

13 kwietnia 2022 r. Zarząd CD PROJEKT przekazał informację, że w oparciu o rekomendację osób zarządzających produkcją tytułu, podjął decyzję o dalszej produkcji *Wiedźmina 3: Dziki Gon* na konsole najnowszej generacji w oparciu o wewnętrzny team deweloperski. Jednocześnie zdecydowano o przesunięciu premiery uprzednio planowanej na II kwartał 2022 roku. 19 maja Spółka poinformowała, że planuje wydanie gry w IV kwartale 2022 roku.

W dniach 17-19 czerwca br., podczas wydarzenia Pyrkon 2022 w Poznaniu, uczestnicy festiwalu dla fanów gier i popkultury mieli okazję po raz pierwszy spróbować swoich sił na szlaku w grze planszowej *Wiedźmin: Stary Świat*. Premiera ufundowanej przez zbiórkę na Kickstarterze gry zaplanowana jest na IV kwartał 2022 roku.

7 lipca br. odbyła się premiera gwentowego dodatku dla jednego gracza - *GWINT: Mag Renegat*. Rozgrywka tytułu łączy w sobie elementy gier roguelike, karcianek i strategii z elementami oraz mechanikami znanymi z *GWINTA*. Gra dostępna jest do kupienia jako samodzielny tytuł na PC (GOG.COM i Steam), a także na iOS oraz Androida.

Schemat 7 Liczba użytkowników i subskrybentów profili *Wiedźmina* – dane na 1 sierpnia 2022 r.



SEGMENT GOG.COM

Przedmiot i model prowadzonej działalności

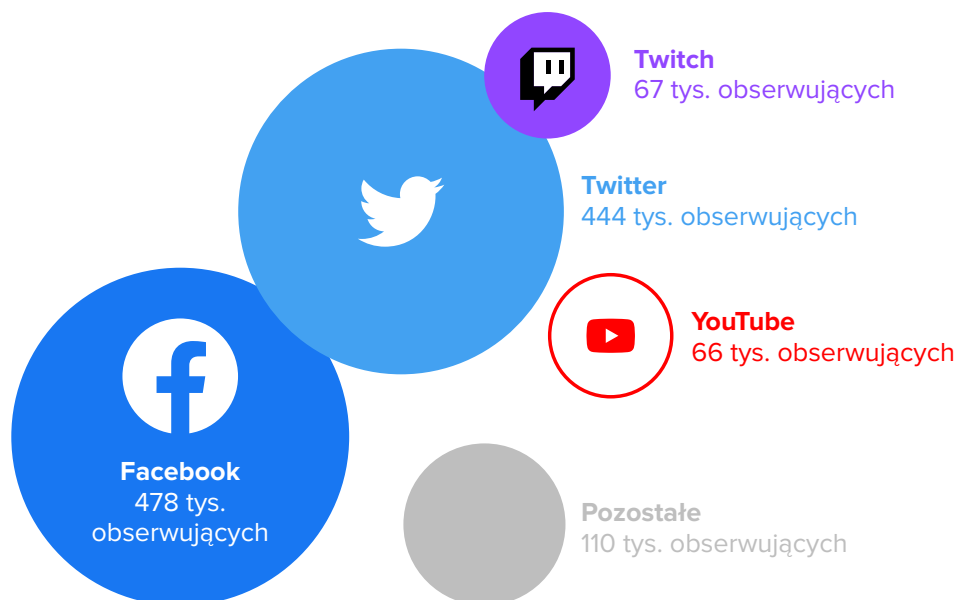
Platforma GOG.COM została uruchomiona we wrześniu 2008 r. Jej pierwotną misją była rewitalizacja najbardziej kultowych gier PC i oferowanie ich klientom z całego świata. W 2022 roku serwis dostępny był w wersji angielskiej, francuskiej, niemieckiej, chińskiej i polskiej, oferując klientom nie tylko w pełni zlokalizowaną stronę czy gry, ale także dedykowaną obsługę klienta, pomoc techniczną, bezpośrednią aktywność marketingową w danym języku i popularne, lokalne metody płatności (w trzynastu walutach). Na platformie GOG.COM dostępne są również gry na systemy operacyjne macOS i Linux.

Realizowana w ramach segmentu działalność polega na cyfrowym dystrybuowaniu gier za pomocą własnego sklepu GOG.COM oraz aplikacji GOG GALAXY. Platforma umożliwia dokonanie zakupu gry, zapłatę za grę oraz jej pobranie na własny komputer, dodatkowo aplikacja GOG GALAXY umożliwia m.in. automatyczne aktualizacje, zapis gry w chmurze, grę sieciową, w tym również pomiędzy platformami, a także odpowiada za funkcjonalności sieciowe *GWINTA*, obsługę sprzedażową i obsługę płatności realizowanych w grze w wersji na komputery PC.

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.

Schemat 8 Liczba użytkowników i subskrybentów profili GOG.COM – dane na 1 sierpnia 2022 r.



Podstawowe produkty

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania na platformie cyfrowej dystrybucji GOG.COM dostępnych jest ponad 6500 produktów od ponad 1000 partnerów. Znajdują się wśród nich zarówno ponadczasowe klasyki, jak i najnowsze tytuły tak rozpoznawalnych firm jak Bethesda, Disney, Electronic Arts, Ubisoft, Konami czy Warner Bros.

Jednym z podstawowych wyróżników platformy GOG na tle konkurencji jest głęboka orientacja na klienta rozumiana jako stawianie potrzeb graczy w centrum uwagi. Przejawia się to m.in. w dążeniu do tego, aby gry jednoosobowe były dostępne na platformie w tzw. modelu DRM-free, czyli bez zabezpieczeń utrudniających korzystanie z zakupionych gier, oraz w możliwie najbogatszej wersji zawierającej materiały bonusowe takie jak ścieżki dźwiękowe, mapy czy plakaty. Wszystkie zakupy dokonywane na platformie są również objęte 30-dniową polityką zwrotów – jedną z najbardziej prokonsumenckich na rynku cyfrowej dystrybucji.

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

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

Kluczowe źródła przychodów

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

Wraz z końcem 2021 roku zakończył się udział GOG.COM w konsorcjum GWINT. Począwszy od 2022 r. GOG nie ponosi przypadających na siebie wydatków, ani nie otrzymuje odpowiadającej im części przychodów generowanych przez ten projekt. Produkty GWINT: *Wiedźmińska Gra Karciana* oraz *Wojna Krwi: Wiedźmińskie opowieści* nadal są dostępne dla klientów GOG.COM, niemniej zasady współpracy i rozliczeń pomiędzy GOG.COM a CD PROJEKT S.A. realizowane będą analogicznie do standardowej współpracy i rozliczeń w ramach cyfrowej dystrybucji gier.

Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe

Cyfrowa dystrybucja gier

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania oferta produktowa na platformie GOG.COM liczy ponad 6500 pozycji.

W I półroczu 2022 r. katalog tytułów serwisu powiększył się między innymi o takie tytuły, jak: XCOM: Chimera Squad, Cloudpunk, Partisans 1941, Martha is Dead, ELEX II, Shadow Warrior 3, Hero's Hour, Syberia: The World Before, The Wheel of Time, Dorfromantik, Songs of Conquest, Alien: Isolation czy DOOM64.

Aktywizacja sprzedaży

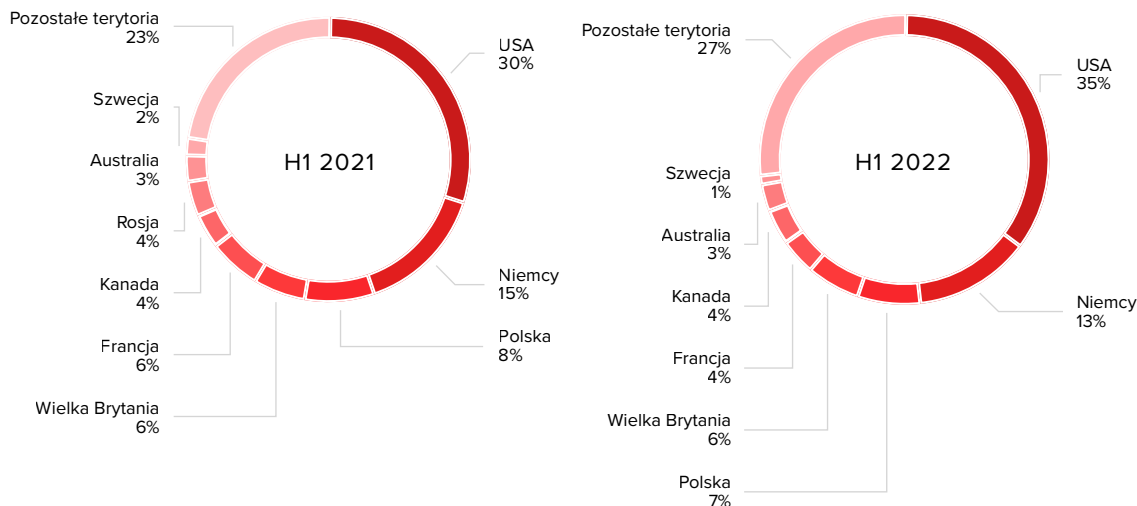
Aktywizacja sprzedaży w cyfrowej dystrybucji gier polega głównie na dodawaniu nowych, interesujących dla użytkowników pozycji do katalogu i prowadzeniu sezonowych akcji promocyjnych.

Największymi akcjami promocyjnymi na GOG.COM w I półroczu były Zimowa Wyprzedaż, Wyprzedaż Noworoczna oraz Letnia Wyprzedaż. W trakcie tej ostatniej gracze mogli nabyć w okazyjnych cenach ponad 3,5 tys. gier. Zespół GOG zorganizował także inne wydarzenia promocyjne, m.in. wyprzedaż gier Indie, Good Old Games Week - akcję skupioną wokół klasycznych tytułów dostępnych na platformie czy walentynkowy event przeprowadzony pod hasłem „We Love Games”.

Kluczowi odbiorcy i dostawcy

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

Wykres 4 Sprzedaż towarów i produktów w GOG.COM w I półroczu 2022 r. i I półroczu 2021 r. – struktura terytorialna



W I półroczu 2022 r. największy udział w sprzedaży GOG.COM stanowili gracze pochodzący ze Stanów Zjednoczonych (35%). Na kolejnych miejscach znalazły się: Niemcy (13%), Polska (7%), Wielka Brytania (6%) i Francja (4%).

3 marca 2022 r. Zarząd Spółki podjął decyzję o wstrzymaniu sprzedaży produktów Grupy CD PROJEKT oraz sprzedaży gier dostępnych na platformie GOG.COM na terytorium Rosji i Białorusi.

Spółka oszacowała, że łączny udział Rosji i Białorusi w przychodach ze sprzedaży segmentu GOG.COM w ciągu 12 miesięcy kończących się w lutym 2022 r. wyniósł ok. 3,7%.

Na koniec I półroczu 2022 r. skala zakupów od żadnego z dostawców segmentu GOG.COM nie przekroczyła 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej.

KLUCZOWE WYDARZENIA KORPORACYJNE

26 stycznia 2022 r. Rada Nadzorcza Spółki podjęła uchwałę w sprawie powołania Pana Pawła Zawodnego oraz Pana Jeremiaha Cohna na stanowisko Członka Zarządu CD PROJEKT S.A. z dniem 1 lutego 2022 roku. Pan Paweł Zawodny jako Członek Zarządu odpowiada za transformację technologiczną i organizacyjną studia CD PROJEKT RED, z kolei Pan Jeremiah Cohn odpowiada za koordynowanie działań pionów marketingu i komunikacji oraz rozwój franczyz.

21 marca 2022 r. Spółka poinformowała o zakończeniu procesu negocjacyjnego oraz podpisaniu umowy licencyjnej i partnerskiej z Epic Games International S.à r.l. Zgodnie z umową, Spółka i jej spółki zależne mają prawo tworzenia i wydawania gier opartych na silniku Unreal Engine, a także przewiduje dedykowane wsparcie techniczne ze strony Epic Games dla wydawanych tytułów. Umowa została zawarta na okres 15 lat z możliwością jej dalszego przedłużania i nie ogranicza liczby gier tworzonych z licencjonowanej technologii.

25 marca br. Zarząd Spółki poinformował o zmianie w założeniach polityki dywersyfikacji inwestycji bieżących nadwyżek gotówkowych. Spółka zakłada możliwość utrzymywania w dłużnych papierach wartościowych nie więcej niż 80% wartości bieżącej środków finansowych (wobec wcześniejszych 50%) zdefiniowanych jako suma łącznej wartości: środków pieniężnych i ich ekwiwalentów, lokat bankowych powyżej 3 miesięcy, obligacji Skarbu Państwa RP, obligacji zabezpieczonych gwarancją Skarbu Państwa RP, obligacji rządów państw obcych oraz obligacji zabezpieczonych gwarancją rządów państw obcych wraz z zawartymi transakcjami zabezpieczającymi typu forward. Ponadto wyznaczono kryteria ratingowe dla obligacji zagranicznych oraz dopuszczono możliwość utrzymywania do 15% łącznej wartości środków finansowych w niezabezpieczonych pozycjach w walutach USD lub EUR.

9 maja 2022 r. Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników spółki CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. podjęło uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego spółki poprzez objęcie przez CD PROJEKT S.A. 380 nowoutworzonych udziałów za wkład pieniężny w kwocie 1 900 tys. zł. Podniesienie kapitału umożliwiło spółce spłatę pożyczki zaciągniętej uprzednio z CD PROJEKT S.A.

9 maja br., w rezultacie decyzji podjętych przez Radę Dyrektorów CD PROJEKT Inc. oraz Zarząd CD PROJEKT S.A. (jedyne go wspólnika), kapitał zakładowy spółki CD PROJEKT Inc. został podniesiony o kwotę 450 tys. USD. Podwyższenie wartości istniejących udziałów zostało pokryte przez CD PROJEKT S.A. wkładem pieniężnym w ww. kwocie. Podniesienie kapitału umożliwiło spółce spłatę pożyczki zaciągniętej uprzednio z CD PROJEKT S.A.

24 maja 2022 r. Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników spółki Spokko Sp. z o.o. podjęło uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego poprzez utworzenie 589 nowych udziałów. 584 udziałów zostało objętych przez CD PROJEKT S.A. w zamian za wkład pieniężny w kwocie 26 010 tys. zł, natomiast pozostałe 5 nowoutworzonych udziałów zostało objętych przez Macieja Weissa, jednego z dotychczasowych wspólników spółki, za wkład pieniężny w wysokości 223 tys. zł. W wyniku opisanych transakcji CD PROJEKT S.A. zwiększył swój udział w prawach głosu i kapitale Spokko sp. z o.o. z dotychczasowych 74,0% do 87,6%. Podniesienie kapitału umożliwiło spółce spłatę pożyczki zaciągniętej uprzednio z CD PROJEKT S.A.

25 maja br. Zarząd Spółki zarekomendował przeznaczenie kwoty 100 738 tys. zł z zysku osiągniętego w 2021 r. na dywidendę (1 zł na 1 akcję Spółki). 30 maja 2022 r. Rada Nadzorcza Spółki pozytywnie zaopiniowała wniosek Zarządu. 28 czerwca 2022 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki ustanowiło dzień dywidendy na 5 lipca 2022 r. oraz podjęło uchwałę o wypłacie ww. kwoty w dniu 12 lipca 2022 r.

ZDARZENIA PO DACIE BILANSU

20 lipca 2022 r. w rejestrze przedsiębiorców KRS zarejestrowane zostało podwyższenie kapitału zakładowego spółki Spokko Sp. z o.o. W konsekwencji udział CD PROJEKT S.A. w prawach głosu i w kapitale Spokko Sp. z o.o. zwiększył się z dotychczasowych 74,0% do 87,6%.

Dnia 8 sierpnia 2022 r. Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników spółki CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. podjęło uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego spółki poprzez objęcie przez CD PROJEKT S.A. 100 nowoutworzonych udziałów za wkład pieniężny w kwocie 500 tys. zł.

19 sierpnia 2022 r. Naczelnik Małopolskiego Urzędu Celno-Skarbowego w Krakowie wydał wobec GOG sp. z o.o. decyzję określającą zobowiązanie podatkowe w podatku dochodowym od osób prawnych za 2016 rok. Wysokość potencjalnego zobowiązania z tego tytułu wraz z odsetkami do końca 2021 r. w łącznej wysokości 2 503 tys. zł została ujęta przez segment GOG.COM w wyniku finansowym za 2021 r., a w części odpowiadającej za 2022 r., w bieżącym wyniku finansowym 2022 r. Zarząd GOG sp. z o.o. nie zgadza się z oceną organu podatkowego i w dniu 5 września 2022 r. złożył odwołanie od jego decyzji.

W sierpniu 2022 r. Spółka przyjęła Politykę Środowiskową CD PROJEKT S.A., która jest częścią strategii zrównoważonego rozwoju i w której zobowiązuje się do określonych działań na rzecz ochrony środowiska. Przyjęcie dokumentu jest realizacją jednego z celów zrównoważonego rozwoju (ESG) w obszarze środowiskowym wyznaczonych na 2022 rok.

We wrześniu 2022 r., po 4 latach przerwy, Spółka zorganizowała festiwal Promised Land w Łodzi. Festiwal skierowany jest do profesjonalnych artystów, którzy chcą rozwijać swoje umiejętności i wymieniać się doświadczeniem z czołowymi specjalistami z branży filmowej i gamingowej z całego świata.

WPŁYW SYTUACJI POLITYCZNO-GOSPODARCZEJ W UKRAINIE NA DZIAŁALNOŚĆ GRUPY CD PROJEKT

Wpływ na wyniki

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

Spółka szacuje, że w okresie 12 miesięcy od marca 2021 r. do lutego 2022 r. łączny udział Rosji i Białorusi w przychodach ze sprzedaży produktów segmentu CD PROJEKT RED oraz w przychodach ze sprzedaży segmentu GOG.COM wyniósł odpowiednio ok. 5,4% i ok. 3,7%.

W początkowym okresie inwazji sił zbrojnych Rosji na Ukrainę waluta PLN (w której Grupa realizuje większość wydatków) uległa osłabieniu w stosunku do USD i EUR, tj. głównych walut, w których Grupa uzyskuje przychody ze sprzedaży. Dla Grupy uzyskującej większość wpływów z eksportu i ponoszącej istotną część kosztów w PLN, umocnienie walut, w których uzyskiwane są przychody, w stosunku do waluty lokalnej jest zjawiskiem korzystnym.

W ramach działań wspierających, w I półroczu 2022 r. spółki Grupy wsparły finansowo organizacje pozarządowe niosące pomoc humanitarną ofiarom wojny w Ukrainie w wysokości 1 126 tys. zł. Jednocześnie pracownicy Grupy mogli wykorzystać płatne dni pracy na działania wolontariackie i nieść bezpośrednią pomoc poszkodowanym. Z możliwości tej skorzystało blisko 50 osób.

Ryzyka związane z sytuacją polityczno-gospodarczą w Ukrainie

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

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

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

W ocenie Zarządu Spółki, obecna sytuacja polityczno-gospodarcza w Ukrainie nie wpływa materialnie na wartości liczbowe zaprezentowane w sprawozdaniu finansowym, nie spowodowała przesłanek mogących uzasadniać utratę wartości aktywów, nie powinna mieć znaczącego negatywnego wpływu na wyniki Grupy w kolejnych kwartałach 2022 r. i nie zagraża kontynuacji działalności Spółki w okresie 12 miesięcy od końca okresu sprawozdawczego. Ze względu na bezprecedensowy charakter obecnej sytuacji i dużą niepewność z nią związaną, w tym między innymi nieznany czas trwania inwazji rosyjskiej na Ukrainę, na moment publikacji niniejszego sprawozdania nie ma możliwości wiarygodnego oszacowania wpływu inwazji sił zbrojnych Rosji na Ukrainę na wyniki i sytuację Spółki i Grupy w długim okresie. Wszelkie oceny i prognozy w tym zakresie są obarczone niepewnością i będą podlegały monitoringowi i analizie przez Grupę.

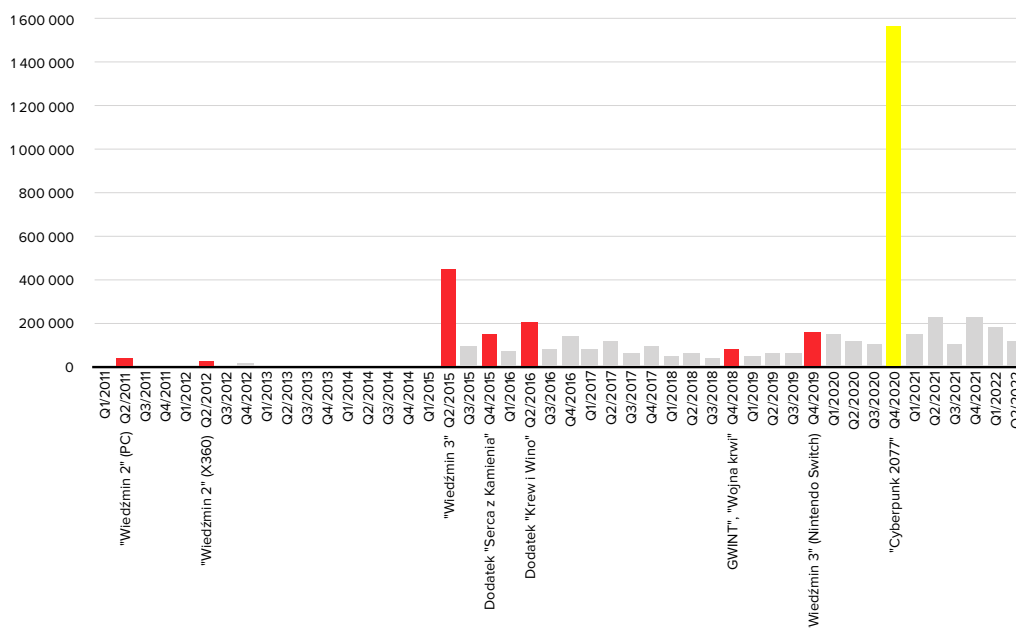
Powyższa ocena została sporządzona zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania.

INFORMACJE DOTYCZĄCE SEZONOWOŚCI LUB CYKLICZNOŚCI DZIAŁALNOŚCI

CD PROJEKT RED

Duży wpływ na przychody i wyniki segmentu mają premiery nowych tytułów. Cykl produkcji gry komputerowej realizowanej przez segment CD PROJEKT RED wynosi zwykle od 2 do 5 lat. Standardowo pierwsze prace produkcyjne nad kolejną grą rozpoczynane są jeszcze przed zakończeniem produkcji i premierą rynkową poprzedniej gry.

Wykres 5 Kwartały premierowe segmentu CD PROJEKT RED - przychody ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów w latach 2011-2022 (w tys. zł)



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

Projekty takie mogą być realizowane zarówno bezpośrednio przez Spółkę, jak i przez zewnętrznych partnerów, a czas ich realizacji wynosi zwykle od kilku do kilkunastu miesięcy.

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

GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana i *Wiedźmin: Pogromca Potworów* rozwijane są w modelu gra jako serwis, w którym wolumen przychodów uzależniony jest m.in. od popularności serwisu oraz atrakcyjności nowych treści udostępnianych graczom w grze.

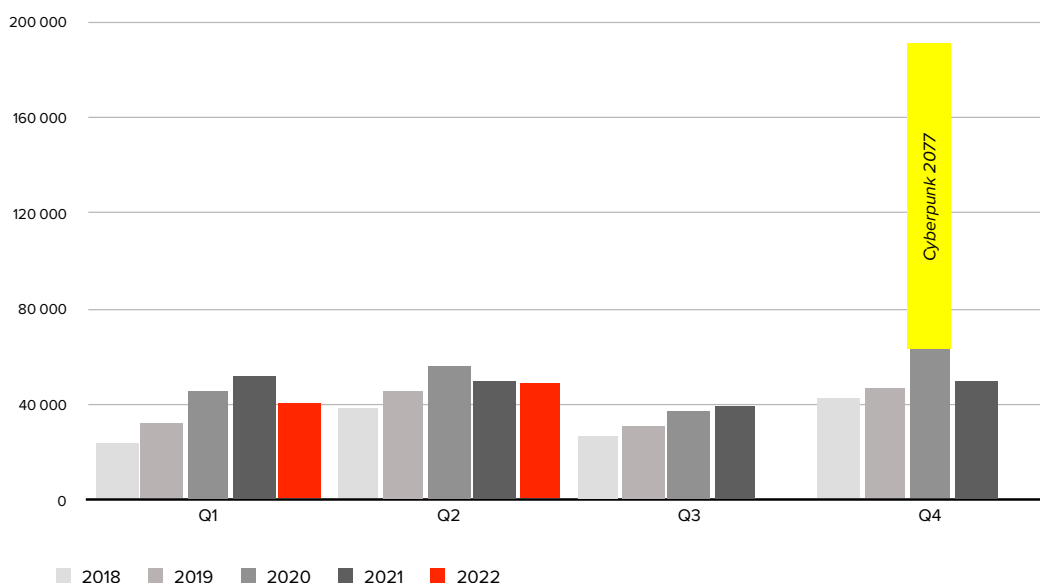
Poza działalnością stricte deweloperską Spółka aktywnie rozwija posiadane franczyzy na innych polach eksploatacji, chcąc stale poszerzać grono swoich odbiorców i eksplorując inne typy mediów i platformy.

GOG.COM

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

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

Wykres 6 Rozkład sprzedaży towarów i materiałów segmentu GOG.COM w latach 2018-2022 (w tys. zł)



Na wyższy poziom przychodów segmentu GOG.COM w latach 2020 i 2021 wpływ miała pandemia COVID-19 i związany z nią wzrost popularności gier komputerowych w tym okresie.

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

Dla dalszego rozwoju Spółki i Grupy krytyczna jest umiejętność utrzymania i rozwoju zespołu najlepszych twórców i specjalistów, a także przyciągania do pracy nad realizowanymi w Grupie projektami kolejnych ekspertów zarówno z kraju, jak i z zagranicy. Strategiczne kierunki związane z tematyką pozyskania talentu, rozwojem i wsparciem zespołu zostały przedstawione w [Aktualizacji Strategii Grupy CD PROJEKT](#) (w tym w jej omówieniu w formie [materiału wideo](#)) oraz w [Raporcie Zrównoważonego Rozwoju Grupy CD PROJEKT za 2021 r.](#)

Jednocześnie rosnący zespół i skala realizowanych produkcji wymaga umiejętności efektywnego zarządzania zespołami, produkcją i działalnością wydawniczą w ramach biura w Warszawie oraz biur w Krakowie, Wrocławiu, Vancouver, Los Angeles, Bostonie, Seulu i Tokio. Sukces każdej produkcji Grupy jest istotny z perspektywy postrzegania studia jako twórcy wyczekiwanego, najwyższej jakości produktów rozrywkowych oraz budowy długoterminowej wartości i rozpoznawalności marek Wiedźmin/The Witcher, Cyberpunk oraz CD PROJEKT RED – będących podstawą działalności i dalszego rozwoju Spółki i Grupy. Ponadto działalność spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT podlega działaniu zewnętrznych czynników takich jak np. zmiana sytuacji makroekonomicznej, regulacji prawnych czy podatkowych analogicznie jak w przypadku innych podmiotów prowadzących działalność gospodarczą na lokalnym lub międzynarodowym rynku.

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 [Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej w 2021 r.](#)

W perspektywie drugiej połowy 2022 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT zamierza kontynuować organiczny rozwój prowadzonej działalności.

Dodatkowo w ramach aktualizacji strategii rozwoju Grupy, Zarząd zapowiedział zwiększoną aktywność w kwestii fuzji i przejęć, co ma pomóc rozwijać studio CD PROJEKT RED i wspierać realizację Strategii Grupy.

CD PROJEKT RED

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

W perspektywie najbliższych kwartałów szczególnie ważnymi działaniami dla studia CD PROJEKT RED będzie premiera serialu anime *CYBERPUNK: EDGERUNNERS*, która pozwoli zaistnieć należącej do studia franczyzie w nowym formacie i wpłynie na jej globalną rozpoznawalność, wydanie gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* w wersji dedykowanej na konsole najnowszej generacji oraz wydanie dużego dodatku do *Cyberpunka 2077*.

Kolejnym ważnym procesem w kontekście rozwoju studia CD PROJEKT RED, który jest realizowany i którego realizacja będzie kontynuowana w kolejnych kwartałach, jest integracja prac deweloperskich z nowym silnikiem Unreal Engine 5, po podpisaniu umowy licencyjnej i partnerskiej z Epic Games w marcu 2022 r. Wykorzystanie nowego silnika powinno wpłynąć na usprawnienie procesu tworzenia gier. Strategiczne partnerstwo zakłada ulepszanie silnika UE5 w zakresie obsługi gier typu open world oraz adaptację i optymalizację jego elementów pod kątem założeń twórczych kolejnych projektów. Przewiduje również dedykowane wsparcie techniczne ze strony Epic Games dla wydawanych przez CD PROJEKT RED tytułów. Rozpoczęcie prac na silniku UE5 otworzyło również szersze perspektywy rekrutacji do zespołów deweloperskich studia ze względu na dużą znajomość silników Unreal Engine wśród twórców gier.

Czynnikiem kluczowym dla utrzymania w przyszłości dotychczasowej wysokiej dynamiki rozwoju segmentu CD PROJEKT RED jest dalsze rozwijanie wewnętrznej umiejętności produkowania gier najwyższej światowej klasy i jakości, w połączeniu ze zdolnością efektywnej komunikacji z graczami na całym świecie. Oba te elementy są częścią trwającej transformacji studia RED 2.0, której celem jest m.in. zmiana sposobu tworzenia gier na bardziej elastyczny, oparty o metodykę agile, oraz wspierający jakość przyszłych produktów. Od strony zarządzania realizowanymi projektami posiadanie dwóch linii produktowych – Wiedźmin/The Witcher i Cyberpunk oraz niezależnych zespołów deweloperskich pozwoliło na prowadzenie równoległej produkcji poszczególnych projektów począwszy od 2022 r. Zmiana działalności na model wydawniczy oparty o dwie funkcjonujące równolegle marki i kilka równocześnie realizowanych projektów potencjalnie pozwoli na optymalizację produkcyjną i finansową, zwiększenie częstotliwości premier i łącznej wysokości przychodów oraz dalszą dywersyfikację ryzyk, zaś przed twórcami zatrudnionymi w Spółce otworzy więcej możliwości samorealizacji zawodowej.

GOG.COM

W segmencie GOG.COM elementem wspierającym sprzedaż była rosnąca w ostatnich latach skłonność konsumentów do dokonywania zakupów gier w ramach tzw. cyfrowej dystrybucji, a także, w latach 2020-2021, wzrost popularności gier komputerowych w okresie obowiązywania ograniczeń związanych z pandemią COVID-19.

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

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

INNE

Na rozwój Grupy CD PROJEKT wpływ będą miały prace rozwojowe i działania podjęte przez spółki zależne - Spokko i The Molasses Flood. Spokko w dalszym ciągu serwisuje grę *Wiedźmin: Pogromca Potworów*, prowadząc jednocześnie prace koncepcyjne nad nowymi projektami. Z kolei The Molasses Flood rozwija grę opartą na jednym z IP należących do CD PROJEKT, która w przyszłości potencjalnie stanie się nową linią produktową Grupy.

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

Trwający, trzeci kwartał roku jest okresem wakacyjnym o najmniejszym w ciągu roku natężeniu akcji handlowych wpływających na poziom sprzedaży wydanych tytułów. Na dalszą część trzeciego kwartału bieżącego roku Spółka planuje premierę serialu anime *CYBERPUNK: EDGERUNNERS* na platformie Netflix.

Z kolei w czwartym kwartale CD PROJEKT RED planuje wydać grę *Wiedźmin 3: Dziki Gon* w edycji dedykowanej na konsole najnowszej generacji. Wydarzenie to powinno pozytywnie przełożyć się na poziom przychodów ze sprzedaży oraz wynik Grupy w omawianym okresie.

Umowy znaczące

W okresie objętym sprawozdaniem CD PROJEKT zawarł umowę z Epic Games International S.à r.l. Więcej informacji na temat podpisanej umowy znajduje się w sekcji *Kluczowe wydarzenia korporacyjne* niniejszego sprawozdania.

Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej

Grupa CD PROJEKT narażona jest na szereg ryzyk, zarówno finansowych, jak i niefinansowych, związanych z jej bieżącą działalnością. W Spółce w 2021 r. została wdrożona Procedura Zarządzania Ryzykiem, na podstawie której sformalizowane zostały zasady zarządzania oraz postępowania z ryzykami strategicznymi.

Proces zarządzania ryzykiem w Spółce stanowi zbiór jasno określonych reguł postępowania umożliwiających identyfikację, ocenę, analizę oraz dalsze postępowanie z ryzykiem. Celem procedury jest osiągnięcie akceptowalnego poziomu ryzyka dla zidentyfikowanych zagrożeń, a tym samym ograniczenie konsekwencji potencjalnych zdarzeń, które mogą mieć negatywny wpływ na działalność, w tym stabilność finansową, Spółki.

W procesie zarządzania ryzykiem w Spółce wprowadzono jasny podział kompetencji. W tym celu utworzono Komitet ds. Zarządzania Ryzykiem, w skład którego powołano właścicieli poszczególnych ryzyk, tj. osoby zatrudnione na wyższych stanowiskach dyrektorskich lub managerskich, koordynujące procesy w określonych obszarach działalności Spółki. Za zarządzanie ryzykiem w podmiotach zależnych odpowiadają zarządy poszczególnych spółek.

W Spółce ryzyko poddawane jest analizie mającej na celu ustalenie jego wpływu oraz prawdopodobieństwa wystąpienia. Przy ocenie poziomu prawdopodobieństwa uwzględnione zostają mechanizmy kontrolne oraz ich skuteczność, zaś przy ocenie poziomu wpływu - potencjalne skutki finansowe oraz niefinansowe dla Spółki.

Istotność poszczególnych ryzyk jest określana poprzez umieszczenie otrzymanego wyniku, stanowiącego iloczyn prawdopodobieństwa oraz wpływu, na macierzy wartości ryzyka. W następstwie przeprowadzenia oceny ryzyka, Komitet ds. Zarządzania Ryzykiem przedkłada zebrane dane do akceptacji Zarządu, który podejmuje decyzje w zakresie dalszego postępowania z ryzykiem w sposób proporcjonalny do określonej istotności ryzyka. Zarząd może zdecydować o akceptacji, redukcji, transferze lub unikaniu ryzyka. W przypadku gdy zidentyfikowane ryzyka przekraczają poziom akceptowalny, właściciel ryzyka w porozumieniu z Komitetem ds. Zarządzania Ryzykiem opracowuje rekomendacje w zakresie mechanizmów kontrolnych i działań zaradczych, które następnie przedkładane są Zarządowi.

DYWERSYFIKACJA RYZYKA KREDYTOWEGO REZERW FINANSOWYCH W I PÓŁROCZU 2022 R.

Zgodnie z przyjętą filozofią działania Grupa Kapitałowa CD PROJEKT utrzymuje rezerwy środków finansowych w celu zabezpieczenia niezależności i stabilności prowadzonej działalności, finansowania dalszego dynamicznego rozwoju Grupy, w tym finansowania rozwoju nowych projektów i technologii, wsparcia promocyjnego planowanych premier, zabezpieczenia przyszłych możliwości inwestycyjnych oraz zapewnienia rezerw na ewentualne nieplanowane sytuacje lub pojawiające możliwości. Spółki Grupy alokują posiadane środki pieniężne z uwzględnieniem bieżących i planowanych potrzeb finansowych, dążąc do dywersyfikacji i ograniczenia ryzyka kredytowego oraz maksymalizacji przychodów odsetkowych. Na koniec grudnia 2021 r. suma zgromadzonych środków finansowych Grupy (na które składały się środki na rachunkach bankowych, lokaty oraz obligacje skarbowe) wynosiła 1 154 001 tys. zł. W ciągu I półrocza 2022 r. wzrosła o 24 189 tys. zł i na koniec czerwca wynosiła 1 178 190 tys. zł.

Większość środków finansowych Grupy pozostaje w posiadaniu CD PROJEKT S.A.

W ramach działań ograniczających ryzyko kredytowe, Spółka współpracuje zarówno z polskimi, jak i zagranicznymi instytucjami finansowymi, dywersyfikując alokację posiadanej gotówki i lokat bankowych podmiotowo i geograficznie. Dodatkowo CD PROJEKT S.A. część rezerw lokuje w papiery dłużne. Zgodnie z obowiązującą polityką dywersyfikacji bieżących nadwyżek gotówkowych Spółka może nabywać polskie obligacje skarbowe, obligacje zabezpieczone gwarancją Skarbu Państwa, zagraniczne obligacje skarbowe emitowane przez państwa o ratingu nie gorszym niż Aa3 według agencji ratingowej Moody's oraz zagraniczne obligacje zabezpieczone gwarancją tychże państw.



03

WYNIKI FINANSOWE GRUPY
CD PROJEKT

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

OPIS I OCENA CZYNNIKÓW ORAZ NIETYPOWYCH ZDARZEŃ MAJĄCYCH WPŁYW NA WYNIK Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY CD PROJEKT W PIERWSZYM PÓŁROCZU 2022 R.

Nietypowymi zdarzeniami mającymi istotny i nieobserwowany w okresie porównawczym wpływ na wyniki, aktywa, pasywa oraz przepływy środków pieniężnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT były zdarzenia związane segmentem CD PROJEKT RED:

- Dokonane przez Spółkę podniesienia kapitału podmiotów zależnych, w tym w szczególności dokapitalizowanie Spokko sp. z o.o. w celu redukcji zadłużenia pożyczkowego spółki zależnej w stosunku do CD PROJEKT oraz udostępnienia finansowania na opracowanie prototypów nowych projektów na urządzenia mobilne;
- Rozliczenie w rachunku wyników na pozycji podatku dochodowego części podatku pobieranego w innych jurysdykcjach z tytułu wypłacanych na rzecz Spółki należności licencyjnych (podatek u źródła), nie kwalifikującej się do odliczenia ze względu na zastosowanie preferencyjnej stawki podatku IP Box.

Ponadto wpływ na wyniki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2022 r. miało wydanie gry *Cyberpunk 2077* w wersji na konsole nowej generacji: Xbox Series X|S oraz PlayStation 5.

SKONSOLIDOWANY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

Tabela 3 Wybrane dane ze skonsolidowanego rachunku zysków i strat Grupy Kapitałowej CD PROJEKT z podziałem na segmenty działalności (w tys. zł)

	CD PROJEKT RED	GOG.COM		GRUPA CD PROJEKT		Zmiana PLN	Zmiana %
	01.01.2022 – 30.06.2022		Wyłączenia konsolidacyjne	01.01.2022 – 30.06.2022	01.01.2021 – 30.06.2021		
Przychody ze sprzedaży	295 488	88 751	-6 323	377 916	470 617	-92 701	-19,7%
Przychody ze sprzedaży produktów	283 471	0	2 397	285 868	366 986	-81 118	-22,1%
Przychody ze sprzedaży usług	1 927	136	-828	1 235	3 687	-2 452	-66,5%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	10 090	88 615	-7 892	90 813	99 944	-9 131	-9,1%
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	43 791	63 208	-5 665	101 334	162 171	-60 837	-37,5%
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	37 141	42	-170	37 013	87 894	-50 881	-57,9%
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	6 650	63 166	-5 495	64 321	74 277	-9 956	-13,4%
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	251 697	25 543	-658	276 582	308 446	-31 864	-10,3%
Koszty sprzedaży	80 552	20 874	-119	101 307	131 183	-29 876	-22,8%
Koszty ogólnego zarządu	32 323	3 164	-227	35 260	54 187	-18 927	-34,9%
Pozostałe przychody operacyjne	5 362	2 183	-2 159	5 386	3 853	1 533	39,8%
Pozostałe koszty operacyjne	8 379	1 872	-2 342	7 909	4 314	3 595	83,3%
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. fin.	-8	0	0	-8	-1	-7	700,0%
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	135 797	1 816	-129	137 484	122 614	14 870	12,1%
Przychody finansowe	34 910	4 444	0	39 354	18 886	20 468	108,4%
Koszty finansowe	17 578	5 694	-50	23 222	25 635	-2 413	-9,4%
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	153 129	566	-79	153 616	115 865	37 751	32,6%
Podatek dochodowy	39 654	213	3	39 870	10 817	29 053	268,6%
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	113 475	353	-82	113 746	105 048	8 698	8,3%

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

Segment CD PROJEKT RED

	01.01.2022 – 30.06.2022	01.01.2021 – 30.06.2021	Zmiana PLN	Zmiana %
Przychody ze sprzedaży	295 488	371 911	-76 423	-20,5%
Przychody ze sprzedaży produktów	283 471	359 938	-76 467	-21,2%
Przychody ze sprzedaży usług	1 927	4 957	-3 030	-61,1%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	10 090	7 016	3 074	43,8%
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	43 791	92 051	-48 260	-52,4%
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	37 141	85 589	-48 448	-56,6%
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	6 650	6 462	188	2,9%
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	251 697	279 860	-28 163	-10,1%
Koszty sprzedaży	80 552	101 647	-21 095	-20,8%
Koszty ogólnego zarządu	32 323	50 202	-17 879	-35,6%
Pozostałe przychody operacyjne	5 362	5 059	303	6,0%
Pozostałe koszty operacyjne	8 379	5 628	2 751	48,9%
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. fin.	-8	-1	-7	700,0%
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	135 797	127 441	8 356	6,6%
Przychody finansowe	34 910	16 150	18 760	116,2%
Koszty finansowe	17 578	22 473	-4 895	-21,8%
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	153 129	121 118	32 011	26,4%
Podatek dochodowy	39 654	11 523	28 131	244,1%
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	113 475	109 595	3 880	3,5%

Na Przychody ze **sprzedaży produktów** segmentu, składały się w pierwszym półroczu 2022 r.:

- przychody związane z grą *Cyberpunk 2077*;
- przychody związane z grą *Wiedźmin 3: Dziki Gon* oraz z dodatkami *Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino*;
- przychody wygenerowane w ramach projektu *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*;
- przychody licencyjne związane z grami *Wiedźmin 2*, *Wiedźmin* oraz *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*;
- przychody licencyjne z francyz.

Na wykazaną wyższą wartość Przychodów ze sprzedaży segmentu CD PROJEKT RED w pierwszym półroczu 2021 r. względem okresu bieżącego największy wpływ miało zwiększenie przychodów okresu porównawczego o 39 521 tys. zł wynikające ze zmniejszenia salda zawiązanych na koniec 2020 r. rezerw na korekty premierowych raportów licencyjnych gry *Cyberpunk 2077*.

Przychody ze sprzedaży usług w pierwszym półroczu 2022 r. obejmowały głównie przychody związane z usługami świadczonymi podmiotom powiązanym oraz opłaty za przesyłki uiszczane przez klientów sklepu CD PROJEKT RED GEAR. Spadek wartości tej pozycji względem okresu porównawczego wynika z braku istotnych przychodów z barterowych umów reklamowych odnotowanych w okresie porównawczym.

Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów segmentu CD PROJEKT RED za pierwsze sześć miesięcy 2022 r. były większe od wartości w pierwszym półroczu 2021 r. głównie ze względu na większą sprzedaż produktów franczyzowych CD PROJEKT RED. Na wartość tej pozycji składały się ponadto przychody ze sprzedaży dystrybutorom gotowych fizycznych zestawów oraz elementów zestawów fizycznych własnych tytułów (nosniki, pudełka, figurki, gadżety), głównie gry *Wiedźmin 3*, a także sprzedaż firmowego sklepu wysyłkowego CD PROJEKT RED GEAR.

Najistotniejszą składową **Kosztów sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów** (która odpowiadała za ich istotne zmniejszenie w porównaniu do pierwszego półrocza minionego roku) były **Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług**, gdzie prezentowane są głównie koszty amortyzacji nakładów na prace rozwojowe - wytwarzanych gier własnych.

Zgodnie z przyjętą przez Grupę polityką rachunkowości nakłady na prace rozwojowe projektów, dla których możliwe jest określenie wiarygodnych szacunków dotyczących ilości i wartości budżetu sprzedaży, amortyzowane są zgodnie z konsumpcją korzyści ekonomicznych, związaną z antycypowaną ilością sprzedanych egzemplarzy. W pozostałych przypadkach Grupa amortyzuje wartość zrealizowanych projektów metodą liniową. Dla projektów, których amortyzacja kosztów wytworzenia ujęta została w pierwszym półroczu 2022 r. i w okresie odniesienia, przyjęto poniższe zasady:

- nakłady na grę *Cyberpunk 2077* ujęte zostały w kosztach 2020 r. w wysokości 40% całości w kwartale premiery, a pozostałe 60% nakładów podlega rozpoznaniu przez kolejne 5 lat eksploatacji aktywa w wysokości 3% kwartalnie - do dnia bilansowego ujęto w kosztach 58% nakładów na projekt; nakłady poniesione na edycję gry na konsole nowej generacji Xbox Series XIS oraz PlayStation 5 amortyzowane będą liniowo do końca okresu amortyzacji gry *Cyberpunk 2077*;
- nakłady na grę *GWINT* rachunkowo rozliczane były liniowo, w okresie 3 lat od ukończenia i premiery pełnej wersji projektu (październik 2018 r.) – zakończenie amortyzacji historycznie poniesionych nakładów nastąpiło wraz z końcem września 2021 r.;

- nakłady na gry *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* (premiera październik 2018 r.) i *Wiedźmin 3: Dziki Gon* na Nintendo Switch (premiera październik 2019 r.) ujmowane są w kosztach w okresie 3 lat począwszy od ukończenia produkcji i premiery każdej z gier, w oparciu o spodziewany rozkład przyszłych przychodów estymowany na podstawie danych sprzedaży historycznych produktów.

Spadek wartości omawianej pozycji względem pierwszego półrocza 2021 r. wynika przede wszystkim z mniejszych ujętych w omawianym okresie kosztów związanych z projektem *Cyberpunk 2077*, gdzie w okresie odniesienia segment segment CD PROJEKT RED dokonał aktualizacji szacunków wyniku ekonomicznego kluczowych kontraktów na dystrybucję fizyczną gry i wykazał rezerwę na spodziewane koszty ich rozliczenia (głównie kosztów globalnej kampanii reklamowej, ale także wynagrodzenia dystrybutora, kosztów produkcji, magazynowania i dystrybucji fizycznych kopii) w wysokości 40 637 tys. zł.

W omawianej pozycji segment CD PROJEKT RED ujmuje również koszt własny sprzedaży związany z uzyskanymi Przychodami ze sprzedaży usług.

Wartość sprzedanych towarów i materiałów w pierwszym półroczu 2022 r. zawierała koszty wytworzenia sprzedanych dystrybutorom gotowych zestawów fizycznych, ich elementów oraz produktów franczyzowych.

Zmniejszenie wartości **Kosztów sprzedaży** segmentu CD PROJEKT RED w pierwszym półroczu 2022 r. było przede wszystkim efektem ograniczenia kosztów serwisu i aktualizacji gry *Cyberpunk 2077* w stosunku do okresu porównawczego to jest pierwszych 6 miesięcy po premierze gry.

Będące główną częścią Kosztów sprzedaży koszty promocji produktów studia CD PROJEKT RED, przede wszystkim związane ze wsparciem sprzedaży gry *Cyberpunk 2077*, w tym koszty kampanii promocyjnej edycji gry na nowe generacje, pozostały na poziomie porównywalnym do okresu odniesienia.

W omawianej pozycji segment ujmuje również koszty stałych oraz zależnych od wyniku wynagrodzeń wewnętrznych zespołów wydawniczych oraz koszty zależnych od wyniku wynagrodzeń zarządów spółek.

Koszty ogólnego zarządu segmentu CD PROJEKT RED obejmują w szczególności:

- stałe oraz zależne od wyniku wynagrodzenia zespołów administracyjnych oraz zewnętrzne koszty usług obcych sklasyfikowane w tej kategorii, które wraz ze wzrostem zatrudnienia oraz skali działalności spółek segmentu stopniowo rosną;
- 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 (3 904 tys. zł w pierwszym półroczu 2022 r. wobec 11 850 tys. w pierwszym półroczu 2021 r.); spadek nakładów związany jest z zakończeniem faz badawczych i przejściem w fazę rozwojową dwóch projektów;
- stałą część wynagrodzenia zarządów spółek;
- koszt wyceny uprawnień przyznanych w ramach programu motywacyjnego na lata 2020-2025, który to koszt w efekcie negatywnej oceny możliwości osiągnięcia wyznaczonych w programie celów wynikowych w pełnym okresie trwania programu i dokonanej przez Zarząd na koniec 2021 r. zmiany szacunków uległ zmniejszeniu w stosunku do okresu porównawczego.

W zakresie **Pozostałych przychodów i kosztów operacyjnych** rozpoznano w analizowanym okresie generowane przez segment CD PROJEKT RED przychody z tytułu wynajmu powierzchni biurowych (oraz towarzyszące im koszty utrzymania) w kompleksie nieruchomości przy ulicy Jagiellońskiej 74 i 76 w Warszawie, a także, odpowiedzialne za wzrost wartości Pozostałych kosztów operacyjnych, koszty wydarzeń jednorazowych: utylizacji zapasów, złomowania środków trwałych oraz darowizn (w tym głównie wsparcie Polskiej Akcji Humanitarnej na pomoc związaną z sytuacją w Ukrainie).

W pierwszym półroczu 2022 r. segment CD Projekt RED wykazał nadwyżkę **Przychodów finansowych** nad **Kosztami finansowymi**, względem straty w okresie porównawczym. Jest to efekt przede wszystkim wzrostu przychodów z tytułu odsetek od lokat bankowych oraz obligacji skarbowych, a także wypracowanych przychodów z różnic kursowych (względem straty w okresie odniesienia).

Podatek dochodowy ujęty w rachunku wyników za pierwsze półrocze bieżącego roku oraz efektywna stopa podatkowa istotnie wzrosły względem pierwszego półrocza 2021 r. Powodem wzrostu jest uwzględnienie w wartości podatku dochodowego części podatku pobieranego w innych jurysdykcjach z tytułu wypłacanych na rzecz Spółki należności licencyjnych (podatek u źródła).

Po zgromadzeniu dokumentów potwierdzających kwoty oraz fakt zapłaty podatku u źródła za granicą, Spółka dokonała odliczenia zagranicznego podatku u źródła od kwoty krajowego podatku dochodowego obliczonego w istotnej części przy zastosowaniu preferencyjnego opodatkowania IP Box (5%) a nadwyżką obciążyła rachunek zysków i strat.

Skonsolidowany **Zysk netto** segmentu CD PROJEKT RED za pierwsze półrocze 2022 r. wyniósł 113 475 tys. zł i był o 3 880 tys. zł. (3,5%) wyższy w stosunku do okresu porównawczego.

Segment GOG.COM

	01.01.2022 – 30.06.2022	01.01.2021 – 30.06.2021	Zmiana PLN	Zmiana %
Przychody ze sprzedaży	88 751	106 333	-17 582	-16,5%
Przychody ze sprzedaży produktów	0	4 346	-4 346	-100,0%
Przychody ze sprzedaży usług	136	139	-3	-2,2%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	88 615	101 848	-13 233	-13,0%
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	63 208	76 860	-13 652	-17,8%
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	42	2 827	-2 785	-98,5%
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	63 166	74 033	-10 867	-14,7%
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	25 543	29 473	-3 930	-13,3%
Koszty sprzedaży	20 874	30 330	-9 456	-31,2%
Koszty ogólnego zarządu	3 164	4 085	-921	-22,5%
Pozostałe przychody operacyjne	2 183	872	1 311	150,3%
Pozostałe koszty operacyjne	1 872	615	1 257	204,4%
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	1 816	-4 685	6 501	-
Przychody finansowe	4 444	2 736	1 708	62,4%
Koszty finansowe	5 694	3 207	2 487	77,5%
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	566	-5 156	5 722	-
Podatek dochodowy	213	-697	910	-
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	353	-4 459	4 812	-

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

Brak **Przychodów ze sprzedaży produktów** w pierwszym półroczu bieżącego roku wynika z zakończenia udziału GOG.COM w konsorcjum *GWINT* z końcem roku 2021. Począwszy od 2022 r. GOG nie otrzymuje odpowiadającej części przychodów i kosztów generowanych przez ten projekt. Produkty *GWINT: Wiedźmińska Gra* *Karciana* oraz *Wojna Krwi: Wiedźmińskie opowieści* nadal są dostępne dla klientów GOG.COM, niemniej zasady współpracy i rozliczeń pomiędzy GOG.COM a CD PROJEKT S.A. realizowane są analogicznie do standardowej współpracy i rozliczeń w ramach cyfrowej dystrybucji gier. Począwszy od bieżącego roku przychody uzyskiwane ze sprzedaży omawianych produktów GOG.COM prezentuje w ramach **Przychodów ze sprzedaży towarów i materiałów**.

Wartość **Przychodów ze sprzedaży towarów i materiałów** osiągnięta w pierwszym półroczu 2022 r. była niższa od wartości wypracowanej w porównywalnym okresie w 2021 r. - w którym sprzedaż w ramach cyfrowej dystrybucji wspierana była wciąż obowiązującymi w wielu krajach ograniczeniami związanymi z pandemią COVID-19. W okresie sprawozdawczym spółka wprowadziła do oferty platformy GOG.COM szereg wyczekiwanych przez użytkowników wydań gier takich jak *Songs of Conquest*, *Old World*, *Alien: Isolation Collection*, *Blade Runner - Enhanced Edition* czy *DOOM 64*. Jednocześnie kluczowy dla łącznego poziomu sprzedaży towarów segmentu był spadek przychodu z dystrybucji wersji PC gry *Cyberpunk 2077* - która w okresie porównawczym była w pierwszym półroczu po premierze - realizując na platformie GOG.COM wyższe przychody ze sprzedaży niż w omawianym okresie.

Dodatkowo w odpowiedzi na inwazję sił zbrojnych Rosji na Ukrainę, z początkiem marca 2022 r. Spółka zaprzestała sprzedaży gier dostępnych na platformie na terytorium Rosji i Białorusi, co miało negatywny wpływ na poziom osiągniętych przychodów. Spółka szacuje, że w okresie 12 miesięcy od marca 2021 r. do lutego 2022 r. łączny udział Rosji i Białorusi w przychodach ze sprzedaży produktów segmentu GOG.COM wyniósł ok. 3,7%.

Bezpośrednio towarzyszące sprzedaży **Koszty sprzedanych usług, towarów i materiałów**, spadły względem okresu porównawczego w korespondencji do mniejszych przychodów.

Koszty sprzedaży segmentu GOG.COM w omawianym okresie uległy zmniejszeniu względem pierwszego półrocza 2021 r. o blisko jedną trzecią głównie za sprawą reorganizacji kosztowej spółki oraz zakończenia rozpoznawania kosztów związanych z konsorcjum *GWINT* wraz z jego rozwiązaniem na koniec ubiegłego roku.

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

- wynagrodzenia zespołu odpowiedzialnego za obsługę, rozwój i promocję platformy GOG.COM, a także utrzymanie i dalszy rozwój aplikacji GOG GALAXY;
- koszty transakcyjne związane z realizacją płatności w ramach platformy GOG.COM;
- koszty infrastruktury teleinformatycznej związanej z realizacją sprzedaży;
- koszty działań marketingowych dotyczących 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.

Głównymi składnikami **Kosztów ogólnego zarządu** segmentu GOG.COM są wynagrodzenia zespołów administracyjnych, stałe wynagrodzenia zarządu spółki, a także sklasyfikowane w tej kategorii koszty innych usług obcych. Na spadek poziomu Kosztów ogólnego zarządu w omawianym okresie w stosunku do okresu

porównawczego o blisko jedną czwartą wpłynęło głównie zmniejszenie bieżących kosztów związanych z funkcjonowaniem programu motywacyjnego na lata 2020-2025.

W zakresie **Pozostałych przychodów i kosztów operacyjnych** rozpoznano w analizowanym okresie generowane przez segment GOG.COM przychody z tytułu refaktur oraz sprzedaży pozostałej usług, w tym świadczenie usług IT w ramach Grupy wspierających grę *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* (oraz towarzyszące im koszty wytworzenia), a także odpowiedzialne za wzrost wartości Pozostałych kosztów operacyjnych, koszty wydarzeń jednorazowych: m.in. darowizn (w tym głównie wsparcie Polskiego Czerwonego Krzyża w związku z wojną w Ukrainie).

W pierwszym półroczu 2022 r. segment GOG.COM wykazał nadwyżkę **Kosztów finansowych** nad **Przychodami finansowymi**. Jest to przede wszystkim nadwyżka ujemnych różnic kursowych nad dodatnimi. Wzrost ujemnych różnic kursowych w segmencie GOG.COM wynika głównie z wyceny zobowiązań wobec dostawców na dzień bilansowy.

Na wartość **Podatku dochodowego** za pierwsze półrocze bieżącego roku składały się głównie: korekta podatku od zysków kapitałowych dotycząca 2021 r oraz zmiana stanu podatku odroczonego.

Dzięki przeprowadzonej reorganizacji i ograniczeniu kosztów segmentu **Zysk netto** GOG.COM w pierwszym półroczu 2022 r. wyniósł 356 tys. zł wobec 4 459 tys. zł Straty netto w okresie porównawczym.

Tabela 4 Wskaźnik Rentowności netto - Alternatywny Pomiar Wyniku

	01.01.2022 – 30.06.2022	01.01.2021 – 30.06.2021	01.01.2022 – 30.06.2022	01.01.2021 – 30.06.2021	01.01.2022 – 30.06.2022	01.01.2021 – 30.06.2021
	GRUPA CD PROJEKT		Segment CD PROJEKT RED		Segment GOG.COM	
Rentowność netto (Zysk netto / Przychody ze sprzedaży)	30,1%	22,3%	38,4%	29,5%	0,4%	-4,2%

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

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Tabela 5 Wybrane dane ze skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej (w tys. zł)

	30.06.2022	31.12.2021*	Zmiana PLN	Zmiana %
AKTYWA TRWAŁE	1 039 127	905 846	133 281	14,7%
Rzeczowe aktywa trwałe	129 155	119 588	9 567	8,0%
Aktywa niematerialne	69 764	58 393	11 371	19,5%
Nakłady na prace rozwojowe	434 055	350 195	83 860	23,9%
Wartość firmy	56 438	56 438	0	0,0%
Nieruchomości inwestycyjne	43 655	44 634	-979	-2,2%
Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nieobjętych konsolidacją	67 055	38 520	28 535	74,1%
Pozostałe aktywa finansowe	173 589	178 540	-4 951	-2,8%
Rozliczenia międzyokresowe	24 247	11 434	12 813	112,1%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	40 435	47 418	-6 983	-14,7%
Pozostałe należności	734	686	48	7,0%
AKTYWA OBROTOWE	1 157 539	1 252 889	-95 350	-7,6%
Zapasy	15 136	15 886	-750	-4,7%
Należności handlowe	63 220	125 293	-62 073	-49,5%
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego	2 454	98	2 356	2404,1%
Pozostałe należności	51 411	113 498	-62 087	-54,7%
Pozostałe aktywa finansowe	319 572	307 765	11 807	3,8%
Rozliczenia międzyokresowe	20 717	13 763	6 954	50,5%
Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	0	265 000	-265 000	-100,0%
Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych	685 029	411 586	273 443	66,4%
AKTYWA RAZEM	2 196 666	2 158 735	37 931	1,8%

* dane przekształcone

	30.06.2022	31.12.2021	Zmiana PLN	Zmiana %
KAPITAŁ WŁASNY	1 903 244	1 894 356	8 888	0,5%
Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej	1 903 244	1 894 356	8 888	0,5%
Kapitał zakładowy	100 739	100 739	0	0,0%
Kapitał zapasowy	1 560 842	1 425 647	135 195	9,5%
Kapitały zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej wartości nominalnej	115 909	115 909	0	0,0%
Pozostałe kapitały	42 323	47 994	-5 671	-11,8%
Różnice kursowe z przeliczenia	3 143	1 591	1 552	97,5%
Niepodzielony wynik finansowy	-33 458	-6 432	-27 026	420,2%
Wynik finansowy bieżącego okresu	113 746	208 908	-95 162	-45,6%
Kapitał akcjonariuszy niekontrolujących	-	-	-	-
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE	32 729	36 112	-3 383	-9,4%
Pozostałe zobowiązania finansowe	23 614	21 080	2 534	12,0%
Inne zobowiązania długoterminowe	2 740	2 860	-120	-4,2%
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	5 504	6 424	-920	-14,3%
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	380	380	0	0,0%
Pozostałe rezerwy	491	5 368	-4 877	-90,9%
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	260 693	228 267	32 426	14,2%
Pozostałe zobowiązania finansowe	29 724	25 802	3 922	15,2%
Zobowiązania handlowe	64 042	53 380	10 662	20,0%
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	0	24 446	-24 446	-100,0%
Pozostałe zobowiązania	110 322	10 042	100 280	998,6%
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	17 682	31 548	-13 866	-44,0%
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	7	7	0	0,0%
Pozostałe rezerwy	38 916	83 042	-44 126	-53,1%
PASYWA RAZEM	2 196 666	2 158 735	37 931	1,8%

OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Aktywa

Największy udział w wartości **Aktywów trwałych** Grupy na koniec pierwszego półrocza 2022 r., a także największy wpływ na zwiększenie ich salda, miała pozycja **Nakłady na prace rozwojowe**, w której Grupa ujmuje poniesione i rozliczane w czasie nakłady na rozwój nowych produktów i technologii. Zwiększenie wartości omawianej pozycji w omawianym okresie jest efektem poniesionych przez segment CD PROJEKT RED nakładów na produkcję przyszłych gier w wartości wyższej niż amortyzacja produkcji ukończonych oraz przeksięgowania nakładów związanych z kolejnymi projektami realizowanymi przez zewnętrznych partnerów z pozycji zaliczek na Nakłady na prace rozwojowe.

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;
- 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).

Na zwiększenie wartości tej pozycji w omawianym okresie wpływ miały przede wszystkim nakłady na prace budowlane na terenie kampusu CD PROJEKT w Warszawie (środki trwałe w budowie) oraz przedłużenie umowy najmu biura regionalnego Spółki.

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. Wzrost wartości Aktywów niematerialnych Grupy w omawianym okresie jest związany z inwestycją w nowe technologie do produkcji gier w segmencie CD PROJEKT RED.

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 (zarówno na rzecz podmiotów powiązanych jak i zewnętrznych najemców). Zmniejszenie wartości pozycji jest efektem amortyzacji.

Na wartość pozycji **Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nie objętych konsolidacją** składają głównie kapitały spółek Spokko Sp. z o.o., którego zwiększenie w omawianym okresie przyczyniło się do wzrostu wartości omawianej pozycji (więcej informacji w sekcji Kluczowe wydarzenia korporacyjne niniejszego sprawozdania), The Molasses Flood LLC w Bostonie oraz CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd..

W ramach pozycji **Pozostałe aktywa finansowe** Grupa prezentuje przede wszystkim wartość nabytych w ramach dywersyfikacji ryzyka kredytowego krajowych obligacji skarbowych wycenianych w zamortyzowanym koszcie o okresie zapadalności przekraczającym 12 miesięcy.

Na wartość **Zapaspów** na koniec pierwszego półrocza 2022 r. składają się głównie gotowe fizyczne zestawy i elementy fizycznych zestawów edycji gier własnej produkcji przeznaczone dla zewnętrznych dystrybutorów oraz towary w magazynach internetowego sklepu firmowego CD PROJEKT RED GEAR, sprzedającego produkty związane z markami CD PROJEKT RED do klientów detalicznych w Europie i Ameryce Północnej.

Skonsolidowane saldo **Należności handlowych** uległo zmniejszeniu ze względu na spływ w bieżącym okresie należności licencyjnych w segmencie CD PROJEKT RED - przede wszystkim tytułem tantiem uzyskanych w czwartym kwartale 2021 r.

Zmniejszenie wartości pozycji **Pozostałych należności** Grupy na koniec czerwca 2022 r. jest przede wszystkim efektem zmniejszenia należności z tytułu podatku u źródła potrąconego przez zagranicznych odbiorców licencji udzielonych przez segment CD PROJEKT RED (ujęcia nadwyżki zapłaconego za granicą podatku u źródła w rachunku zysków i strat) oraz rozliczenia zaliczek na prace rozwojowe w produkcję w toku. Ponadto na koniec czerwca 2022 r. spółki Grupy ujmuje w ramach omawianej pozycji rozliczenia z tytułu podatku VAT oraz zaliczek dla dostawców i kaucji.

Na rozpoznaną na koniec analizowanego okresu skonsolidowaną wartość **Rozliczeń międzyokresowych** krótkoterminowych czynnych oraz długoterminowych główny wpływ miała kwota nieujętych do dnia bilansowego w rachunku wyników tzw. minimalnych gwarancji, to jest zaliczek i przedpłat dokonanych przez GOG.COM na rzecz dostawców na poczet opłat związanych z dystrybucją gier oferowanych na platformie GOG.COM. Wzrost omawianej pozycji wynika głównie z zawarcia przez GOG.COM nowych kontraktów na kolejne produkty, które zasilą katalog gier dostępnych na GOG.COM. Ponadto pozycja zawiera między innymi przedpłaty związane z działaniami marketingowymi oraz rozliczane w czasie opłaty z tytułu oprogramowania, licencji i praw.

Pozostałe aktywa finansowe krótkookresowe zawierają głównie wartość zagranicznych obligacji skarbowych zakupionych przez spółkę CD PROJEKT S.A. w ramach dywersyfikacji ryzyka kredytowego i wycenianych w wartości godziwej przez inne całkowite dochody.

Łączna wartość rezerw finansowych w postaci **Środków pieniężnych i ekwiwalentów, Lokat bankowych powyżej 3 miesięcy** oraz płynnych aktywów finansowych w formie nabytych obligacji skarbowych (łącznie ujętych w krótkoterminowych i długoterminowych Pozostałych aktywach finansowych) w posiadaniu Grupy na dzień 30.06.2022 r. wyniosła 1 178 190 tys. zł, to jest o 24 189 tys. zł więcej w stosunku do stanu na koniec roku 2021.

Pasywa

Na 30 czerwca 2022 r. wartość **Kapitałów własnych** Grupy CD PROJEKT była porównywalna do stanu na koniec 2021 r. W omawianym okresie wpływ pozytywnego wyniku finansowego za pierwsze półrocze 2022 roku nieznacznie przekraczał saldo zmniejszenia kapitałów w związku z decyzją Walnego zgromadzenia CD PROJEKT S.A. odnośnie wypłaty dywidendy za 2021 r.

Wartość **Zobowiązań długoterminowych** w trakcie pierwszego półrocza 2022 r. uległa zmniejszeniu. Podstawowym powodem zmniejszenia była dokonana w bieżącym roku reklasyfikacja w segmencie CD PROJEKT RED z długoterminowych na krótkoterminowe rezerw dotyczących głównie kosztów związanych ze współpracą z dystrybutorami fizycznych edycji gry *Cyberpunk 2077*, ujętych w pozycji **Pozostałe rezerwy**.

W ramach pozycji **Pozostałe zobowiązania finansowe** długoterminowe oraz krótkoterminowe Grupa ujmuje zobowiązania tytułem wieczystego użytkowania gruntów w kompleksach Jagiellońska 74 i Jagiellońska 76 w Warszawie oraz zobowiązania wynikające z wyceny instrumentów zabezpieczających ryzyko kursowe związane z posiadaniem zagranicznych obligacji skarbowych denominowanych w walutach obcych, a także zobowiązania z tytułu zapłaty części ceny nabycia udziałów w spółce The Molasses Flood o odroczonym terminie płatności.

Wartość **Zobowiązań krótkoterminowych** Grupy w trakcie pierwszego półrocza 2022 r. wzrosła - głównie za sprawą zwiększenia salda Pozostałych zobowiązań. Na sumę Pozostałych zobowiązań składały się w największej części bieżące zobowiązania z tytułu dywidendy CD PROJEKT S.A., (które odpowiadają za wzrost salda względem końca 2021 r.), a także zobowiązania Grupy z tytułu podatków (VAT, PIT, podatku u źródła) i ubezpieczeń społecznych.

Za wzrost **Zobowiązań handlowych** Grupy na koniec czerwca 2022 r. odpowiadają głównie zobowiązania handlowe segmentu GOG.COM z tytułu zakontraktowanych w okresie sprawozdawczym tzw. minimalnych gwarancji dotyczących nowych tytułów platformy GOG.COM.

W ramach **Rozliczeń międzyokresowych** przychodów (krótko- i długoterminowych) na koniec czerwca 2022 r. segmenty Grupy ujęły głównie:

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

Za zmniejszenie salda względem końca 2021 r. odpowiada głównie spadek salda minimalnych gwarancji w segmencie CD PROJEKT RED w związku z rozliczeniem zrealizowanej sprzedaży w okresie.

Zmniejszenie salda **Pozostałych rezerw** Grupy CD PROJEKT dotyczyło głównie segmentu CD PROJEKT RED, gdzie:

- saldo rezerw na wynagrodzenia uzależnione od wyniku uległo zmniejszeniu wraz z wypłatą w bieżącym okresie bonusów za rok 2021;
- wystąpiła nadwyżka wykorzystanych i rozwiązanych rezerw na pozostałe koszty (w tym głównie niezafakturowane na koniec 2021 r. koszty związane ze współpracą z dystrybutorami fizycznych edycji gry *Cyberpunk 2077*) nad saldem nowych rezerw na pozostałe koszty utworzonych w trakcie okresu.

W Pasywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na 30 czerwca 2022 r. Kapitały własne stanowiły 86,6%, natomiast Zobowiązania krótko- i długoterminowe stanowiły 13,4%.

Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej w rozbiciu na poszczególne segmenty działalności Grupy zawarte jest w Śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2022 roku.

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

Na koniec pierwszego półrocza 2022 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT posiadała aktywa o wartości bilansowej 2 196 666 tys. zł. Łączna wartość środków pieniężnych, depozytów bankowych oraz obligacji (zagranicznych i krajowych) wyniosła 1 178 190 tys. zł, co stanowiło 53,6% 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 673 920 tys. zł stanowiły 30,7% całości aktywów. Suma Należności handlowych, Pozostałych należności krótkoterminowych i Zapasów na 30 czerwca 2022 wyniosła 129 767 tys. zł, zaś łączna wartość zobowiązań krótkoterminowych i długoterminowych wynosiła 293 422 tys. zł. Grupa na koniec pierwszego półrocza 2022 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 zapewnienie rezerw na ewentualne nieplanowane sytuacje lub pojawiające możliwości.

WYBRANE DANE ZE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Tabela 6 Wybrane dane ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych (w tys. zł)

	01.01.2022 - 30.06.2022	01.01.2021 - 30.06.2021*	Zmiana PLN	Zmiana %
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA				
Zysk/(strata) netto	113 746	105 048	8 698	8,3%
Korekty razem:	23 992	765 828	-741 836	-96,9%
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych, aktywów niematerialnych, nakładów na prace rozwojowe oraz nieruchomości inwestycyjnych	7 346	8 889	-1 543	-17,4%
Amortyzacja prac rozwojowych ujęta jako koszt własny sprzedaży	36 215	46 507	-10 292	-22,1%
Zysk/(strata) z tytułu różnic kursowych	-4 855	-2 015	-2 840	140,9%
Odsetki i udziały w zyskach	-17 553	350	-17 903	-

	01.01.2022 - 30.06.2022	01.01.2021 - 30.06.2021*	Zmiana PLN	Zmiana %
Zysk/(strata) z działalności inwestycyjnej	1 486	4 651	-3 165	-68,0%
Zmiana stanu rezerw	-50 187	-236 364	186 177	-78,8%
Zmiana stanu zapasów	750	-9 946	10 696	-
Zmiana stanu należności	72 643	1 029 641	-956 998	-92,9%
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	7 523	-89 563	97 086	-
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów	-34 673	-5 179	-29 494	569,5%
Inne korekty	5 297	18 857	-13 560	-71,9%
Gotówka z działalności operacyjnej	137 738	870 876	-733 138	-84,2%
Podatek dochodowy od zysku/(straty) przed opodatkowaniem	15 236	10 815	4 421	40,9%
Podatek u źródła zapłacony za granicą	24 634	3	24 631	821 033,3%
Podatek dochodowy (zapłacony)/zwrócony	-34 952	-1 231	-33 721	2 739,3%
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	142 656	880 463	-737 807	-83,8%
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA				
Wpływy	461 761	239 333	222 428	92,9%
Zbycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	14	7	7	100,0%
Spłata udzielonych pożyczek	11 910	0	11 910	-
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	265 000	164 368	100 632	61,2%
Wykup obligacji	173 090	66 628	106 462	159,8%
Odsetki od obligacji	2 102	281	1 821	648,0%
Odsetki od lokat	9 018	41	8 977	21 895,1%
Wpływy z realizacji kontraktów terminowych	0	7 962	-7 962	-100,0%
Inne wpływy inwestycyjne	627	46	581	1 263,0%
Wydatki	328 833	510 441	-181 608	-35,6%

	01.01.2022 - 30.06.2022	01.01.2021 - 30.06.2021*	Zmiana PLN	Zmiana %
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	25 621	18 119	7 502	41,4%
Nakłady na prace rozwojowe	89 710	109 027	-19 317	-17,7%
Nabycie nieruchomości inwestycyjnych oraz aktywowanie nakładów	145	1 405	-1 260	-89,7%
Udzielone pożyczki	3 400	3 740	-340	-9,1%
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	0	50 073	-50 073	-100,0%
Zakup obligacji oraz koszty ich nabycia	168 120	328 077	-159 957	-48,8%
Wydatki z realizacji kontraktów terminowych	15 763	0	15 763	-
Dokapitalizowanie spółki zależnej	26 010	0	26 010	-
Inne wydatki inwestycyjne	64	0	64	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	132 928	-271 108	404 036	-149,0%
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA				
Wpływy	20	2 169	-2 149	-99,1%
Wpływy netto ze sprzedaży akcji własnych oraz emisji akcji w wykonaniu uprawnień programu motywacyjnego	0	2 149	-2 149	-100,0%
Płatności należności z tytułu umów leasingu finansowego	20	20	0	0,0%
Wydatki	2 161	505 759	-503 598	-99,6%
Dywidendy i inne wpłaty na rzecz właścicieli	0	503 694	-503 694	-100,0%
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu	1 894	1 724	170	9,9%
Odsetki	267	341	-74	-21,7%
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-2 141	-503 590	501 449	-99,6%
Przepływy pieniężne netto razem	273 443	105 765	167 678	158,5%
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	273 443	105 765	167 678	158,5%
Środki pieniężne na początek okresu	411 586	563 335	-151 749	-26,9%
Środki pieniężne na koniec okresu	685 029	669 100	15 929	2,4%

* dane przekształcone

OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

- W ramach **Działalności operacyjnej** w pierwszym półroczu 2022 Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wykazała 142 656 tys. zł dodatnich przepływów gotówkowych netto, to jest o 737 807 tys. zł mniej, niż w okresie porównawczym. Należy jednak zwrócić uwagę, że okres odniesienia był nietypowy ze względu na spływ w CD PROJEKT S.A. rekordowych należności wynikających z premiery gry *Cyberpunk 2077* w grudniu 2020 r.

Skonsolidowany wynik netto skorygowano o:

I. Pozycje niegotówkowe (łącznie zmniejszenie):

- 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 wydaną w okresie sprawozdawczym edycją na konsole nowych generacji Xbox Series XIS oraz PlayStation 5;
- Zysk (stratę) z tytułu różnic kursowych**, zmniejszenie wynikające z wyceny zagranicznych obligacji skarbowych;
- Zysk (stratę) z działalności inwestycyjnej**, zwiększenie wynikające z operacji na obligacjach i pochodnych instrumentach finansowych;
- Zmianę stanu rezerw**, zmniejszenie wynikające głównie z wypłaty w okresie sprawozdawczym wynagrodzeń uzależnionych od wyniku roku 2021 oraz zmniejszeniem wysokości pozostałych rezerw;
- 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 zwiększenie):

- Zmianę stanu zapasów**, zwiększenie salda przepływów wynikające ze spadku zapasów;
- Zmianę stanu należności**, zwiększenia salda przepływów wynikające przede wszystkim ze zmniejszenia w segmencie CD PROJEKT RED salda należności na koniec pierwszego półrocza 2022 r. związanego z wpływem tantiem zaraportowanych za czwarty kwartał 2021 r.;
- Zmianę stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów**, zwiększenie salda przepływów w konsekwencji wzrostu salda zobowiązań Grupy;
- Zmianę stanu pozostałych aktywów i pasywów**, zmniejszenie salda przepływów wynikające głównie z rozliczenia uprzednio otrzymanych przez CD PROJEKT RED minimalnych gwarancji na poczet tantiem ze sprzedaży oraz zwiększenie salda tzw. minimalnych gwarancji zakontraktowanych w trakcie okresu sprawozdawczego przez GOG.COM z dostawcami;

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 (zwiększenie), a faktycznie zapłaconym w trakcie pierwszego półrocza 2022 r. z uwzględnieniem rozliczeń związanych z podatkiem u źródła.

Największy wpływ na dodatnie saldo **Przepływów pieniężnych netto z działalności inwestycyjnej** w trakcie pierwszego półrocza 2022 r. miały dodatnie przepływy związane ze zmniejszeniem salda lokat powyżej 3 miesięcy, które przewyższyły inwestycje w aktywa:

- **Nakłady na prace rozwojowe**, przede wszystkim związane z realizacją projektów segmentu CD PROJEKT RED;
- **Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych**;
- **Dokapitalizowanie spółki zależnej** Spokko sp. z o.o. na realizację prowadzonych w ramach jej działalności projektów i zmniejszenie salda pożyczek uprzednio zaciągniętych przez spółkę z CD PROJEKT S.A.

W omawianym pierwszym półroczu 2022 r. Grupa CD PROJEKT nie wygenerowała istotnych **Przepływów pieniężnych netto z działalności finansowej**.

Łącznie w pierwszym półroczu 2022 r. Grupa CD PROJEKT wygenerowała dodatnie **Przepływy pieniężne netto** w wysokości 273 443 tys. zł.

INFORMACJA O KREDYTACH I POŻYCZKACH W PIERWSZYM PÓŁROCZU 2022 R.

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

INFORMACJA O POŻYCZKACH UDZIELONYCH W PIERWSZYM PÓŁROCZU 2022 R.

W okresie sprawozdawczym żadna ze spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie udzielała pożyczek podmiotom spoza Grupy. CD PROJEKT Inc., CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. oraz Spokko sp. z o.o. dokonały spłaty wszystkich otwartych zobowiązań z tyt. pożyczek udzielonych spółkom przez CD PROJEKT S.A. Na 30 czerwca 2022 r. żadna ze spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie korzystała z finansowania za pomocą pożyczek.

INFORMACJA O PORĘCZENIACH I GWARANCJACH UDZIELONYCH W PIERWSZYM PÓŁROCZU 2022 R. ORAZ INNYCH ISTOTNYCH POZYCJACH POZABILANSOWYCH

Informacje o poręczeniach i gwarancjach oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych znajdują się w Śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2022 r.

TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

W ramach działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2022 r. występowały głównie następujące rodzaje transakcji pomiędzy podmiotami powiązanymi:

- sprzedaż licencji pomiędzy CD PROJEKT S.A. oraz GOG sp. z o.o., Spokko sp. z o.o., The Molasses Flood LLC, w ramach działalności realizowanej przez poszczególne podmioty;
- świadczenie usług typu: księgowe, prowadzenia kadr i płac, prawne, finansowe, administracyjne i zarządcze realizowane głównie przez CD PROJEKT S.A. na rzecz podmiotów zależnych;
- wynajem powierzchni biurowej przez CD PROJEKT S.A. na rzecz GOG sp. z o.o., Spokko sp. z o.o. oraz CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o.;
- sprzedaż usług CD PROJEKT Inc. na rzecz CD PROJEKT S.A. oraz GOG sp. z o.o. związanych z koordynacją działań wydawniczych i promocyjnych na terenie Ameryki Północnej;
- pożyczki udzielone CD PROJEKT Inc., CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. oraz Spokko sp. z o.o. przez CD PROJEKT S.A.;
- współpraca w zakresie działalności związanej ze sklepem internetowym, licencjonowaniem i opracowaniem produktów do oferty sklepu pomiędzy CD PROJEKT S.A. (twórcą gier i posiadaczem praw do IP) oraz CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. i CD PROJEKT Inc. (operatorami sklepów w poszczególnych terytoriach);
- obejmowanie udziałów w podwyższonym kapitale zakładowym w spółkach zależnych tj. Spokko sp. z o.o., CD PROJEKT Inc., CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. przez CD PROJEKT S.A. w celu dokapitalizowania spółek zależnych;
- inne nieistotne wynikające z bieżącej działalności operacyjnej, np. refakturowanie wspólnie poniesionych kosztów.

Transakcje pomiędzy podmiotami powiązanymi zawierane są na warunkach rynkowych w ramach normalnej działalności gospodarczej prowadzonej przez podmioty Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Szczegółowa informacja o warunkach zawierania transakcji pomiędzy podmiotami powiązanymi zawarta jest w Śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2022 r.

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

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie publikowała prognoz finansowych na rok 2022, w związku z czym nie podaje się objaśnienia różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie.

OPIS WYKORZYSTANIA PRZEZ SPÓŁKĘ WPŁYWÓW Z EMISJI DO DNIA PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA

W okresie od dnia 1 stycznia do 30 czerwca 2022 r. Spółka nie emitowała nowych akcji.



04

ŁAD KORPORACYJNY

Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych

9 marca 2022 r. Rada Nadzorcza CD PROJEKT S.A. dokonała wyboru firmy audytorskiej Grant Thornton Polska sp. z o.o. sp. k. z siedzibą w Poznaniu do przeglądu i badania jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego Spółki za lata 2022 i 2023 r. Grant Thornton Polska sp. z o.o. sp. k. jest również audytorem sprawozdania finansowego GOG sp. z o.o., CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. i Spokko sp. z o.o.

Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 100 738 800 zł i dzieli się na 100 738 800 akcji o wartości nominalnej 1 zł każda. Struktura akcjonariatu uaktualniana jest na podstawie formalnych zawiadomień od akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

Tabela 7 Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu na dzień publikacji tego sprawozdania

	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	udział głosów na WZ	% udział głosów na WZ
Marcin Iwiński	12 873 520	12,78%	12 873 520	12,78%
Michał Kiciński*	10 451 969	10,37%	10 433 719	10,37%
Piotr Nielubowicz	6 858 717	6,81%	6 858 717	6,81%
The Goldman Sachs Group, Inc.**	1 029 806	1,02%	6 117 682	6,07%
Pozostały akcjonariat	70 554 494	70,04%	70 572 844	70,04%

*Stan zgodny z raportem bieżącym nr 33/2021 z dnia 26 maja 2021 r.

**Zgodnie z raportem bieżącym nr 29/2022 z dnia 6 lipca 2022 r. łączny procentowy udział głosów The Goldman Sachs Group, Inc. wynikający z posiadanych akcji (1,02%) oraz innych instrumentów finansowych (5,05%) wyniósł na dzień 1 lipca 2022 r. 6,07%. Według otrzymanego przez Spółkę dominującą zawiadomienia w tym zakresie, The Goldman Sachs Group, Inc. posiada pośrednio 1 029 806 praw głosu przypisanych do akcji, 2 002 127 głosów, które mogą zostać uzyskane w wyniku wykonania lub przekształcenia instrumentu finansowego, jaki stanowią papiery wartościowe będące przedmiotem pożyczki oraz 3 085 749 głosów wynikających z innego rodzaju instrumentów finansowych.

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

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

PROGRAM MOTYWACYJNY NA LATA 2020–2025

Na podstawie uchwał Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 28 lipca 2020 r.¹ oraz 22 września 2020 r.² wprowadzono kolejną, trzecią edycję programu motywacyjnego na lata 2020-2025. Zgodnie z przyjętymi założeniami, w ramach realizacji programu przyznanych może zostać maksymalnie 4 000 000 uprawnień. Program motywacyjny może być realizowany alternatywnie poprzez emisję i przydział osobom uprawnionym warrantów subskrypcyjnych, uprawniających do objęcia odrębnie emitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego akcji Spółki dominującej lub poprzez zaoferowanie osobom uprawnionym akcji nabytych przez Spółkę w ramach przeprowadzonego w tym celu skupu akcji własnych. Warunkiem objęcia oraz wykonania praw z warrantów subskrypcyjnych lub odpowiednio nabycia przez osoby uprawnione od Spółki dominującej jej akcji własnych, będzie stwierdzenie przez Spółkę dominującą spełnienia celów i kryteriów programu. Program przewiduje cele wynikowe (80% uprawnień), rynkowe (20% uprawnień), w wybranych przypadkach cele indywidualne oraz w każdym przypadku zastosowanie kryterium lojalnościowego obowiązującego do dnia stwierdzenia spełnienia celów i kryteriów programu.

Więcej informacji na temat Programu motywacyjnego dostępnych jest w [Sprawozdaniu Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej w 2021 r.](#)

W odniesieniu do przyznanych dotychczas uprawnień bazowa cena realizacji wynosi 390,59 zł, zaś cena z dyskontem 371,06 zł

Na dzień publikacji niniejszego raportu w Programie Motywacyjnym na lata 2020-2025 przyznanych zostało 2 217 000 uprawnień.

Zgodnie z regulaminem Programu Motywacyjnego na lata 2020-2025 pierwsza weryfikacja spełnienia celu wynikowego przeprowadzona zostanie nie wcześniej, niż po zatwierdzeniu wyników finansowych za rok 2022.

Na podstawie wyników osiągniętych w latach 2020 i 2021 oraz założeń na kolejne lata trwania programu, Zarząd dokonał oceny możliwości osiągnięcia wyznaczonych w programie celów wynikowych w pełnym okresie trwania programu i dokonał zmiany szacunków, uznając za najbardziej prawdopodobny brak możliwości osiągnięcia celów wynikowych w okresie trwania programu.

1 Treść uchwały dostępna jest w raporcie bieżącym nr 10/2020

2 Treść uchwały dostępna jest w raporcie bieżącym nr 41/2020

Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych

Program motywacyjny oparty o akcje Spółki obejmujący działalność Spółki i jej Grupy Kapitałowej w latach 2020–2025 został zatwierdzony przez Walne Zgromadzenie w dniu 28 lipca 2020 r. oraz 22 września 2020 r. Szczegółowy regulamin programu został pozytywnie zaopiniowany przez Radę Nadzorczą i w konsekwencji wprowadzony w życie przez Zarząd Spółki w dniu 30 października 2020 r.

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

Informacje o nabyciu akcji własnych

W okresie sprawozdawczym nie miało miejsca nabycie akcji własnych.

Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej

Tabela 8 Liczba akcji posiadanych przez członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki*

Imię i nazwisko	Stanowisko	stan na 7.09.2022	stan na 30.06.2022	stan na 31.12.2021
Adam Kiciński	Prezes Zarządu	4 046 001	4 046 001	4 046 001
Marcin Iwiński	Wiceprezes Zarządu	12 873 520	12 873 520	12 873 520
Piotr Nielubowicz	Wiceprezes Zarządu	6 858 717	6 858 717	6 858 717
Adam Badowski	Członek Zarządu	692 640	692 640	692 640
Michał Nowakowski	Członek Zarządu	580 290	580 290	580 290
Piotr Karwowski	Członek Zarządu	108 728	108 728	108 728
Paweł Zawodny	Członek Zarządu	18 508	18 508	nie dotyczy
Katarzyna Szwarz	Przewodnicząca Rady Nadzorczej	10	10	10
Maciej Nielubowicz	Członek Rady Nadzorczej	51	51	51

*Na podstawie oświadczeń złożonych Spółce

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

Struktura zarządzania

Obok Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy, zgodnie z obowiązującymi regulacjami krajowymi, wynikającymi z Kodeksu spółek handlowych, organami spółki są Zarząd oraz Rada Nadzorcza.

Skład Zarządu CD PROJEKT S.A.



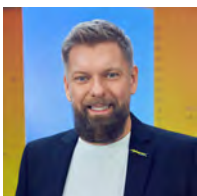
Adam Kiciński – Prezes Zarządu

Koordynuje wyznaczanie strategii Spółki i jej Grupy Kapitałowej oraz wspiera realizację zatwierdzonej strategii. Koordynuje działalność Spółki w zakresie relacji inwestorskich.



Marcin Iwiński – Wiceprezes Zarządu ds. międzynarodowych

Koordynuje politykę i działania Spółki na arenie międzynarodowej. Uczestniczy w nadzorowaniu i zarządzaniu zagranicznymi podmiotami zależnymi Spółki. Współtworzy i koordynuje działalność wydawniczą na świecie. Koordynuje i współuczestniczy w kształtowaniu komunikacji z graczami.



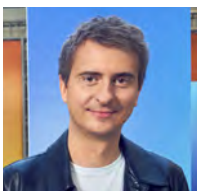
Piotr Nielubowicz – Wiceprezes Zarządu ds. finansowych

Koordynuje realizację przez Spółkę procesów sprawozdawczości finansowej oraz działanie pionów finansowo-księgowych i administracyjnych. Współuczestniczy w działalności relacji inwestorskich Spółki.



Adam Badowski – Członek Zarządu

Pełni funkcję szefa studia deweloperskiego CD PROJEKT RED funkcjonującego w ramach spółek Grupy CD PROJEKT. Współtworzy koncepcje i wizję artystyczną projektów realizowanych przez CD PROJEKT RED.



Michał Nowakowski – Członek Zarządu

Współtworzy i koordynuje działalność wydawniczą na świecie. Odpowiada za kształtowanie i realizację polityki sprzedażowej i wydawniczej Spółki.



Piotr Karwowski – Członek Zarządu

Nadzoruje działania Grupy w obszarze gier i usług online oraz cyberbezpieczeństwa. Ponadto odpowiada za działalność i rozwój segmentu GOG.COM oraz gry GWINT.



Paweł Zawodny – Członek Zarządu

Pełni funkcję dyrektora ds. technologii (CTO) i szefa produkcji CD PROJEKT RED. Odpowiada za transformację technologiczną i organizacyjną studia CD PROJEKT RED.

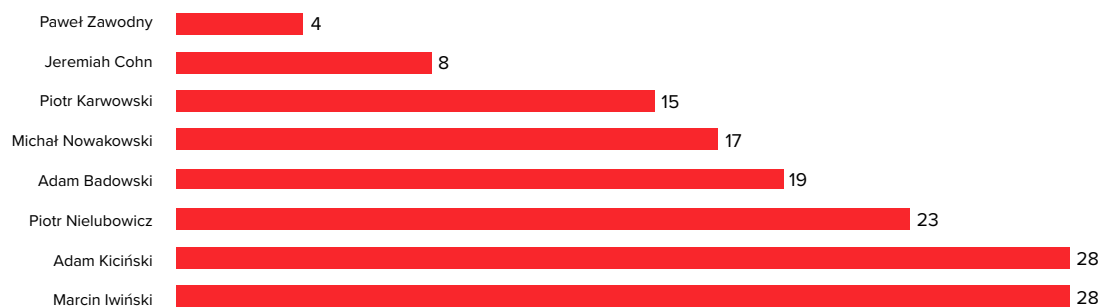


Jeremiah Cohn – Członek Zarządu

Odpowiada za koordynowanie działań pionów marketingu i komunikacji jako Chief Marketing Officer (CMO). Ponadto zarządza nowo powstałym zespołem rozwoju francyz.

Członkowie Zarządu reprezentują Spółkę oraz Zarząd Spółki. Członkowie Zarządu współpracują ze sobą, informują się wzajemnie o istotnych sprawach dotyczących działalności Spółki, wspólnie kierują Spółką i ponoszą z tego tytułu solidarną odpowiedzialność. Zarząd Spółki wyznacza strategię jej rozwoju, opracowuje i przygotowuje plany finansowe Spółki, a także zarządza nią w sposób mający na celu realizację przyjętej strategii i planów finansowych.

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



Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT S.A.

W prezentowanym okresie nastąpiły zmiany w składzie Zarządu Spółki.

Uchwałami Rady Nadzorczej Spółki z dnia 26 stycznia 2022 roku, do pełnienia funkcji Członka Zarządu CD PROJEKT S.A. powołane zostały dwie nowe osoby: **Paweł Zawodny** oraz **Jeremiah Cohn** – obaj ze skutkiem od dnia 1 lutego 2022 roku.

Skład Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

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

Katarzyna Szwarz – Przewodnicząca Rady Nadzorczej, członek Komitetu Audytu

Piotr Pągowski – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej, niezależny członek Komitetu Audytu

Maciej Nielubowicz – Sekretarz Rady Nadzorczej, członek Komitetu Audytu

Michał Bień – członek Rady Nadzorczej, niezależny Przewodniczący Komitetu Audytu

Jan Łukasz Wejchert – członek Rady Nadzorczej, niezależny członek Komitetu Audytu

Zmiany w składzie Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

W prezentowanym okresie nie nastąpiły zmiany w składzie Rady Nadzorczej Spółki.

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

Na dzień 30 czerwca 2022 r. Spółka nie posiada wyżej wymienionych zobowiązań.

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

Na dzień 30 czerwca 2022 r. oraz na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania osoby wchodzące w skład Zarządu Spółki powołane są na podstawie uchwały Rady Nadzorczej i nie istnieją umowy przewidujące rekompensaty w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska.

Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej

W I półroczu 2022 r. nie nastąpiły istotne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej.

Zasady ładu korporacyjnego

CD PROJEKT S.A. podlega zasadom ładu korporacyjnego zawartym w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW 2021”, w brzmieniu stanowiącym załącznik do Uchwały Nr 13/1834/2021 Rady Nadzorczej Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 29 marca 2021 r. Oświadczenie o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego w CD PROJEKT S.A. dostępne jest na korporacyjnej stronie internetowej Spółki pod adresem: www.cdprojekt.com/pl/inwestorzy/lad-korporacyjny/.

Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem

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

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

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

W dniu 27 października 2016 r. Sąd Okręgowy w Warszawie, w sprawie sygn. akt XVIII K 126/09 na skutek aktu oskarżenia Prokuratora Prokuratury Okręgowej w Warszawie do Sądu Okręgowego wydał wyrok skazujący Michała L., Piotra L. oraz Michała D., przypisując im popełnienie czynów z art. 296 § 1 k.k. i art. 296 § 3 k.k. i innych. Spółka dominująca 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. 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. Spółka dominująca występuje w sprawie w charakterze oskarżyciela posiłkowego.

SPRAWY, W KTÓRYCH CD PROJEKT S.A. MA STATUS POZWANEGO

Pozew zbiorowy przeciwko CD PROJEKT S.A. dotyczący amerykańskich papierów wartościowych

W dniach 25 grudnia 2020 roku oraz 15 stycznia 2021 roku Zarząd Spółki otrzymał od współpracującej ze Spółką kancelarii prawnej potwierdzenie złożenia przed Sądem Okręgowym Stanów Zjednoczonych dla okręgu Centralnej Kalifornii cywilnych pozwów zbiorowych, przez kancelarie działające w imieniu grup posiadaczy amerykańskich instrumentów finansowych notowanych pod symbolami “OTGLY” oraz “OTGLF” i opartych

na akcjach Spółki. Pozywający domagali się ustalenia na drodze sądowej czy działania Spółki i jej Członków Zarządu związane z premierą gry *Cyberpunk 2077* stanowiły naruszenie przepisów federalnych, poprzez między innymi wprowadzenie inwestorów w błąd, doprowadzając tym samym do powstania strat po ich stronie. W kolejnych miesiącach Spółka uzyskała wiedzę o dwóch innych pozwach złożonych również w tamtejszym sądzie, tożsamych w zakresie przedmiotowym i skierowanych przeciwko CD PROJEKT. Treść wszystkich wymienionych pozwów nie określała wartości roszczenia.

18 maja 2021 r. Spółka otrzymała informację, zgodnie z którą sąd dokonał konsolidacji złożonych pozwów i dokonał wyboru wiodącego powoda. Po konsolidacji, wszystkie cztery złożone pozwy rozpatrywane są w ramach jednego postępowania.

29 czerwca 2021 r. Spółka otrzymała odpis pozwu złożonego przeciwko Spółce, jak i członkom jej Zarządu przez kancelarię reprezentującą wiodącego powoda oraz pozostałych kwalifikujących się posiadaczy amerykańskich papierów wartościowych notowanych pod symbolami "OTGLY" oraz "OTGLF". Treść złożonego pozwu nie odbiegała przedmiotowo od wcześniej złożonych nieskonsolidowanych pozwów w tym zakresie, jak również nie precyzowała wartości roszczeń.

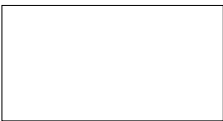
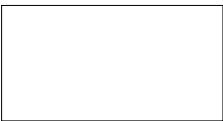
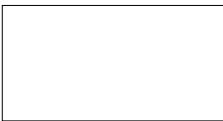
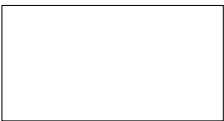
W dniu 12 sierpnia 2021 r. Spółka złożyła odpowiedź na pozew domagając się oddalenia powództwa. Następnie, w dniu 5 października 2021 r. Spółka otrzymała pismo procesowe od powodów, kwestionujące wniosek o oddalenie powództwa, na które to pismo procesowe Spółka odpowiedziała w dniu 17 listopada 2021 roku, ponownie domagając się oddalenia powództwa.

W dniu 7 grudnia 2021 roku Spółka rozpoczęła negocjacje ugodowe z powodami, na skutek których w dniu 16 grudnia 2021 roku podpisany został tzw. Settlement Term Sheet, na mocy którego Spółka zobowiązała się do wypłaty na rzecz powodów kwoty 1 850 tys. USD w zamian za rezygnację z wszelkich roszczeń w stosunku do Spółki. Uzyskano również zgodę na zawarcie ugody z ubezpieczycielem Spółki, tj. Colonnade Insurance S.A. oddział w Polsce.

27 stycznia 2022 roku, Spółka zawarła formalny dokument ugody, tzw. Stipulation Agreement, potwierdzający ustalenia tzw. Settlement Term Sheet.

Dokument Ugody, tak jak zawarte wcześniej Porozumienie, zawiera oświadczenie o braku przyznania się do jakiegokolwiek winy Spółki czy pozostałych osób pozwanych.

Spółka spodziewa się, że zakończenie procedury uzyskania ugody nastąpi w ciągu kilku miesięcy od daty publikacji niniejszego sprawozdania.

			
Adam Kiciński Prezes Zarządu	Marcin Iwiński Wiceprezes Zarządu	Piotr Nielubowicz Wiceprezes Zarządu	Adam Badowski Członek Zarządu
			
Michał Nowakowski Członek Zarządu	Piotr Karwowski Członek Zarządu	Paweł Zawodny Członek Zarządu	Jeremiah Cohn Członek Zarządu



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