



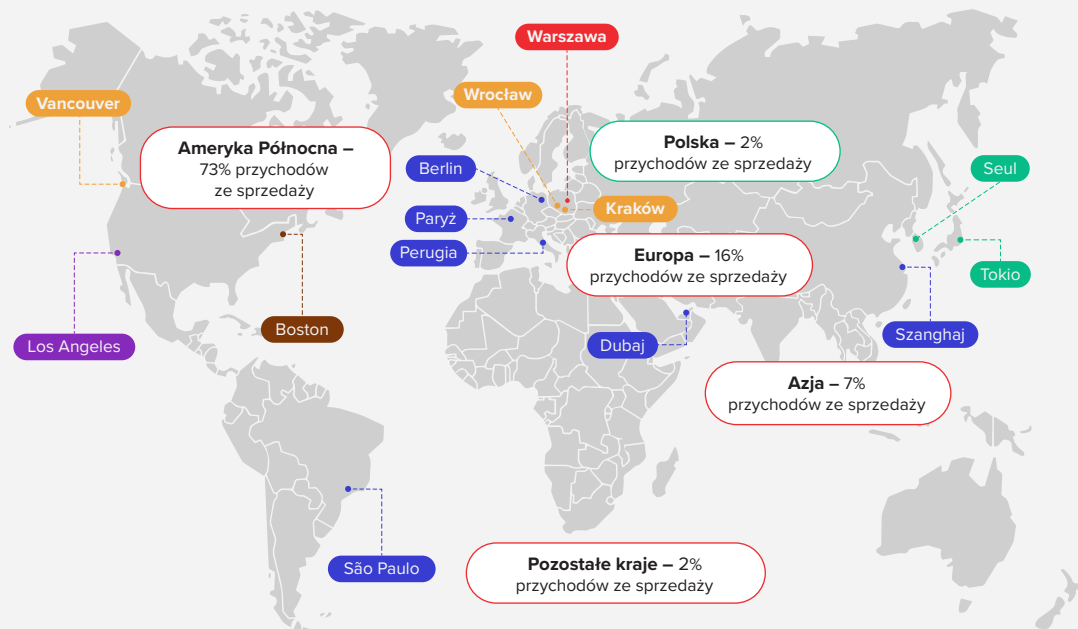
# Fact Sheet

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

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

1200+  
zatrudnionych osób

43  
reprezentowane narodowości



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

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

\* Dane za 2021 r.

## O CD PROJEKT RED

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

### Kluczowe liczby:

- ponad 65 mln sprzedanych gier z serii *Wiedźmin*,
- ponad 20 mln sprzedanych kopii gry *Cyberpunk 2077*,
- 96% przychodów ze sprzedaży to eksport.

## Model biznesowy CD PROJEKT RED



### KREACJA

Własne IP i pełna kontrola nad kreacją.

Koncentracja na dwóch franczyzach i ograniczonej liczbie projektów.



### PRODUKCJA

Własny zespół doświadczonych deweloperów, dla których jakość pozostaje najwyższym priorytetem.



### TECHNOLOGIA

Własne narzędzia i know-how niezbędne do tworzenia wciągających gier role-playing z otwartym światem.



### DZIAŁALNOŚĆ WYDAWNICZA

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



### DYSTRYBUCCJA

Bezpośrednia cyfrowa dystrybucja gier na konsolach i PC.

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



### PRIORYTET – GRACZE

Uczciwa i bezpośrednia komunikacja z graczami.

Pełna kontrola nad przekazem.



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

## O GOG.COM

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

### Kluczowe liczby:

- ponad 7000 produktów,
- ponad 1000 partnerów z całego świata,
- 6 wersji językowych serwisu,
- 95% przychodów ze sprzedaży to eksport.

## Kluczowe gry CD PROJEKT RED



2007 – PC



2011 – PC  
2012 – X360



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



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

## Zarząd – doświadczenie w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT

Adam Kiciński	Marcin Iwiński	Piotr Nielubowicz	Adam Badowski	Michał Nowakowski	Piotr Karwowski	Jeremiah Cohn	Paweł Zawodny
Prezes Zarządu	Wiceprezes Zarządu ds. międzynarodowych	Wiceprezes Zarządu ds. finansowych	Członek Zarządu, Szef studia CD PROJEKT RED	Członek Zarządu ds. rozwoju biznesu	Członek Zarządu ds. technologii online	Członek Zarządu ds. rozwoju franczyz, CMO	Członek Zarządu, Szef produkcji CD PROJEKT RED, CTO
28 lat doświadczenia	28 lat doświadczenia	23 lata doświadczenia	19 lat doświadczenia	17 lat doświadczenia	15 lat doświadczenia	8 lat doświadczenia	4 lata doświadczenia

## Strategia Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

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

## Długofalowa perspektywa produktowa

WIEDZMIN

CYBERPUNK 2077

Nowe IP

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

## Podstawowe dane finansowe

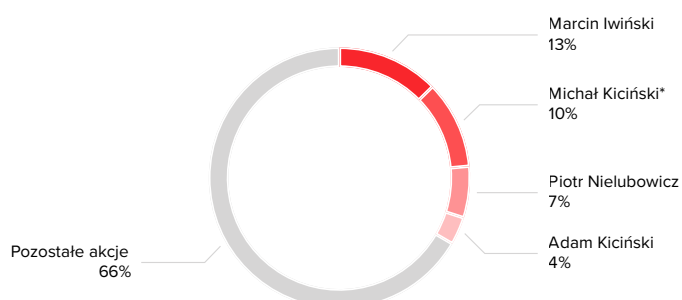
w tys. zł	2016	2017	2018	2019	2020	2021	Q3 2022
Przychody ze sprzedaży	583 903	463 184	362 901	521 272	2 138 875	888 172	245 514
Amortyzacja	35 640	4 906	16 635	37 487	267 664	104 729	51 750
EBIT*	303 627	240 940	112 392	180 286	1 157 077	232 903	97 095
Zysk brutto	311 938	247 405	123 033	189 162	1 164 949	219 108	112 038
<b>Zysk netto</b>	<b>250 514</b>	<b>200 270</b>	<b>109 334</b>	<b>175 315</b>	<b>1 154 327</b>	<b>208 908</b>	<b>98 704</b>
<b>Zysk z działalności kontynuowanej</b>	<b>250 514</b>	<b>200 270</b>	<b>109 334</b>	<b>175 315</b>	<b>1 154 327</b>	<b>208 908</b>	<b>98 704</b>

w tys. zł	31.12.2016	31.12.2017	31.12.2018	31.12.2019	31.12.2020	31.12.2021	30.09.2022
Aktywa trwałe	170 644	255 535	396 431	679 097	759 999	905 846	1 092 237
Aktywa obrotowe	704 316	725 978	730 407	725 011	2 130 300	1 252 889	1 138 568
środki pieniężne, ich ekwiwalenty, lokaty	557 204	647 516	659 370	482 301	727 703	676 586	609 233
<b>Aktywa ogółem</b>	<b>874 960</b>	<b>981 513</b>	<b>1 126 838</b>	<b>1 404 108</b>	<b>2 890 299</b>	<b>2 158 735</b>	<b>2 230 805</b>
Kapitał własny	776 938	882 899	1 002 864	1 105 651	2 183 177	1 894 356	1 998 523
Zobowiązania długoterminowe	8 275	4 130	6 691	25 158	166 153	36 112	35 584
Zobowiązania krótkoterminowe	89 747	94 484	117 283	273 299	540 969	228 267	196 698
w tym: kredyty i pożyczki	0	0	0	0	0	0	0
<b>Pasywa ogółem</b>	<b>874 960</b>	<b>981 513</b>	<b>1 126 838</b>	<b>1 404 108</b>	<b>2 890 299</b>	<b>2 158 735</b>	<b>2 230 805</b>

\* Zysk operacyjny

## Akcjonariat



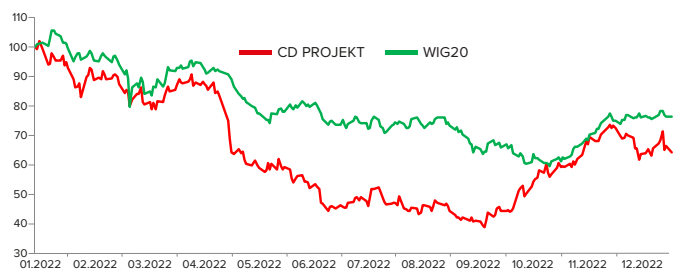
Założyciele i Członkowie Zarządu

## Atuty inwestycyjne

- duży potencjał rozwoju rynku gier na świecie – szacowana wartość globalnego rynku gier w 2025 r.: 211,2 mld dol.\*,
- silna ekspozycja Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na rynek globalny (przychody z eksportu stanowią 98% przychodów ze sprzedaży ogółem),
- rozpoznawalne na całym świecie marki *Wiedźmin* i *Cyberpunk 2077*.

\* Newzoo

## CD PROJEKT S.A. – kurs akcji\*



## Akcje na giełdzie\*

GPW ticker	CDR
Bloomberg Stock Code	CDR.PW
Reuters Stock Code	CDR.WA
Indeks na GPW	WIG20
Liczba akcji	100 770 800
Kapitalizacja	13,0 mld zł
Kurs MIN (12TM)	76,81 zł
Kurs MAX (12TM)	205,98 zł
Średni dzienny wolumen obrotu (12TM)	507 tys. szt.
Średnia dzienna wartość obrotu (12TM)	65 mln zł
Średnia liczba transakcji na sesję (12TM)	6,9 tys.

\* Dane na 19 grudnia 2022 r.

## Dołącz do nas



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

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

