



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT ZA OKRES
OD 1 STYCZNIA DO 31 GRUDNIA 2022 ROKU

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

Szanowni Akcjonariusze,

z satysfakcją oddaję w Państwa ręce raport roczny, w którym podsumowaliśmy najważniejsze wydarzenia biznesowe oraz wyniki finansowe osiągnięte w roku 2022.

Miniony rok był czasem stawiania fundamentów pod przyszłość franczyzy Cyberpunka. Intensywnie pracowaliśmy nad grą, czego efektem były kolejne aktualizacje i edycja gry na najnowszą generację konsol. Jednym z kluczowych wydarzeń była bardzo pozytywnie przyjęta premiera serialu anime *Cyberpunk: Edgerunners*, która sprawiła, że do gry dołączyło wielu nowych graczy, ale też i tych, którzy już wcześniej odwiedzili Night City. Udowodniła ponadto, że stawianie na transmedia, a więc zwiększanie zaangażowania w ramach naszych marek i poszerzanie ich zasięgu na inne pola elektronicznej rozrywki, to słusznie obrany kierunek rozwoju. Kolejnym elementem wspierającym Cyberpunka będzie wydanie w tym roku dużego dodatku *Widmo Wolności*.



Wspominając o kierunkach rozwoju – w październiku 2022 roku przedstawiliśmy naszą wizję produktową na nadchodzące lata. To najambitniejsza strategia w historii Grupy, która – jak wierzymy – wyniesie nas na nowy poziom. Działając na globalnym rynku chcemy korzystać z wiedzy i ekspertyzy topowych talentów w branży, dlatego poza wydaniem szeregu nowych tytułów, nasza strategia zakłada stworzenie studia CD PROJEKT RED w Ameryce Północnej.

W 2022 r. kontynuowaliśmy również naszą wewnętrzną transformację. Czujemy, że działamy efektywniej, a nawiązanie strategicznego partnerstwa z Epic Games i wykorzystanie technologii Unreal Engine w naszych przyszłych produkcjach pomoże nam w sprawnej realizacji ambitnych planów wydawniczych.

Rozwijając produkty w ramach dwóch fantastycznych światów, a w przyszłości dodając nową, stworzoną wewnątrznie markę, wierzymy, że naszą Grupę czeka wspaniała przyszłość. Oczywiście nie da się tego osiągnąć bez zaangażowania pracowników oraz zaufania i wsparcia graczy i akcjonariuszy – za co serdecznie dziękuję. Obiecuję, że będziemy kontynuować nasze wysiłki w celu budowania wartości CD PROJEKT.

Z wyrazami szacunku,

Adam Kiciński

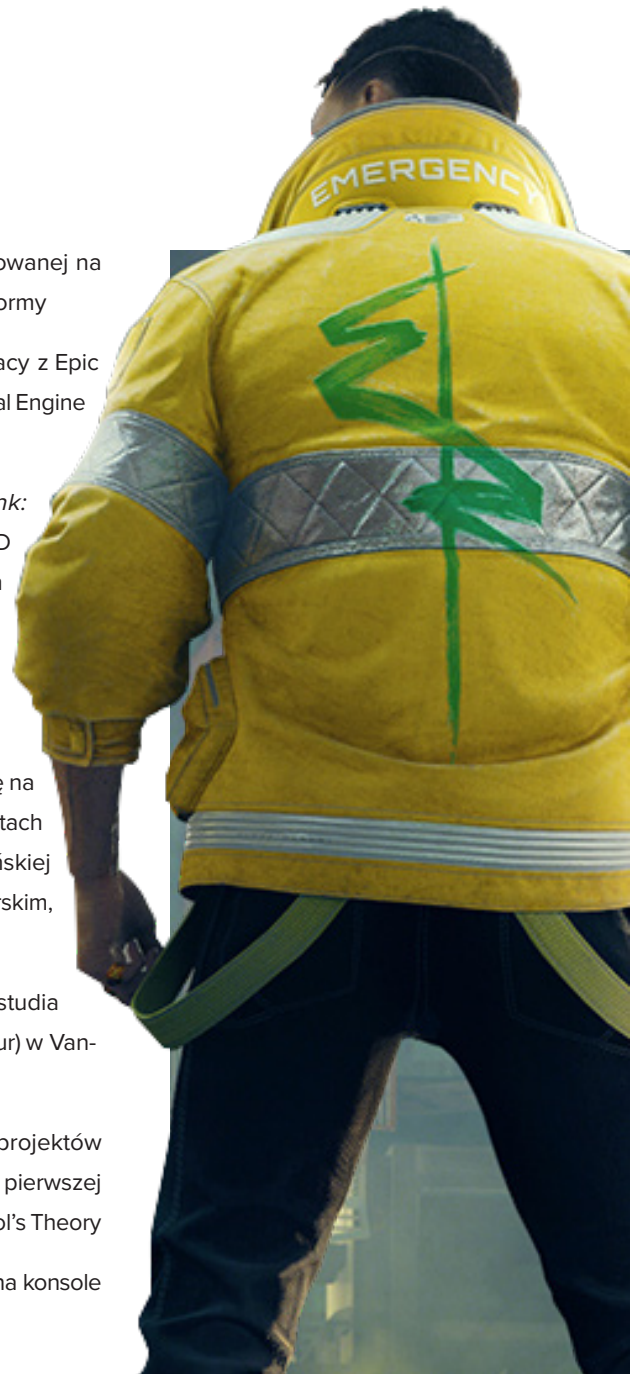


Spis Treści

5	Najważniejsze wydarzenia w 2022 roku
6	Krótką charakterystyką Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
7	Profil działalności
11	Wartości i normy etyczne
12	CD PROJEKT S.A. na rynku kapitałowym
15	Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
19	Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
21	Opis segmentów biznesowych, produktów i usług, rynków zbytu, dostawców i odbiorców
44	Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
47	Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju
48	Umowy znaczące
48	Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej
60	Wyniki finansowe Grupy CD PROJEKT
61	Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych ujawnionych w skonsolidowanym i jednostkowym sprawozdaniu finansowym
93	Ład korporacyjny
94	Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych
94	Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu
95	Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy
96	Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych
97	Informacje o nabyciu akcji własnych
98	Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej
98	Struktura zarządzania
99	Skład Zarządu CD PROJEKT S.A.
100	Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT S.A.
101	Skład Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.
101	Zmiany w składzie Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.
102	Wynagrodzenia brutto Członków Zarządu i Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.
104	Zasady przyznawania premii Członkom Zarządu
104	Wynagrodzenia w ramach programów motywacyjnych rozliczanych w uprawnieniach do akcji Spółki
106	Wynagrodzenia Członków Rady Nadzorczej
107	Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej
107	Zasady ładu korporacyjnego
108	Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem

Najważniejsze wydarzenia w 2022 roku

- 15 lutego CD PROJEKT RED wydał *Cyberpunka 2077* w edycji dedykowanej na konsole 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
- 13 września na platformie Netflix zadebiutowało anime *Cyberpunk: Edgerunners* — 10-odcinkowa opowieść stworzona przez CD PROJEKT RED we współpracy z japońskim Studio Trigger spotkała się ze świetnym odbiorem fanów uniwersum z całego świata
- 28 września CD PROJEKT RED poinformował, że sprzedaż *Cyberpunka 2077* przekroczyła 20 milionów egzemplarzy
- 4 października Grupa opublikowała Aktualizację Strategii skupiającą się na długoterminowym rozwoju kluczowych projektów. W nadchodzących latach studio zamierza wydać szereg produkcji w ramach franczyz wiedzmińskiej i cyberpunkowej oraz prowadzić wewnętrzne prace rozwojowe nad autorskim, trzecim IP o kryptonimie Hadar
- W ramach Aktualizacji Strategii Zarząd Spółki zapowiedział otwarcie studia CD PROJEKT RED North America, które będzie się składać z hubów (biur) w Vancouver i Bostonie
- 26 października studio potwierdziło, że jednym z zapowiedzianych projektów z wiedzmińskiego uniwersum jest *The Witcher Remake* — nowa odsłona pierwszej części przygód Geralta realizowana będzie we współpracy ze studiem Fool's Theory
- 14 grudnia CD PROJEKT RED wydał grę *Wiedźmin 3: Dziki Gon* w edycji na konsole najnowszej generacji wraz z dużą aktualizacją na PC





01

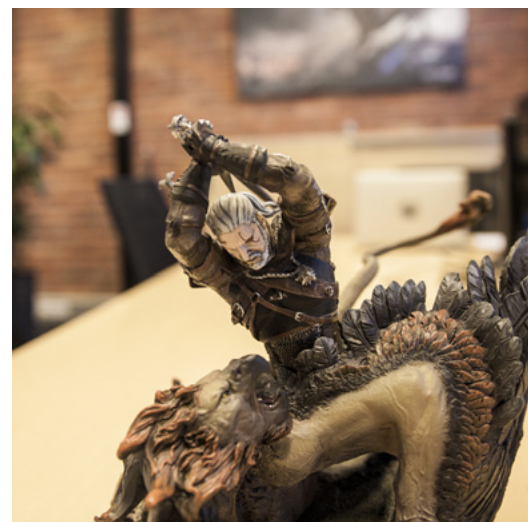
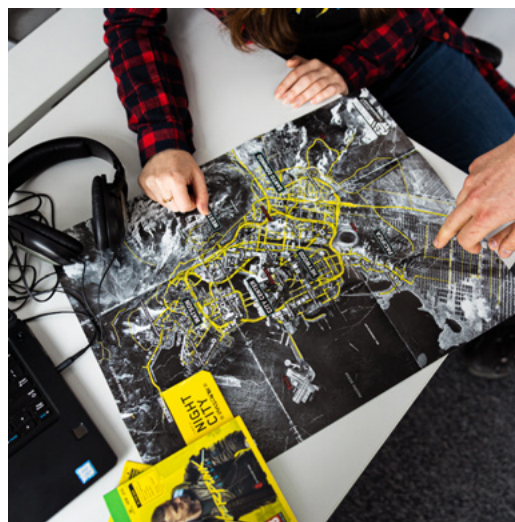
KRÓTKA CHARAKTERYSTYKA GRUPY
KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

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. 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

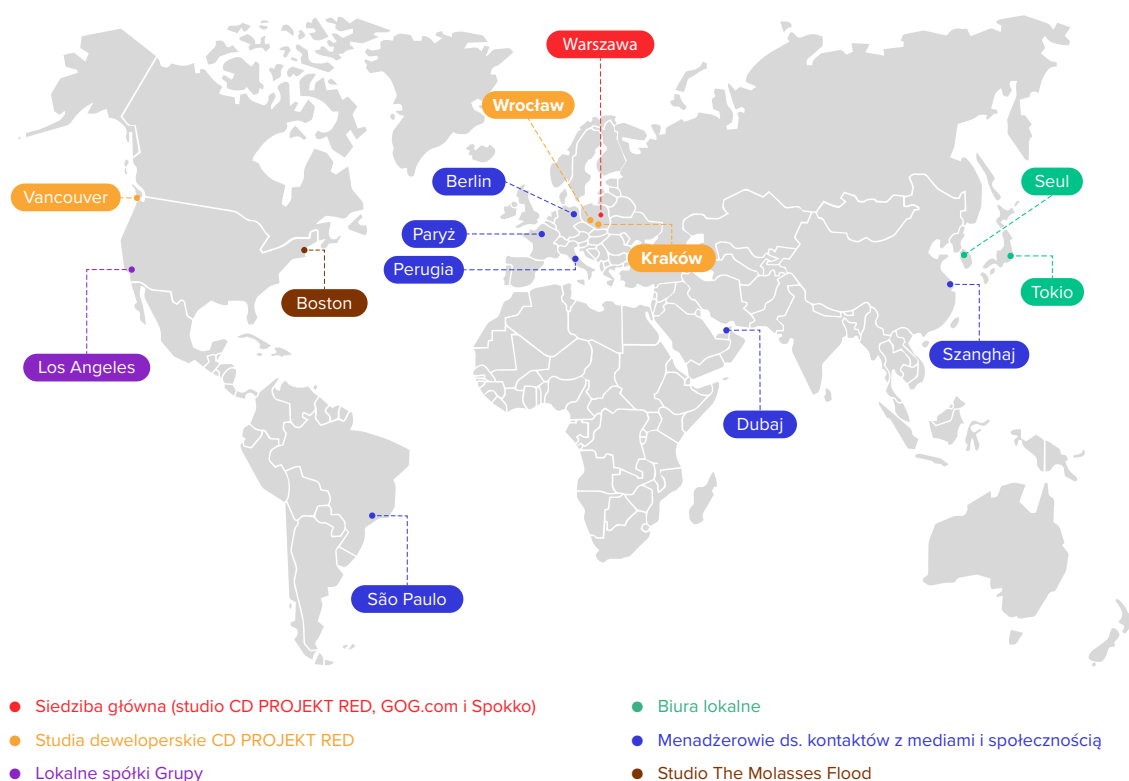
Produkcja i wydawanie gier wideo oraz produktów towarzyszących wykorzystujących posiadane przez Spółkę marki.

GOG.COM

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

W omawianym okresie 97,0% przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT pochodziło z działalności eksportowej. W ciągu dwunastu miesięcy 2022 r. 71,1% sprzedaży realizowanej było do odbiorców w Ameryce Północnej, a 17,6% do odbiorców z Europy. W omawianym okresie 89,3% sprzedaży Grupy odpowiadało cyfrowej dystrybucji realizowanej za pośrednictwem GOG.COM oraz zewnętrznych platform takich jak Steam, PlayStation Store, Xbox Games Store, Amazon, Humble Bundle, Epic Games Store czy App Store.

Mapa 1 Grupa CD PROJEKT na świecie



STRATEGIA ROZWOJU

Strategiczne kierunki związane z tematyką pozyskania talentu, rozwojem i wsparciem zespołu, oraz transformacją procesu tworzenia gier zostały przedstawione w Aktualizacji Strategii Grupy CD PROJEKT z 2021 r. (w tym w jej omówieniu w formie [materiału wideo](#)).

4 października 2022 r. Grupa CD PROJEKT opublikowała [Aktualizację Strategii](#) rozszerzającą plany przedstawione w 2021 r., skupiając się w niej na długoterminowym rozwoju kluczowych projektów.

W nadchodzących latach studio zamierza wydać szereg produkcji w ramach franczyz wiedzmińskiej i cyberpunkowej oraz prowadzić wewnętrzne prace rozwojowe nad autorskim, trzecim IP o kryptonimie Hadar.

Grupa CD PROJEKT zapowiedziała otwarcie nowego hubu (biura) w Bostonie (odrębnego od studia The Molasses Flood), który wspólnie z rozwijającym zespołem z Vancouver stanie się studiem CD PROJEKT RED North America. Umożliwi to Grupie dostęp do puli talentów z Ameryki Północnej.

CD PROJEKT ogłosił również dodanie multiplayera do większości przyszłych projektów oraz kontynuację idei franchise flywheel, polegającej na rozbudowywaniu ekosystemu wzajemnie napędzających się produktów opartych na potencjale posiadanych franczyz. Grupa zapowiedziała otwarcie na współpracę z zewnętrznymi zespołami, aby zapewnić nowe, ekscytujące sposoby na kontakt z markami Grupy i jednocześnie ułatwić wewnętrznemu zespołowi skupienie się na tworzeniu rewolucyjnych gier fabularnych.

Schemat 1 Model biznesowy produkcji gier w Grupie CD PROJEKT



* rozpoczęcie operacyjnej działalności CD PROJEKT RED North America planowane jest w 2023 r.



W kolejnych latach kierunki strategicznego rozwoju Grupa upatruje w:

- dalszym zwiększaniu możliwości produkcyjnych, aby dostarczać graczom więcej treści przy zachowaniu ich najwyższej jakości;
- poszerzaniu doświadczeń płynących z gier studia CD PROJEKT RED o funkcjonalność multiplayer;
- dalszym rozbudowywaniu francyz.

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

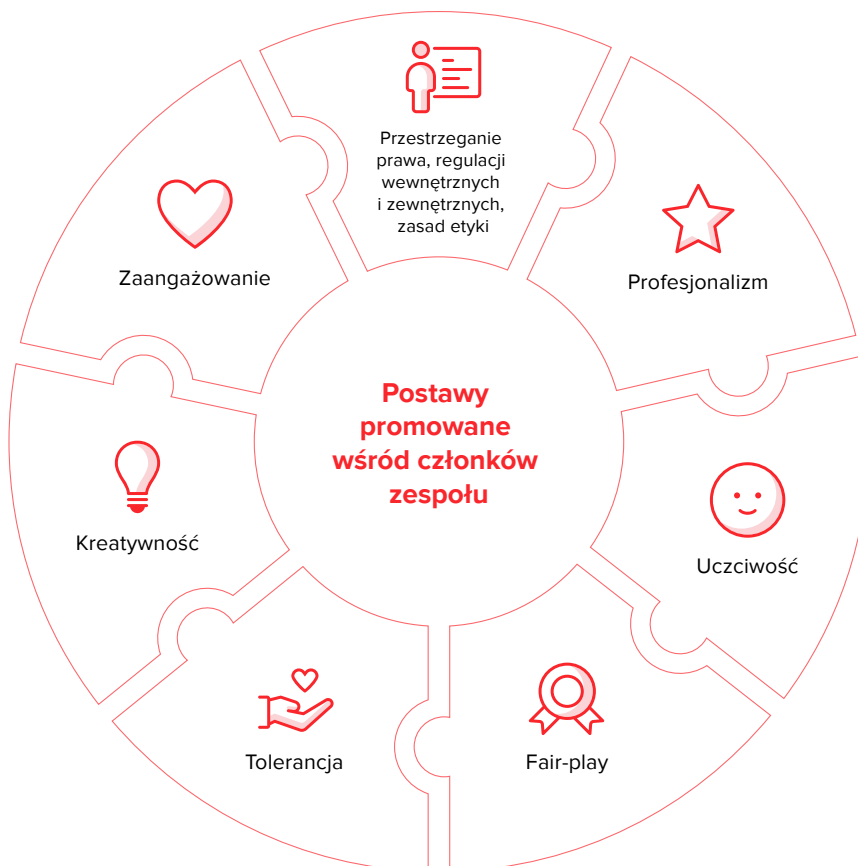
Wartości i normy etyczne

Kultura organizacyjna Grupy opiera się na traktowaniu wszystkich interesariuszy fair. Chcemy, aby nasze relacje z akcjonariuszami, graczami i zespołem były możliwie transparentne i etyczne.

Podstawowe wartości, którymi Grupa kieruje się w swojej działalności to:

- Jakość jest naszym priorytetem
- Utalentowany i pełen pasji zespół to nasza siła
- Wspieramy tolerancję, uczciwość i otwartość
- Niezależność to dla nas warunek swobody twórczej
- Koncentrujemy się na graczach

W codziennej pracy promujemy wśród członków zespołu następujące postawy:

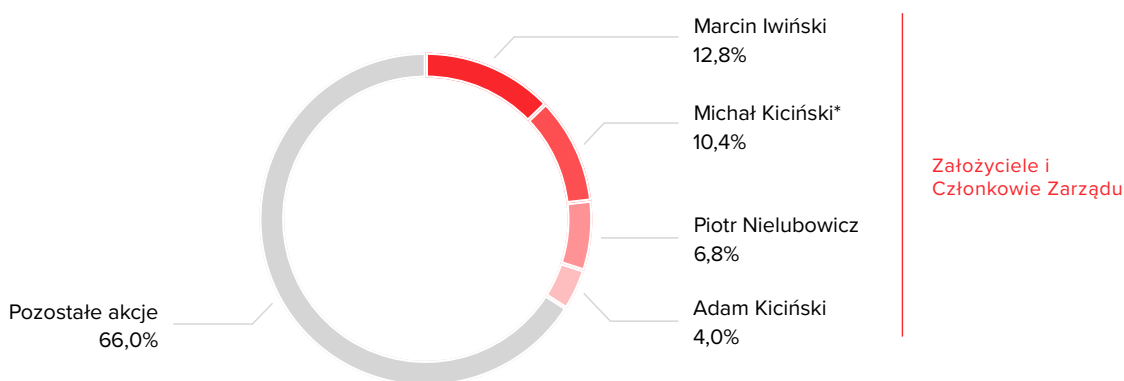


Powyższe wartości są ważnym elementem kultury naszej organizacji, wspierają nas w realizacji naszej misji i pomagają uczynić CD PROJEKT wyjątkowym miejscem. Więcej informacji na temat kultury organizacyjnej CD PROJEKT znajduje się w **Raporcie Zrównoważonego Rozwoju Grupy CD PROJEKT za 2022 r.**

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 100 770 800 akcji Spółki. Największymi akcjonariuszami CD PROJEKT S.A. pozostają jej współzałożyciele – Marcin Iwiński (obecnie Przewodniczący Rady Nadzorczej) i Michał Kiciński. Akcjonariuszami Spółki będącymi jednocześnie Członkami Zarządu i posiadającymi znaczne pakiety akcji są Adam Kiciński – Prezes Zarządu oraz Piotr Nielubowicz – Wiceprezes Zarządu ds. finansowych.

Wykres 1 Wykres 6 Akcjonariat Spółki na dzień przekazania niniejszego sprawozdania do publikacji**



* Zgodnie z oświadczeniem złożonym 26 maja 2021 r.

** Zgodnie z raportem bieżącym nr 4/2023 z dnia 15 lutego 2023 r. łączny procentowy udział głosów The Goldman Sachs Group, Inc. wynikający z akcji (1,70%) oraz innych instrumentów finansowych (4,70%) wyniósł na dzień 10 lutego 2023 r. 6,39%. Według otrzymanego przez Spółkę dominującą zawiadomienia w tym zakresie, The Goldman Sachs Group, Inc. posiada pośrednio 1 708 240 praw głosu przypisanych do akcji, 2 122 503 głosy, które mogą zostać uzyskane w wyniku wykonania lub przekształcenia instrumentu finansowego, jaki stanowią papiery wartościowe będące przedmiotem pożyczki oraz 2 613 546 głosów wynikających z innego rodzaju instrumentów finansowych.

Od marca 2018 r. CD PROJEKT należy do indeksu WIG20 skupiającego 20 największych i najbardziej płynnych spółek na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie. Udział Spółki w indeksie na dzień 6 marca 2023 r. wynosił 4,2%.

CD PROJEKT wchodzi także w skład indeksu WIG.GAMES5, który skupia pięciu największych producentów gier notowanych na warszawskiej giełdzie. Ze względu na znacznie wyższą kapitalizację rynkową w porównaniu do pozostałych spółek indeksu, udział CD PROJEKT w WIG.GAMES5 został ograniczony – na dzień 6 marca 2023 r. wynosił on 36,8%.

Od 21 marca 2022 r. publikowany jest nowy indeks WIG-Gry reprezentujący branżę producentów gier notowanych na Głównym Rynku GPW. Udział Spółki w indeksie na dzień 6 marca 2023 r. wynosił 64,6%.

CD PROJEKT jest także częścią WIG-ESG, publikowanego od września 2019 r. W portfelu WIG-ESG znajdują się akcje spółek uznawanych za odpowiedzialne społecznie tj. takie, które przestrzegają zasad biznesu odpowiedzialnego społecznie, w szczególności w zakresie kwestii środowiskowych, społecznych, ekonomicznych i ładu korporacyjnego. Udział CD PROJEKT w portfelu indeksu na dzień 6 marca 2023 r. wynosił 4,0%.

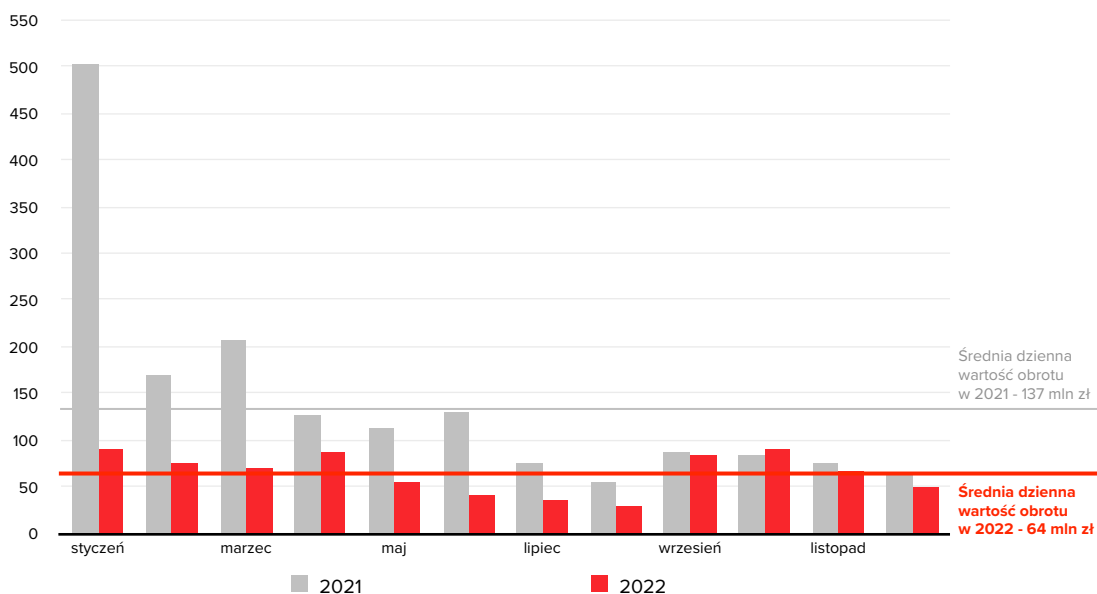
Wykres 2 Notowania akcji CD PROJEKT S.A. i indeksu WIG20 na GPW w okresie od 1 stycznia 2022 r. do 31 grudnia 2022 r.



Od 1 stycznia 2022 r. do 31 grudnia 2022 r. kurs zamknięcia akcji Spółki zmieniał się w przedziale od 77,89 zł (7 września 2022 r.) do 204,00 zł (5 stycznia 2022 r.). W trakcie roku notowania kursu akcji CD PROJEKT spadły o 32,8%, osiągając 30 grudnia 2022 r. wartość 129,64 zł. W analogicznym okresie indeks WIG20 stracił 20,9%, natomiast indeks szerokiego rynku WIG spadł o 17,1%.

Na koniec 2022 r. kapitalizacja giełdowa CD PROJEKT S.A. wyniosła 13,1 mld zł.

Wykres 3 Średnia dzienna wartość obrotów akcjami CD PROJEKT S.A. w ujęciu miesięcznym w okresie od 1 stycznia 2022 r. do 31 grudnia 2022 r. (w mln zł)



2022 był rokiem, w którym spadła płynność akcji CD PROJEKT S.A. mierzona wartością obrotu. Łączna wartość obrotu akcjami Spółki w 2021 r. wyniosła 16,0 mld zł, wobec 34,5 mld zł rok wcześniej. Średnia dzienna wartość obrotu wyniosła w omawianym okresie 64 mln zł, podczas gdy rok wcześniej znajdowała się na poziomie 137 mln zł. Średnia dzienna liczba transakcji na sesję spadła z 10 732 do 6 861 transakcji.

Wykres 4 Kapitalizacja CD PROJEKT S.A. na koniec roku i suma wartości obrotów akcjami CD PROJEKT S.A. w okresie od 1 maja 2010 r. do 31 grudnia 2022 r. (w mld zł)



* Od 01.05.2010 do 31.12.2010

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

	2022	2021	Zmiana
Zysk netto na akcję (w zł)	3,44	2,07	66,1%
Liczba akcji w obrocie giełdowym na koniec roku	100 738 800	100 738 800	0,0%
Najwyższy kurs akcji na zamknięciu w roku obrotowym (w zł)	204,00	365,00	-44,1%
Najniższy kurs akcji na zamknięciu w roku obrotowym (w zł)	77,89	153,38	-49,2%
Cena akcji na początek okresu (w zł)	200,60	276,40	-27,4%
Cena akcji na koniec okresu (w zł)	129,64	192,90	-32,8%
Średnia cena akcji w okresie (w zł)	129,29	198,98	-35,0%
Wskaźnik P/E na koniec okresu	37,6	93,0	-59,6%
Kapitalizacja na koniec roku (w tys. zł)	13 059 778	19 432 515	-32,8%
Średnia dzienna liczba transakcji na sesję	6 861	10 732	-36,1%
Średnia dzienna wartość obrotów (w tys. zł)	63 669	137 257	-53,6%
Średni dzienny wolumen obrotu (w szt.)	504 714	633 562	-20,3%

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania komentarze analityczne i rekomendacje dla akcji Spółki wydają 23 biura i domy maklerskie zarówno krajowe, jak i zagraniczne. 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

OTOCZENIE RYNKOWE I PERSPEKTYWY ROZWOJU GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT działa na globalnym rynku gier wideo, który – pomimo spadku wartości w 2022 r. – 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 211,2 mld USD², co implikuje skumulowany roczny wskaźnik wzrostu (CAGR) tego rynku w latach 2022–2025 na poziomie 4,6%. Z kolei raport PwC „Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026”³ wskazuje, że rynek gier wideo i e-sportu w latach 2022–2026 będzie rósł średniorocznie o 8,0%.

Na perspektywy rozwoju Grupy wpływa nie tylko systematyczna popularyzacja gier wideo jako rozrywki dostępnej i atrakcyjnej dla masowego użytkownika, ale także stały rozwój technologii umożliwiający tworzenie coraz lepszych i coraz bardziej realistycznych produktów, rosnąca dostępność i przystępność cenowa urządzeń do grania oraz dalszy rozwój w zakresie cyfrowych metod dotarcia do potencjalnych graczy i dystrybucji gier.

RYNEK GIER NA ŚWIECIE

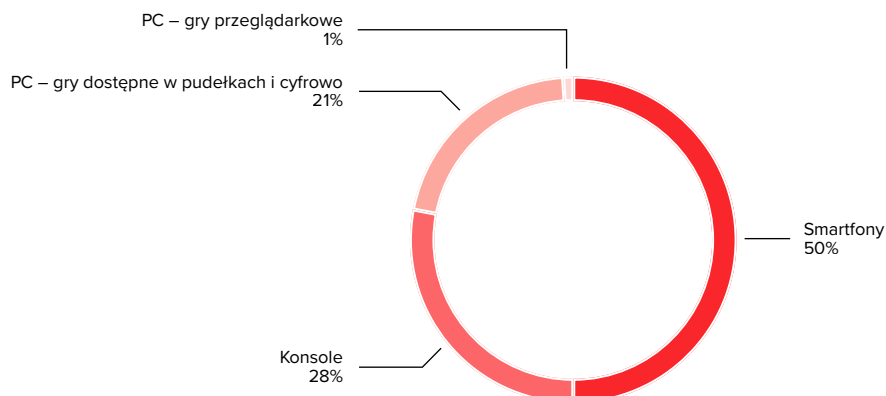
Zgodnie z szacunkami Newzoo² wartość globalnego rynku gier w 2022 roku wyniosła 184,4 mld USD. To poziom o 4,3% niższy niż w 2021 r. i jednocześnie o 3,0% wyższy niż w 2020 r. Pierwszy w historii badań Newzoo spadek wartości globalnego rynku gier jest pochodną m.in. wysokiej bazy z dwóch ostatnich lat, które były napędzane pandemią COVID-19. Platforma analityczna wskazuje również niesprzyjającą globalną sytuację gospodarczą, która przełożyła się na niższy dochód rozporządzalny gospodarstw, a co za tym idzie wydatki na gry.

Wzrost w ubiegłym roku osiągnął jedynie segment gier PC, który rósł o 1,8% r/r do 38,2 mld USD. W 2022 r. spadała zarówno wartość rynku gier mobilnych, jak i segmentu konsolowego. Zgodnie z szacunkami, rynek gier mobilnych skurczył się w 2022 r. o 6,4% r/r do 92,2 mld USD, z kolei segment konsolowy zanotował spadek o 4,2% r/r do 51,8 mld USD.

2 Newzoo's Games Market Estimates and Forecasts, Newzoo, 20 stycznia 2023 r., data odsłony: 26 stycznia 2023 r., newzoo.com/insights/articles/the-latest-games-market-size-estimates-and-forecasts

3 Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026, PwC, data odsłony: 26 stycznia 2023 r., skrót raportu: pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/outlook-perspectives.html

Wykres 5 Wartość światowego rynku gier w 2022 r. w podziale na urządzenia (w %)⁴



Badania ESA (Entertainment Software Association)⁵ dotyczące Stanów Zjednoczonych – najważniejszego rynku z perspektywy udziału w sprzedaży Grupy – wskazują, że zdecydowanie najczęściej używanym urządzeniem do gry w USA są smartfony, wyprzedzające konsole i komputery PC. 70% amerykańskich graczy wskazało wśród najczęściej używanych urządzeń do gry właśnie smartfony, 52% wymieniło konsole, natomiast 43% wskazało komputery PC.

GRACZE

Globalna społeczność graczy rośnie w siłę z roku na rok – zarówno pod względem liczebności, jak i zaangażowania (czasu spędzanego na grze). Newzoo⁶ szacuje, że w 2022 roku liczba osób grających w gry osiągnęła 3,2 mld. 2,7 mld osób to użytkownicy gier mobilnych, natomiast na komputerach PC i konsolach gra odpowiednio 1,0 mld i 0,6 mld osób. W 2025 roku liczba graczy na całym świecie ma przekroczyć 3,5 mld, a biorąc pod uwagę fakt, że jeszcze w 2020 było ich niespełna 2,9 mld – skumulowany roczny wskaźnik wzrostu liczby graczy w latach 2020–2025 może osiągnąć 4,2%.

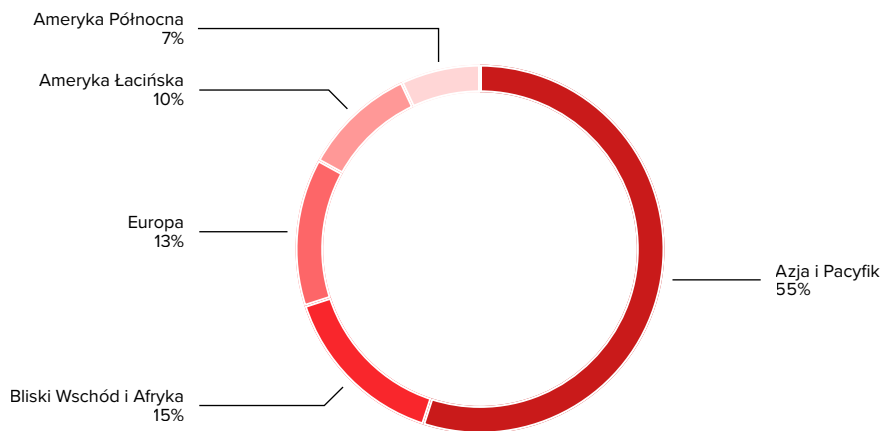
55% graczy – ponad 1,7 mld – stanowią mieszkańcy krajów Azji i Oceanii. Kolejnymi największymi pod tym względem regionami są Bliski Wschód i Afryka (488 mln graczy) oraz Europa (430 mln graczy). Pierwszy z nich charakteryzował się w 2022 r. najszybszą dynamiką wzrostu – szacunkowa liczba graczy w regionie Bliskiego Wschodu i Afryki wzrosła względem 2021 r. o 8,2%. Liczba graczy w Ameryce Łacińskiej i Północnej wyniosła w 2022 r. odpowiednio 315 mln i 219 mln.

⁴ Newzoo's Games Market Estimates and Forecasts, Newzoo, 20 stycznia 2023 r., data odsłony: 26 stycznia 2023 r., newzoo.com/insights/articles/the-latest-games-market-size-estimates-and-forecasts

⁵ 2022 Essential Facts About the Video Game Industry, data odsłony: 26 stycznia 2023 r., theesa.com/resource/2022-essential-facts-about-the-video-game-industry/

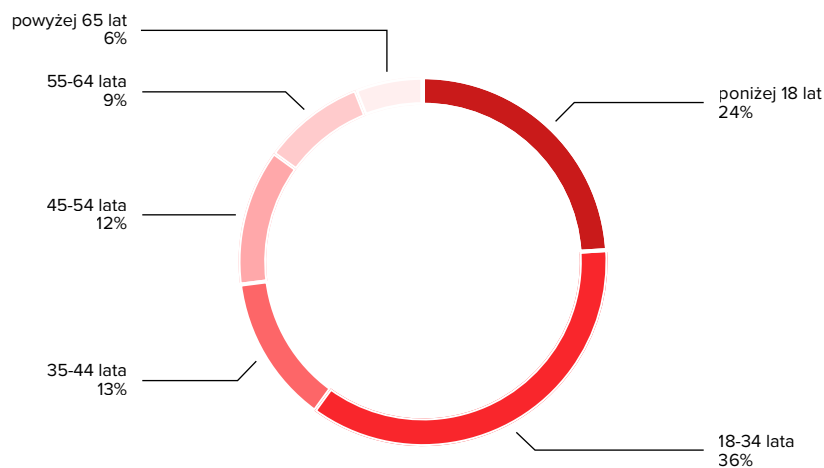
⁶ The Games Market Will Show Strong Resilience in 2022, Growing by 2.1% to Reach \$196.8 Billion, Newzoo, 26 lipca 2022 r., data odsłony: 26 stycznia 2023 r., newzoo.com/insights/articles/the-games-market-will-show-strong-resilience-in-2022

Wykres 6 Globalna społeczność graczy w 2022 roku w podziale na regiony (w %) ⁷



Jak wynika z badania ESA⁸, 65% mieszkańców Stanów Zjednoczonych powyżej 18 roku życia oraz 71% mieszkańców poniżej 18 roku życia to gracze. 48% wszystkich graczy identyfikuje się jako kobieta. Najliczniejszą grupę reprezentują osoby w wieku 18–34 - stanowią 36% spośród blisko 216-milionowej społeczności graczy w USA.

Wykres 7 Gracze w Stanach Zjednoczonych w podziale na wiek (w %) ⁸



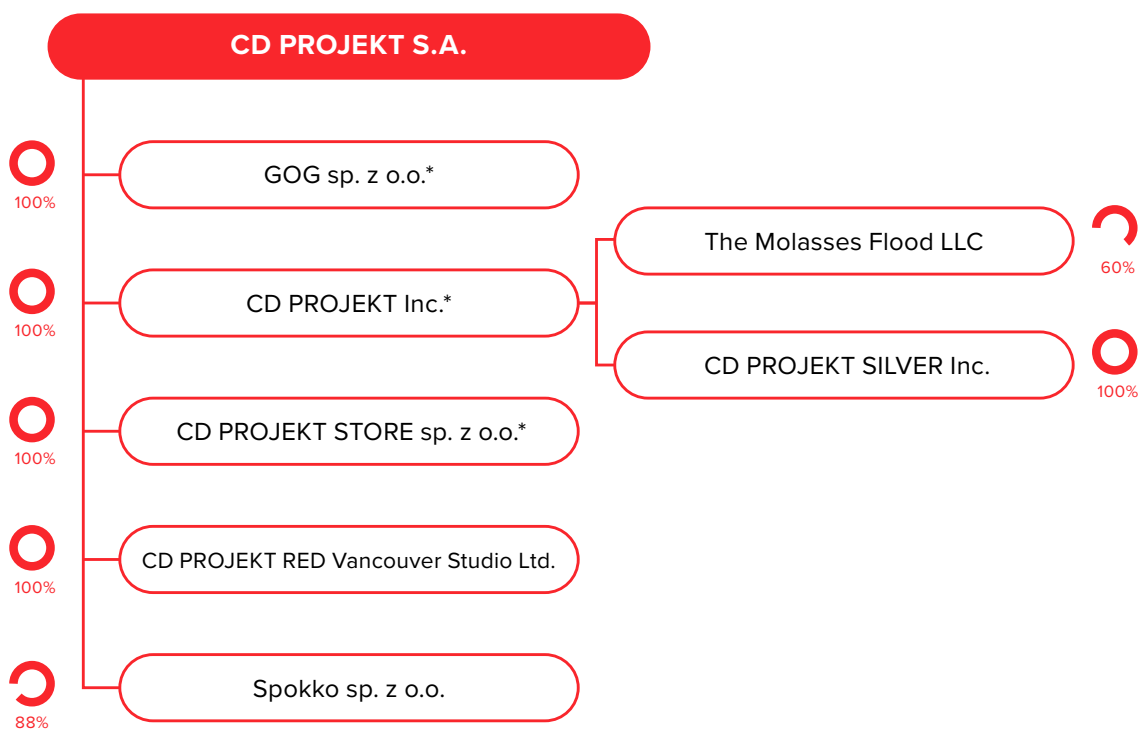
⁷ The Games Market Will Show Strong Resilience in 2022, Growing by 2.1% to Reach \$196.8 Billion, Newzoo, 26 lipca 2022 r., data odwołany: 26 stycznia 2023 r., newzoo.com/insights/articles/the-games-market-will-show-strong-resilience-in-2022

⁸ 2022 Essential Facts About the Video Game Industry, data odwołany: 26 stycznia 2023 r., theesa.com/resource/2022-essential-facts-about-the-video-game-industry/

Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Na koniec 2022 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT składała się z jednostki dominującej CD PROJEKT S.A. i 7 spółek zależnych – GOG sp. z o.o., CD PROJEKT Inc., 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 2 Grupa Kapitałowa CD PROJEKT na koniec 2022 r. (udział w kapitale i prawach głosu)



* Spółki objęte konsolidacją



Tabela 2 Opis podstawowej działalności spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 31 grudnia 2022 r.

Spółka	Przedmiot działalności
CD PROJEKT S.A.	Głównym przedmiotem działalności Spółki realizowanym w ramach studia CD PROJEKT RED jest tworzenie gier wideo wykorzystujących posiadane przez Spółkę marki, ich wydawanie oraz sprzedaż licencji na ich dystrybucję, a także produkcja, sprzedaż, licencjonowanie i wydawanie produktów towarzyszących. CD PROJEKT S.A. pełni także funkcję spółki holdingowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, koordynującej działalność prowadzoną poprzez spółki zależne w ramach Grupy Kapitałowej.
GOG sp. z o.o.	Spółka świadczy usługi cyfrowej dystrybucji gier komputerowych za pośrednictwem internetu klientom z całego świata. Spółka jest właścicielem platformy 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 obsługiwała sprzedaż wysyłkową sklepu CD PROJEKT RED GEAR na terenie Ameryki Północnej (biuro w Los Angeles).
CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd.	Studio deweloperskie tworzące gry wideo w ramach CD PROJEKT RED (biuro w Vancouver).
CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o.	Podmiot prowadził sklep wysyłkowy CD PROJEKT RED GEAR i realizował sprzedaż na terenie Unii Europejskiej produktów związanych z grami wideo wyprodukowanymi przez CD PROJEKT RED. 28 lutego 2023 roku do rejestru wpisane zostało połączenie przez przejęcie CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. (jako spółki przejmowanej) z CD PROJEKT S.A. (jako spółki przejmującej).
Spokko sp. z o.o.	Twórcy gry mobilnej <i>Wiedźmin: Pogromca Potworów</i> .
The Molasses Flood LLC	Studio deweloperskie pracujące nad projektem o kryptonimie Syriusz (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 31 grudnia 2022 r., z wyłączeniem 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 2022 r.*

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

W 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 wchodziła 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.

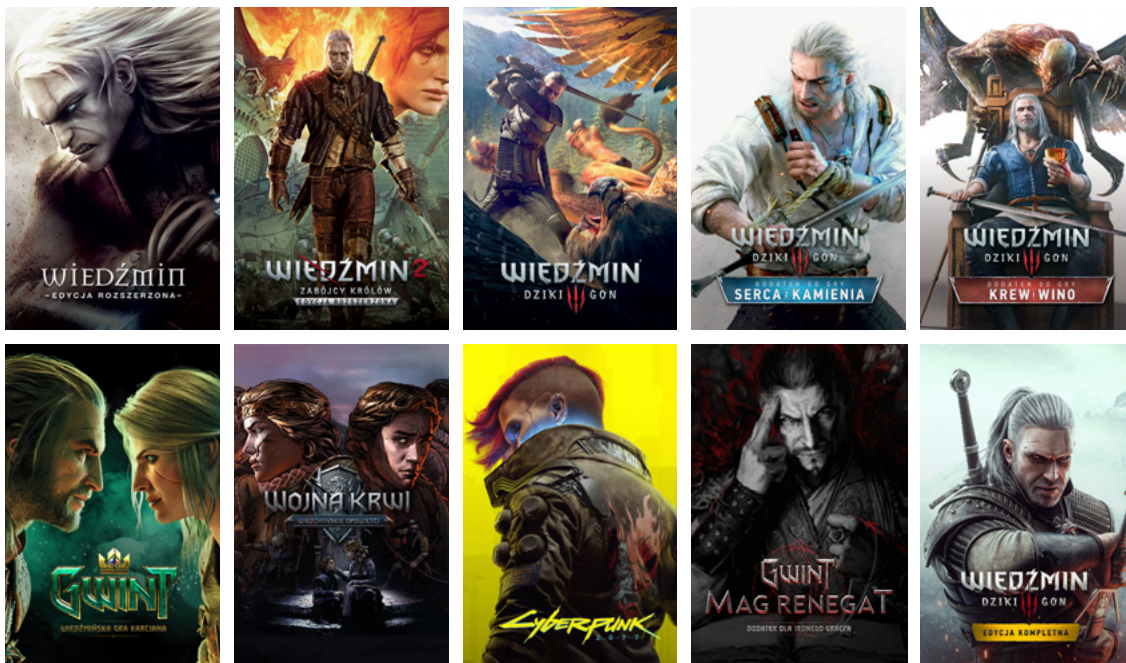
Obecnie w portfolio głównych produktów studia znajdują się gry wideo stanowiące trylogię wiedźmińską: *Wiedźmin*, *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*, *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dwoma dodatkami – *Serca z Kamienia* i *Krew i Wino* oraz *Cyberpunk 2077*, który miał swoją premierę 10 grudnia 2020 r.

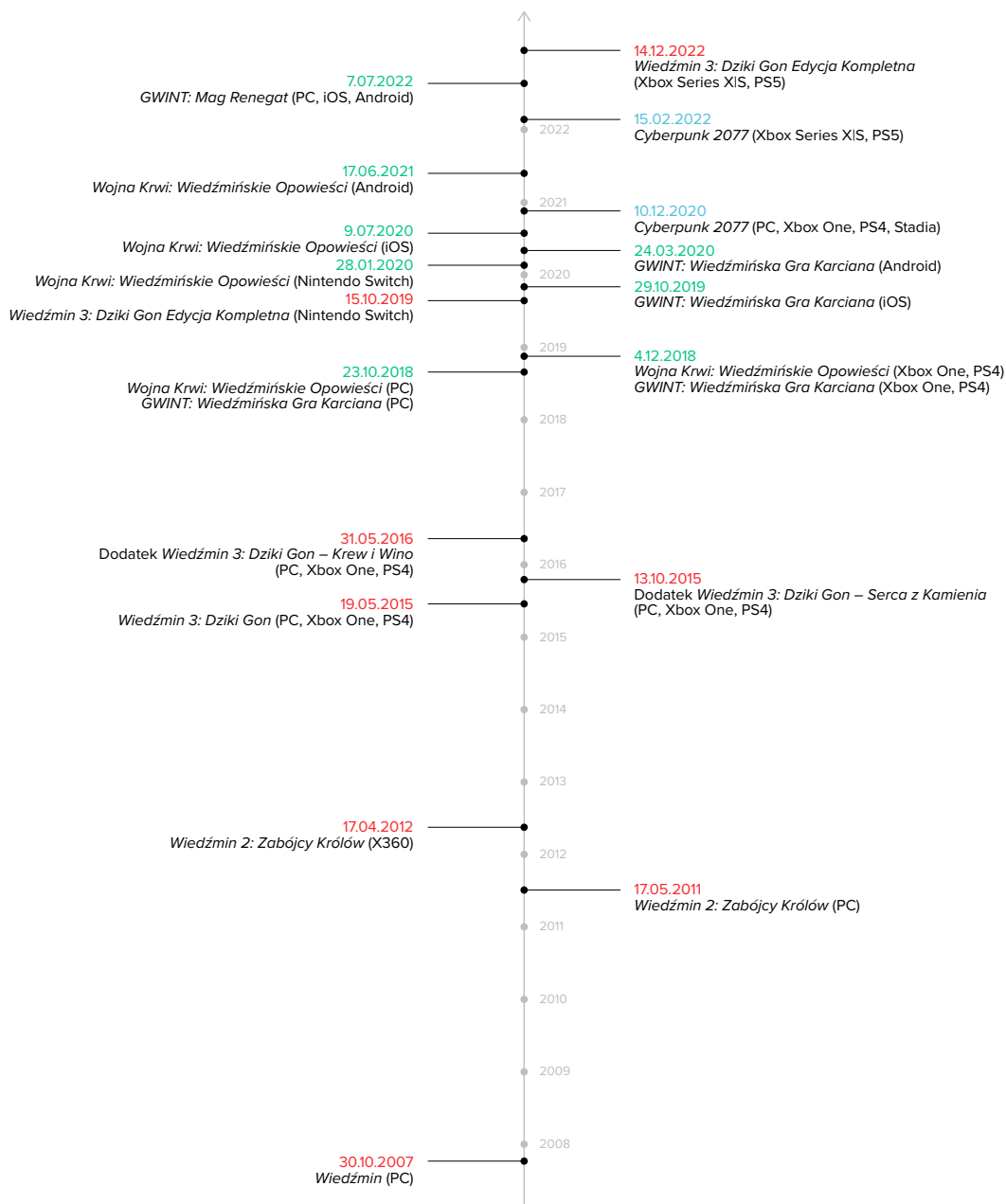
Od 2018 r. rozwijana jest gra sieciowa *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* (PC, macOS, iOS, Android), a na jej mechanice powstała *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* (PC, iOS, Nintendo Switch, Xbox One, PlayStation 4, Android).

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

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

14 grudnia 2022 r. studio wydało grę *Wiedźmin 3: Dziki Gon* w edycji na konsole najnowszej generacji wraz z dużą aktualizacją na PC.



Schemat 3 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 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 gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. Ponadto kontynuowana była sprzedaż pierwszej części *Wiedźmina* i *Wiedźmina 2: Zabójcy Królów* oraz *Wojny Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*, które wciąż cieszą się zainteresowaniem ze strony graczy i generują stały strumień przychodów. W 2022 r. wzrosły przychody licencyjne dotyczące produktów towarzyszących – w tym związane z wyprodukowanym wspólnie z japońskim Studio Trigger serialem anime *Cyberpunk: Edgerunners*.

Cyberpunk 2077

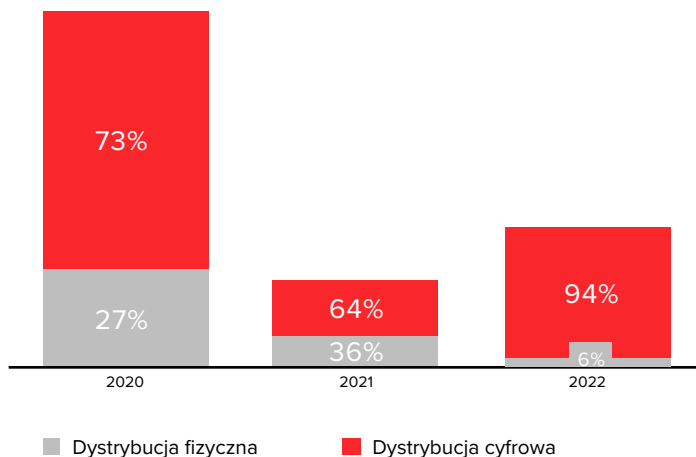
Za największą część przychodów segmentu CD PROJEKT RED w 2022 r. odpowiadał *Cyberpunk 2077*, którego sprzedaż w omawianym okresie wygenerowała o ponad 18% wyższe przychody niż w 2021 r.

15 lutego 2022 r. studio wydało grę w edycji dedykowanej na konsole najnowszej generacji, z kolei 28 września poinformowało, że sprzedaż *Cyberpunka 2077* przekroczyła 20 milionów kopii.

Przedstawiona na poniższych wykresach sprzedaż sell-through gry *Cyberpunk 2077* odpowiada szacunkom Spółki odnośnie zakupów gry przez klientów detalicznych w punktach sprzedaży detalicznej.

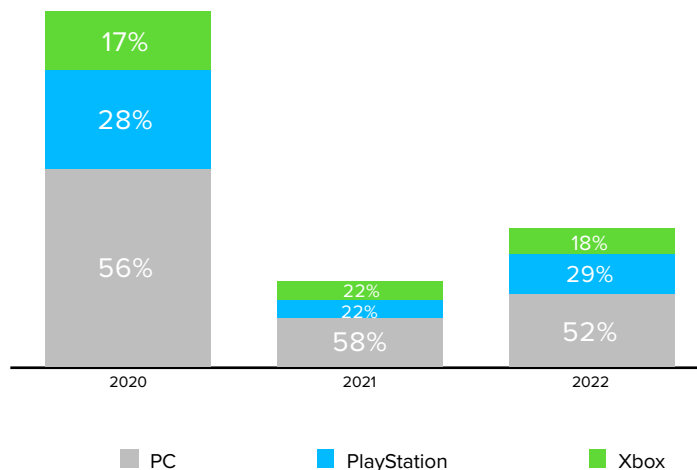
W 2022 r. 94% sprzedanych egzemplarzy *Cyberpunka 2077* pochodziło ze sprzedaży cyfrowej.

Wykres 8 *Cyberpunk 2077* – sprzedaż detaliczna sklepów do graczy (sell-through) w podziale na rodzaj dystrybucji (sztuki, szacunek Spółki na bazie danych od partnerów handlowych)



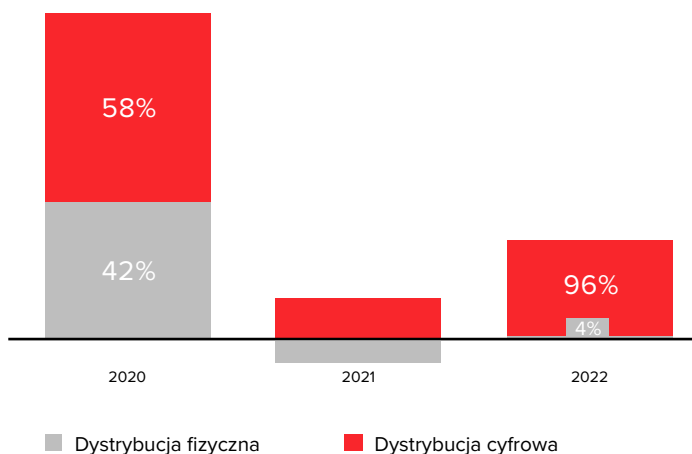
Podobnie jak w ubiegłych latach, największy udział w sprzedaży *Cyberpunka 2077* w 2022 r. miała wersja gry na PC.

Wykres 9 *Cyberpunk 2077* – sprzedaż detaliczna sklepów do graczy (sell-through) w podziale na platformy sprzętowe (sztuki, szacunek Spółki na bazie danych od partnerów handlowych)

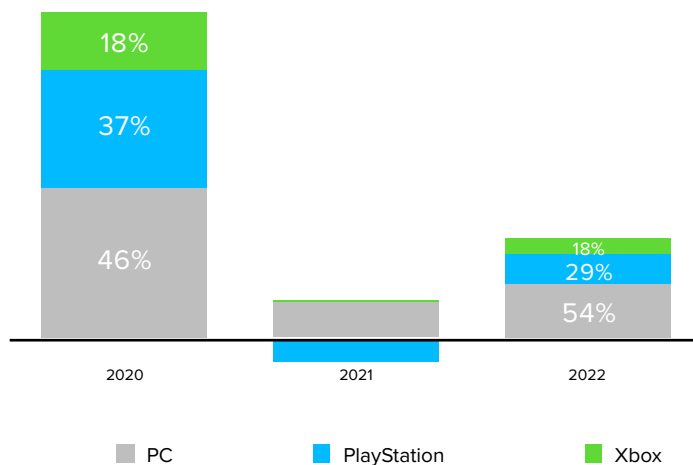


Jednocześnie chcąc uspójnić przedstawiane dane z tymi, które Spółka prezentuje dla gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* – w kolejnych latach sprzedaż *Cyberpunka 2077* będzie przedstawiana w ujęciu sell-in (suma sprzedaży fizycznej dystrybutorów do punktów detalicznych i sprzedaży cyfrowej do klientów końcowych).

Wykres 10 *Cyberpunk 2077* – sprzedaż w podziale na rodzaj dystrybucji (sztuki, sell-in)

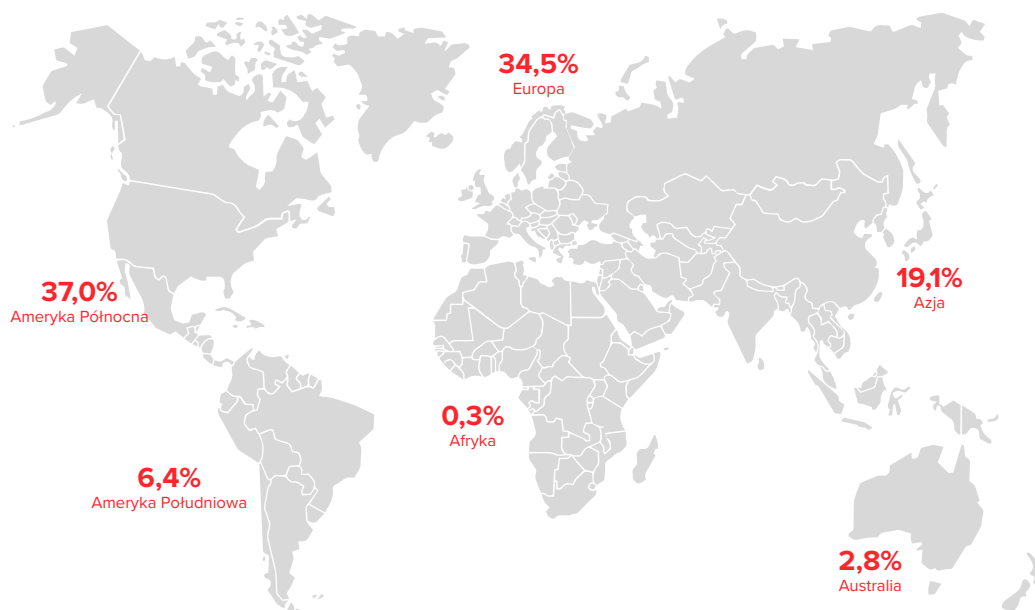


Wykres 11 Cyberpunk 2077 – sprzedaż w podziale na platformy sprzętowe (sztuki, sell-in)



Ujemne wartości dla 2021 roku wynikają ze zwrotów gry otrzymanych przez dystrybutorów.

Mapa 2 Cyberpunk 2077 – pochodzenie nabywców w 2022 r.

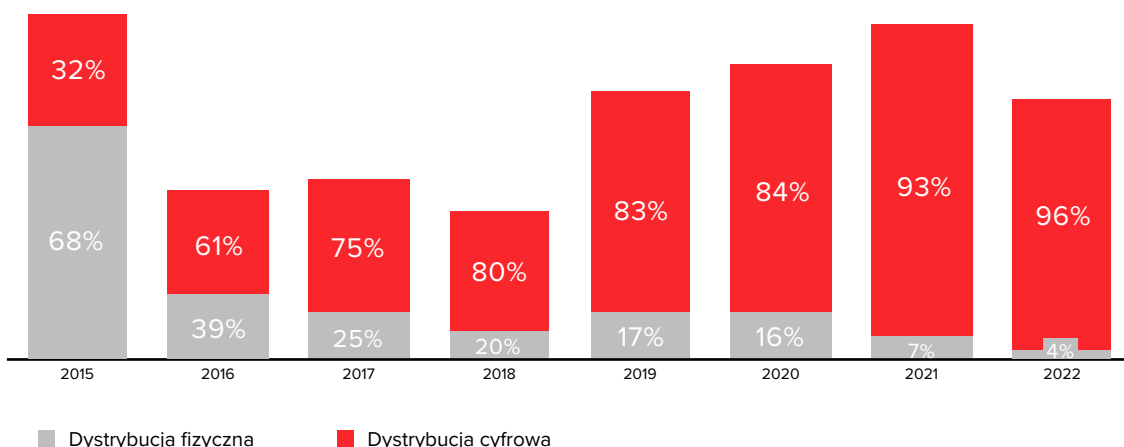


Wiedźmin 3: Dzikie Gon

W 2022 r. kontynuowana była wysoka sprzedaż gry *Wiedźmin 3: Dzikie Gon*. 14 grudnia 2022 r. studio wydało w cyfrowej dystrybucji *Wiedźmin 3* w wersji na konsole najnowszej generacji wraz z dużą aktualizacją na PC. Premiera nowej edycji pozytywnie wpłynęła na osiągnięte przychody, a także pozwoliła na efektywne kontynuowanie sprzedaży gry w kolejnych latach na najnowszych platformach sprzętowych.

W omawianym okresie 96% sprzedanych egzemplarzy *Wiedźmina 3* pochodziło ze sprzedaży cyfrowej.

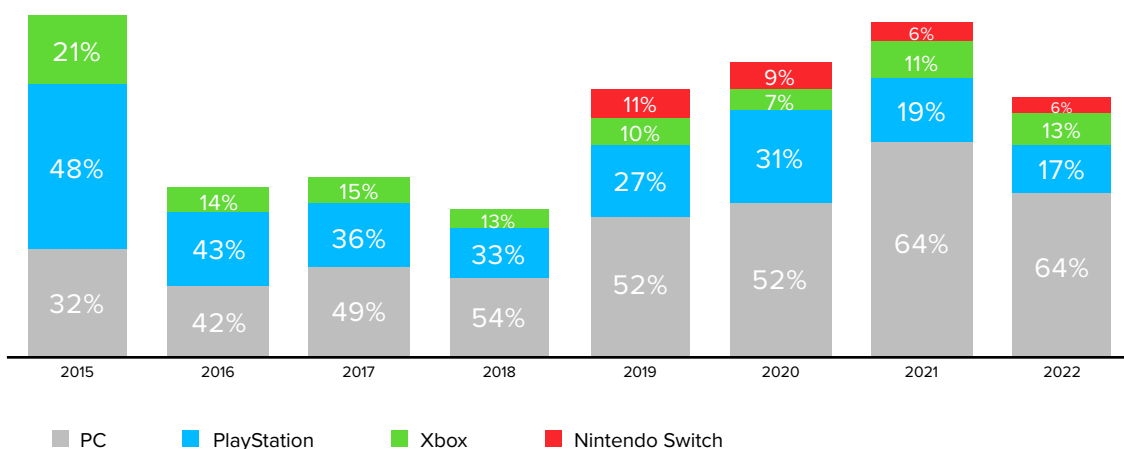
Wykres 12 Wiedźmin 3 – sprzedaż w podziale na rodzaj dystrybucji (sztuki, sell-in)⁹



Na rosnący udział dystrybucji cyfrowej w sprzedaży ogółem wpływa z jednej strony globalny trend polegający na coraz większej popularyzacji cyfrowych zakupów wśród konsumentów, zaś z drugiej dłuższy cykl życia gier w edycji cyfrowej względem cyklu życia fizycznych wersji pudełkowych.

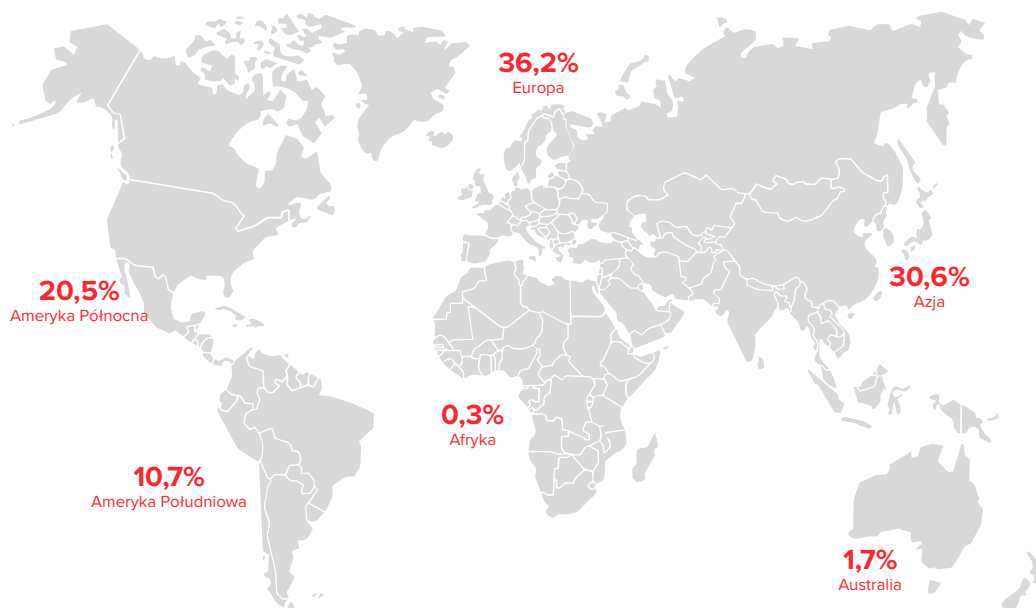
W 2022 r. największy udział w sprzedaży *Wiedźmina 3: Dzikie Gon*, podobnie jak w poprzednich latach, miała wersja gry na komputery PC.

Wykres 13 Wiedźmin 3 – sprzedaż w podziale na platformy sprzętowe (sztuki, sell-in)⁹



⁹ Dane historyczne zrewidowane

Mapa 3 Wiedźmin 3 – pochodzenie nabywców w 2022 r.



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, 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 2022 r. przychody ze sprzedaży na rzecz trzech odbiorców przekroczyły 10% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy i wyniosły odpowiednio 317 116 tys. zł, 157 570 tys. zł i 114 505 tys. zł, to jest odpowiednio 33,3%, 16,5% i 12,0% 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 kosztowej po stronie dostawców Grupy Kapitałowej. W 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 szczerzej 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 4 Liczba użytkowników i subskrybentów profili Studia CD PROJEKT RED – dane na 1 marca 2023 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 plebiscycie Steam Awards 2021, zwyciężając w kategorii „Gra ze znakomitą fabułą”.

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 X|S. 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 video zza kulis produkcji. Potwierdzono również, że premiera serialu będzie miała miejsce we wrześniu 2022 r.

4 września 2022 r., 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 2022 r. 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* o tytule *Widmo Wolności*, a na koniec wyemitowano specjalne ogłoszenie od samego Keanu Reevesa, który potwierdził powrót do uniwersum gry w zapowiadzanym dodatku. 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.

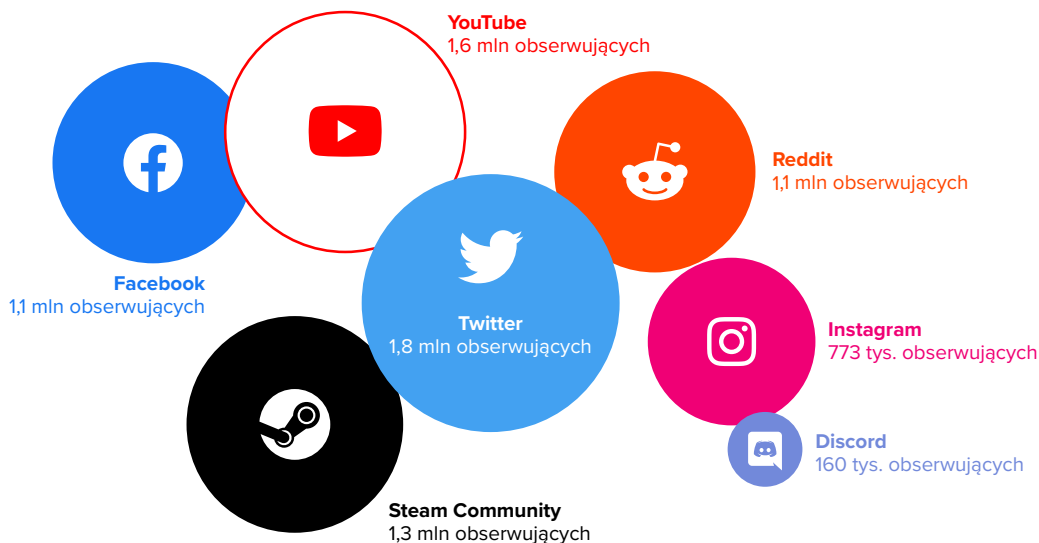
13 września 2022 r. na platformie Netflix zadebiutowało anime *Cyberpunk: Edgerunners* — 10-odcinkowa opowieść stworzona przez CD PROJEKT RED we współpracy z japońskim Studiem Trigger. Serial otrzymał pozytywne recenzje, zarówno ze strony krytyków, jak i widzów. Uzyskał ocenę 8.9 wśród użytkowników serwisu Metacritic oraz 100% rekomendacji wśród recenzentów na Rotten Tomatoes. W premierowym tygodniu anime zadebiutowało na 8. miejscu zestawienia “Netflix Top 10” (w kategorii non-English) — globalnego rankingu najpopularniejszych produkcji na platformie — gdzie utrzymywało się przez kolejne 4 tygodnie. *Cyberpunk: Edgerunners* otrzymał szereg nagród i wyróżnień, m.in. nagrodę dla najlepszego serialu anime 2022 r. według portalu IGN, nagrodę w kategorii najlepsze anime plebiscytu Crunchyroll Anime Awards 2023, a także został nominowany do The Game Awards 2022 w kategorii „Najlepsza Adaptacja”.

4 października 2022 r., w ramach Aktualizacji Strategii Grupy CD PROJEKT, studio potwierdziło dalszy rozwój franczyzy Cyberpunk ogłaszając m.in. projekt o kryptonimie Orion, będący sequelem *Cyberpunka 2077*.

9 grudnia 2022 r. podczas gali The Game Awards 2022 swoją premierę miał nowy trailer *Widma Wolności*, nadchodzącego rozszerzenia do gry *Cyberpunk 2077*. Przygotowany na tę okazję materiał wideo ujawnił nowe postacie, wśród których najważniejszą jest Solomon Reed, grany przez Idrisa Elbę. Popularny brytyjski aktor jest znany między innymi z ról w takich produkcjach jak *Luther*, *Szybcy i wściekli: Hobbs i Shaw*, czy *Suicide Squad*. Oficjalny trailer opublikowany na kanale YouTube do tej pory obejrzano ponad 2 miliony razy.

Po omawianym okresie, 4 stycznia 2023 r., platforma Steam przyznała nagrody dla najlepszych gier, honorując grę *Cyberpunk 2077* wygraną w kategorii „Owoc Miłości” (ang. „Labor of love”). W głosowaniu graczy *Cyberpunk 2077* został doceniony przez społeczność za nieustanne wsparcie i rozwój gry.

Schemat 5 Liczba użytkowników i subskrybentów profili *Cyberpunka 2077* – dane na 1 marca 2023 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 przejęciu projektu od zewnętrznego wykonawcy i 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 2022 r. Spółka poinformowała, że planuje wydanie gry w IV kwartale 2022 r.

W dniach 17–19 czerwca 2022 r., 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 zbórkę na Kickstarterze gry zaplanowana jest na II kwartał 2023 r.





7 lipca 2022 r. odbyła się premiera gwintowego 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.

4 października 2022 r., podczas konferencji poświęconej Aktualizacji Strategii Grupy CD PROJEKT, studio poinformowało, że pracuje nad rozwojem wiedźmińskiej franczyzy ogłaszając m.in. nową trylogię wiedźmińską (którą rozpocznie gra o kryptonimie Polaris) oraz dwa inne projekty w świecie Wiedźmina (Syriusz i Canis Majoris).

W dniach 6–8 października 2022 r. odbyła się konferencja Game Industry Conference, najważniejsze wydarzenie dla twórców gier wideo w Polsce, którego złotym sponsorem został CD PROJEKT RED. Podczas trwającej konferencji i towarzyszącym wydarzeniom targom Poznań Games Arena 2022, *GWINT: Mag Renegat* został uhonorowany przez kapitułę CEEGA (Central & Eastern European Game Awards) statuetką dla najlepszej gry mobilnej roku.

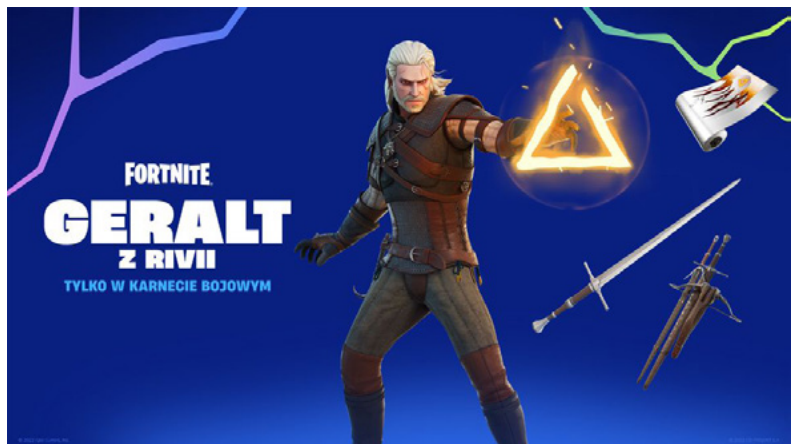
26 października 2022 r., z okazji 15. rocznicy premiery gry Wiedźmin, CD PROJEKT RED ogłosił, że trwają prace nad nową wersją (remake) pierwszej części przygód Geralta z Rivii (projekt Canis Majoris). Gra powstanie na silniku Unreal Engine 5, a za realizację projektu odpowiadać będzie studio Fool's Theory, specjalizujące się w grach role-playing. CD PROJEKT RED będzie sprawował pełny nadzór kreatywny nad tworzeniem gry, która obecnie znajduje się na początkowym etapie prac.

28 listopada 2022 r. w studiu CD PROJEKT RED rozpoczęła się tzw. kampania hands on gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon – Edycja Kompletna* w wersji na konsole najnowszej generacji. Najważniejsze globalne media gamingowe otrzymały przedpremierowo możliwość zagrania w najnowszą odsłonę gry. W wyniku kampanii w największych mediach, m.in. Digital Foundry, IGN i PC Gamer, pojawiło się 17 artykułów z wrażeniami z rozgrywki.

W dniach 3–4 grudnia 2022 r. odbył się finał czwartego sezonu serii esportowych potyczek *GWENT Masters*.

6 grudnia 2022 r. rozpoczęła się globalna kampania recenzencka gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon – Edycja Kompletna*. Do przetestowania i zrecenzowania gry jeszcze przed premierą zaproszono kilkaset mediów z całego świata.

12 grudnia 2022 r. ukazały się pierwsze recenzje gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* w wersji na najnowszą generację konsol. Bardzo pozytywne recenzje gry pozwoliły tytułowi zdobyć wysoką pozycję w Metacritic, zyskując ocenę 94 na konsolach nowej generacji (Xbox Series X i PlayStation 5), wyróżnienie “must-play” i plasując się w gronie



najlepszych gier 2022 roku na PlayStation 5 w rankingu tego serwisu. Najważniejsze światowe media potwierdziły, że wydana w 2015 roku przez CD PROJEKT RED historia o Geralcie to wciąż jedna z najlepszych gier RPG wszech czasów, a wersja na nową generację urządzeń jak nigdy dotąd zachęca do sięgnięcia po ten tytuł.

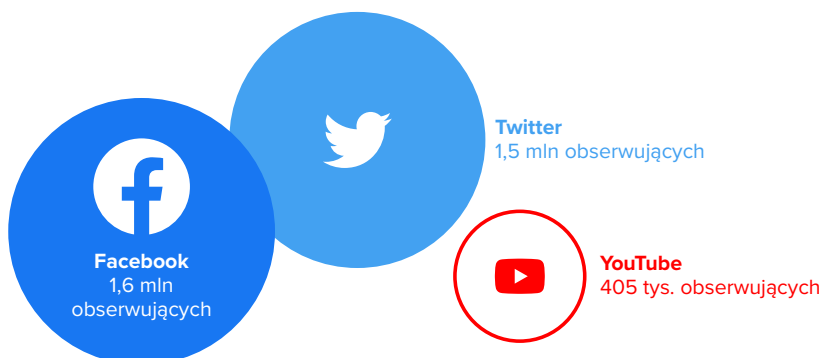
14 grudnia 2022 r. odbyła się światowa premiera *Wiedźmin 3: Dziki Gon* na urządzeniach nowej generacji. W ramach premiery przygotowano wydarzenia zarówno na skalę globalną, jak i lokalną. W tygodniu premierowym streamy na Twitchu oglądano łącznie przez ponad 4,5 miliona godzin, przy ponad 20 tysiącach streamujących. Premierze wersji konsolowej towarzyszyło również wydanie dużej aktualizacji na PC.

Początek 2023 r., to ogłoszona 18 stycznia współpraca CD PROJEKT RED z Amazon Games. Gracze *Lost Ark* z Europy i obu Ameryk zyskali możliwość zagrania Geraltem z Rivii, jak również przeżycia w Arkanii unikalnych questów inspirowanych grami o *Wiedźminie*.

26 stycznia 2023 r. miała miejsce globalna premiera pudełkowego wydania gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon – Edycja Kompletna* w wersji na konsole nowej generacji.

7 lutego 2023 r. Geralt z Rivii poprzez współpracę CD PROJEKT RED z Epic Games zadebiutował w grze *Fortnite*. Gracze *Fortnite* mogą odblokować w grze jego postać, a wraz z nim unikalne zadania, wydarzenia oraz przedmioty inspirowane grami z serii *Wiedźmin*.

Schemat 6 Liczba użytkowników i subskrybentów profili *Wiedźmina* – dane na 1 marca 2023 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, rosyjskiej, chińskiej i polskiej, oferując klientom nie tylko w pełni zlokalizowaną stronę czy gry, ale także dedykowaną obsługę klienta, aktywność w lokalnych mediach społecznościowych 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 7 Liczba użytkowników i subskrybentów profili GOG.COM – dane na 1 marca 2023 r.



Podstawowe produkty

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania na platformie cyfrowej dystrybucji GOG.COM dostępnych jest ponad 7000 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.

Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe

Cyfrowa dystrybucja gier

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania oferta produktowa na platformie GOG.COM liczy ponad 7000 pozycji.

W 2022 r. katalog tytułów serwisu powiększył się o blisko 700 tytułów, w tym m.in.: *A Plague Tale: Requiem*, *Middle-Earth: Shadow of War*, *Scorn*, *Europa Universalis IV*, *Return to Monkey Island*, *Blacktail*, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Middle-Earth: Shadow of Mordor*, *Warhammer 40,000: Space Marine*, *The Cult of the Lamb*, *Hard West 2*, *South of the Circle*, *Destroy All Humans! 2*, *ELEX II*, *Shadow Warrior 3*, *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 2022 r. 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”.

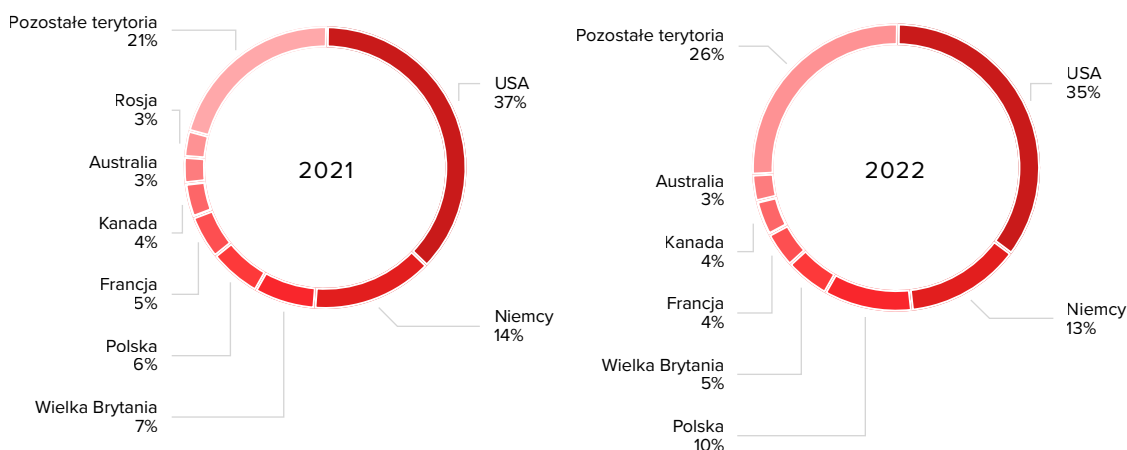
W II półroczu 2022 r. na GOG.COM poza cotygodniowymi promocjami odbyły się specjalne akcje promocyjne – były to m.in. GOG Sale, Find Your Indie Sale, Moon Festival Sale oraz wyprzedaż urodzinowa GOG. Dodatkowo, z okazji 20-lecia CD PROJEKT RED, GOG.COM zorganizował specjalną akcję handlową obejmującą wszystkie gry z serii *Wiedźmin* i *Cyberpunk 2077* oraz przeprowadził giveaway cyfrowych materiałów bonusowych gier studia. Tradycyjnie najważniejszym wydarzeniem końcówki roku była zimowa promocja (Winter Sale), która objęła ponad 4,5 tys. gier i była największą akcją promocyjną na GOG.COM w całym 2022 r. Ponadto okresami

zwiększonej aktywności zakupowej na platformie były wyprzedaże związane z Black Friday, Cyber Monday czy Halloween.

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 14 Sprzedaż towarów i produktów w GOG.COM w 2022 r. i 2021 r. – struktura terytorialna



Rozkład terytorialny sprzedaży w 2022 r. był zbliżony do jej struktury z lat poprzednich. W 2022 r. największy udział w sprzedaży GOG.COM stanowili gracze pochodzący ze Stanów Zjednoczonych (35%). Na kolejnych miejscach znalazły się: Niemcy (13%), Polska (10%) i Wielka Brytania (5%).

Na koniec 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, wraz z dedykowanym wsparciem technicznym 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 wykorzystaniem licencjonowanej technologii.

25 marca 2022 r. 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.

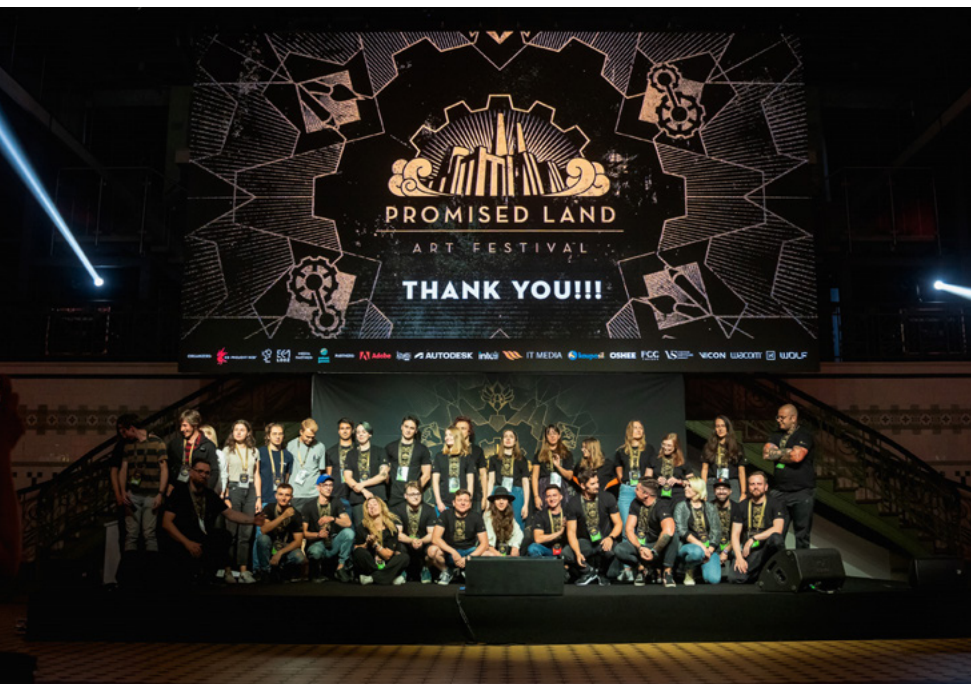
9 maja 2022 r., w rezultacie decyzji podjętych przez Radę Dyrektorów CD PROJEKT Inc. oraz Zarząd CD PROJEKT S.A. (jedyne go wspólnika), kapitał zakładowy spółki CD PROJEKT Inc. został podniesiony o kwotę 450 tys. USD. Podwyższenie wartości istniejących udziałów zostało pokryte przez CD PROJEKT S.A. wkładem 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 zakładowym Spokko sp. z o.o. z dotychczasowych 74,0% do 87,6%, co zostało zarejestrowane w rejestrze przedsiębiorców KRS 20 lipca 2022 r. Podniesienie kapitału umożliwiło spółce spłatę pożyczki zaciągniętej uprzednio z CD PROJEKT S.A.

25 maja 2022 r. 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.

1 lipca 2022 r. rozpoczęto pierwszy w historii studia CD PROJEKT RED skoordynowany program wakacyjnych praktyk (Summer Internship Program). Spośród 3 571 aplikacji, które napłynęły od chętnych do podjęcia praktyk (i dodatkowo ponad 1 200 aplikacji z programu ukraińskiego), ostatecznie wybrano 31 stażystów, którzy rozpoczęli swoją przygodę z branżą gamingową w różnych działach studia w Warszawie, Krakowie i Wrocławiu. Po trzech miesiącach praktyk, 25 osób pozostało w studiu, by rozwijać swoje umiejętności i pracować przy tworzeniu kolejnych gier.

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 już uprzednio ujęta przez GOG w wyniku finansowym za 2021 r., a w części odpowiadającej odsetkom 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. Jest on skierowany do profesjonalnych artystów, którzy chcą rozwijać swoje umiejętności i wymieniać się doświadczeniem z czołowymi specjalistami z branży filmowej i gamingowej z całego świata. W festiwalu organizowanym w partnerstwie z EC1 Łódź — Miasto Kultury wzięło udział blisko 900 uczestników, którzy uczestniczyli w ponad 30 godzinach warsztatów i mogli usłyszeć wykłady blisko 60 prelegentów.

5 września ruszyła druga edycja programu “Dziewczyny w Grze!”, organizowanego przez CD PROJEKT RED wraz z Fundacją Perspektywy projektu stypendialno-mentoringowego im. Karoliny Grochowskiej dla młodych dziewczyn z ostatnich klas szkół średnich, które chciałyby związać swoją karierę z branżą gier wideo. Nabór trwał do 30 października. Spośród około tysiąca aplikacji, zostało wybranych 20 uczestniczek, które będą miały możliwość rozwijać swoje umiejętności pod okiem ekspertów i ekspertek z CD PROJEKT RED, jak również otrzymają roczne stypendium naukowe.

W dniu 17 września 2022 r. Spółka otrzymała potwierdzenie zakończenia procesu likwidacji spółki zależnej CD PROJEKT Co., Ltd. Jako dzień skutecznego zakończenia likwidacji tej spółki wskazany został dzień 7 czerwca 2022 r.

4 października 2022 r. Grupa CD PROJEKT opublikowała Aktualizację Strategii rozszerzającą plany przedstawione w 2021 r., skupiając się na długoterminowym rozwoju kluczowych projektów. W nadchodzących latach studio zamierza wydać szereg produkcji w ramach francyz wiedzy i cyberpunkowej oraz prowadzić wewnętrzne prace rozwojowe nad autorskim, trzecim IP o kryptonimie Hadar. Kompletne założenia Aktualizacji Strategii przedstawione zostały w prezentacji oraz w filmie wideo, które są dostępne na stronie internetowej Spółki.



4 października Pan Marcin Iwiński złożył rezygnację z pełnionej przez niego funkcji Wiceprezesa Zarządu do Spraw Międzynarodowych i Członka Zarządu Spółki ze skutkiem na koniec dnia 31 grudnia 2022 roku, oraz poinformował Spółkę o zamiarze kandydowania do pełnienia funkcji Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki od dnia następnego po dniu wygaśnięcia mandatu Członka Zarządu. W liście otwartym Pan Marcin Iwiński zapowiedział, że zamierza pozostać głównym akcjonariuszem Spółki i aktywnie wspierać działania Zarządu w nowej roli.

4 października Pan Piotr Pągowski złożył rezygnację z pełnionej funkcji Członka Rady Nadzorczej oraz Członka Komitetu Audytu Spółki ze skutkiem na koniec dnia 31 grudnia 2022 roku.

4 października podjęto decyzję w sprawie warunków i trybu przeprowadzenia skupu akcji własnych Spółki w celu ich dobrowolnego umorzenia. Spółka zamierzała nabyć akcje własne dniach od 5 do 28 października 2022 r. za kwotę nie wyższą niż 100.000.000 zł i w ilości nie większej niż 2.000.000 akcji. Spółka poinformowała 24 października o zakończeniu programu, skupując łącznie 860.290 akcji własnych, stanowiących 0,854% kapitału zakładowego.

17 listopada 2022 r. został uzgodniony i podpisany plan połączenia Spółki, jako spółki przejmującej, ze spółką zależną CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Połączenie ma na celu uproszczenie struktury Grupy w związku z planami kontynuacji dotychczasowej działalności spółki przejmowanej we współpracy z wyspecjalizowanym podmiotem zewnętrznym.

6 grudnia 2022 r. Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników spółki Spokko sp. z o.o. (spółki zależnej CD PROJEKT S.A.) podjęło decyzję o stopniowym wygaszaniu projektu *Wiedźmin: Pogromca Potworów*. W rezultacie wstrzymany został dalszy rozwój projektu, 31 stycznia 2023 r. została zakończona dystrybucja gry na Google Play i Apple App Store dla nowych graczy, 30 czerwca 2023 r. gra przestanie być dostępna dla dotychczasowych graczy, a projekt, tym samym, zostanie z tą datą zamknięty. Podjęte decyzje są kierunkowo zgodne z założeniami aktualizacji strategii biznesowej Grupy CD PROJEKT, która przewiduje koncentrację Grupy na podstawowej działalności i realizację projektów mobilnych we współpracy z zewnętrznymi partnerami. Następstwem tych wydarzeń jest planowana reorganizacja Grupy CD PROJEKT w 2023 r. poprzez połączenie CD PROJEKT S.A. (jako spółki przejmującej) i Spokko sp. z o.o. (jako spółki przejmowanej). Spółka Spokko nie podlegała dotychczas konsolidacji w ramach skonsolidowanych sprawozdań finansowych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. W konsekwencji decyzji o wygaszaniu projektu *Wiedźmin: Pogromca Potworów* i planowanej reorganizacji zaistniały przesłanki do aktualizacji wartości udziałów Spokko. W wyniku przeprowadzonego testu na utratę wartości, Spółka podjęła decyzję o dokonaniu odpisu aktualizującego wartość posiadanych udziałów w Spokko sp. z o.o. w kwocie 27 271 tys. zł.

20 grudnia 2022 r. odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy (NWZA), podczas którego podjęto m.in. uchwały o powołaniu Marcina Iwińskiego do Rady Nadzorczej Spółki, zmianie wynagrodzenia członków Rady Nadzorczej Spółki, a także połączeniu CD PROJEKT S.A. ze spółką zależną CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. NWZA podjęło w tym dniu ponadto kilka decyzji dotyczących programu motywacyjnego funkcjonującego w Spółce. Była to, między innymi, uchwała dotycząca zaniechania realizacji Programu Motywacyjnego na lata obrotowe 2020–2025, której wejście w życie uzależnione zostało jednak od podjęcia przez Walne Zgromadzenie Spółki określonych uchwał w sprawie wprowadzenia nowego programu motywacyjnego, co do dnia publikacji niniejszego sprawozdania nie miało miejsca. Choć uchwała w sprawie wprowadzenia Programu Motywacyjnego na lata obrotowe 2023–2027 została formalnie podjęta, to wymaganej większości nie uzyskała uchwała niezbędna do realizacji tego programu, tj. uchwała dotycząca emisji warrantów subskrypcyjnych i warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki. Tym samym, na dzień publikacji niniejszego sprawozdania, Spółka nie ma faktycznej możliwości realizowania nowego Programu Motywacyjnego na lata obrotowe 2023–2027 i w mocy pozostaje poprzedni program przyjęty na lata obrotowe 2020–2025. Pełna treść uchwał podjętych przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CD PROJEKT S.A. dnia 20 grudnia 2022 r. znajduje się w załączniku do raportu bieżącego nr 57/2022.

20 grudnia Rada Nadzorcza Spółki podjęła decyzje, w wyniku których począwszy od 1 stycznia 2023 r.:

- Pan Marcin Iwiński będzie pełnił funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki;
- Pani Katarzyna Szwarc będzie pełniła funkcję Wiceprzewodniczącej Rady Nadzorczej Spółki;
- skład Komitetu Audytu będzie następujący: Michał Bień – Przewodniczący Komitetu Audytu oraz Maciej Nie-lubowicz i Jan Łukasz Wejchert – Członkowie Komitetu Audytu.

ZDARZENIA PO DACIE BILANSU

5 stycznia 2023 r. Spółka poinformowała, że otrzymała od kancelarii reprezentującej Spółkę w sprawie pozwu zbiorowego w USA informację o wydaniu przez Sąd postanowienia o wstępnym zatwierdzeniu ugody. Postanowienie zatwierdza warunki ugody dotyczące w szczególności całkowitego wycofania się przez powodów z jakichkolwiek roszczeń wobec Spółki oraz członków jej Zarządu oraz wypłaty klasie powodów kwoty 1 850 000 USD przez Spółkę oraz ubezpieczyciela – Colonnade Insurance S.A.

23 stycznia 2023 r. ogłoszono RED Playtesting Program — nową inicjatywę studia, zachęcającą graczy i społeczność do udziału w procesie produkcji gier studia. Podczas organizowanych na warszawskim kampusie CD PROJEKT RED playtestów zaproszeni uczestnicy będą mogli zobaczyć i sprawdzić elementy gier będących w produkcji i podzielić się z zespołem swoimi uwagami i wrażeniami, co pozwoli studiu tworzyć gry jeszcze lepiej przystosowane do oczekiwań graczy.

28 lutego 2023 r. Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIV Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego dokonał wpisu do rejestru przedsiębiorców połączenia Spółki z jej spółką zależną – CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie („Spółka Przejmowana”). Połączenie ma na celu uproszczenie struktury grupy CD PROJEKT w związku z planami kontynuacji dotychczasowej działalności Spółki Przejmowanej we współpracy z wyspecjalizowanym podmiotem zewnętrznym, zgodnie z założeniami Strategicznych Kierunków Rozwoju w Perspektywie Długofalowej dla Grupy CD PROJEKT.

W dniach 20–24 marca 2023 r. w San Francisco odbyła się jedna z najważniejszych światowych konferencji dla deweloperów — Game Developer Conference, gdzie studio CD PROJEKT RED reprezentowała ponad trzydziestoosobowa grupa specjalistów, którzy w trakcie prezentacji i paneli dzielili się swoją wiedzą i doświadczeniem nabytym podczas produkcji gry *Cyberpunka 2077*.

20 marca 2023 r. Zarząd Spółki poinformował o podjęciu decyzji w sprawie utworzenia w księgach odpisu aktualizującego wartość poniesionych dotychczas nakładów na prace rozwojowe związane z Projektem Sirius, tworzonym przez studio The Molasses Flood. Powodem decyzji były wyniki ewaluacji zakresu i potencjału komercyjnego Projektu w pierwotnej formule. Jednocześnie poinformowano, że prowadzone są prace nad zdefiniowaniem nowych ram Projektu. Wartość nakładów poniesionych na rozwój Projektu Sirius do końca 2022 roku wyniosła 33,4 mln zł i obciąża wynik finansowy Spółki i Grupy Kapitałowej CD PROJEKT omawianego okresu. Z kolei wartość nakładów ujętych w księgach w styczniu oraz lutym 2023 roku wyniosła 9,5 mln zł i obciąża wynik finansowy za I kwartał 2023 r.

22 marca 2023 r. Zarząd Spółki zwołał na dzień 18 kwietnia 2023 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki. Do najważniejszych punktów porządku obrad Zgromadzenia należeć będzie podjęcie uchwał w sprawie wprowadzenia w Spółce nowych programów motywacyjnych na lata 2023–2027 oraz umorzenia akcji własnych nabytych przez Spółkę w ramach przeprowadzonego w październiku 2022 r. skupu, a także związanego z nim obniżenia kapitału zakładowego Spółki. Pełna treść projektów uchwał opublikowana została w raporcie bieżącym nr 10/2023.

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

Wpływ na sprzedaż

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

Z szacunków Spółki wynikało, że w okresie 12 miesięcy 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 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. Więcej informacji na ten temat dostępnych jest w *Raporcie Zrównoważonego Rozwoju Grupy CD PROJEKT za 2022 r.*

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 2023 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 nieznaną 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.

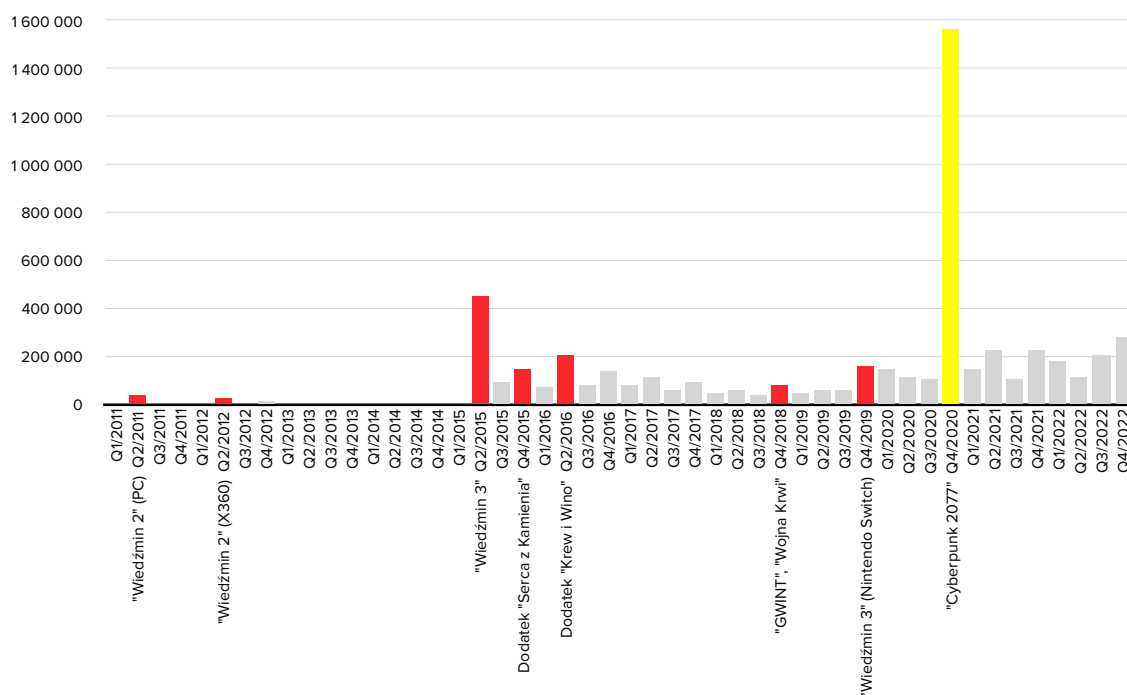
Powyższa ocena została sporządzona zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania.

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 15 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.

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 produktów.

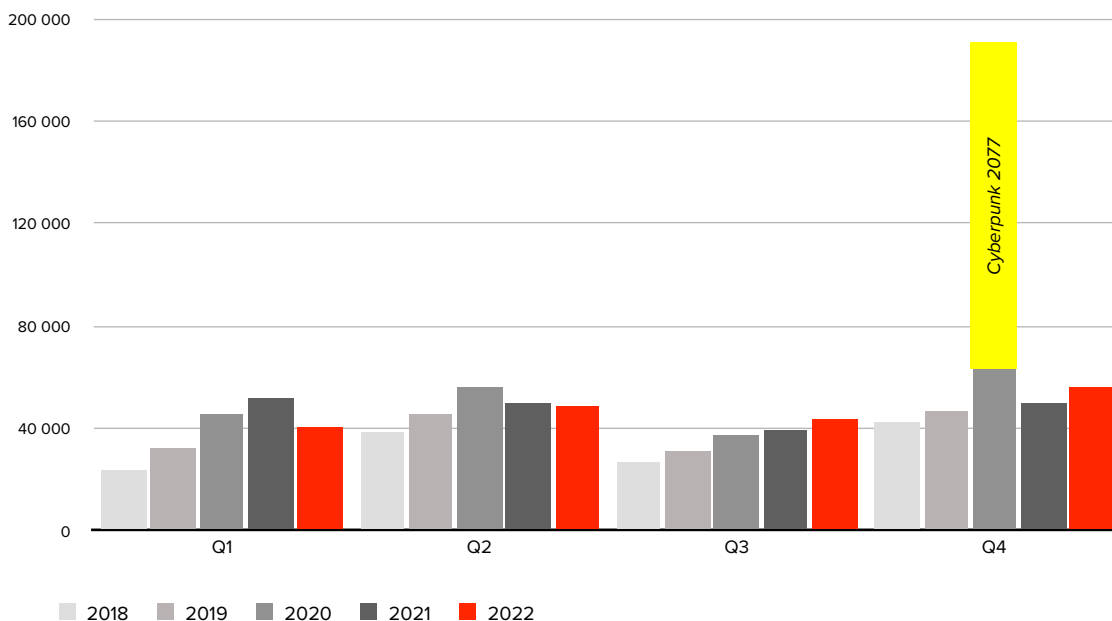
GOG.COM

Branża cyfrowej dystrybucji gier, w której funkcjonuje GOG.COM, charakteryzuje się sezonowością przychodów. W skali roku zazwyczaj najwyższe przychody wykazywane są w drugim i czwartym kwartale, a niższe

w pierwszym i trzecim kwartale. Sprzedaż w drugim i czwartym kwartale wzmacniana jest okresowo przez standardowo występujące w tych kwartałach akcje promocyjne.

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

Wykres 16 Rozkład sprzedaży towarów i materiałów segmentu GOG.COM w latach 2018–2022 (w tys. zł)



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

Dla dalszego rozwoju Spółki i Grupy krytyczna jest umiejętność utrzymania i rozwoju zespołu najlepszych twórców i specjalistów, a także przyciągania do pracy nad realizowanymi w Grupie projektami kolejnych ekspertów. Strategiczne kierunki związane z tematyką pozyskania talentu, rozwojem i wsparciem zespołu zostały przedstawione w Aktualizacji Strategii Grupy CD PROJEKT w 2021 r. (w tym w jej omówieniu w formie materiału wideo) oraz w Raporcie Zrównoważonego Rozwoju Grupy CD PROJEKT za 2022 r.

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

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

Ponadto działalność spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT podlega wpływowi zewnętrznych czynników takich jak np. zmiana sytuacji makroekonomicznej, regulacji prawnych czy podatkowych, analogicznie jak w przypadku innych podmiotów prowadzących działalność gospodarczą na lokalnym lub międzynarodowym rynku.

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 wydanie dużego dodatku do *Cyberpunka 2077* oraz dalszy organiczny rozwój prowadzonej działalności, w tym w ramach nowo powstającego studia CD PROJEKT RED North America.

Kolejnym ważnym procesem w kontekście rozwoju studia CD PROJEKT RED jest kontynuacja prac nad wdrażaniem nowego silnika Unreal Engine 5 (umowa licencyjna i partnerska z Epic Games zawarta została 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. Umowa przewiduje również dedykowane wsparcie techniczne ze strony Epic Games dla wydawanych przez CD PROJEKT RED tytułów. Rozpoczęcie prac na silniku UE5 powinno również ułatwić rekrutację do zespołów deweloperskich studia ze względu na dużą znajomość silników Unreal Engine wśród twórców gier.

Czynnikiem kluczowym dla utrzymania w przyszłości 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. Rosnący zespół oraz liczba i skala realizowanych produkcji wymaga umiejętności efektywnego zarządzania zespołami i produkcją w ramach studiów CD PROJEKT RED w Europie (składającego się z biur w Warszawie, Krakowie i Wrocławiu) oraz Ameryce Północnej (Vancouver i nowo powstające biuro w Bostonie), studia The Molasses Flood (Boston), a także działalności wydawniczej realizowanej głównie przez zespoły z Warszawy, Los Angeles, Seulu, Tokio i lokalnych przedstawicieli w innych krajach. Sukces każdej produkcji studia jest istotny z perspektywy postrzegania go jako twórcy wyczekiwanych, najwyższej jakości produktów rozrywkowych oraz budowy długoterminowej wartości i rozpoznawalności marek Wiedźmin/The Witcher, Cyberpunk, wewnętrznie powstającej trzeciej franczyzy oraz marki samego studia – będących podstawą działalności i dalszego rozwoju Spółki i Grupy. 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, a w przyszłości trzy i kilka równocześnie realizowanych projektów potencjalnie pozwoli na optymalizację produkcyjną i finansową, zwiększenie częstotliwości premier i łącznej wysokości przychodów oraz dalszą dywersyfikację ryzyk, zaś przed twórcami zatrudnionymi w Spółce otworzy więcej możliwości samorealizacji zawodowej.

GOG.COM

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

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

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

INNE

Na rozwój Grupy CD PROJEKT wpływ będą miały również prace rozwojowe realizowane przez spółkę zależną The Molasses Flood.

Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju

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

Prace badawczo-rozwojowe związane z produkcją gier i rozszerzeń do nich zaczynają się na etapie tworzenia koncepcji i trwają aż po opracowywanie prototypów gry, które są testowane i modyfikowane np. pod kątem sprawności, kompatybilności, użyteczności i grywalności, aż do osiągnięcia efektu końcowego.

Prace rozwojowe

W 2022 roku prowadzono prace rozwojowe nad następującymi projektami:

- *Cyberpunk 2077* w edycji dedykowanej na najnowszą generację konsol – projekt został ukończony, nowa edycja została wydana 15 lutego 2022 r.;
- *GWINT: Mag Renegat* – projekt został ukończony, gra została wydana 7 lipca 2022 r.;
- *Wiedźmin 3: Dziki Gon* w edycji dedykowanej na najnowszą generację konsol – prace początkowo były realizowane we współpracy z Saber Interactive, następnie wewnętrznie w ramach studia CD PROJEKT RED – projekt został ukończony, nowa edycja została wydana 14 grudnia 2022 r.;
- *Cyberpunk 2077: Widmo Wolności* – duży dodatek do gry *Cyberpunk 2077*;
- realizowany przez studio The Molasses Flood projekt o kryptonimie Syriusz, tworzony w ramach wiedźmińskiej franczyzy;
- osadzona w wiedźmińskim uniwersum gra o kryptonimie Polaris – etap prac badawczych został zakończony z końcem lutego 2022 r., projekt przeszedł w fazę prac rozwojowych (nakłady inwestycyjne są od tej pory kapitalizowane).

Prace badawcze

W 2022 roku prowadzono prace badawcze nad następującymi projektami:

- osadzona w wiedźmińskim uniwersum gra o kryptonimie Polaris – etap prac badawczych został zakończony z końcem lutego 2022 r.;
- osadzona w cyberpunkowym uniwersum gra o kryptonimie Orion;
- osadzona w wiedźmińskim uniwersum gra o kryptonimie Canis Majoris;
- wewnętrzne prace koncepcyjne nad trzecią franczyzą, w ramach której w przyszłości planowane jest stworzenie gry wideo o kryptonimie Hadar;
- Data, Insights & Experiences – budowa pracowni zajmującej się badaniem funkcjonalności gier, user experience (UX) oraz immersji.

Ponadto realizowano prace badawcze związane z opracowywaniem nowych technologii, a także kontynuowano prace nad rozwojem i usprawnieniami do wydanych wcześniej gier, w szczególności do *Cyberpunka 2077* oraz *GWINTA*.

Wydzielony w ramach studia zespół pracował również nad autorską technologią RED Play, będącą multiplatformą do zarządzania grami studia, a także do komunikacji pomiędzy graczami oraz pomiędzy CD PROJEKT RED a graczami.

W 2018 roku CD PROJEKT uzyskał status Centrum Badawczo – Rozwojowego (CBR). W dniu 11 sierpnia 2022 r. Ministerstwo Rozwoju i Technologii wydało decyzję potwierdzającą badawczo-rozwojowy charakter prac Spółki i tym samym potwierdzającą nadany CD PROJEKT status CBR.

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

Proces zarządzania ryzykiem

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 umożliwia identyfikację, ocenę, analizę oraz dalsze postępowanie z ryzykiem. Celem procedury jest osiągnięcie akceptowalnego poziomu ryzyka dla zidentyfikowanych zagrożeń, a tym samym ograniczenie prawdopodobieństwa wystąpienia lub konsekwencji potencjalnych zdarzeń, które mogą mieć negatywny wpływ na działalność, w tym stabilność finansową, Spółki. W ramach identyfikacji ryzyk strategicznych Spółka określa również szanse, które mogą mieć pozytywny wpływ na analizowane ryzyka.

W procesie zarządzania ryzykiem bierze udział 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 spółkach Grupy CD PROJEKT odpowiada Zarząd każdej ze 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 matrycy wartości ryzyka. W następstwie przeprowadzenia oceny ryzyka, Komitet ds. Zarządzania Ryzykiem przedkłada zebrane dane do akceptacji członka Zarządu odpowiedzialnego za obszar obejmujący ryzyko, który podejmuje decyzje w zakresie dalszego postępowania z ryzykiem w sposób proporcjonalny do określonej istotności ryzyka. Decyzja może obejmować akceptację, redukcję, transfer lub unikanie ryzyka. W przypadku gdy zidentyfikowane ryzyka przekraczają poziom akceptowalny, Właściciele ryzyka w porozumieniu z Komitetem ds. Zarządzania Ryzykiem opracowuje rekomendacje w zakresie mechanizmów kontrolnych i działań zaradczych.

Ryzyka istotne (strategiczne)

Ryzyka opisane poniżej zostały zidentyfikowane jako ryzyka istotne. Wraz z opisem poszczególnych ryzyk wskazane zostały działania jakie podejmowane są w celu minimalizacji potencjalnych skutków ich materializacji.

Ryzyka wymienione poniżej zostały zidentyfikowane i opisane przy zachowaniu należytej staranności, natomiast w toku bieżącej działalności Grupy mogą pojawić się nowe typy ryzyk, których Grupa do tej pory nie identyfikowała.

RYZYKA BIZNESOWE

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

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

Podejmowane działania: Priorytetem studia CD PROJEKT RED jest tworzenie innowacyjnych produktów o najwyższej jakości. Wierzymy, że jakość realizowanych produkcji jest najlepszą metodą mitygacji ryzyka niskiej sprzedaży. Ponadto, zgodnie ze Strategią Grupy, CD PROJEKT w najbliższych latach chce opierać swój rozwój na konsekwentnej rozbudowie katalogu oferowanych produktów. Rozwój ten ma polegać m.in. na długofalowym rozwoju francyz, wzmocnieniu zdolności produkcyjnych, aby móc dostarczać graczom więcej gier przy zachowaniu najwyższej jakości oraz wprowadzeniu rozrywki wieloosobowej. Grupa dąży do realizowania projektów na kolejnych polach eksploatacji, w tym również w ramach nowych mediów i platform. W ramach mitygacji zidentyfikowanego ryzyka, Spółka m.in. estymuje potencjał komercyjny przyszłych projektów, testuje projekty na każdym etapie rozwoju oraz monitoruje nowe rozwiązania technologiczne i branżowe.

Ryzyko związane z wchodzeniem w nowe obszary biznesowe

Opis ryzyka: Wchodzenie na nowe obszary biznesowe, na których Spółka nie posiada doświadczenia i zgromadzonego know-how, stanowi z jednej strony szansę na dotarcie do większej liczby odbiorców, którzy dodatkowo zainteresują się grami Spółki, lecz z drugiej może nieść ze sobą ryzyko niepowodzenia nowych projektów i wiązać się z ponoszeniem przez Spółkę dodatkowych kosztów. Inwestowanie w nowe obszary biznesowe może obejmować nawiązywanie współpracy z nowymi partnerami zewnętrznymi i może powodować trudności w optymalnym zarządzaniu projektami, w tym terminowością przebiegu współpracy, zrozumienia dla IP Spółki czy jakości jakiej oczekuje Spółka, co w konsekwencji może wiązać się ze wzrostem kosztów lub potencjalnymi problemami wizerunkowymi.

Podejmowane działania: Wraz z decyzją o rozpoczęciu nowego dla Grupy projektu, w celu sprawowania nad nim efektywnej kontroli, Spółki Grupy aktywnie budują własne kompetencje, zatrudniając do swoich zespołów ekspertów i specjalistów w danej dziedzinie. W wybranych przypadkach, kiedy ekspansja na nowe obszary biznesowe jest realizowana wspólnie z zewnętrznymi partnerami posiadającymi większe doświadczenie w danym

obszarze, Grupa dba o właściwy proces wyboru potencjalnych wykonawców, a także budowanie dalszych relacji w oparciu o wartości oraz standardy jakości.

Ryzyko nieosiągnięcia celów produkcyjnych

Opis ryzyka: Realizacja prac badawczych i rozwojowych związanych z tworzeniem i dostarczaniem na rynek wysokiej jakości gier AAA to podstawa działalności w Grupie CD PROJEKT. Produkcja gier AAA charakteryzuje się m.in. złożonością i iteracyjnością procesów oraz długim czasem produkcji co wymaga od twórców dostosowywania się do zmieniającego rynku, przewidywania preferencji graczy oraz trendów kreowanych przez konkurencyjne studia gamingowe. Ryzyko błędnego oszacowania harmonogramu prac nad konkretnym tytułem jest nieodłącznym elementem realizowanych przez Grupę prac badawczych i rozwojowych o innowacyjnym charakterze. Wpływ na osiągnięcie celów produkcyjnych ma także rozwój technologiczny tj. stale następujące zmiany w zakresie narzędzi programistycznych, oprogramowania, dostępnych technologii i platform do grania. Pojawiające się na rynku produkty są coraz bardziej rozbudowane i skomplikowane pod kątem technologicznym, jak i dopracowane pod względem artystycznym, co wpływa na ich pracochłonność i złożoność. Duże tempo rozwoju technologii powoduje konieczność szybkiego dostosowania się do zmian poprzez ciągłe opracowywanie ulepszonych rozwiązań i oferowanie coraz bardziej zaawansowanych produktów.

W 2022 r. Spółka podjęła decyzję o zawarciu umowy licencyjnej i partnerskiej z Epic Games International S.à r.l., która określa zasady korzystania przez Spółkę z silnika do gier Unreal Engine oraz współpracy stron celem rozwijania i ulepszania silnika, aby dostosować go do potrzeb tworzenia gier z otwartym światem. Tworzenie i wydawanie gier opartych na silniku Unreal Engine wiąże się dla Spółki z koniecznością poznania i wdrożenia tej technologii oraz opracowania nowych lub dostosowania istniejących narzędzi wykorzystywanych przez twórców studia. Oparcie produkcji na licencjonowanym silniku Unreal Engine może wiązać się także z uzależnieniem jego podstawowego funkcjonowania od licencjodawcy.

Nieosiągnięcie celów produkcyjnych, w tym w zakresie czasu produkcji, jakości produktów, atrakcyjności rozrywki, mogą wiązać się m.in. z wystąpieniem dodatkowych kosztów, zmniejszeniem przychodów ze sprzedaży, odpisem aktualizującym poniesione nakłady na prace rozwojowe lub utratą renomy studia.

Podjęmowane działania: Aby osiągnąć cele produkcyjne, Spółka dokłada starań, aby dostarczać gry terminowo, a także w najwyższej możliwej jakości. W ramach transformacji RED 2.0. Spółka wprowadziła w studiu metodykę zarządzania opartą na zwinnej pracy tzw. agile. Zgodnie z przyjętymi założeniami, doświadczenia graczy są traktowane priorytetowo, dlatego studio stale ujednolica oraz udoskonala stosowane metody zarządzania projektami, aby zapewnić bardziej efektywny proces produkcji. W tym celu m.in. tworzone są interdyscyplinarne zespoły zapewniające odpowiednią wiedzę fachową oraz umiejętności, członkowie zespołów mają zapewnioną możliwość wymiany wiedzy i doświadczeń, oraz dostęp do programów szkoleniowych. Stale zwiększana jest też liczba nowych miejsc pracy mających na celu rozbudowę zespołów deweloperskich. Ponadto Spółka wdraża rozwiązania ukierunkowane m.in. na wzmacnianie komunikacji i transparentności we współpracy pomiędzy zespołami, jasne zdefiniowanie ról i odpowiedzialności w procesach decyzyjnych oraz wdrożenie programu szkoleń, które ma na celu dostarczać wymaganą wiedzę z zakresu pracy zwinnej (Agile). Poszczególne kamienie milowe w realizowanych produkcjach są oparte na przepływie komunikacji między zespołami oraz na transparentności, dzięki czemu istnieje możliwość bieżącej weryfikacji rzeczywistych postępów oraz sprawnego reagowania na potencjalne błędy. Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na bieżąco monitorują, analizują i w miarę możliwości wprowadzają zmiany w stosowanych rozwiązaniach technologicznych które wpływają na poprawę jakości produktu, proces produkcji lub dystrybucji gier.

Ryzyko związane ze współpracą z kluczowymi dostawcami

Opis ryzyka: W toku prowadzonej działalności Spółki Grupy współpracują z wieloma podmiotami zewnętrznymi. Grupa pozyskuje od tych podmiotów m.in. specjalistyczne aplikacje, programy komputerowe, licencje oraz korzysta z usług niezbędnych w bieżącej działalności. Przenoszenie określonych działań na doświadczonych dostawców może zarówno zwiększać efektywność realizowanych projektów jak i stanowić ryzyko dla ich realizacji. Błędny wybór dostawcy lub zakończenie współpracy z kluczowym dostawcą produktów lub usług niezbędnych dla realizowanych projektów może mieć wpływ na płynność realizowanych projektów, sprzedaż i w konsekwencji na pogorszenie się wyników finansowych, a także reputację Spółek Grupy.

Podjęta w 2022 r. przez Spółkę współpraca w wymiarze strategicznym w formie umowy licencyjnej i partnerskiej z Epic Games International S.à r.l., przewidująca m.in. dedykowane wsparcie techniczne ze strony Epic Games dla tytułów tworzonych przez Spółkę, obarczona jest ryzykiem zakończenia współpracy z kluczowym partnerem biznesowym, co w konsekwencji może wpływać na harmonogram produkcji, osiągnięcie związanych z nim celów oraz poniesione z tego tytułu koszty.

Podejmowane działania: Grupa stara się minimalizować potencjalne ryzyko związane ze współpracą z kluczowymi dostawcami poprzez utrzymywanie dobrych relacji handlowych z dotychczasowymi partnerami biznesowymi i aktywne pozyskiwanie nowych możliwości współpracy. W Spółce została wdrożona Procedura zakupowa, w ramach której zostały opracowane m.in. dobre praktyki w zakresie właściwej komunikacji i negocjacji z kontrahentami oraz są przeprowadzane szkolenia w tym zakresie dla osób uczestniczących w procesach zakupowych. Spółki Grupy dokładają starań, aby nawiązywane relacje biznesowe były odpowiednio zaprojektowane, począwszy od procesu wyboru dostawcy, ofertowania i negocjacji po realizację zamówienia. Spółki Grupy na bieżąco monitorują rynek dostępnych rozwiązań i w razie konieczności podejmują decyzje o zmianie nabywanych produktów lub usług niezbędnych w procesie produkcji.

W celu mitygacji ryzyka Spółka dokłada starań, aby postanowienia umowne zabezpieczały Spółkę w możliwie najszerszym zakresie. W przypadku umowy licencyjnej i partnerskiej z Epic Games International S.à r.l. uzgodniono okres obowiązywania umowy na 15 lat z możliwością jej dalszego przedłużania oraz braku ograniczeń w zakresie liczby gier tworzonych z wykorzystaniem silnika Unreal Engine.

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

Opis ryzyka: Dystrybucja produktów własnych Spółki w kanale fizycznym (tradycyjnych sklepach), jak i w kanale cyfrowym odbywa się za pośrednictwem zewnętrznych dystrybutorów (poza platformą cyfrowej dystrybucji GOG.COM, która należy do Grupy Kapitałowej CD PROJEKT). Gry Spółki mogą nie zostać wprowadzone lub mogą zostać wycofane z oferty sprzedaży w wybranych kanałach dystrybucji, a ich pierwotne lub ponowne wprowadzenie do sprzedaży może być uzależnione od wielu czynników, zarówno zależnych od Spółki, jak i takich, na które Spółka nie ma wpływu.

W szczególności produkcja gier na platformy „zamknięte” (np. konsole czy urządzenia z systemem iOS), a także sprzedaż gier na rynkach, dla których przepisy prawa wprowadzają wymóg uzyskania stosownej certyfikacji (np. Chiny), wymaga bezpośredniej współpracy z podmiotem dokonującym certyfikacji. Istnieje ryzyko niespełnienia warunków certyfikacji, zmiany lokalnych przepisów prawa lub wymogów i regulacji podmiotu dokonującego certyfikacji, rozwiązania współpracy z właścicielem platformy, opóźnienia, nieuzyskania lub utraty uzyskanej certyfikacji produktu, co może mieć wpływ na ograniczenie sprzedaży produktów i towarów Grupy na określonym terytorium lub na platformie.

Ograniczenie sprzedaży w wybranych tradycyjnych lubi cyfrowych kanałach dystrybucji może mieć wpływ na poziom przychodów oraz w konsekwencji na wyniki finansowe Spółki i Grupy. Dotkliwość materializacji ryzyka może zależeć od wielu czynników, takich jak istotność produktu, udział w rynku dystrybutora, region, w którym dystrybucja byłaby ograniczona.

Podjęmowane działania: W celu zminimalizowania ryzyka ograniczenia dostępności produktów CD PROJEKT RED Spółka współpracuje z szerokim gronem platform dystrybucji i dystrybutorów. Z kolei aby ograniczyć ryzyko związane z nieuzyskaniem certyfikacji i w konsekwencji brakiem możliwości oferowania swoich produktów na określonych terytoriach i platformach sprzętowych, Spółka w uzasadnionych przypadkach nawiązuje współpracę z lokalnymi partnerami, którzy posiadając niezbędne doświadczenie i wiedzę pomagają przejść przez proces weryfikacji gry (względnie jej kolejnej wersji lub dodatkowych materiałów do niej) przed wprowadzeniem danego produktu na rynek.

Dodatkowo Spółka na bieżąco monitoruje zmiany legislacyjne na kluczowych rynkach, które mogą mieć niekorzystny wpływ na dystrybucję produktów Grupy, co umożliwia odpowiedni czas reakcji na wprowadzane zmiany i mitygowanie potencjalnie negatywnego wpływu na Spółki Grupy.

Ryzyko cyberbezpieczeństwa powiązane z zagrożeniem wyciekami, utratą lub nieautoryzowaną modyfikacją danych

Opis ryzyka: Przechowywanie i przetwarzanie danych w systemach informatycznych lub komunikacyjnych CD PROJEKT narażone jest na ryzyko ich wycieku, utraty lub nieautoryzowanej modyfikacji. Ryzyko cyberbezpieczeństwa wykracza poza uszkodzenie i zniszczenie danych lub stratę finansową i może obejmować również kradzież własności intelektualnej, utratę produktywności lub utratę reputacji. Czynniki ryzyka cyberbezpieczeństwa mogą być działania wewnętrzne lub zewnętrzne o charakterze celowym lub niezamierzonym wynikające np. z błędów ludzkich, cyberataków, instalacji złośliwego oprogramowania czy innych naruszeń bezpieczeństwa.

Podjęmowane działania: W ramach działań mających na celu minimalizację ryzyka cyberbezpieczeństwa Grupa wdrożyła Politykę Bezpieczeństwa Informacji, zawierającą kierunkowe wytyczne w zakresie przetwarzania i ochrony informacji, do której zostały opracowane dodatkowe procedury m.in. w zakresie zarządzania dostępem, współpracy z podmiotami zewnętrznymi czy zarządzania bezpieczeństwem systemów informatycznych. Grupa systematycznie wprowadza oraz udoskonala funkcjonalności techniczne zwiększające odporność cybernetyczną infrastruktury teleinformatycznej. Wymogi bezpieczeństwa są ujednolicane oraz udoskonalane, tak aby przetwarzanie i dostęp do informacji był pod stałą kontrolą. Istotnym aspektem zwiększania świadomości bezpieczeństwa jest funkcjonowanie wewnętrznych programów edukacyjnych w zakresie przestrzegania zasad bezpieczeństwa, w tym kampanie w obszarze ochrony przed phishingiem. Grupa nieustannie monitoruje systemy przetwarzające dane w celu zapewnienia zabezpieczeń technicznych uniemożliwiających omijanie mechanizmów bezpieczeństwa.

Ryzyko niedostępności infrastruktury lub usług IT

Opis ryzyka: Ze względu na specyfikę działalności spółek Grupy CD PROJEKT oraz stałego rozwoju branży cyfrowej rozrywki, oferowane przez Grupę produkty i usługi w coraz większym stopniu zależą od niezawodności, dostępności i bezpieczeństwa infrastruktury technologicznej. Systemy teleinformatyczne, w tym serwery, infrastruktura sieci, a także dostęp do Internetu mogą być podatne na zakłócenia oraz awarie wynikające z różnych źródeł, co może negatywnie wpłynąć na ciągłość działalności lub efektywność realizowanych projektów.

Ryzyko może przejawiać się m.in. w braku dostępu do infrastruktury on-prem lub SaaS ze względu na awarię serwerowni, awarię internetu lub awarię w infrastrukturze dostawcy.

Podejmowane działania: W celu minimalizacji ryzyka niedostępności infrastruktury lub usług zespoły IT sprawują kontrolę nad doбором rozwiązań informatycznych zapewniających dostępność krytycznych systemów i usług na wymaganym poziomie. Z uwagi na to, że większość krytycznych systemów znajduje się w siedzibie Grupy, główna serwerownia została wyposażona w systemy zasilania awaryjnego, systemy kontroli dostępu oraz systemy alarmowe i monitoringu kluczowych parametrów serwerowni. W przypadku usług zewnętrznych dostawcy weryfikowani są pod kątem posiadanych zabezpieczeń w tym m.in. posiadanych planów ciągłości działania, zaś umowy serwisowe zawierają określone czasy reakcji SLA, kary umowne i uprawnienia audytowe.

RYZYKA PRAWNE

Ryzyko związane ze zgodnością regulacyjną

Opis ryzyka: Działalność Grupy CD PROJEKT podlega wielu regulacjom prawnym, które mogą się różnić w zależności od terytorium na którym spółki Grupy prowadzą działalność, oferują produkty, usługi lub licencje. Dotyczy to szeregu obszarów wymagających stałej kontroli prawnej, w szczególności w zakresie własności intelektualnej, prawa korporacyjnego (w tym przepisów obejmujących notowanie CD PROJEKT na Giełdzie Papierów Wartościowych S.A. w Warszawie), prawa antymonopolowego, praw konsumenta czy prawa pracy. Częste zmiany przepisów prawa, różne lub zmieniające się jego interpretacje, zarówno w Polsce, jak i poza jej granicami, stanowią potencjalne zagrożenie niedostosowania się do nich przez spółki Grupy lub ich naruszenia. Niektóre zmiany w obszarze regulacji prawnych mogą nie uwzględniać specyfiki branży gier wideo, przez co spółki Grupy mogą być narażone na dodatkowe, nieproporcjonalne koszty dostosowania się do nowych obowiązków. Z drugiej strony w organach ustawodawczych zauważalna jest tendencja do poszerzania zakresu regulacji prawnych dotyczących gier wideo, takich jak ochrona konsumentów, przepisy dotyczące gier hazardowych, czasu spędzanego przed ekranem czy ochrony dzieci. Każda regulacja, której przepisy obejmują działalność Grupy może znaleźć się w obszarze niepewności prawnej m.in. w wyniku zmieniających się interpretacji, braku oficjalnych wytycznych w zakresie stosowania konkretnych przepisów lub braku orzecznictwa, co może utrudniać właściwe adresowanie ryzyka w aspekcie zgodności.

Duża część zawartych z zagranicznymi partnerami umów zakupu, sprzedaży lub licencjonowania zawierana jest według jurysdykcji kraju wskazanego przez drugą stronę umowy. Sytuacja taka może rodzić ryzyko nieprawidłowej interpretacji przez spółki Grupy przepisów lub postanowień umów zawartych według obcej jurysdykcji. Zależność od różnych systemów prawa wiąże się z ryzykiem potencjalnego, nieświadomego naruszenia przepisów obcych jurysdykcji.

Podejmowane działania: W celu zminimalizowania ryzyka niezgodności z prawem Spółka korzysta z szeregu działań kontrolnych oraz mitygujących. W CD PROJEKT została wdrożona funkcja compliance, za której koordynowanie odpowiada Chief Compliance Officer. Poprzez sformalizowanie funkcji compliance oraz utworzenie w ramach zespołu prawnego wyodrębnionego działu Privacy & Compliance ukierunkowanego na monitorowanie i koordynację potrzeb Spółki w zakresie zgodności działania z regulacjami (zewnętrznymi i wewnętrznymi), Spółka dokłada starań aby z wyprzedzeniem dostosowywać wewnętrzne regulacje i procesy do nadchodzących zmian prawnych, wprowadzać niezbędne usprawnienia oraz dostosowywać bieżące procesy dla zabezpieczenia spółek w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT. Ponadto, Spółka dokłada starań, aby

kwalifikacje członków zespołów odpowiedzialnych za koordynowanie obszaru zgodności były regularnie podnoszone poprzez szkolenia, kursy i certyfikacje oraz udział w panelach eksperckich, w tym konferencjach poświęconych aspektom prawnym zarówno w Polsce, jak i na arenie międzynarodowej. Spółka na bieżąco monitoruje zmiany regulacji prawnych i orzecznictwa, wytycznych, dobrych praktyk, a także komunikaty urzędów i organów nadzorczych (zarówno wewnątrz zespołu prawnego, jak i na zewnątrz, poprzez usługi zlecane wyspecjalizowanym kancelariom prawnym).

Potrzeba zapewnienia zgodności w bieżących działaniach osób zatrudnionych przez Spółkę motywuje zespół odpowiedzialny za funkcję compliance do doskonalenia komunikacji i stylu wdrażanych procedur i regulacji wewnętrznych, tak aby były zrozumiałe dla wszystkich osób zatrudnionych.

Ryzyko związane z przetwarzaniem danych osobowych

Opis ryzyka: Ryzyko związane z przetwarzaniem danych osobowych wynika z wielu czynności przetwarzania danych prowadzonych przez Spółkę, które są regulowane przez polskie oraz zagraniczne regulacje prawne obowiązujące na terytoriach, w których Grupa prowadzi działalność. Niezgodność z obowiązującymi Spółkę regulacjami dotyczącymi prywatności może powodować nadmierne obciążenie kosztami wynikającymi z kar administracyjnych lub roszczeń prawnych osób, których dane nie są prawidłowo przetwarzane. W razie gdyby stosowane obecnie lub wdrażane w przyszłości rozwiązania z zakresu ochrony danych okazały się nieskuteczne, może dojść do ujawnienia, zmiany bądź utraty danych, czy to na skutek awarii systemów, błędu ludzkiego czy nieuprawnionego działania osób trzecich.

Podejmowane działania: Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w zakresie przetwarzania danych osobowych korzystają zarówno ze wsparcia wewnętrznych struktur, jak i usług podmiotów zewnętrznych, w tym Inspektora Danych Osobowych. W celu minimalizacji ryzyka podejmowane są działania, które mogą pełnić funkcję zarówno działań łagodzących, jak i kontrolnych wobec ryzyka związanego z przetwarzaniem danych osobowych. W ramach tych działań przeprowadzane są audyty wewnętrzne, analizy prywatności w stosunku do poszczególnych projektów, oceny wpływu na prywatność i ochronę danych oraz konsultacje doraźne dla właścicieli czynności przetwarzania danych osobowych. Odpowiednie czynności przetwarzania są przypisywane do zespołów w ramach audytów wewnętrznych. Ponadto w Spółce w ramach zespołu prawnego wyodrębniono dział Privacy & Compliance odpowiedzialny m.in. za oraz przeprowadzanie regularnych szkoleń w zakresie ochrony danych osobowych oraz bezpieczeństwa informacji, a także wsparcie spółek Grupy w tym zakresie. W celu usprawnienia komunikacji, w Spółce są wyznaczane osoby, które mają za zadanie m.in. informowanie zespołu Privacy & Compliance o nowych inicjatywach związanych z przetwarzaniem danych tzw. Data Champions, a także został uruchomiony ogólnofirmowy newsletter z informacjami o zasadach ochrony danych osobowych. Dodatkowo w komunikacji z konsumentami skupiamy się na stosowaniu prostego języka i wzornictwa prawnego, aby ułatwić odbiorcom zrozumienie przygotowywanej przez nas dokumentacji zwiększając transparentność naszych relacji i zaufanie do nas jako do organizacji.

Ryzyko związane z prawami własności intelektualnej

Opis ryzyka: Produkty i usługi oferowane przez spółki Grupy opierają się na własności intelektualnej. Skuteczne nabywanie, licencjonowanie oraz ochrona praw własności intelektualnej jest istotnym elementem prowadzonej przez Grupę działalności. W realizowanych projektach, w tym m.in. procesie produkcji gier wideo, na podstawie umów zawieranych z autorami, spółki Grupy nabywają autorskie prawa majątkowe do wykorzystywanych utworów lub wizerunków osób trzecich. Grupa przykładą dużą wagę do weryfikacji elementów własności intelektualnej (m.in. wizerunków, nazw lub przedmiotów), jednakże biorąc pod uwagę liczbę elementów, jak

również mnogość przepisów mających na celu ochronę interesów twórców oraz terytoriów ochrony, nie można całkowicie wykluczyć ryzyka nieświadomego naruszenia praw własności intelektualnej osób trzecich.

Ze względu na ekspansję produktów i serwisów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na terenie całego świata, charakterystyczna jest tendencja do oferowania produktów i serwisów Grupy pod nazwami w lokalnych językach i alfabetych. Istnieje ryzyko, że część z nazw wybranych będzie podobna lub identyczna z istniejącymi znakami towarowymi, co może skutkować ewentualnymi roszczeniami z tytułu naruszenia znaków towarowych. Istnieje również ryzyko odmowy rejestracji znaków na rzecz Grupy ze względu na podobieństwo lub identyczność ze znakami już zarejestrowanymi.

Spółki Grupy starają się monitorować sytuację w zakresie praw własności intelektualnej związanych z działalnością Grupy, jednak nie mogą całkowicie wykluczyć ryzyka wystąpienia roszczeń w związku z ewentualnym nieświadomym naruszeniem praw osób trzecich. Samo podniesienie roszczeń w odniesieniu do praw własności intelektualnej, patentów oraz znaków towarowych, może mieć negatywny wpływ na renomę Grupy oraz na jej dalszy rozwój.

Podejmowane działania: Grupa CD PROJEKT aktywnie angażuje się w działania mające na celu ochronę własności intelektualnej. Grupa Kapitałowa stara się stale analizować i dopasowywać zawierane umowy do bieżącej sytuacji prawnej w celu minimalizacji ryzyka korzystając m.in. ze wsparcia specjalistycznych kancelarii prawnych. Tym samym, rozwiązania prawne stosowane w zawieranych umowach są stale doskonałe. W celu zabezpieczenia marek własnych, Grupa rejestruje znaki towarowe na terenie Unii Europejskiej oraz innych państw świata. Grupa prowadzi stały monitoring zgłoszeń znaków towarowych przez osoby trzecie, jak również prowadzi na bieżąco weryfikację prawną oferowanych przez siebie produktów i usług pod kątem ryzyka naruszenia praw osób trzecich. Podejmowane są również działania mające na celu ograniczenie naruszeń praw własności przemysłowej oraz praw autorskich Grupy – m.in. prowadzony jest monitoring naruszeń na portalach aukcyjnych w Europie, Stanach Zjednoczonych i w Azji. Aukcje naruszające prawa własności intelektualnej Grupy są regularnie usuwane w ramach rozwiązań dostępnych na danym portalu. Spółka na bieżąco monitoruje zmiany w przepisach prawa i orzecznictwie, zarówno w Polsce jak i UE, wytycznych, dobrych praktykach, komunikacji urzędów i organów nadzorczych. W Spółce, w ramach działu prawnego, został utworzony zespół Business & Intellectual Property, którego praca opiera się na monitorowaniu i koordynacji potrzeb Spółki w zakresie własności intelektualnej. Zespół przeprowadza cykliczne szkolenia wśród osób zatrudnionych w Spółce, a także opracowuje rekomendacje wewnętrzne z obszaru własności intelektualnej zarówno w celu podnoszenia świadomości w tym zakresie jak i w celu uzupełniania informacji o potrzebach związanych z projektami Grupy.

W związku z pojawiającymi się wyzwaniami w zakresie ochrony praw własności intelektualnej, członkowie zespołu prawnego doskonalą swoje umiejętności i nabywają kompetencje eksperckie, co wzmacnia stosowane przez Spółkę rozwiązania w tym obszarze.

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

Opis ryzyka: Prawo podatkowe podlega szczególnie intensywnym zmianom. Ustawodawca podatkowy nakłada na podatników nowe obowiązki sprawozdawcze, wprowadza szereg ograniczeń dotyczących m.in. zaliczalności wybranych kategorii wydatków do kosztów uzyskania przychodów, równocześnie udostępniając rozwiązania w postaci ulg podatkowych pozwalających na efektywne obniżenie zobowiązań podatkowych. Często występujące różnice w interpretacji prawnej przepisów podatkowych przez organy państwowe, powodują

powstawanie obszarów niepewności wobec prawidłowości dokonywanych rozliczeń. Ponadto korzystanie przez spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT ze wspomnianych ulg podatkowych wymaga wypracowania wewnętrznych standardów ich dokumentowania i rozliczania, które mogą potencjalnie zostać zakwestionowane przez organy administracji skarbowej.

Spółki Grupy korzystają również z dotacji wspierających realizowane projekty inwestycyjne i rozwojowe. Korzystanie z tej formy dofinansowania może wiązać się między innymi z ryzykiem zakwestionowania poprawności sporządzonej dokumentacji, zasadności uzyskanych dofinansowań czy sporządzonych kalkulacji i rozliczeń zarówno w trakcie realizacji projektów, jak i po ich zakończeniu.

Podejmowane działania: W celu zminimalizowania ryzyka zakwestionowania rozliczeń podatkowych, w ramach Grupy funkcjonuje wewnętrzny zespół podatkowy czuwający nad poprawnością rozliczeń oraz weryfikacją obowiązków wynikających z przepisów podatkowych. Zespół podatkowy monitoruje procesy legislacyjne oraz interpretacje instytucji podatkowych, a także wdraża procedury mające na celu usystematyzowanie procesów wewnętrznych i zabezpieczenie właściwego sposobu realizacji obowiązków podatkowych, w tym strategii podatkowej. Rekomendacja zastosowania poszczególnych przepisów podatkowych jest każdorazowo poprzedzona wnikliwą analizą przepisów i interpretacji w odniesieniu do konkretnego zagadnienia. Dodatkowo, zespół podatkowy podejmuje inicjatywy na rzecz rozwoju i przejrzystej interpretacji prawa podatkowego, wnioskuje o indywidualne interpretacje podatkowe oraz bierze udział w konsultacjach społecznych w procesie legislacyjnym. W realizacji obowiązków podatkowych oraz prawidłowej interpretacji przepisów Spółki w Grupie wspierają także polscy i zagraniczni doradcy i eksperci specjalizujący się dziedzinach istotnie wpływających na rozliczenia podatkowe.

RYZYKA ZWIĄZANE Z ZESPOŁEM

Ryzyko odejść członków zespołu

Opis ryzyka: Ryzyko odejść członków zespołu, także tych pełniących kluczowe funkcje, oraz duża rotacja zatrudnienia, stanowi istotne zagrożenie dla ciągłości działania i realizacji celów biznesowych w spółkach Grupy. W branży kreatywnej talent i zaangażowanie stanowią kluczowy atut, co znacząco wpływa na rywalizację wśród podmiotów konkurencyjnych wobec pozyskania utalentowanych specjalistów. Utrata kluczowych członków zespołów może się przekładać na spadek innowacyjności, tempa prac, jakości generowanych produktów i realizowanych procesów, utratę potencjalnych unikalnych pomysłów, a w konsekwencji utratę przewagi konkurencyjnej. Przekłada się to na jednoczesny wzrost kosztów (koszty rekrutacji) i potencjalną utratę zysków (opóźnienie prac, zakłócenie ciągłości pracy, utrata jakości itd.).

Podejmowane działania: Grupa CD PROJEKT umożliwia zatrudnionym pracę nad dużymi, ambitnymi i nowatorskimi projektami, w których uczestnictwo daje szansę na ciągły rozwój zawodowy i osobisty. Istniejący w Grupie program szkoleń i warsztatów aktywnie wspiera budowanie swoich kompetencji merytorycznych oraz tzw. umiejętności miękkich. W Grupie Kapitałowej stale udoskonalana jest polityka wynagrodzeń oraz programów motywacyjnych, tak aby odzwierciedlała standardy branżowe. Intencją Grupy jest oferowanie członkom zespołu rynkowego poziomu wynagrodzeń, m.in. poprzez bieżące monitorowanie lokalnych i globalnych trendów w wysokości płac dla poszczególnych grup stanowisk w organizacji oraz oparciu wynagrodzeń na raportach rynkowych.

Spółki Grupy dokładają także starań, aby członkowie zespołu mieli zapewnione pakiety benefitów pozapłacowych spełniających standardy rynku (np. opieka medyczna, karty sportowe, dostęp do wewnętrznej siłowni, zdrowa żywność w biurze itd.). Zespoły odpowiedzialne za zarządzania zasobami ludzkimi (HR) podejmują ponadto szereg działań mających na celu usprawnianie wewnętrznych procesów w obszarze zatrudnienia, m.in. poprzez pomiar kluczowych wskaźników w obszarze rotacji, retencji, liczebności członków zespołu czy ustalenie zasad elastycznej pracy w modelu mieszanym (pracy biurowej, zdalnej lub hybrydowej).

Niezależnie od podejmowanych przez Grupę starań pewien poziom rotacji zespołu jest naturalny i nieunikniony. Ze względu na specyfikę działalności polegającej na realizacji projektów w cyklu wieloletnim, rotacja w zespole zwykle wzrasta ponadprzeciętnie w okresach po ich zakończeniu.

Ryzyko związane z dostępnością i pozyskaniem specjalistów

Opis ryzyka: Działalność spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT oraz ich perspektywy rozwoju są w dużej mierze zależne od dostępności, wiedzy, doświadczenia, talentu i motywacji osób zatrudnionych. Plany rozwojowe Grupy wymagają prowadzenia stałej rekrutacji nowych pracowników i współpracowników zarówno z Polski, jak i zagranicą. W branży cyfrowej rozrywki talent i zaangażowanie stanowią kluczowy atut, co znacząco wpływa na rywalizację wśród podmiotów konkurencyjnych wobec pozyskania utalentowanych specjalistów. Rekrutacja jest procesem wieloetapowym, mającym na celu dokładne zbadanie motywacji, kompetencji i predyspozycji kandydata, jednak w niektórych obszarach może trwać zbyt długo, w efekcie czego kandydaci mogą zdecydować się na inną ofertę. Niemożliwość zatrudnienia najwyższej klasy specjalistów może mieć wpływ na jakość lub terminy realizacji prowadzonych projektów, a w konsekwencji na tempo rozwoju i wyniki finansowe Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Podejmowane działania: Spółki Grupy na bieżąco rozwijają i doskonalą wewnętrzne działy HR i rekrutacji, zaś osobom zatrudnianym Grupa oferuje dobre warunki pracy, rynkowy poziom wynagrodzeń, systemy premiowe i motywacyjne, udział w Pracowniczym Planie Emerytalnym, udział w szkoleniach i programy ich dofinansowania oraz liczne benefity pozapłacowe (np. prywatną opiekę medyczną, trzy wewnętrzne kantyny, własną siłownię i dostęp do zewnętrznych klubów i zajęć sportowych). Dla zatrudnionych przyjeżdżających do Polski z zagranicy wypracowany został system relokacji oraz szereg aktywności mających na celu ułatwienie ich adaptacji w kraju. W celu zapewnienia wykonywania pracy niezależnie od miejsca, Spółka wprowadziła elastyczną politykę pracy, która umożliwia pracę z domu, z biura lub w formie hybrydowej, co stanowi pozytywny aspekt w procesie podejmowania decyzji o wyborze CD PROJEKT jako miejsca pracy przez kandydatów.

Ryzyko naruszeń praw pracowniczych

Opis ryzyka: Ze względu na liczbę osób zatrudnionych w Grupie Kapitałowej oraz ich różnorodność istnieje ryzyko wystąpienia w toku bieżącej działalności Spółki i spółek zależnych naruszeń w zakresie praw pracowniczych. W tym kontekście Grupa może podlegać pod okresowe kontrole zewnętrznych instytucji i organów mających uprawnienia kontrolne, jak i ryzyko wystąpienia przez pracowników z powodztwem dotyczącym ewentualnych naruszeń prawa pracy i praw pracowniczych. Naruszenia w obszarze praw pracowniczych mogą wiązać się np. z ryzykiem wystąpienia niepożądanych zachowań w relacjach z zatrudnionymi lub zakwestionowania zasadności zawierania umów cywilnoprawnych w projektach związanych z cyklem wydawniczym gier. Wymienione wyżej obszary mogą znacząco wpływać na kształtowanie się relacji pracodawca-pracownik, a ich naruszenie może powodować nie tylko negatywne skutki prawne, ale również wizerunkowe dla Grupy.

Podejmowane działania: Kształtowanie pozytywnej kultury organizacyjnej, w której wszystkie osoby mają równe prawa, jest kluczowe zarówno z punktu widzenia obecnych pracowników, jak i potencjalnych kandydatów w procesach rekrutacyjnych. W celu realizacji długoterminowej strategii działania konieczne jest respektowanie praw osób zatrudnionych i niedopuszczanie do ich naruszania. W celu minimalizowania potencjalnej materializacji ryzyka naruszeń praw pracowniczych, Spółka podejmuje szereg działań mających na celu ochronę członków zespołu. Do każdego zespołu w Spółce jest przypisany dedykowany HR Partner, wdrażane są procedury regulujące prawa i obowiązki pracowników, w tym Procedura przeciwdziałania zachowaniom niepożądanym w relacjach z zatrudnionymi, a także Polityka Różnorodności. Członkowie zespołu mają możliwość dokonywania w pełni anonimowych lub imiennych zgłoszeń, także w obszarze naruszeń związanych z zatrudnieniem na podstawie Procedury zgłaszania nieprawidłowości. Wobec dokonywanych zgłoszeń członkowie zespołu mają zagwarantowany obowiązek zachowania poufności lub anonimowości zgłoszenia, a także zakaz działań odwetowych. Ponadto Spółka stara się prowadzić transparentną komunikację wewnętrzną w zakresie statusu zatrudnienia członków zespołu, w tym m.in. zmian regulacyjnych, rodzajów zawieranych umów, nieobecności, urlopów (w tym urlopów macierzyńskich, rodzicielskich) i systemu feedback.

RYZYZKA FINANSOWE

Zidentyfikowane przez Grupę ryzyka finansowe zostały opisane w *Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy CD PROJEKT za 2022 rok*.

RYZYZKO ŚRODOWISKOWE

Ryzyko presji instytucjonalnej i rynkowej na działania w zakresie ochrony klimatu i środowiska naturalnego

Opis ryzyka: Ryzyko presji dotyczącej działań w zakresie ochrony klimatu i środowiska związane jest z stałym wzrostem oczekiwań ze strony partnerów biznesowych lub regulatorów, wynikających z dynamicznie zmieniających się i zaostrzających przepisów prawa środowiskowego na poziomie krajowym oraz unijnym. Nowe i planowane regulacje związane z transformacją środowiskową i klimatyczną w ramach europejskiego Zielonego Ładu, wiążą się z koniecznością ciągłej analizy zmian przepisów, dostosowania się do nowych wymagań przez Spółki z Grupy, w tym do przekazywania informacji na temat emisji gazów cieplarnianych, obustronnego wpływu spółek Grupy Kapitałowej na zmiany klimatu oraz podjęcia realnych działań w zakresie ograniczania emisyjności prowadzonej działalności w ramach całego łańcucha wartości. Brak zapewnienia zgodności z prawem może spowodować nałożenie kar administracyjnych przez organy nadzorcze. Dodatkowo ryzyko środowiskowe związane jest z posiadaniem i eksploatacją nieruchomości własnych oraz wynajmowanych na potrzeby prowadzonej działalności oraz wzrostem kosztów wynikających z transformacji na gospodarkę zeroemisyjną i niskoenergetyczną.

Podejmowane działania: Minimalizacja wpływu na środowisko i wdrażanie kolejnych proekologicznych rozwiązań są jednymi z priorytetów Grupy. W 2021 r. Zarząd CD PROJEKT S.A. podjął decyzję o rozpoczęciu przygotowań do wdrożenia Systemu Zarządzania Środowiskowego zgodnego z normą ISO 14001:2015/EMAS, na który składa się m.in. bieżąca analiza i aktualizacja wymogów prawnych, ocena środowiskowych wyników działalności Grupy w oparciu o mierzalne cele oraz ocena zgodności w tym zakresie. W 2022 r. Spółka przyjęła także Politykę Środowiskową, która stanowi podstawę dla wdrożenia Systemu Zarządzania Środowiskowego. Spółka przeprowadza cykliczne audyty zgodności działalności z przepisami prawa środowiskowego oraz stale

zwiększa świadomość ekologiczną członków zespołu, tym samym angażując w działanie na rzecz środowiska i klimatu. W celu prawidłowej identyfikacji zobowiązań wynikających z przepisów w zakresie ochrony klimatu i środowiska, Spółka współpracuje z agencją konsultingową, która specjalizuje się w audytach środowiskowych oraz wspiera Spółkę w monitorowaniu planowanych zmian w przepisach.

W 2022 r. Spółka przeprowadziła warsztaty taksonomiczne w celu analizy istotności ryzyk klimatycznych zgodnie z wytycznymi grupy zadaniowej ds. ujawnień finansowych dotyczących klimatu (TCFD).

Dodatkowo Spółka prowadzi monitoring wskaźników i kosztów środowiskowych, w tym związany ze zużyciem energii i wody, zagospodarowaniem odpadów, ścieków, emisją do powietrza, zwiększa udział odnawialnych źródeł energii, poprawia efektywność energetyczną budynków, a także realizuje inwestycje prośrodowiskowe wykorzystujące nowoczesne rozwiązania technologiczne. Stałe zwiększanie efektywności energetycznej oraz minimalizowanie oddziaływania na środowisko umożliwiają sprawowanie bieżącej kontroli nad potencjalnymi ryzykami środowiskowymi i ich minimalizację.

Dane dotyczące obszaru środowiskowego, w tym dane dotyczące śladu węglowego, a także ryzyka oraz szanse związane ze zmianą klimatu Spółka publikuje w *Raporcie Zrównoważonego Rozwoju Grupy CD PROJEKT za 2022 r.*



03

WYNIKI FINANSOWE
GRUPY CD PROJEKT

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

SKONSOLIDOWANY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

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

	01.01.2022 – 31.12.2022	01.01.2021 – 31.12.2021	zmiana	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	952 576	888 172	64 404	7,3%
Przychody ze sprzedaży produktów	767 499	691 564	75 935	11,0%
Przychody ze sprzedaży usług	1 960	5 865	-3 905	-66,6%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	183 117	190 743	-7 626	-4,0%
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	243 974	250 234	-6 260	-2,5%
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	111 562	107 391	4 171	3,9%
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	132 412	142 843	-10 431	-7,3%
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	708 602	637 938	70 664	11,1%
Koszty sprzedaży	222 350	299 225	-76 875	-25,7%
Koszty ogólnego zarządu	75 536	71 949	3 587	5,0%
Pozostałe przychody operacyjne	19 443	17 376	2 067	11,9%
Pozostałe koszty operacyjne	52 805	51 231	1 574	3,1%
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. fin.	-7	-6	-1	16,7%
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	377 347	232 903	144 444	62,0%
Przychody finansowe	71 501	9 523	61 978	650,8%
Koszty finansowe	55 663	23 318	32 345	138,7%
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	393 185	219 108	174 077	79,4%
Podatek dochodowy	46 092	10 200	35 892	351,9%
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	347 093	208 908	138 185	66,1%

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

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

- Istotny wpływ na wyniki Grupy miało wydanie w 2022 roku flagowych tytułów Spółki – *Cyberpunk 2077* i *Wiedźmin 3: Dziki Gon* – w wersjach na konsole nowej generacji;
- 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;
- Udostępnianie *Cyberpunk: Edgerunners* update 1.6 oraz premiera w serwisie Netflix wyprodukowanego w segmencie CD PROJEKT RED serialu anime *Cyberpunk: Edgerunners*, które wywarło znaczący pozytywny wpływ na sentyment wokół gry i poziom sprzedaży *Cyberpunk 2077* w drugim półroczu 2022 r.;
- Przeprowadzenie skupu akcji własnych Spółki w celu ich dobrowolnego umorzenia;
- Podjęcie decyzji o stopniowym wygaszaniu projektu *Wiedźmin: Pogromca Potworów* i w konsekwencji dokonanie przez Spółkę odpisu aktualizującego wartość posiadanych udziałów w Spokko sp. z o.o. oraz podjęcie kierunkowej decyzji o planowanej reorganizacji Grupy CD PROJEKT w 2023 r. poprzez połączenie CD PROJEKT S.A. (jako spółki przejmującej) i Spokko sp. z o.o. (jako spółki przejmowanej);
- Utworzenie odpisu aktualizującego wartość poniesionych do 31 grudnia 2022 r. nakładów na prace rozwojowe związane z projektem Sirius tworzonym przez studio The Molasses Flood. Powodem decyzji były wyniki ewaluacji zakresu i potencjału komercyjnego Projektu w pierwotnej formule i rozpoczęcie prac mających na celu zdefiniowanie nowych ram projektu.

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

Segment CD PROJEKT RED

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

	01.01.2022 – 31.12.2022	01.01.2021 – 31.12.2021	zmiana	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	780 309	701 739	78 570	11,2%
Przychody ze sprzedaży produktów	761 518	678 507	83 011	12,2%
Przychody ze sprzedaży usług	3 044	8 103	-5 059	-62,4%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	15 747	15 129	618	4,1%
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	124 808	118 547	6 261	5,3%
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	112 997	104 933	8 064	7,7%
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	11 811	13 614	-1 803	-13,2%
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	655 501	583 192	72 309	12,4%
Koszty sprzedaży	180 841	239 160	-58 319	-24,4%
Koszty ogólnego zarządu	69 256	65 413	3 843	5,9%
Pozostałe przychody operacyjne	16 772	18 999	-2 227	-11,7%
Pozostałe koszty operacyjne	52 604	34 065	18 539	54,4%
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. fin.	-7	-6	-1	16,7%
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	369 565	263 547	106 018	40,2%
Przychody finansowe	64 717	3 831	60 886	1 589,3%
Koszty finansowe	47 932	15 036	32 896	218,8%
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	386 350	252 342	134 008	53,1%
Podatek dochodowy	44 255	13 664	30 591	223,9%
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	342 095	238 678	103 417	43,3%

Na **Przychody ze sprzedaży produktów** segmentu w 2022 r. składały się w szczególności:

- przychody związane z grą *Cyberpunk 2077*;
- przychody związane z grą *Wiedźmin 3: Dziki Gon* oraz z dodatkami *Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino*;
- rozpoznane z tytułu wrześniowej premiery przychody licencyjne z serialu *Cyberpunk: Edgerunners*;
- 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.

Wyższa wartość **Przychodów ze sprzedaży produktów** segmentu CD PROJEKT RED w 2022 r. względem roku 2021 wynika głównie ze wzrostu przychodów związanych z grą *Cyberpunk 2077* związanego między innymi z dobrym odbiorem udostępnionego we wrześniu *Edgerunners Update 1.6* poprzedzającego premierę w serwisie Netflix serialu anime *Cyberpunk: Edgerunners*. Udostępniony update zawierał dodatkową zawartość do gry związaną z serialem (zadania poboczne, lokacje, przedmioty, grę arkadową) oraz szereg aktualizacji i ulepszeń technicznych gry. Wsparcie aktualizacji gry kampanią marketingową i komunikacyjną, a także premierą samego serialu, przełożyło się na istotne pobudzenie sprzedaży samej gry.

Przychody ze sprzedaży usług w 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 bartenowych umów reklamowych odnotowanych w okresie porównawczym.

Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów segmentu CD PROJEKT RED w 2022 r. obejmowały głównie przychody ze sprzedaży dystrybutorom gotowych fizycznych zestawów oraz elementów zestawów fizycznych własnych tytułów (nośniki, pudełka, figurki, gadżety), głównie gry *Wiedźmin 3*, a także sprzedaż produktów franczyzowych CD PROJEKT RED.

Najistotniejszą składową **Kosztów sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów** segmentu CD PROJEKT RED były **Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług**, gdzie prezentowane są głównie koszty amortyzacji nakładów na prace rozwojowe, przede wszystkim wytwarzanych gier własnych. Na wartość omawianej pozycji w 2022 r. składały się przede wszystkim amortyzacja nakładów na grę *Cyberpunk 2077*, która po ujęciu w kosztach 40% nakładów w kwartale premiery (czwarty kwartał 2020 r.), ujmowana jest w kolejnych okresach kwartalnych w wysokości 3% wartości początkowej aktywa oraz koszty produkcji serialu *Cyberpunk: Edgerunners* rozpoznane jednorazowo w okresie premiery w serwisie Netflix.

Wzrost wartości omawianej pozycji względem roku 2021 z wynika przede wszystkim z jednorazowego ujęcia kosztów produkcji serialu *Cyberpunk: Edgerunners*.

W omawianej pozycji Grupa ujmuje również koszt własny sprzedaży związany z uzyskanymi Przychodami ze sprzedaży usług.

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

Największy udział w wartości pozycji **Kosztów sprzedaży** segmentu CD PROJEKT RED w omawianym 2022 r. miały koszty promocji produktów studia CD PROJEKT RED. Były one związane przede wszystkim ze wsparciem

sprzedaży gry *Cyberpunk 2077*, w tym edycji gry na nowe generacje oraz kampanii związanej z wydaniem *Edgerunners Update 1.6*, a także ze wsparciem wydania gry *Wiedźmin 3* na konsole nowej generacji Xbox Series X|S oraz PlayStation 5 w grudniu 2022 r.

Ponadto istotną część omawianej pozycji w 2022 r. stanowiły koszty serwisu i aktualizacji produktów segmentu CD PROJEKT RED, przede wszystkim gier *Cyberpunk 2077* oraz *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*.

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

Na istotne zmniejszenie poziomu Kosztów sprzedaży w 2022 r. względem roku poprzedniego największy wpływ miało zmniejszenie o ponad 50% nakładów na serwis i aktualizację produktów, oraz mniejsze nakłady na promocję.

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;
- stałą część wynagrodzenia zarządów spółek;
- 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 (4 593 tys. zł w 2022 r. wobec 23 985 tys. zł w 2021 r.); spadek nakładów w 2022 r. względem roku poprzedniego związany jest z zakończeniem faz badawczych i przejściem w fazę rozwojową dwóch z nich;
- koszt wyceny uprawnień przyznanych w ramach programu motywacyjnego na lata 2020–2025.

W zakresie **Pozostałych przychodów i kosztów operacyjnych** segment CD PROJEKT RED rozpoznaje generowane przychody z tytułu wynajmu powierzchni biurowych (oraz towarzyszące im koszty utrzymania) w kompleksie nieruchomości przy ulicy Jagiellońskiej 74 i 76 w Warszawie, przychody i koszty refakturowanych usług, przychody z tytułu otrzymanych dotacji oraz koszty wydarzeń jednorazowych: utylizacji zapasów, złomowania środków trwałych, odpisów aktywów niematerialnych oraz darowizn (w tym w omawianym okresie głównie wsparcie Polskiej Akcji Humanitarnej na pomoc związaną z sytuacją w Ukrainie). Istotny wzrost Pozostałych kosztów operacyjnych w 2022 r. względem okresu porównawczego jest wynikiem utworzenia odpisu aktualizującego wartość poniesionych do 31 grudnia 2022 r. nakładów na prace rozwojowe związane z tworzeniem przez studio The Molasses Flood projektem *Sirius*.

W 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 wykazania zysku na wykupie obligacji skarbowych, które łącznie przekroczyły nadwyżkę ujemnych różnic kursowych oraz odpisów aktualizujących długoterminowe aktywa finansowe:

- 2 900 tys. zł odpisu wartości udziałów CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. w związku z planami kontynuacji dotychczasowej działalności sklepu wysyłkowego z gadżetami dla graczy we współpracy z wyspecjalizowanym podmiotem zewnętrznym;
- 27 271 tys. zł odpisu wynikającego z badania na utratę wartości udziałów w spółce zależnej Spokko sp. z o.o. związanego z decyzją o wygaszaniu projektu *Wiedźmin: Pogromca Potworów* i reorganizacji Grupy CD PROJEKT

w 2023 r. poprzez połączenie CD PROJEKT S.A. (jako spółki przejmującej) i Spokko sp. z o.o. (jako spółki przejmowanej).

Podatek dochodowy ujęty w rachunku wyników bieżącego roku oraz efektywna stopa podatkowa istotnie wzrosły względem 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 2022 r. wyniósł 342 095 tys. zł i był o 103 417 tys. zł (43,3%) wyższy w stosunku do okresu porównawczego.

Segment GOG.COM

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

	01.01.2022 – 31.12.2022	01.01.2021 – 31.12.2021	zmiana	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	188 579	199 983	-11 404	-5,7%
Przychody ze sprzedaży produktów	-	8 264	-	-
Przychody ze sprzedaży usług	272	286	-14	-4,9%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	188 307	191 433	-3 126	-1,6%
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	134 387	144 458	-10 071	-7,0%
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	50	4 236	-4 186	-98,8%
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	134 337	140 222	-5 885	-4,2%
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	54 192	55 525	-1 333	-2,4%
Koszty sprzedaży	42 168	60 382	-18 214	-30,2%
Koszty ogólnego zarządu	6 489	6 735	-246	-3,7%
Pozostałe przychody operacyjne	7 077	1 640	5 437	331,5%
Pozostałe koszty operacyjne	4 457	20 609	-16 152	-78,4%
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. fin.	-	-	-	-
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	8 155	-30 561	38 716	-
Przychody finansowe	6 784	5 692	1 092	19,2%
Koszty finansowe	7 810	8 380	-570	-6,8%
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	7 129	-33 249	40 378	-
Podatek dochodowy	1 881	-3 458	5 339	-
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	5 248	-29 791	35 039	-

Przychody ze sprzedaży segmentu GOG.COM w 2022 r. wyniosły 188 579 tys. zł i były o 5,7% niższe od wartości wypracowanej w 2021 r. Spadek wartości Przychodów ze sprzedaży w odniesieniu do okresu porównawczego spowodowany był w głównej mierze brakiem Przychodów ze sprzedaży produktów, który wynika z zakończenia udziału GOG.COM w konsorcjum GWINT z końcem roku 2021. Począwszy od 2022 r. GOG nie otrzymuje odpowiadającej części przychodów, a także 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.

Największy udział w Przychodach ze sprzedaży (99,9%) segmentu GOG.COM w minionym roku miały **Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów**. Obejmują one realizowaną za pośrednictwem platformy GOG.COM i aplikacji GOG GALAXY cyfrową dystrybucję do ostatecznych klientów gier od dostawców segmentu. Wartość Przychodów ze sprzedaży towarów i materiałów osiągnięta w 2022 r. była nieznacznie niższa (1,6%) 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.

Najważniejszą premierą 2022 r. w serwisie GOG.COM była jedna z najbardziej oczekiwanych gier przez społeczność GOGa – *The Elder Scrolls V: Skyrim Anniversary Edition*, uważana za klasykę gatunku RPG z otwartym światem. Dodatkowo w ofercie sklepu pojawił się również szereg premier, takich jak klasyczny tytuł *Wheel of Time*, dostępny tylko na naszej platformie, jak i seria *Middle-earth™: Shadow of War™* oraz *Middle-earth™: Shadow of Mordor™*, *A Plague Tale: Innocence*, *Alien: Isolation*, *Two Point Hospital*, czy też nowa gra z kultowej serii *Return to Monkey Island*.

Ponadto w odpowiedzi na inwazję sił zbrojnych Rosji na Ukrainę, z początkiem marca 2022 r. Spółka zaprzestała sprzedaży 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%.

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

Koszty sprzedaży segmentu GOG.COM w omawianym okresie uległy zmniejszeniu względem 2021 r. o 30,2%. Było to możliwe dzięki przeprowadzeniu przez GOG szeregu inicjatyw optymalizujących wydatki jak i zakończenia udziału w konsorcjum GWINT z końcem roku 2021.

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

- wynagrodzenia zespołu odpowiedzialnego za obsługę, rozwój i promocję platformy GOG.COM 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.

Koszty ogólnego zarządu segmentu GOG.COM wyniosły w 2022 r. były również nieznacznie niższe od kosztów rozpoznanych w okresie porównawczym. Głównymi składnikami Kosztów ogólnego zarządu segmentu GOG.COM są wynagrodzenia zespołów administracyjnych, stałe wynagrodzenia zarządu spółki, a także koszty programu motywacyjnego oraz sklasyfikowane w tej kategorii koszty innych usług obcych. Na spadek poziomu

Kosztów ogólnego zarządu w omawianym okresie w stosunku do okresu porównawczego wpłynęły między innymi niższe koszty nabywanych usług obcych.

Na **Pozostałe przychody operacyjne** segmentu GOG.COM w 2022 r. składały się głównie przychody z tytułu aktualizacji wartości zobowiązań na dzień bilansowy, przychody z tytułu refaktur oraz sprzedaży pozostałej usług, w tym świadczenie usług IT w ramach Grupy.

W ramach **Pozostałych kosztów operacyjnych** GOG.COM najistotniejszymi pozycjami były:

- koszty wytworzenia usług IT w ramach Grupy wspierających grę *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*;
- koszty związane z aktualizacją szacunkowej odzyskiwalnej wartości długoterminowej części przedpłat (tzw. minimalnych gwarancji) dokonanych przez GOG.COM na rzecz dostawców treści cyfrowych oferowanych na platformie GOG.COM.

Istotny spadek w ramach Pozostałych kosztów operacyjnych w relacji do roku ubiegłego wynika z wydarzeń o jednorazowym charakterze obciążających wynik 2021 r., w tym m.in. kosztów wynikających z dokonanej aktualizacji historycznych założeń odnośnie wartości amortyzacji wytworzonej uprzednio technologii związanej z klientem sklepu, a także rezerwy na potencjalną zaległość CIT w postępowaniu przed urzędem celno-skarbowym.

Na moment sporządzenia sprawozdania obejmującego 2022 r. została wydana pierwszoinstancyjna decyzja wymiarowa, natomiast GOG.COM oraz jej doradcy nie zgadzają się ze stanowiskiem organów skarbowych. GOG.COM złożył odwołanie od decyzji urzędu celno-skarbowego i oczekuje na jego rozpatrzenie.

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

Na wartość **Podatku dochodowego** bieżącego roku składały się głównie: zmiana stanu podatku odroczonego, należny podatek CIT oraz korekta podatku od zysków kapitałowych dotycząca 2021 r.

Zysk netto w 2022 r. wyniósł 5 248 tys. zł wobec 29 791 tys. zł Straty netto w okresie porównawczym.

Tabela 6 Wskaźnik Rentowności netto – Alternatywny Pomiar Wyniku

	01.01.2022 – 31.12.2022	01.01.2021 – 31.12.2021	01.01.2022 – 31.12.2022	01.01.2021 – 31.12.2021	01.01.2022 – 31.12.2022	01.01.2021 – 31.12.2021
	GRUPA CD PROJEKT		Segment CD PROJEKT RED		Segment GOG.COM	
Rentowność netto (Zysk netto/Przychody ze sprzedaży)	36,4%	23,5%	43,8%	34,0%	2,8%	-14,9%

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.

Wzrost wskaźnika Rentowności netto Grupy w omawianym 2022 r. względem roku poprzedniego jest przede wszystkim wynikiem jego poprawy w segmencie CD PROJEKT RED, gdzie względem roku 2021 zanotowano spadek kosztów typowych dla okresu po premierze dużego projektu, jakim był *Cyberpunk 2077*:

- znacząco zmniejszyły się nakłady na prace związane z serwisem gry *Cyberpunk 2077*;
- znacząco zmniejszyły się ujmowane w wyniku segmentu koszty fazy badawczej nowo uruchamianych projektów deweloperskich;
- zmniejszyły się nakłady na kampanie promocyjne;

Dodatkowo w 2022 r. dodatni wskaźnik rentowności wypracował segment GOG.COM wobec ujemnego wynikającego ze zdarzeń jednorazowych w roku poprzednim (dodatkowe koszty związane z zwiększoną amortyzacją technologii oraz utworzenie rezerwy na potencjalne zobowiązania podatkowe i odsetki z nimi związane).

Tym samym Grupa Kapitałowa i każdy z segmentów zanotowały w 2022 roku istotny wzrost rentowności netto prowadzonej działalności.

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT CD PROJEKT S.A.

Tabela 7 Rachunek zysków i strat CD PROJEKT S.A. (w tys. zł)

	01.01.2022 – 31.12.2022	01.01.2021 – 31.12.2021	zmiana	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	772 500	692 196	80 304	11,6%
Przychody ze sprzedaży produktów	761 508	678 566	82 942	12,2%
Przychody ze sprzedaży usług	1 745	5 502	-3 757	-68,3%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	9 247	8 128	1 119	13,8%
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	118 275	111 002	7 273	6,6%
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	110 851	102 946	7 905	7,7%
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	7 424	8 056	-632	-7,8%
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	654 225	581 194	73 031	12,6%
Koszty sprzedaży	184 162	241 785	-57 623	-23,8%
Koszty ogólnego zarządu	63 651	59 030	4 621	7,8%
Pozostałe przychody operacyjne	17 192	19 321	-2 129	-11,0%
Pozostałe koszty operacyjne	52 599	34 371	18 228	53,0%
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. fin.	-7	-6	-1	16,7%
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	370 998	265 323	105 675	39,8%
Przychody finansowe	64 712	3 876	60 836	1 569,6%
Koszty finansowe	50 817	14 965	35 852	239,6%
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	384 893	254 234	130 659	51,4%
Podatek dochodowy	43 820	14 121	29 699	210,3%
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	341 073	240 113	100 960	42,0%

OMÓWIENIE RACHUNKU ZYSKÓW I STRAT CD PROJEKT S.A.

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

W roku 2022 wartość **Przychodów ze sprzedaży** CD PROJEKT S.A. wyniosła 772 500 tys. zł i była o 11,6% wyższa od Przychodów ze sprzedaży Spółki w roku 2021. **Zysk netto** Spółki za rok 2022 wyniósł 341 073 tys. zł i był o 42,0% wyższy od wyniku uzyskanego rok wcześniej.

Wartość Przychodów ze sprzedaży oraz Zysku netto CD PROJEKT S.A. w roku 2022 odpowiadała odpowiednio 99,0% i 99,7% Przychodów ze sprzedaży i Zysku Netto ujawnionych w szczegółowo omówionym powyżej Rachunku zysków i strat segmentu CD PROJEKT RED.

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

Tabela 8 Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT (w tys. zł)

	31.12.2022	31.12.2021*	zmiana	zmiana %
AKTYWA TRWAŁE	1 119 978	905 846	214 132	23,6%
Rzeczowe aktywa trwałe	145 252	119 588	25 664	21,5%
Aktywa niematerialne	69 157	58 393	10 764	18,4%
Nakłady na prace rozwojowe	473 202	350 195	123 007	35,1%
Nieruchomości inwestycyjne	42 560	44 634	-2 074	-4,6%
Wartość firmy	56 438	56 438	0	0,0%
Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nieobjętych konsolidacją	41 607	38 520	3 087	8,0%
Rozliczenia międzyokresowe	31 074	11 434	19 640	171,8%
Pozostałe aktywa finansowe	207 437	178 540	28 897	16,2%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	52 862	47 418	5 444	11,5%
Pozostałe należności	389	686	-297	-43,3%
AKTYWA OBROTOWE	1 154 146	1 252 889	-98 743	-7,9%
Zapasy	12 701	15 886	-3 185	-20,0%
Należności handlowe	165 290	125 293	39 997	31,9%
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego	1 458	98	1 360	1 387,8%
Pozostałe należności	57 139	113 498	-56 359	-49,7%
Rozliczenia międzyokresowe	22 886	13 763	9 123	66,3%
Pozostałe aktywa finansowe	279 515	307 765	-28 250	-9,2%
Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	337 330	265 000	72 330	27,3%
Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych	277 827	411 586	-133 759	-32,5%
AKTYWA RAZEM	2 274 124	2 158 735	115 389	5,3%

* dane przekształcone

	31.12.2022	31.12.2021	zmiana	zmiana %
KAPITAŁ WŁASNY	2 033 404	1 894 356	139 048	7,3%
Kapitał zakładowy	100 771	100 739	32	0,0%
Kapitał zapasowy	1 567 325	1 425 647	141 678	9,9%
Kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej wartości nominalnej	116 700	115 909	791	0,7%
Akcje własne	-99 993	-	-	-
Pozostałe kapitały	2 255	47 994	-45 739	-95,3%
Różnice kursowe z przeliczenia	1 904	1 591	313	19,7%
Niepodzielony wynik finansowy	-2 651	-6 432	3 781	-58,8%
Wynik finansowy bieżącego okresu	347 093	208 908	138 185	66,1%
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE	36 186	36 112	74	0,2%
Pozostałe zobowiązania finansowe	18 883	21 080	-2 197	-10,4%
Pozostałe zobowiązania	2 620	2 860	-240	-8,4%
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	50	-	-	-
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	3 669	6 424	-2 755	-42,9%
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	366	380	-14	-3,7%
Pozostałe rezerwy	10 598	5 368	5 230	97,4%
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	204 534	228 267	-23 733	-10,4%
Pozostałe zobowiązania finansowe	9 578	25 802	-16 224	-62,9%
Zobowiązania handlowe	72 119	53 380	18 739	35,1%
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	2 116	24 446	-22 330	-91,3%
Pozostałe zobowiązania	10 244	10 042	202	2,0%
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	22 425	31 548	-9 123	-28,9%
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	10	7	3	42,9%
Pozostałe rezerwy	88 042	83 042	5 000	6,0%
PASYWA RAZEM	2 274 124	2 158 735	115 389	5,3%

OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Aktywa

Największy udział w wartości **Aktywów trwałych** Grupy na koniec 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 i odpisy aktualizujące wynikające ze spisania nakładów na zaniechane projekty.

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).

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).

Na wartość pozycji **Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nie objętych konsolidacją** na koniec 2022 r. składają się kapitały spółek The Molasses Flood LLC w Bostonie, CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd. oraz Spokko sp. z o.o. w Warszawie. Wzrost wartości pozycji w trakcie omawianego 2022 r. wynika głównie ze zwiększenia wartości kapitałów spółek The Molasses Flood LLC w Bostonie oraz CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd.

W ramach pozycji **Pozostałe aktywa finansowe** w Aktywach Trwałych 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 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.

Na skonsolidowane saldo **Należności handlowych** na dzień 31 grudnia 2022 r. składały się przede wszystkim należności wynikające z tytułu otrzymanych po dniu bilansowym raportów licencyjnych dotyczących sprzedaży w okresach przypadających na ostatni kwartał 2022 r. w segmencie CD PROJEKT RED. Ich wzrost względem końca 2021 r. wynikał bezpośrednio z wyższej względem minionego roku sprzedaży w segmencie w CD PROJEKT RED w ostatnim kwartale roku.

Zmniejszenie wartości pozycji **Pozostałych należności** Grupy w trakcie 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 spółki Grupy ujmują w ramach omawianej pozycji rozliczenia z tytułu podatku VAT oraz zaliczki dla dostawców na poczet przyszłych dostaw towarów i usług oraz wpłacone kaucje.

Na rozpoznaną na koniec analizowanego okresu skonsolidowaną wartość **Rozliczeń międzyokresowych** czynnych krótkoterminowych oraz długoterminowych główny wpływ miała kwota nieujętych do dnia bilansowego w rachunku wyników tzw. minimalnych gwarancji, 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 31.12.2022 r. wyniosła 1 091 005 tys. zł.

Na koniec 2022 r. Aktywa trwałe stanowiły 49,2%, a Aktywa obrotowe 50,8% Aktywów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Pasywa

Na wzrost wartości **Kapitałów własnych** Grupy CD PROJEKT w trakcie omawianego 2022 r. główny wpływ miał wypracowany pozytywny wynik finansowy w wartości wyższej niż saldo zmniejszenia kapitałów związanego

z decyzjami Walnego zgromadzenia CD PROJEKT S.A. odnośnie wypłaty dywidendy za 2021 r. (maj 2022 r.) oraz skupu akcji własnych (październik 2022 r.).

Wartość **Zobowiązań długoterminowych** nie uległa istotnej zmianie w trakcie omawianego 2022 r.

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. Zmniejszenie wartości omawianej pozycji w trakcie 2022 r. wynika z reklasyfikacji zobowiązań wynikających z wyceny instrumentów zabezpieczających ryzyko kursowe na Pozostałe aktywa finansowe, a także z realizacji części zobowiązania z tytułu zapłaty części ceny nabycia udziałów w spółce The Molasses Flood.

Za wzrost **Zobowiązań handlowych** Grupy na koniec 2022 r. odpowiadają głównie zobowiązania handlowe segmentu CD PROJEKT RED z tytułu zrealizowanych usług.

W ramach **Rozliczeń międzyokresowych przychodów** (krótko i długoterminowe) na koniec 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. odpowiadają głównie spadek salda minimalnych gwarancji w segmencie CD PROJEKT RED w związku z rozliczeniem zrealizowanej sprzedaży oraz rozliczenie dotacji w segmencie CD PROJEKT RED.

Na wartość **Pozostałych zobowiązań** Grupy na dzień 31 grudnia 2022 r. składały się głównie bieżące zobowiązania z tytułu podatków (VAT, PIT) i ubezpieczeń społecznych.

Wartość **Pozostałych rezerw** Grupy CD PROJEKT jest udziałem głównie segmentu CD PROJEKT RED, gdzie:

- saldo rezerw na wynagrodzenia uzależnione od wyniku uległo zwiększeniu względem stanu na koniec 2021 r. wraz ze wzrostem wyniku okresu sprawozdawczego;
- wystąpiła nadwyżka wykorzystanych i rozwiązanych rezerw na pozostałe koszty nad saldem nowych rezerw na pozostałe koszty utworzonych w trakcie okresu.

W Pasywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na koniec 2022 r. Kapitały własne stanowiły 89,4%, natomiast Zobowiązania krótko- i długoterminowe stanowiły 11,6%.

Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej w rozbiciu na poszczególne segmenty działalności Grupy zawarte jest w *Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2022 rok*.

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

Na koniec 2022 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT posiadała aktywa o wartości bilansowej 2 274 124 tys. zł. W ich ramach płynne rezerwy finansowe utrzymywane na rachunkach bankowych, w formie depozytów bankowych oraz obligacji skarbowych (zagranicznych oraz krajowych) wynosiły 1 091 005 tys. zł i stanowiły 48,0% 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 702 621 tys. zł stanowiły 30,9% całości aktywów. Suma Należności handlowych, Pozostałych należności krótkoterminowych i Zapasów na 31 grudnia 2022 wyniosła 235 130 tys. zł, zaś łączna wartość zobowiązań krótkoterminowych i długoterminowych wynosiła 240 720 tys. zł. Grupa na koniec 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.

SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ CD PROJEKT S.A.

Tabela 9 Sprawozdanie z sytuacji finansowej CD PROJEKT S.A. (w tys. zł)

	31.12.2022	31.12.2021*	zmiana	zmiana %
AKTYWA TRWAŁE	1 094 596	887 663	206 933	23,3%
Rzeczowe aktywa trwałe	143 439	103 986	39 453	37,9%
Aktywa niematerialne	70 324	59 086	11 238	19,0%
Nakłady na prace rozwojowe	471 537	347 822	123 715	35,6%
Nieruchomości inwestycyjne	42 560	57 082	-14 522	-25,4%
Wartość firmy	49 168	49 168	0	0,0%
Inwestycje w jednostkach podporządkowanych	53 566	43 447	10 119	23,3%
Rozliczenia międzyokresowe	5 314	4 741	573	12,1%
Pozostałe aktywa finansowe	207 437	178 540	28 897	16,2%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	50 868	43 418	7 450	17,2%
Pozostałe należności	383	373	10	2,7%
AKTYWA OBROTOWE	1 089 378	1 173 501	-84 123	-7,2%
Zapasy	9 886	13 539	-3 653	-27,0%
Należności handlowe	164 708	123 821	40 887	33,0%
Pozostałe należności	54 677	113 163	-58 486	-51,7%
Rozliczenia międzyokresowe	6 189	4 015	2 174	54,1%
Pozostałe aktywa finansowe	279 515	308 168	-28 653	-9,3%
Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	337 330	265 000	72 330	27,3%
Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych	237 073	345 795	-108 722	-31,4%
AKTYWA RAZEM	2 183 974	2 061 164	122 810	6,0%

* dane przekształcone

	31.12.2022	31.12.2021	zmiana	zmiana %
KAPITAŁ WŁASNY	2 001 765	1 869 049	132 716	7,1%
Kapitał zakładowy	100 771	100 739	32	0,0%
Kapitał zapasowy	1 539 437	1 366 952	172 485	12,6%
Kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej wartości nominalnej	116 700	115 909	791	0,7%
Akcje własne	-99 993	-	-	-
Pozostałe kapitały	3 777	49 515	-45 738	-92,4%
Niepodzielony wynik finansowy	-	-4 179	-	-
Wynik finansowy bieżącego okresu	341 073	240 113	100 960	42,0%
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE	36 106	29 756	6 350	21,3%
Pozostałe zobowiązania finansowe	18 883	14 757	4 126	28,0%
Pozostałe zobowiązania	2 620	2 860	-240	-8,4%
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	3 666	6 403	-2 737	-42,7%
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	339	368	-29	-7,9%
Pozostałe rezerwy	10 598	5 368	5 230	97,4%
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	146 103	162 359	-16 256	-10,0%
Pozostałe zobowiązania finansowe	1 788	18 620	-16 832	-90,4%
Zobowiązania handlowe	39 587	16 028	23 559	147,0%
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	2 116	24 445	-22 329	-91,3%
Pozostałe zobowiązania	4 350	4 059	291	7,2%
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	15 032	23 042	-8 010	-34,8%
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	9	5	4	80,0%
Pozostałe rezerwy	83 221	76 160	7 061	9,3%
PASYWA RAZEM	2 183 974	2 061 164	122 810	6,0%

OMÓWIENIE SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ CD PROJEKT S.A.

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

Suma bilansowa CD PROJEKT S.A. na koniec roku 2022 wynosiła 2 183 974 tys. zł i była niższa od sumy bilansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT o 90 150 tys. zł odpowiadając za 96,0% całości aktywów Grupy.

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

- Inwestycje w jednostkach podporządkowanych – CD PROJEKT S.A., będąca właścicielem pozostałych spółek Grupy w ujęciu jednostkowym, ujawnia wartość inwestycji w jednostkach podporządkowanych wynoszącą na koniec 2022 r. 53 566 tys. zł i podlegającą wyłączeniu na poziomie konsolidacji Grupy lub prezentacji w pozycji Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nie objętych konsolidacją;
- Pozostałe pozycje Aktywów i Pasywów – w ujęciu jednostkowym nie uwzględniają wartości wynikających z konsolidacji sprawozdań pozostałych podmiotów Grupy w tym w szczególności, w odniesieniu do wskazanych pozycji – wartości przypadających na spółkę zależną GOG sp. z o.o., której suma bilansowa odpowiada za 4,3% sumy bilansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH

Tabela 10 Skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT (w tys. zł)

	01.01.2022 – 31.12.2022	01.01.2021 – 31.12.2021*
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk/(strata) netto	347 093	208 908
Korekty razem:	55 878	766 750
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych, aktywów niematerialnych, nakładów na prace rozwojowe oraz nieruchomości inwestycyjnych	13 828	17 764
Amortyzacja prac rozwojowych ujęta jako koszt własny sprzedaży	103 604	86 965
Zysk/(strata) z tytułu różnic kursowych	4 561	(15 047)
Odsetki i udziały w zyskach	(42 487)	(228)
Zysk/(strata) z działalności inwestycyjnej	42 077	55 282
Zmiana stanu rezerw	(5 700)	(311 449)
Zmiana stanu zapasów	3 185	(8 929)
Zmiana stanu należności	(44 052)	1 036 886
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	13 034	(85 023)
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów	(40 881)	(11 127)
Inne korekty	8 709	1 656
Gotówka z działalności operacyjnej	402 971	975 658
Podatek dochodowy od zysku/(straty) przed opodatkowaniem	13 817	4 337
Podatek u źródła zapłacony za granicą	32 275	5 863
Podatek dochodowy (zapłacony)/zwrócony	(43 032)	(18 033)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	406 031	967 825
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	1 292 199	257 135
Zbycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	568	241
Spłata udzielonych pożyczek	12 240	-
Sprzedaż udziałów w spółce zależnej	76	19
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	975 860	164 368
Wykup obligacji	268 426	82 715
Odsetki od obligacji	7 879	1 703
Odsetki od lokat	26 885	68
Wpływy z realizacji kontraktów terminowych	-	7 887
Inne wpływy inwestycyjne	265	134

	01.01.2022 – 31.12.2022	01.01.2021 – 31.12.2021*
Wydatki	1 627 806	870 930
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	48 274	27 969
Nakłady na prace rozwojowe	207 831	155 401
Nabycie nieruchomości inwestycyjnych oraz aktywowanie nakładów	214	2 085
Udzielone pożyczki	4 187	4 340
Nabycie spółki zależnej	6 769	19 306
Dokapitalizowanie spółki zależnej	28 318	-
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	1 048 190	265 000
Zakup udziałów w private equity w segmencie gamingowym	2 556	-
Zakup obligacji oraz koszty ich nabycia	253 580	396 829
Wydatki z realizacji kontraktów terminowych	27 887	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(335 607)	(613 795)

DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA

Wpływy	861	2 189
Wpływy netto ze sprzedaży akcji własnych oraz emisji akcji w wykonaniu uprawnień programu motywacyjnego	822	2 149
Płatności należności z tytułu umów leasingu finansowego	39	40
Wydatki	205 044	507 968
Zakup akcji własnych w celu ich umorzenia	99 993	-
Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	100 739	503 694
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu	3 731	3 733
Odsetki	581	541
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(204 183)	(505 779)
Przepływy pieniężne netto razem	(133 759)	(151 749)
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	(133 759)	(151 749)
Środki pieniężne na początek okresu	411 586	563 335
Środki pieniężne na koniec okresu	277 827	411 586

* dane przekształcone

OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

W ramach **Działalności operacyjnej** w 2022 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wykazała 406 031 tys. zł dodatnich przepływów gotówkowych netto, to jest o 561 794 tys. zł mniej, niż w trakcie roku 2021. 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 zwiększenie):
 - **Amortyzację** – głównie Rzeczowych aktywów trwałych i Aktywów niematerialnych;
 - **Amortyzację prac rozwojowych ujętą jako koszt własny sprzedaży**, odpowiadającą przede wszystkim amortyzacji nakładów na prace rozwojowe związane z grą *Cyberpunk 2077* wraz z wydaną w okresie sprawozdawczym edycją na konsole nowych generacji Xbox Series X|S oraz PlayStation 5 oraz jednorazowym ujęciem w kosztach nakładów na serial *Cyberpunk: Edgerunners*;
 - **Zysk (stratę) z tytułu różnic kursowych**, zwiększenie wynikające z wyceny zagranicznych obligacji skarbowych;
 - **Zysk (stratę) z działalności inwestycyjnej**, zwiększenie wynikające z odpisów aktualizujących wartość aktywów niematerialnych oraz udziałów w spółkach zależnych;
 - **Zmianę stanu rezerw** (zmniejszenie);
 - **Inne korekty**, zwiększenie wynikające głównie z eliminacji rachunkowego rozliczenia kosztów programu motywacyjnego oraz korekt amortyzacji ujętej w koszcie własnym i kosztach operacyjnych;
- II. Pozycje związane ze zmianami majątku obrotowego i zobowiązań krótkoterminowych (łącznie zmniejszenie):
 - **Zmianę stanu zapasów**, zwiększenie salda przepływów wynikające ze spadku zapasów;
 - **Zmianę stanu należności**, zmniejszenie salda przepływów wynikające przede wszystkim ze zwiększenia w segmencie CD PROJEKT RED salda należności na koniec 2022 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 2022 r. z uwzględnieniem rozliczeń związanych z podatkiem u źródła.

Największy wpływ na ujemne saldo **Przepływów pieniężnych netto z działalności inwestycyjnej** w trakcie omawianego 2022 r. miały dokonane 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 spółek zależnych** – głównie 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.

Jednocześnie w trakcie roku 2022 wpływy z tytułu zakończonych lokat bankowych (dłuższych niż 3 miesiące) oraz wpływy z wykupu obligacji wyniosły łącznie 1 244 286 tys. zł podczas gdy wpływy tytułem założenia nowych lokat bankowych (dłuższych niż 3 miesiące) oraz nabycia nowych obligacji skarbowych wyniosły 1 301 770 tys. zł.

Ujemne **Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej** Grupa CD PROJEKT w omawianym 2022 r. wynikały głównie z wypłaty dywidendy (100 739 tys. zł) oraz wykupu akcji własnych (99 993 tys. zł).

Łącznie w trakcie 2022 r. Grupa CD PROJEKT wygenerowała ujemne **Przepływy pieniężne netto** w wysokości 133 759 tys. zł. Jednocześnie łączne saldo rezerw finansowych na które składają Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych, Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy oraz nabyte obligacje skarbowe uległo zmniejszeniu o 62 996 tys. zł. W tym samym okresie Grupa wydała łącznie 200 732 tys. zł na wypłatę dywidendy i skup akcji własnych celem umorzenia oraz zainwestowała 207 831 tys. zł w kolejne produkcje.

SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH CD PROJEKT S.A.

Tabela 11 Sprawozdanie z przepływów pieniężnych CD PROJEKT S.A. (w tys. zł)

	01.01.2022 – 31.12.2022	01.01.2021 – 31.12.2021*
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk/(strata) netto	341 073	240 113
Korekty razem:	91 805	802 191
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych, aktywów niematerialnych, nakładów na prace rozwojowe oraz nieruchomości inwestycyjnych	10 676	12 658
Amortyzacja prac rozwojowych ujęta jako koszt własny sprzedaży	103 530	82 736
Zysk/(strata) z tytułu różnic kursowych	4 584	(15 118)
Odsetki i udziały w zyskach	(41 131)	(343)
Zysk/(strata) z działalności inwestycyjnej	44 980	41 323
Zmiana stanu rezerw	(3 651)	(307 704)
Zmiana stanu zapasów	3 653	(9 712)
Zmiana stanu należności	(43 660)	1 067 693
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	18 175	(57 773)
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów	(13 736)	(13 846)
Inne korekty	8 385	2 277
Gotówka z działalności operacyjnej	432 878	1 042 304
Podatek dochodowy od zysku/(straty) przed opodatkowaniem	11 550	8 263
Podatek u źródła zapłacony za granicą	32 270	5 858
Podatek dochodowy (zapłacony)/zwrócony	(41 329)	(17 143)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	435 369	1 039 282
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	1 291 485	263 407
Zbycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	266	1 015
Nakłady na prace rozwojowe przekazane w ramach konsorcjum	-	152
Spłata udzielonych pożyczek	13 220	5 301
Sprzedaż udziałów w spółce zależnej	76	19
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	975 860	164 368
Wykup obligacji	268 426	82 715
Odsetki od obligacji	7 879	1 703
Odsetki od lokat	25 481	68
Wpływy z realizacji kontraktów terminowych	-	7 887
Inne wpływy inwestycyjne	277	179

	01.01.2022 – 31.12.2022	01.01.2021 – 31.12.2021*
Wydatki	1 632 474	875 004
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	47 676	27 789
Nakłady na prace rozwojowe	207 435	155 265
Nabycie nieruchomości inwestycyjnych oraz aktywowanie nakładów	214	2 085
Udzielone pożyczki	4 787	7 339
Nabycie spółki zależnej	-	7 679
Dokapitalizowanie spółki zależnej	40 149	13 018
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	1 048 190	265 000
Zakup udziałów w private equity w segmencie gamingowym	2 556	-
Zakup obligacji oraz koszty ich nabycia	253 580	396 829
Wydatki z realizacji kontraktów terminowych	27 887	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(340 989)	(611 597)

DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA

Wpływy	861	2 189
Wpływy netto ze sprzedaży akcji własnych oraz emisji akcji w wykonaniu uprawnień programu motywacyjnego	822	2 149
Płatności należności z tytułu umów leasingu finansowego	39	40
Wydatki	203 963	506 993
Zakup akcji własnych w celu ich umorzenia	99 993	-
Dywidendy i inne wpłaty na rzecz właścicieli	100 739	503 694
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu	2 685	2 834
Odsetki	546	465
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(203 102)	(504 804)
Przepływy pieniężne netto razem	(108 722)	(77 119)
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	(108 722)	(77 119)
Środki pieniężne na początek okresu	345 795	422 914
Środki pieniężne na koniec okresu	237 073	345 795

* dane przekształcone

OMÓWIENIE SPRAWOZDANIA Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH CD PROJEKT S.A.

CD PROJEKT S.A. jest spółką dominującą Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i jednocześnie największym podmiotem Grupy i segmentu CD PROJEKT RED odpowiadającym za 81,1% sprzedaży Grupy i kontrolującym na koniec 2022 r. 96,3% Środków pieniężnych, lokat i inwestycji w obligacje skarbowe Grupy oraz mającym największy wpływ na przepływy pieniężne całej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, zarówno w ramach prowadzonej działalności operacyjnej, inwestycyjnej, jak i finansowej. Tym samym komentarz do sprawozdania z przepływów pieniężnych Grupy, z wyłączeniem informacji dotyczących bezpośrednio segmentu GOG.COM oraz wpływu podmiotów zależnych CD PROJEKT Inc. i CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o., obejmuje co do zasady działalność i przepływy CD PROJEKT S.A.

OMÓWIENIE MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZAMIERZEŃ INWESTYCYJNYCH

Na dzień 31 grudnia 2022 r. Grupa nie posiadała zobowiązań z tytułu kredytów i pożyczek i dysponowała własnymi środkami pieniężnymi, lokatami oraz obligacjami skarbowymi o łącznej wartości 1 091 005 tys. zł. Saldo należności handlowych Grupy na koniec 2022 r. wyniosło 165 290 tys. zł zaś zobowiązań krótkoterminowych 204 534 tys. zł. Planowane źródła finansowania przyszłych zamierzeń inwestycyjnych to zgromadzone środki własne oraz przyszłe dodatnie przepływy gotówkowe z działalności operacyjnej. Na datę publikacji niniejszego sprawozdania Grupa nie przewiduje problemów w zapewnieniu finansowania dla realizacji zamierzeń inwestycyjnych w dającej się przewidzieć najbliższej przyszłości.

DYWIDENDA

CD PROJEKT S.A. nie posiada sformalizowanej polityki dywidendowej. Spółka dąży do posiadania wystarczających zasobów kapitału obrotowego, aby prowadzić i rozwijać działalność biznesową. W przypadku zabezpieczenia wskazanych celów i zapewnienia Spółce odpowiedniej wysokości środków finansowych, władze Spółki rozważą podział wypracowanego wyniku lub jego części pomiędzy akcjonariuszy.

Ze względu na cykliczną naturę prowadzonej działalności (związaną zwykle z wieloletnim okresem inwestycji w produkcję gier i dużym wpływem okresów premierowych na wyniki i przepływy Grupy), władze Spółki co roku podejmują indywidualną decyzję odnośnie rekomendacji dla Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy przekazania części zysku netto akcjonariuszom np. w formie dywidendy.

Przy podejmowaniu decyzji o rekomendacji wypłaty dywidendy Zarząd bierze pod uwagę m.in.: sytuację finansową Grupy; bieżące i spodziewane w przyszłości wyniki operacyjne Grupy; potrzeby kapitałowe wynikające z inwestycji i potencjalnych działań akwizycyjnych; sytuację makroekonomiczną oraz inne czynniki, które Zarząd może uznać za istotne.

INFORMACJA O KREDYTACH I POŻYCZKACH W 2022 R.

W 2022 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie posiadała zewnętrznego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.

INFORMACJA O POŻYCZKACH UDZIELONYCH W 2022 R.

W 2022 r. żadna ze spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie udzielała pożyczek podmiotom spoza Grupy. CD PROJEKT Inc., CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o., Spokko sp. z o.o. oraz The Molasses Flood LLC korzystały z finansowania za pomocą pożyczek od CD PROJEKT S.A.

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

Informacje o poręczeniach i gwarancjach oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych znajdują się w *Skonsolidowanym rocznym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2022*.

INFORMACJA O AKTUALNEJ SYTUACJI GOSPODARCZEJ I FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ

Grupa w ostatnich latach prowadziła rentowną działalność generującą dodatnie operacyjne przepływy gotówkowe. Zrealizowane w ostatnich latach prace zwieńczone największą w historii Grupy premierą gry *Cyberpunk 2077* przeniosły Spółkę i Grupę na nowy poziom biznesowy i ekonomiczny wskazując jednocześnie obszary wymagające poprawy oraz usprawnień w przyszłości.

W okresie sprawozdawczym Spółka dominująca kontynuowała usprawnianie wewnętrznej organizacji i procesów produkcyjnych, co umożliwiło rozpoczęcie równoległej pracy nad dwoma projektami AAA. Równolegle do prac nad aktualizacjami do gry *Cyberpunk 2077* oraz wersją na konsole nowej generacji (której premiera miała miejsce 15 lutego 2022 r.), a także prac nad wersją gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* na konsole nowej generacji (której premiera miała miejsce 14 grudnia 2022 r.) realizowano również prace badawcze i rozwojowe związane z kolejnymi produkcjami Spółki. Grupa posiada rezerwy gotówkowe, a jej obecna sytuacja gospodarcza i finansowa jest stabilna.

INFORMACJA O PRZEWIDYWANEJ SYTUACJI GOSPODARCZEJ I FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ

Zgodnie z ogłoszoną 4 października 2022 r. aktualizacją strategii Grupy Kapitałowej CD PROJEKT skupiającą się na długoterminowym rozwoju kluczowych projektów, w najbliższych latach działalność Grupy opierać się będzie o istniejące oraz nowe produkcje realizowane w ramach marek: *Wiedźmin/The Witcher*, *Cyberpunk* oraz trzeciej franczyzy, w ramach której w przyszłości planowane jest stworzenie gry wideo o kryptonimie *Hadar*. Na bieżący rok Spółka zapowiedziała wydanie dużego rozszerzenia do gry *Cyberpunk 2077* o tytule *Widmo Wolności*.

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

TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

W ramach działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 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., Spokko sp. z o.o. oraz The Molasses Flood LLC przez CD PROJEKT S.A.;
- współpraca w zakresie działalności związanej ze sklepem internetowym, licencjonowaniem i opracowywaniem 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);
- 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 *Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2022*.

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

Istotną pozycję Aktywów Grupy na koniec 2022 r. stanowiły Środki pieniężne (277 827 tys. zł), Lokaty bankowe o terminie zapadalności przekraczającym 3 miesiące (337 330 tys. zł), obligacje skarbowe krajowe (232 757 tys. zł) i zagraniczne (243 091 tys. zł). Posiadane nadwyżki gotówkowe lokowane są zarówno w kraju, jak i poza jego granicami w bankach współpracujących z Grupą lub w instrumentach finansowych niskiego ryzyka (z zachowaniem zasady dywersyfikacji otwieranych lokat i inwestycji). Łączna wartość Środków pieniężnych i ich ekwiwalentów, lokat oraz obligacji na dzień 31 grudnia 2022 r. wyniosła 1 091 005 tys. zł.

Działalność biznesowa Grupy, a w szczególności CD PROJEKT S.A., bezpośrednio związana jest z produkowaniem oraz wydawaniem gier wideo. Realizowana produkcja nowych projektów jest jednocześnie głównym kierunkiem inwestycji Grupy i Spółki dominującej. Ponoszone nakłady na prace związane z nowymi projektami prezentowane są w ramach Aktywów trwałych w pozycji Nakłady na prace rozwojowe. Saldo nakładów poniesionych na koniec 2022 r. wyniosło 473 202 tys. zł i wzrosło względem końca 2021 r. o 123 007 tys. zł. Intencją

CD PROJEKT RED jest dalsze zwiększanie możliwości produkcyjnych, liczby i skali realizowanych projektów zgodnie z założeniami strategii ogłoszonej w październiku 2022 r.

W związku z nabyciem w latach 2018 i 2019 nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 74 i 76 w Warszawie, Grupa rozpoczęła proces rewitalizacji kampusu CD PROJEKT dostosowując go do potrzeb i specyfiki prowadzonej działalności. Grupa zamierza kontynuować ten proces w kolejnych latach.

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

Na koniec 2022 roku w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT poza granicami kraju funkcjonowały należące w 100% do CD PROJEKT S.A. spółki:

- CD PROJEKT Inc. (Los Angeles),
- CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd. (nabycie spółki miało miejsce w 2021 roku),
- CD PROJEKT SILVER Inc. (nabycie 100% udziałów spółki przez CD PROJEKT Inc. miało miejsce w 2022 roku).

Ponadto CD PROJEKT Inc. w 2021 r. nabyła 60% udziałów w The Molasses Flood LLC (Boston).

Na koniec 2022 roku krajowymi podmiotami zależnymi od Spółki w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT były:

- GOG sp. z o.o. (100% udziałów),
- Spokko sp. z o.o. (87,6% udziałów),
- CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. (100% udziałów).

Łączna wartość inwestycji w krajowych i zagranicznych jednostkach podporządkowanych wykazana w jednostkowym sprawozdaniu finansowym CD PROJEKT S.A. – spółki holdingowej Grupy – wyniosła na koniec 2022 r. 53 566 tys. zł.

W roku 2022 Grupa CD PROJEKT finansowała bieżącą działalność oraz projekty inwestycyjne ze środków własnych.

OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI WYKAZANYMI ZA 2022 R. 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 ramach realizacji uprawnień w programie motywacyjnym funkcjonującego w Grupie w latach 2016–2019 Spółka:

- i) w 2021 r. zrealizowała emisję nowych akcji uzyskując łączną kwotę wpływów z tego tytułu w wysokości 2 149 tys. zł;
- ii) w 2022 r. zrealizowała emisję nowych akcji uzyskując łączną kwotę wpływów z tego tytułu w wysokości 822 tys. zł.

Łączne wpływy z emisji akcji w programie motywacyjnym w latach 2021 i 2022 odpowiadały 3,0% wydatków poniesionych na przeprowadzony w 2022 roku skup akcji własnych celem umorzenia.



04

ŁAD KORPORACYJNY

Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych

Uchwałą z dnia 9 marca 2022 roku Rada Nadzorcza CD PROJEKT S.A., po zapoznaniu się z decyzją Komitetu Audytu Rady Nadzorczej Spółki w sprawie rekomendacji przedłużenia umowy z podmiotem uprawnionym do badania, postanowiła dokonać wyboru Grant Thornton Polska spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp. k. (obecnie – Grant Thornton Polska Prosta spółka akcyjna) z siedzibą w Poznaniu do przeglądu i badania jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego Spółki za lata 2022–2023.

Grant Thornton Polska Prosta spółka akcyjna 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 100 770 800 zł i dzieli się na 100 770 800 akcji o wartości nominalnej 1 zł każda. Struktura akcjonariatu uaktualniana jest na podstawie formalnych zawiadomień otrzymywanych przez Spółkę od akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

Tabela 12 Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu na dzień publikacji niniejszego sprawozdania

	Liczba głosów na WZ	% udział głosów na WZ
Marcin Iwiński	12 873 520	12,78%
Michał Kiciński*	10 433 719	10,35%
Piotr Nielubowicz	6 858 717	6,81%
The Goldman Sachs Group, Inc.**	6 444 289	6,39%

* Zgodnie z ostatnim oświadczeniem złożonym Spółce – raport bieżący nr 33/2021 z dnia 26 maja 2021 r.

** Zgodnie z raportem bieżącym nr 4/2023 z dnia 15 lutego 2023 r. łączny procentowy udział głosów The Goldman Sachs Group, Inc. wynikający z akcji (1,70%) oraz innych instrumentów finansowych (4,70%) wyniósł na dzień 10 lutego 2023 r. 6,39%. Według otrzymanego przez Spółkę dominującą zawiadomienia w tym zakresie, The Goldman Sachs Group, Inc. posiada pośrednio 1 708 240 praw głosu przypisanych do akcji, 2 122 503 głosy, które mogą zostać uzyskane w wyniku wykonania lub przekształcenia instrumentu finansowego, jaki stanowią papiery wartościowe będące przedmiotem pożyczki oraz 2 613 546 głosów wynikających z innego rodzaju instrumentów finansowych.

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. oraz 22 września 2020 r. 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 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 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.

Cele wynikowe – 80% uprawnień

Wariant bazowy uprawniający do realizacji uprawnień po bazowej cenie:

Osiągnięcie sumy skonsolidowanych wyników netto Grupy Kapitałowej Spółki z działalności kontynuowanej w kolejnych okresach weryfikacji, powiększonych o ujęte w księgach koszty wyceny programu w tożsamym okresie, na poziomie:

- a) za lata obrotowe 2020–2023 w wysokości nie mniejszej niż 6 000 000 tys. zł i w przeliczeniu na jedną akcję Spółki istniejącą na ostatni dzień bilansowy weryfikowanego okresu – na poziomie nie niższym niż 59,02 zł, lub
- b) za lata obrotowe 2020–2024 w wysokości nie mniejszej niż 7 000 000 tys. zł i w przeliczeniu na jedną akcję Spółki istniejącą na ostatni dzień bilansowy weryfikowanego okresu – na poziomie nie niższym niż 68,86 zł, lub
- c) za lata obrotowe 2020–2025 w wysokości nie mniejszej niż 8 300 000 tys. zł i w przeliczeniu na jedną akcję Spółki istniejącą na ostatni dzień bilansowy weryfikowanego okresu – na poziomie nie niższym niż 81,65 zł.

Wariant przewidujący realizację dowolnego z celów o jeden rok wcześniej i uprawniający do realizacji uprawnień po cenie z dyskontem:

Osiągnięcie sumy skonsolidowanych, wyników netto Grupy Kapitałowej Spółki z działalności kontynuowanej w kolejnych okresach weryfikacji, powiększonych o ujęte w księgach koszty wyceny programu w tożsamym okresie, na poziomie:

- a) za lata obrotowe 2020–2022 w wysokości nie mniejszej niż 6 000 000 tys. zł, lub
- b) za lata obrotowe 2020–2023 w wysokości nie mniejszej niż 7 000 000 tys. zł, lub
- c) za lata obrotowe 2020–2024 w wysokości nie mniejszej niż 8 300 000 tys. zł, lub
- d) za lata obrotowe 2020–2025 w wysokości nie mniejszej niż 10 000 000 tys. zł i w przeliczeniu na jedną akcję Spółki istniejącą na ostatni dzień bilansowy weryfikowanego okresu – na poziomie nie niższym niż 98,37 zł.

Cel rynkowy – 20% uprawnień

Uprawnienia realizowane po bazowej cenie:

Cel w postaci zmiany kursu akcji CD PROJEKT S.A. na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., w taki sposób, że wyrażona w procentach zmiana poziomu kursu akcji CD PROJEKT S.A. ustalona w oparciu o kurs zamknięcia notowań akcji CD PROJEKT S.A. na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. na dzień weryfikacji w stosunku do kursu zamknięcia notowań akcji CD PROJEKT S.A. na dzień 22 września 2020 roku, będzie wyższa od wyrażonej w procentach i powiększonej o 100 punktów procentowych zmiany poziomu WIG w tożsamym okresie.

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 pozostaje 2 113 000 uprawnień.

Na podstawie wyników osiągniętych w latach 2020 i 2021 oraz założeń na kolejne lata trwania programu, Zarząd Spółki 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 motywacyjnego na lata 2020–2025.

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.

Informacje o nabyciu akcji własnych

W dniu 4 października 2022 r. Zarząd Spółki poinformował o podjęciu, na podstawie uchwały nr 4 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 29 listopada 2016 r., decyzji w sprawie warunków i trybu przeprowadzenia skupu akcji własnych Spółki w celu ich dobrowolnego umorzenia.

W wyniku przeprowadzonego w rezultacie tej decyzji skupu, w dniach od 5 października 2022 r. do 24 października 2022 r., Spółka nabyła łącznie 860 290 akcji własnych o wartości nominalnej 1 zł każda, stanowiących 0,85% jej kapitału zakładowego, przeznaczając na ten cel kwotę 99 943 tys. zł. Akcje własne nabywane były na rynku oficjalnych notowań giełdowych prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. Zarząd Spółki informował szczegółowo o rozpoczęciu i przebiegu skupu w raportach bieżących nr 40/2022, 40/2022K, 42/2022, 44/2022 i 45/2022. Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania ww. akcje własne nie zostały umorzone i pozostają w posiadaniu Spółki.

Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej

Tabela 13 Liczba akcji posiadanych przez członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki*

Imię i Nazwisko	Stanowisko	stan na 30.03.2023	stan na 31.12.2022	stan na 01.01.2022
Adam Kiciński	Prezes Zarządu	4 046 001	4 046 001	4 046 001
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	530 290	530 290	580 290
Piotr Karwowski	Członek Zarządu	108 728	108 728	108 728
Paweł Zawodny	Członek Zarządu	18 508	18 508	nd.
Marcin Iwiński	Przewodniczący Rady Nadzorczej	12 873 520	12 873 520	12 873 520
Katarzyna Szwarz	Wiceprzewodnicząca Rady Nadzorczej	10	10	10
Maciej Nielubowicz	Członek Rady Nadzorczej	51	51	51
Piotr Pągowski	Do 31.12.2022 r. – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	nd.	33	-

*Na podstawie oświadczeń i zawiadomień składanych Spółce

30 listopada 2022 r. Spółka przekazała do publicznej wiadomości informację o transakcji zbycia akcji Spółki, dokonanej przez Członka Zarządu – Michała Nowakowskiego. Zgodnie z otrzymanym zawiadomieniem, zbył on na rynku regulowanym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. 50 000 akcji Spółki.

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.

Skład Zarządu Spółki na dzień publikacji niniejszego sprawozdania jest następujący:



Adam Kiciński – Prezes Zarządu

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



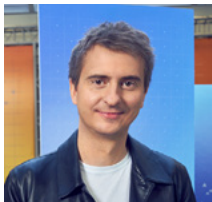
Piotr Nielubowicz – Wiceprezes Zarządu ds. finansowych

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.

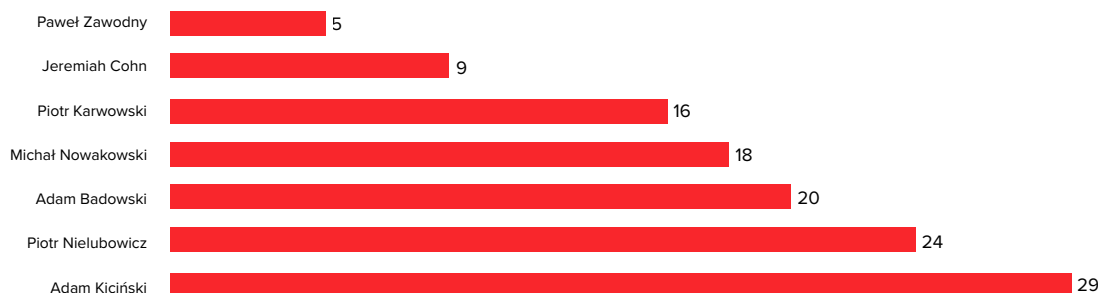


Jeremiah Cohn – Członek Zarządu

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



Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT S.A.

W 2022 roku w zakresie składu Zarządu Spółki zaszły następujące zmiany:

- uchwałami Rady Nadzorczej Spółki z dnia 26 stycznia 2022 roku do pełnienia funkcji Członków Zarządu CD PROJEKT S.A. powołane zostały dwie nowe osoby: **Paweł Zawodny** oraz **Jeremiah Cohn** – obaj ze skutkiem od dnia 1 lutego 2022 roku;
- w dniu 4 października 2022 r. Spółka otrzymała oświadczenie o rezygnacji **Marcina Iwińskiego** z pełnienia funkcji Wiceprezesa Zarządu ds. Międzynarodowych i Członka Zarządu ze skutkiem na koniec dnia 31 grudnia 2022 r. wraz z informacją o zamiarze kandydowania do pełnienia przez niego funkcji Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki od dnia następnego po dniu wygaśnięcia mandatu Członka Zarządu.

Tym samym, od dnia 1 stycznia 2023 roku Zarząd Spółki składa się z siedmiu członków.

Pozostali członkowie Zarządu Spółki powołani zostali na obecną kadencję uchwałami Rady Nadzorczej Spółki z dnia 25 maja 2021 roku.

Skład Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

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

- **Marcin Iwiński** – Przewodniczący Rady Nadzorczej
- **Katarzyna Szwarc** – Wiceprzewodnicząca Rady Nadzorczej
- **Maciej Nielubowicz** – Sekretarz Rady Nadzorczej, Członek Komitetu Audytu
- **Michał Bień** – Członek Rady Nadzorczej, niezależny Członek i Przewodniczący Komitetu Audytu
- **Jan Łukasz Wejchert** – Członek Rady Nadzorczej, niezależny Członek Komitetu Audytu

Zmiany w składzie Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

W dniu 4 października 2022 r. Spółka otrzymała oświadczenie o rezygnacji **Piotra Pągowskiego** z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej oraz Członka Komitetu Audytu Spółki ze skutkiem na koniec dnia 31 grudnia 2022 r.

Dnia 20 grudnia 2022 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało **Marcina Iwińskiego** na Członka Rady Nadzorczej Spółki w ramach obecnej kadencji Rady Nadzorczej, ze skutkiem od dnia 1 stycznia 2023 roku.

W tym samym dniu, uchwałą z dnia 20 grudnia 2022 roku, Rada Nadzorcza Spółki postanowiła o: (i) odwołaniu, z dniem 1 stycznia 2023 roku, Katarzyny Szwarc z funkcji Przewodniczącej Rady Nadzorczej Spółki bieżącej kadencji; (ii) powołaniu, z dniem 1 stycznia 2023 roku, Marcina Iwińskiego do pełnienia funkcji Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki bieżącej kadencji; (iii) powołaniu, z dniem 1 stycznia 2023 roku, Katarzyny Szwarc do pełnienia funkcji Wiceprzewodniczącej Rady Nadzorczej Spółki bieżącej kadencji.

Ponadto, w związku z opisanymi wyżej zmianami w składzie Rady Nadzorczej Spółki bieżącej kadencji, Rada Nadzorcza Spółki zdecydowała, że **od dnia 1 stycznia 2023 roku skład Komitetu Audytu bieżącej kadencji Rady Nadzorczej** będzie następujący:

- i) **Michał Bień** – Przewodniczący Komitetu Audytu spełniający kryteria niezależności wskazane w art. 129 ust. 3 ustawy o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym, Członek Komitetu Audytu spełniający kryteria wskazane w art. 129 ust. 5 tej ustawy,
- ii) **Maciej Nielubowicz** – Członek Komitetu Audytu posiadający wiedzę i umiejętności w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych, Członek Komitetu Audytu spełniający kryteria wskazane w art. 129 ust. 5 ustawy o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym,
- iii) **Jan Łukasz Wejchert** – Członek Komitetu Audytu spełniający kryteria niezależności wskazane w art. 129 ust. 3 ustawy o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym, Członek Komitetu Audytu spełniający kryteria wskazane w art. 129 ust. 5 tej ustawy, posiadający wiedzę i umiejętności w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych.

Członkowie Rady Nadzorczej Spółki w osobach: Katarzyny Szwarc, Michała Bienia, Macieja Nielubowicza i Jana Łukasza Wejcherta powołani zostali na obecną kadencję Rady Nadzorczej uchwałami Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 25 maja 2021 roku.

Wynagrodzenia brutto Członków Zarządu i Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

W Spółce funkcjonuje polityka wynagrodzeń przyjęta 27 sierpnia 2020 r. przez Radę Nadzorczą na podstawie upoważnienia Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 28 lipca 2020 r.

Przyjęta polityka określa m.in. opis składników wynagrodzenia zmiennego, kryteria, okresy odroczenia wypłaty wynagrodzenia zmiennego, a także świadczenia niepieniężne, które mogą zostać przyznane członkowi zarządu w ramach wynagrodzenia stałego.

PREZES ZARZĄDU ADAM KICIŃSKI

Wynagrodzenie stałe z CD PROJEKT S.A. w roku 2021 wyniosło 420 tys. zł, a w roku 2022 wyniosło 600 tys. zł. Wypłacona w roku 2022, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za rok 2021 wyniosła 4 387 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2022 wyniosła 5 033 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

WICEPREZES ZARZĄDU MARCIN IWIŃSKI (OBECNIE PRZEWODNICZĄCY RADY NADZORCZEJ)

Wynagrodzenie stałe z CD PROJEKT S.A. w roku 2021 wyniosło 336 tys. zł, a w roku 2022 wyniosło 600 tys. zł. Wypłacona w roku 2022, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za rok 2021 wyniosła 2 194 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2022 wyniosła 2 517 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

WICEPREZES ZARZĄDU PIOTR NIELUBOWICZ

Wynagrodzenie stałe z CD PROJEKT S.A. w roku 2021 wyniosło 348 tys. zł, a w roku 2022 wyniosło 600 tys. zł. Wypłacona w roku 2022, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za rok 2021 wyniosła 4 387 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2022 wyniosła 5 033 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

CZŁONEK ZARZĄDU ADAM BADOWSKI

Wynagrodzenie stałe z CD PROJEKT S.A. w roku 2021 wyniosło 398 tys. zł, a w roku 2022 wyniosło 600 tys. zł. Wypłacona w roku 2022, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za rok 2021 wyniosła 3 029 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2022 wyniosła 5 033 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

CZŁONEK ZARZĄDU MICHAŁ NOWAKOWSKI

Wynagrodzenie stałe z CD PROJEKT S.A. w roku 2021 wyniosło 360 tys. zł, a w roku 2022 wyniosło 600 tys. zł. Wypłacona w roku 2022, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za rok 2021 wyniosła 3 029 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2022 wyniosła 5 033 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

CZŁONEK ZARZĄDU PIOTR KARWOWSKI

Wynagrodzenie stałe z CD PROJEKT S.A. w roku 2021 wyniosło 185 tys. zł, a w roku 2022 wyniosło 540 tys. zł. Wypłacona w roku 2022, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za rok 2021 wyniosła 3 029 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2022 wyniosła 5 033 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

CZŁONEK ZARZĄDU PAWEŁ ZAWODNY

Wynagrodzenie stałe z CD PROJEKT S.A. za okres od dnia powołania, tj. od 1 lutego 2022 r. do 31 grudnia 2022 r. wyniosło 550 tys. zł. Od roku 2022, w związku z objęciem funkcji Członka Zarządu, Paweł Zawodny uczestniczy w programie motywacyjnym rozliczanym przez CD PROJEKT S.A. Wynikająca z tego programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2022 wyniosła 2 516 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego. Pawłowi Zawodnemu w roku 2022 wypłacona została także premia pracownicza, oparta o wypracowany zysk netto spółki za 2021 rok, w wysokości 440 tys. zł.

CZŁONEK ZARZĄDU JEREMIAH COHN

Wynagrodzenie stałe z CD PROJEKT S.A. za okres od dnia powołania, tj. od 1 lutego 2022 r. do 31 grudnia 2022 r. wyniosło 110 tys. USD. Od roku 2022 Jeremiasz Cohn uczestniczy w programie motywacyjnym rozliczanym przez CD PROJEKT S.A. Wynikająca z tego programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2022 wyniosła 2 516 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

Tabela 14 Wartość wynagrodzeń otrzymanych przez Członków Zarządu CD PROJEKT S.A. w okresie sprawowania funkcji we władzach Spółki i wypłaconych przez podmioty zależne od Spółki z tytułu pełnienia funkcji we władzach tych podmiotów zależnych

	01.01.2022–31.12.2022	01.01.2021–31.12.2021
Marcin Iwiński	-	24 tys. zł
Piotr Karwowski	60 tys. zł	4 792 tys. zł
Jeremiasz Cohn	606 tys. USD	n.d.

Zasady przyznawania premii Członkom Zarządu

Część zmienna wynagrodzenia członków Zarządu Spółki rozliczana jest w cyklach rocznych w oparciu o funkcjonujący w Grupie od lat program motywacyjny i jest powiązana z wypracowanym zyskiem netto Grupy.

Wynagrodzenia w ramach programów motywacyjnych rozliczanych w uprawnieniach do akcji Spółki

Na podstawie uchwał Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 28 lipca 2020 r. oraz 22 września 2020 r. wprowadzono edycję programu motywacyjnego na lata 2020–2025. Osobami uprawnionymi do udziału w programie są kluczowi pracownicy i współpracownicy Spółki i spółek z jej Grupy Kapitałowej oraz inne osoby mające wpływ na wyniki i rozwój Spółki i spółek z jej Grupy Kapitałowej na warunkach określonych w Uchwałach podjętych w dniach 28 lipca 2020 r. oraz 22 września 2020 r. przez Walne Zgromadzenia Akcjonariuszy CD PROJEKT S.A., Regulaminie Programu Motywacyjnego oraz uchwałach Rady Nadzorczej i Zarządu Spółki. Wartość potencjalnych korzyści i ilość uprawnień wynikających z uczestnictwa Członków Zarządu w programie motywacyjnym na lata 2020–2025 prezentuje poniższa tabela.

Tabela 15 Liczba przyznanych uprawnień i wartość potencjalnych korzyści (w tys. zł) z tytułu uczestnictwa Członków Zarządu w programie motywacyjnym na lata 2020–2025

Imię i nazwisko	Stanowisko	Przyznane uprawnienia	wartość potencjalnych korzyści	
			01.01.2021–31.12.2021	01.01.2022–31.12.2022
Adam Kiciński	Prezes Zarządu	200 tys.	-9	450
Marcin Iwiński	Wiceprezes Zarządu do 31.12.2022 r.	200 tys.	-9	450
Piotr Nielubowicz	Wiceprezes Zarządu	200 tys.	-9	450
Adam Badowski	Członek Zarządu	200 tys.	-9	450
Michał Nowakowski	Członek Zarządu	200 tys.	-9	450
Piotr Karwowski	Członek Zarządu	200 tys.	-9	450
Paweł Zawodny	Członek Zarządu	40 tys.	nd.	82
Jeremiah Cohn	Członek Zarządu	40 tys.	nd.	82

Wykazane w powyższej tabeli wartości potencjalnych korzyści z tytułu uprawnień przyznanych w ramach kolejnej edycji wieloletniego programu motywacyjnego opartego o akcje Spółki dla osób pełniących funkcje Członków Zarządu zostały przyjęte na podstawie ujętej w kosztach Grupy za rok 2021 i 2022 wartości godziwej poszczególnych uprawnień bazującej na wycenie sporządzonej przez aktuarusza na dzień przyznania. Prezentowane wartości uwzględniają zmianę szacunku Zarządu odnośnie prawdopodobieństwa ewentualnej realizacji celów wynikowych programu motywacyjnego 2020–2025.

Weryfikowana na dany dzień różnica pomiędzy ceną rynkową akcji CD PROJEKT w stosunku do cen objęcia lub nabycia akcji w ramach programu motywacyjnego Spółki może być znacząco różna od wartości wynikającej z wyceny sporządzonej przez aktuarusza na dzień przyznania uprawnień i ujętej w kosztach Grupy. Jednocześnie możliwe do uzyskania przez uczestników programu przyszłe korzyści zależeć będą od spełnienia celów i kryteriów programu oraz od przyszłych cen akcji w momencie nabycia lub objęcia akcji przez osoby uprawnione. W odniesieniu do przyznanych dotychczas uprawnień bazowa cena nabycia lub objęcia akcji przez osoby uprawnione (po spełnieniu celów i kryteriów programu) wynosi 390,59 zł, zaś cena z dyskontem 371,06 zł.

Wynagrodzenia Członków Rady Nadzorczej

Wartość wynagrodzeń członków Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A. w latach 2021–2022 w tys. zł (kwoty brutto, zawierają wynagrodzenie z tytułu udziału w Komitecie Audytu)

Imię i nazwisko	01.01.2021–31.12.2021	01.01.2022–31.12.2022
Katarzyna Szwarz – Przewodnicząca Rady Nadzorczej	135	164
Piotr Pągowski – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	87	109
Maciej Nielubowicz – Sekretarz Rady Nadzorczej	87	109
Michał Bień – Członek Rady Nadzorczej, Przewodniczący Komitetu Audytu	87	109
Krzysztof Kilian – Członek Rady Nadzorczej	29	–
Łukasz Wejchert – Członek Rady Nadzorczej	58	109

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

Na dzień 31 grudnia 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 31 grudnia 2022 r. oraz na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania nie istnieją umowy przewidujące rekompensaty w przypadku rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska osób wchodzących w skład Zarządu Spółki.

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

W roku 2022 nie wystąpiły istotne transakcje z osobami zarządzającymi lub nadzorującymi CD PROJEKT S.A. nieuwzględnione w innych sekcjach niniejszego sprawozdania.

Za istotne nie uważa się transakcji typu: obciążenia z tytułu pakietu medycznego, użytkowanie samochodu, zwrot kosztów lub drobne zakupy produktów Grupy Kapitałowej dokonywane przez Członków Zarządu lub Członków Rady Nadzorczej na warunkach tożsamyh z pozostałymi członkami zespołu.

Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej

W 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. w 2022 r. 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, a także – co do części – prokurator. W dniu 26 października 2017 r. Sąd Apelacyjny uchylił w całości wyrok Sądu I instancji w przedmiotowej sprawie i przekazał sprawę do ponownego rozpoznania w całości. Sąd Okręgowy w Warszawie prowadzi obecnie sprawę pod sygn. XVIII K 316/17. Spółka 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 r. oraz 15 stycznia 2021 r. Zarząd Spółki dominującej 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, tożsamy 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 r., ponownie domagając się oddalenia powództwa.

W dniu 7 grudnia 2021 r. Spółka rozpoczęła negocjacje ugodowe z powodami, na skutek których w dniu 16 grudnia 2021 r. 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.

W dniu 27 stycznia 2022 r. 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.

Po dniu bilansowym, w dniu 4 stycznia 2023 roku, Spółka otrzymała informację o wydaniu przez Sąd Okręgowy Stanów Zjednoczonych dla okręgu Centralnej Kalifornii postanowienie o wstępnym zatwierdzeniu dokumentu ugody, tj. Order re: motion for preliminary approval of class action settlement. Postanowienie to zatwierdza warunki ugody dotyczące w szczególności całkowitego wycofania się przez powodów z jakichkolwiek roszczeń wobec Spółki oraz członków jej Zarządu, a także wypłaty klasie powodów kwoty 1 850 tys. USD przez Spółkę oraz ubezpieczyciela, tj. Colonnade Insurance S.A. Oddział w Polsce.

Niniejsze Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i CD PROJEKT S.A. zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd CD PROJEKT S.A. w dniu 30 marca 2023 r. i podpisane w dniu 30 marca 2023 r. zgodnie z podstawą określoną w art. 52 ust. 3 pkt. 2 ustawy z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości (t.j. Dz. U. z 2023 r. poz. 120 z późn. zm.). Sprawozdanie będzie podlegało zatwierdzeniu przez Walne Zgromadzenie CD PROJEKT S.A.



Piotr Nielubowicz
Wiceprezes Zarządu

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