



CD PROJEKT®

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI  
GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT ZA OKRES  
OD 1 STYCZNIA DO 30 CZERWCA 2023 ROKU**

## Spis Treści

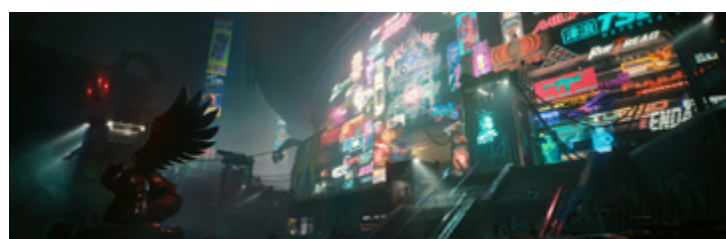
---

<b>4</b>	<b>Krótką charakterystyka Grupy Kapitałowej CD PROJEKT</b>
5	Profil działalności
9	Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
10	CD PROJEKT S.A. na rynku kapitałowym
<b>12</b>	<b>Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT</b>
13	Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
15	Opis segmentów biznesowych, produktów i usług, rynków zbytu, dostawców i odbiorców
31	Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
34	Czynniki które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału
34	Umowy znaczące
34	Podstawowe zagrożenia i ryzyka związane z pozostałymi miesiącami roku obrotowego
<b>36</b>	<b>Wyniki finansowe Grupy CD PROJEKT</b>
37	Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych ujawnionych w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym
<b>57</b>	<b>Ład korporacyjny</b>
58	Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych
58	Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu
59	Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy
61	Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych
62	Informacje o nabyciu akcji własnych
62	Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej
62	Struktura zarządzania
63	Skład Zarządu CD PROJEKT S.A.
64	Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT S.A.
64	Skład Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.
65	Zmiany w składzie Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.
65	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
66	Umowy zawarte pomiędzy Emitentem a osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska
66	Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej
66	Zasady ładu korporacyjnego
66	Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem



## Najważniejsze wydarzenia w I półroczu 2023 r.

- 29 maja Spółka poinformowała, że gry z wiedźmińskiej trylogii łącznie sprzedały się w liczbie ponad 75 milionów sztuk, w tym sprzedaż samego *Wiedźmina 3: Dziki Gon* przekroczyła 50 milionów egzemplarzy
- Podczas wydarzenia Summer Game Fest Play Days w Los Angeles w dniach 9–10 czerwca 2023 r. zaproszeni dziennikarze i twórcy mieli możliwość zagrania po raz pierwszy w *Widmo Wolności*, rozszerzenie do gry *Cyberpunk 2077*
- 11 czerwca na Xbox Games Showcase studio CD PROJEKT RED ogłosiło, że *Widmo Wolności* zadebiutuje 26 września 2023 roku
- 11 czerwca gracze po raz pierwszy mieli możliwość zagrać w demo dodatku podczas imprez Xbox FanFest — w Warszawie, Los Angeles oraz Sao Paulo w Brazylii. Jednocześnie w globalnych mediach gamingowych ukazały się pierwsze opinie na temat *Widma Wolności*, będące wynikiem serii przeprowadzonych wcześniej zamkniętych pokazów gry





01

**KRÓTKA CHARAKTERYSTYKA GRUPY**  
**KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT**

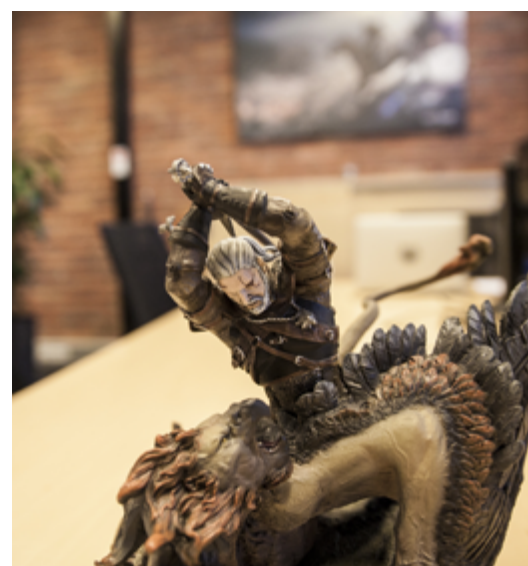


## Profil działalności

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 RPG<sup>1</sup> – 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

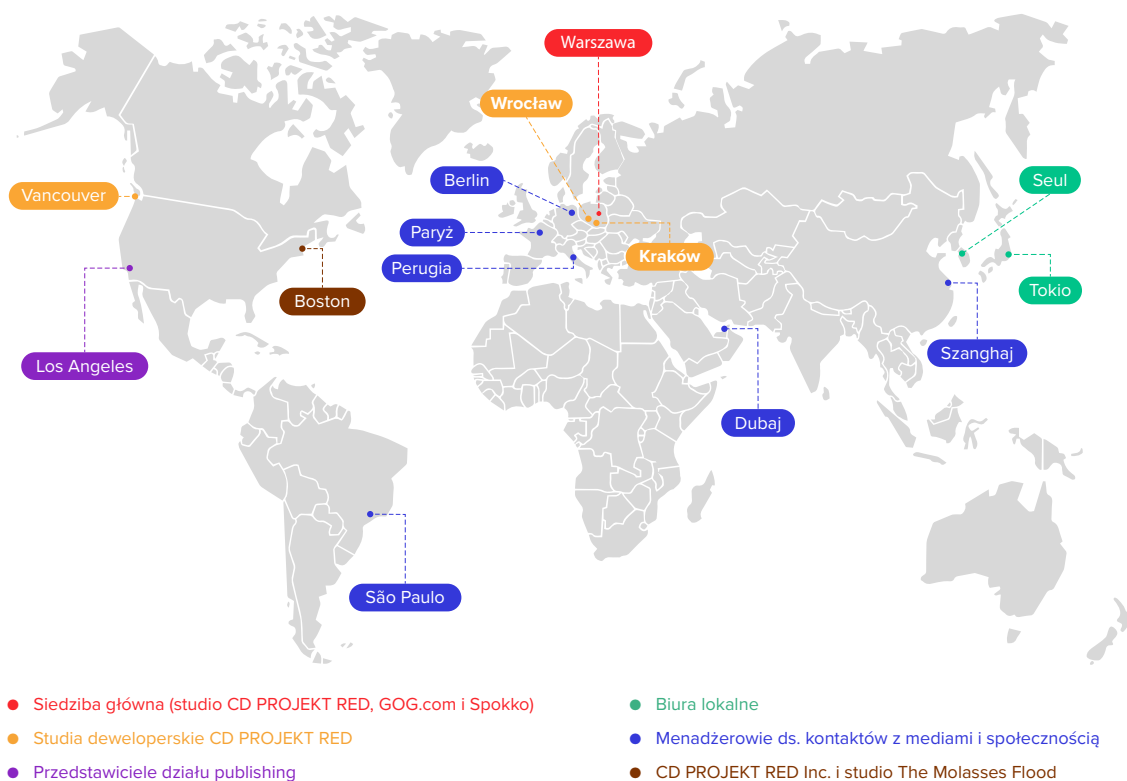
Produkcja i wydawanie gier wideo oraz zarządzanie posiadanymi przez Spółkę markami, w tym m.in. poprzez tworzenie i produkowanie produktów towarzyszących.

## GOG.COM

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

W omawianym okresie 95,7% przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT pochodziło z działalności eksportowej. W pierwszym półroczu 2023 r. 64,8% sprzedaży realizowanej było do odbiorców w Ameryce Północnej, a 21,8% do odbiorców z Europy.

**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 wiedźmińskiej 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 rozwijanym zespołem z Vancouver stanie się studium CD PROJEKT RED North America. Umożliwi to Grupie dostęp do puli talentów z Ameryki Północnej.

CD PROJEKT ogłosił również kontynuację idei franchise flywheel, polegającej na rozbudowywaniu ekosystemu wzajemnie wspierających się produktów opartych na potencjale posiadanych franczyz. Grupa zapowiedziała otwarcie na współpracę z zewnętrznymi partnerami w celu kreowania nowych, ekscytujących sposobów interakcji ze swoimi markami, tym samym ułatwiając wewnętrznemu zespołowi skupienie się na tworzeniu rewolucyjnych gier fabularnych oraz docelowo na wzbogacaniu ekosystemu o gry oferujące możliwość rozgrywki wieloosobowej.

### Schemat 1 Model biznesowy produkcji gier w CD PROJEKT RED



\* 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 franczyz.

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

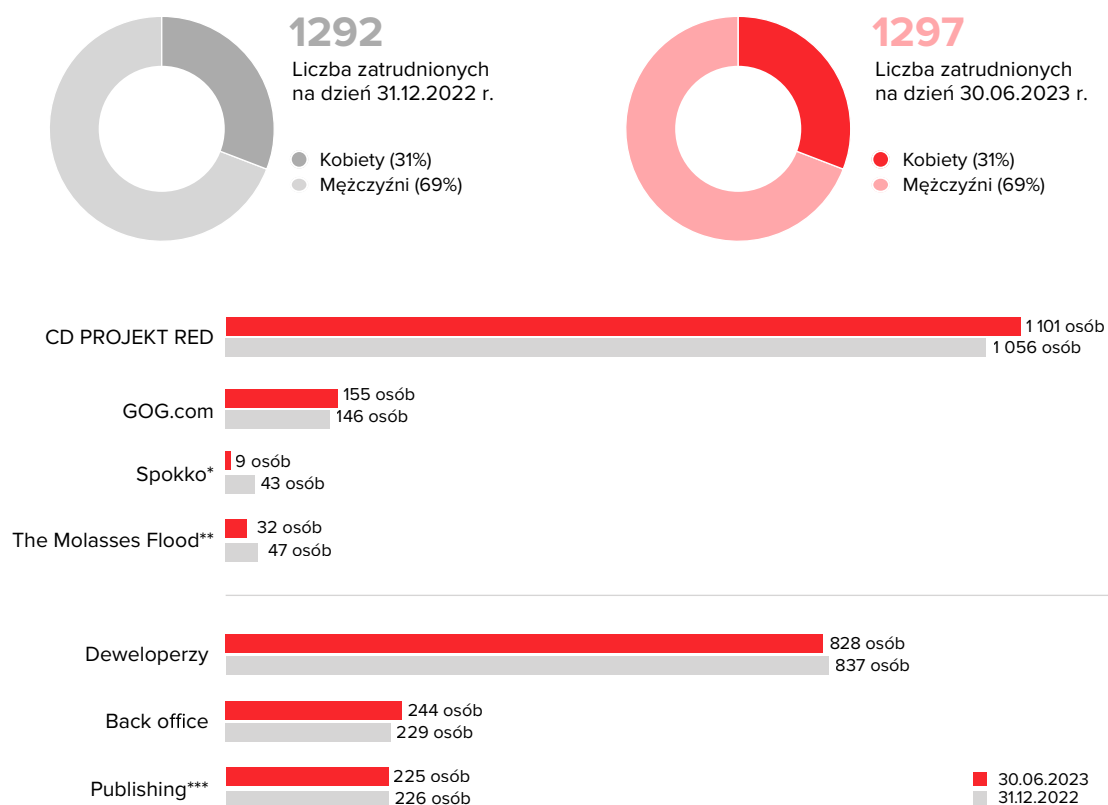
## ZATRUDNIENIE

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

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

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

**Schemat 2** Zatrudnienie w Grupie CD PROJEKT na koniec 2022 r. i I półrocza 2023 r.



\* zmiana liczby zatrudnienia w Spokko wynika z wygaszenia projektu *Wiedźmin: Pogromca Potworów* oraz zaangażowaniu części zespołu w inne projekty realizowane w Grupie Kapitałowej

\*\* zmiana zatrudnienia w The Molasses Flood wynika ze zredefiniowania ram projektu Syriusz realizowanego przez studio, a tym samym dopasowania wielkości zespołu do aktualnego etapu prac nad projektem

\*\*\* do działu Publishing wchodzi m.in. zespoły odpowiedzialne za: Marketing i PR, Business Development, Customer Relations oraz Game Releases

Na koniec pierwszego półrocza 2023 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT zatrudniała 1 297 osób.





## Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT działa na globalnym rynku gier wideo, który jest jedną z najdynamiczniejszych gałęzi światowej gospodarki. W ocenie Newzoo, jednej z czołowych firm badawczych zajmujących się analizą rynku gier i e-sportu, do 2025 r. światowy rynek gier wideo osiągnie wartość 206,4 mld USD<sup>2</sup>, co implikuje skumulowany roczny wskaźnik wzrostu (CAGR) tego rynku w latach 2022–2025 na poziomie 4,1%. Z kolei raport PwC „Global Entertainment & Media Outlook 2023–2027”<sup>3</sup> wskazuje, że rynek gier wideo w wymienionym okresie będzie rósł średniorocznie o 7,9%.

Globalna społeczność graczy rośnie w siłę z roku na rok – zarówno pod względem liczebności, jak i zaangażowania (czasu spędzanego na grze). Newzoo szacuje<sup>4</sup>, że w 2022 r. liczba osób grających w gry osiągnęła 3,2 mld osób, z czego 2,7 mld 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 r. było ich niespełna 2,9 mld – skumulowany roczny wskaźnik wzrostu liczby graczy w latach 2020–2025 może osiągnąć 4,2%.

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

2 Video games market size estimates and forecasts for 2022, Newzoo, 17 maja 2023 r., data odśloni: 1 sierpnia 2023 r., [newzoo.com/resources/blog/the-latest-games-market-size-estimates-and-forecasts](https://www.newzoo.com/resources/blog/the-latest-games-market-size-estimates-and-forecasts)

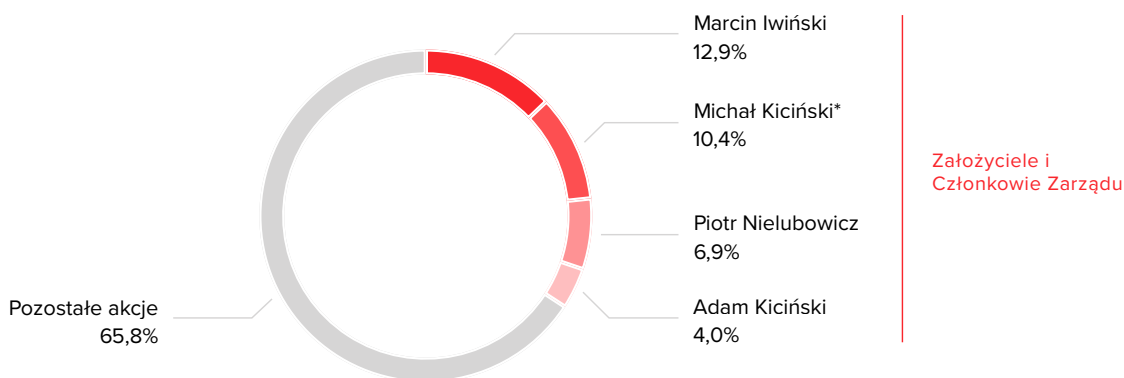
3 Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2023–2027, PwC, 21 czerwca 2023 r., data odśloni: 1 sierpnia 2023 r., [pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/insights-and-perspectives.html](https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/insights-and-perspectives.html)

4 The Games Market Will Show Strong Resilience in 2022, Growing by 2.1% to Reach \$196.8 Billion, Newzoo, 26 lipca 2022 r., data odśloni: 1 sierpnia 2023 r., [newzoo.com/insights/articles/the-games-market-will-show-strong-resilience-in-2022](https://www.newzoo.com/insights/articles/the-games-market-will-show-strong-resilience-in-2022)

## 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 99 910 510 akcji Spółki. Największymi akcjonariuszami CD PROJEKT S.A. pozostają jej współzałożyciele – Marcin Iwiński i Michał Kiciński. Akcjonariuszami Spółki będącymi jednocześnie Członkami Zarządu i posiadającymi znaczne pakiety akcji są również Adam Kiciński – Prezes Zarządu oraz Piotr Nielubowicz – Wiceprezes Zarządu ds. finansowych.

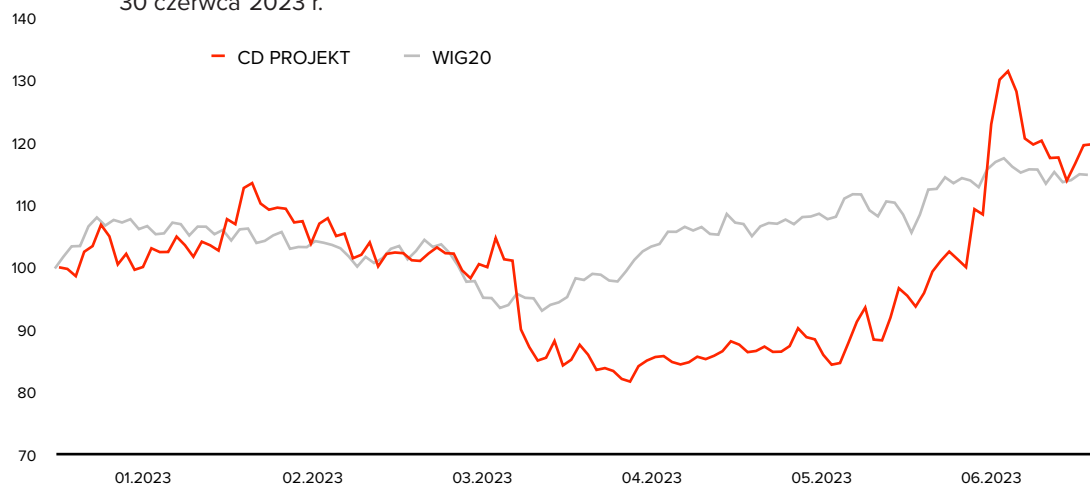
**Wykres 1** Akcjonariat Spółki na dzień przekazania niniejszego sprawozdania do publikacji



\* Zgodnie z oświadczeniem złożonym 26 maja 2021 r.

W wolnym obrocie (tzw. free float) pozostaje 65,8% akcji CD PROJEKT S.A.

**Wykres 2** Notowania akcji CD PROJEKT S.A. i indeksu WIG20 na GPW w okresie od 1 stycznia 2023 r. do 30 czerwca 2023 r.

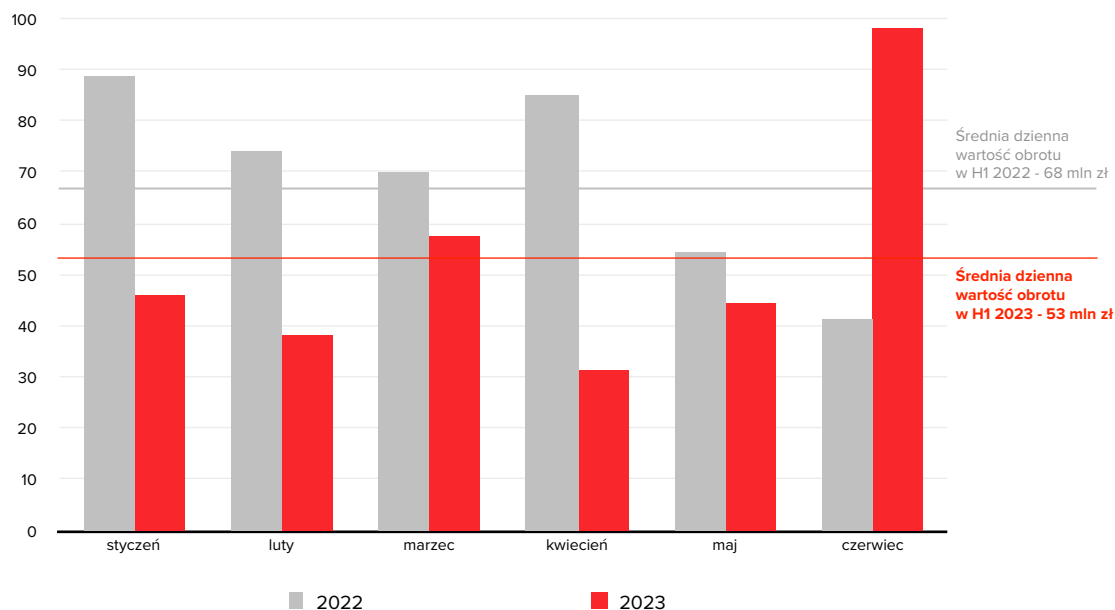


Od 1 stycznia 2023 r. do 30 czerwca 2023 r. kurs zamknięcia akcji Spółki zmieniał się w przedziale od 105,64 zł (11 kwietnia 2023 r.) do 170,00 zł (16 czerwca 2023 r.). W trakcie półrocza notowania kursu akcji CD PROJEKT wzrosły o 19,7%, osiągając 30 czerwca 2023 r. wartość 154,85 zł. W analogicznym okresie indeks WIG20 wzrósł o 15,0%, a indeks szerokiego rynku WIG zyskał 16,6%.

Na 30 czerwca 2023 r. kapitalizacja giełdowa CD PROJEKT S.A. wyniosła 15,5 mld zł.



**Wykres 3** Średnia dzienna wartość obrotów akcjami CD PROJEKT S.A. w ujęciu miesięcznym w okresie od 1 stycznia 2023 r. do 30 czerwca 2023 r. (w mln zł)



Łączna wartość obrotu akcjami Spółki w pierwszej połowie 2023 r. wyniosła 6,6 mld zł i była o 22% niższa niż w analogicznym okresie 2022 r. Średnia dzienna wartość obrotu wyniosła w omawianym okresie 53,2 mln zł, podczas gdy rok wcześniej znajdowała się na poziomie 68,5 mln zł. Spadła również średnia liczba transakcji na sesję – z 7 005 do 6 017 transakcji.

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

	H1 2023	H1 2022	Zmiana
Skonsolidowany zysk netto na akcję (w zł)	0,91	1,13	-19,6%
Liczba akcji w obrocie giełdowym na koniec okresu	99 910 510	100 738 800	-0,8%
Najwyższy kurs akcji na zamknięciu (w zł)	170,00	204,00	-16,7%
Najniższy kurs akcji na zamknięciu (w zł)	105,64	88,43	19,5%
Cena akcji na początek okresu (w zł)	129,34	200,60	-35,5%
Cena akcji na koniec okresu (w zł)	154,85	95,68	61,8%
Średnia cena akcji w okresie (w zł)	128,03	149,68	-14,5%
Kapitalizacja na koniec okresu (w tys. zł)	15 471 142	9 638 688	60,5%
Średnia dzienna liczba transakcji na sesję	6 017	7 005	-14,1%
Średnia dzienna wartość obrotów (w tys. zł)	53 250	68 455	-22,2%
Średni dzienny wolumen obrotu (w szt.)	407 967	463 100	-11,9%

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania komentarze analityczne i rekomendacje dla akcji Spółki wydają 22 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**

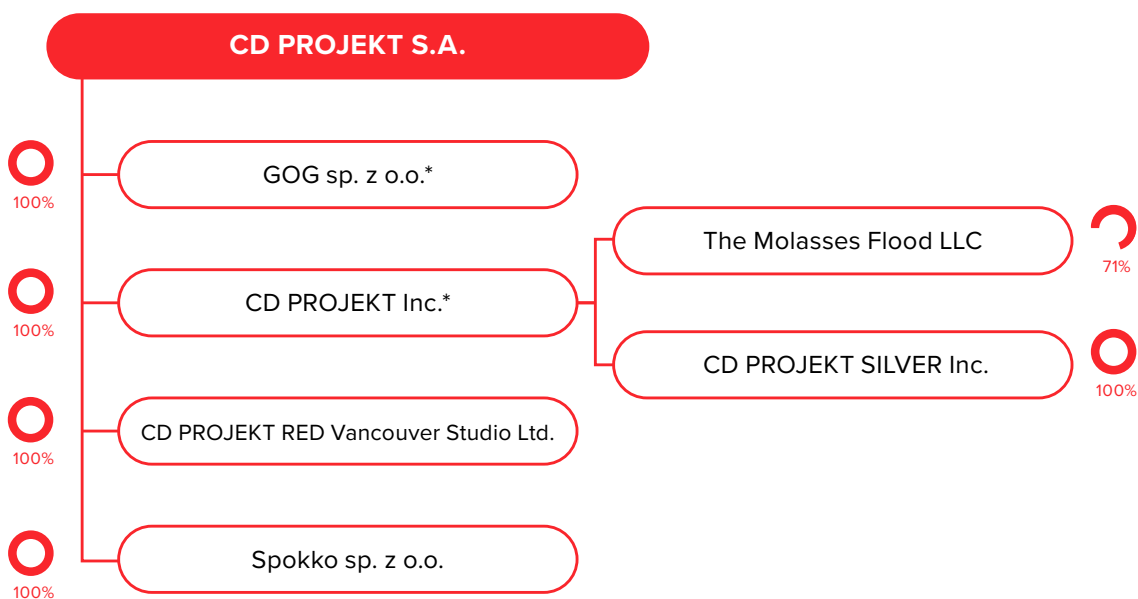
**CD PROJEKT**



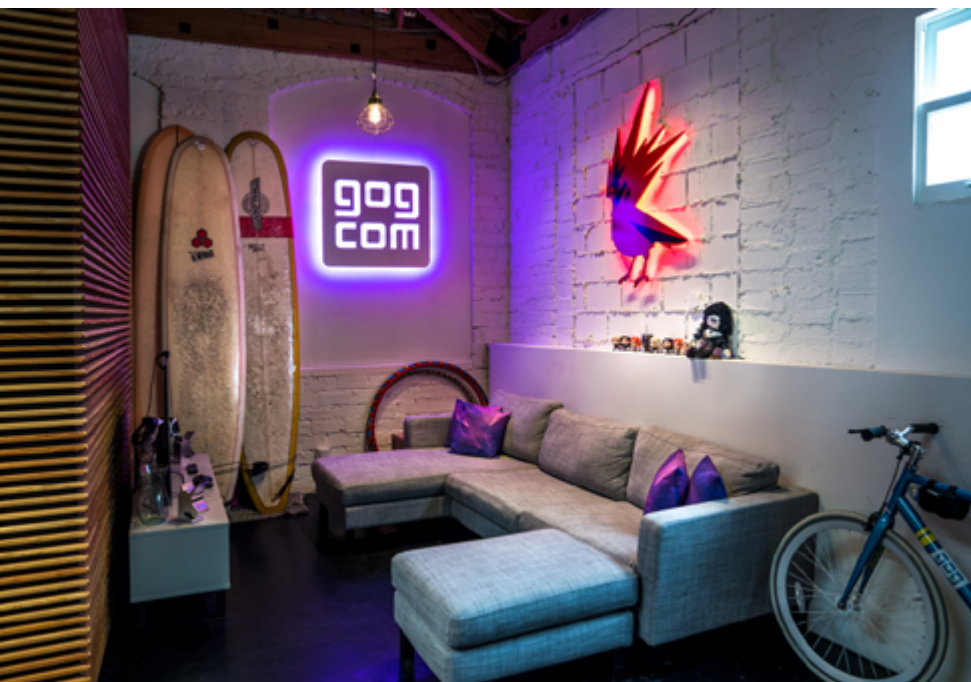
## Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Na koniec czerwca 2023 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT składała się z jednostki dominującej CD PROJEKT S.A. i 6 spółek zależnych – GOG sp. z o.o., CD PROJEKT Inc. (obecnie CD PROJEKT RED Inc.), CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd., The Molasses Flood LLC, CD PROJEKT SILVER Inc. i Spokko sp. z o.o.

**Schemat 3** Grupa Kapitałowa CD PROJEKT na koniec I półrocza 2023 r. (udział w kapitale i prawach głosu)



\* Spółki objęte konsolidacją



**Tabela 2** Opis podstawowej działalności spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 30 czerwca 2023 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 studia CD PROJEKT RED. W lipcu 2023 r. spółka zmieniła nazwę na CD PROJEKT RED Inc., a jej siedzibę przeniesiono z Los Angeles do Bostonu.
CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd.	Studio deweloperskie tworzące gry wideo w ramach CD PROJEKT RED (biuro w Vancouver).
Spokko sp. z o.o.	Podmiot jako studio deweloperskie specjalizował się w realizacji projektów na urządzenia mobilne i odpowiadał za rozwój gry <i>Wiedźmin: Pogromca Potworów</i> . Obecnie w trakcie procesu łączenia z CD PROJEKT S.A.
The Molasses Flood LLC	Studio deweloperskie pracujące nad projektem o kryptonimie Syriusz (biuro w Bostonie).
CD PROJEKT SILVER Inc.	Spółka powołana aby uczestniczyć w tworzeniu produktów rozrywkowych związanych z markami CD PROJEKT.

Powyższe spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT istniejące na dzień 30 czerwca 2023 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 I półrocze 2023 r.

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

W pierwszym półroczu 2023 r. działalność Grupy Kapitałowej prowadzona była głównie w 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 2077*.



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.



## 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: Dzikie 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).

## Schemat 4 Premiery studia CD PROJEKT RED w latach 2007–2023



### Kluczowe źródła przychodów

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

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

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

W I półroczu 2023 r. najważniejszymi pod względem wartości wygenerowanego przychodu w ramach segmentu CD PROJEKT RED były produkty:

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

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

### Kluczowi partnerzy biznesowi i dostawcy

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

W I półroczu 2023 r. przychody ze sprzedaży na rzecz dwóch odbiorców przekroczyły 10% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy i wyniosły odpowiednio 76 474 tys. zł i 47 374 tys. zł, to jest odpowiednio 23,5% i 14,6% przychodów ze sprzedaży Grupy. Odbiorcy ci nie byli podmiotami powiązanymi z CD PROJEKT S.A. ani z jej spółkami zależnymi. Sprzedaż na rzecz pozostałych odbiorców nie przekroczyła progu 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

W procesie produkcji wykorzystywane są zewnętrzne narzędzia i rozwiązania, jednak nie mają one wpływu na wystąpienie istotnej koncentracji po stronie dostawców Grupy Kapitałowej. W I półroczu 2023 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 5** Liczba użytkowników i subskrybentów profili Studia CD PROJEKT RED – dane na 1 sierpnia 2023 r.



## Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe

### Cyberpunk 2077

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

11 kwietnia zaprezentowano aktualizację 1.62 do *Cyberpunka 2077* wprowadzającą “technologiczną wersję zapoznawczą” nowego trybu Ray Tracing: Overdrive. Aktualizacja została zrealizowana we współpracy z firmą NVIDIA, a mogą z niej korzystać posiadacze zaawansowanych kart graficznych z serii NVIDIA RTX 40 Series. Tryb ten wykorzystuje innowacyjną technologię renderowania, czyli Path Tracing, dzięki której obraz generowany w grze osiąga jeszcze większy realizm, czyniąc z *Cyberpunka 2077* jedną z najbardziej zaawansowanych technologicznie gier na świecie.







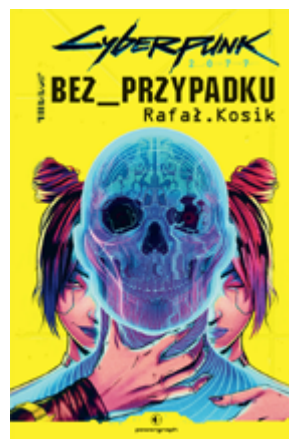
15 maja 2023 r., podczas gali Digital Dragons Awards, gra *Cyberpunk 2077* została uhonorowana nagrodą w kategorii Best Ongoing Polish Game.

5 i 6 czerwca w Warszawie odbyły się pierwsze pokazy hands-on *Widma Wolności* dla mediów. Przez dwa dni goście z 9 regionów (m.in. Niemiec, Francji, MENA, Brazylii, Chin, Wielkiej Brytanii) odwiedziło siedzibę główną CD PROJEKT RED, aby sprawdzić przedpremierowo duży dodatek do *Cyberpunka 2077*. Od 7 do 9 czerwca podobne pokazy skierowane do przedstawicieli japońskich mediów odbyły się w Tokio.

9 i 10 czerwca 2023 r. CD PROJEKT RED jako partner wydarzenia Summer Game Fest: Play Days w Los Angeles gościł w swojej strefie dziennikarzy z całego świata. Zagraли oni w *Widmo Wolności* na wszystkich platformach, na jakich ukaże się gra, czyli PC, XSXIS i PS5.

11 czerwca podczas wydarzenia Xbox Games Showcase CD PROJEKT RED ogłosił datę premiery dodatku fabularnego do *Cyberpunk 2077*. *Widmo Wolności* zadebiutuje 26 września 2023 r. [Trailer promujący grę](#) zapowiedział Keanu Reeves.

Tego samego dnia fani *Cyberpunk 2077* po raz pierwszy mieli możliwość zagrać w nadchodzący dodatek podczas specjalnie zorganizowanych imprez Xbox FanFest – w Warszawie, Los Angeles oraz Sao Paulo w Brazylii. Jednocześnie w globalnych mediach gamingowych ukazały się pierwsze opinie na temat dodatku, będące wynikiem serii przeprowadzonych wcześniej pokazów hands-on. Ponad 350 redakcji z całego świata napisało o *Widmie Wolności*, a opinie zdecydowanej większości z nich były jednoznacznie pozytywne.



Równoległe z zapowiedzią daty premiery ruszyła przedsprzedaż dodatku. Zamawiający *Widmo Wolności* w przedsprzedaży otrzymają bonus w postaci dostępu do samochodu Quadra Sport R-7 “Vigilante” — jednego z nowych pojazdów w dodatku. CD PROJEKT RED zapowiedział również, że podstawowa wersja gry, jak i dodatek otrzyma ukraińską lokalizację tekstową wraz z premierą *Widma Wolności*.

13 czerwca 2023 r. odbył się stream pt. Xbox Showcase Extended, gdzie poświęcono więcej miejsca tytułom ogłoszonym podczas głównego wydarzenia Xbox Games Showcase. W programie pojawiło się m.in. *Widmo Wolności* – widzowie mieli unikalną możliwość przeżyć spacer po Dogtown z komentarzem uczestniczącego w produkcji Quest Directora CD PROJEKT RED, jak również obejrzeć wywiad z Keanu Reevesem, który opowiadał nie tylko o nowej lokalizacji, ale także o nowych postaciach i szpiegowskiej historii z dodatku do *Cyberpunka 2077*.

20 czerwca została udostępniona aktualizacja 1.63 do *Cyberpunk 2077*, wprowadzająca kolejne poprawki i usprawnienia do gry.

6 lipca 2023 r. CD PROJEKT RED ogłosił pierwsze daty i miejsca na mapie nadchodzącej serii wydarzeń dla społeczności — *Phantom Liberty Tour*. W jej ramach odbędzie się łącznie 8 wydarzeń, podczas których fani będą mogli zagrać przedpremierowo w nadchodzący dodatek oraz spotkać się z twórcami z CD PROJEKT RED.

14 lipca 2023 r. gra *Cyberpunk 2077* przekroczyła na platformie Steam próg ocen na “Bardzo pozytywny” — oznacza to, że co najmniej 80% z ponad 550 tysięcy wystawionych recenzji zaklasyfikowano jako pozytywne.

W dniach 19 i 20 lipca na warszawskim kampusie CD PROJEKT RED odbyły się pokazy hands-on *Widma Wolności* zorganizowane dla przedstawicieli chińskich mediów, którzy nie mieli okazji odwiedzić studia w czerwcu.

W dniach 8–10 sierpnia 2023 r. odbyła się globalna premiera powieści *Cyberpunk 2077: Bez przypadku*, autorstwa popularnego polskiego pisarza science fiction — Rafała Kosika. Premiera odbyła się kolejno w Wielkiej Brytanii, Polsce i Stanach Zjednoczonych. Książka dostępna jest w formie papierowej, ebooka oraz audiobooka i docelowo będzie wydana w 10 wersjach językowych.

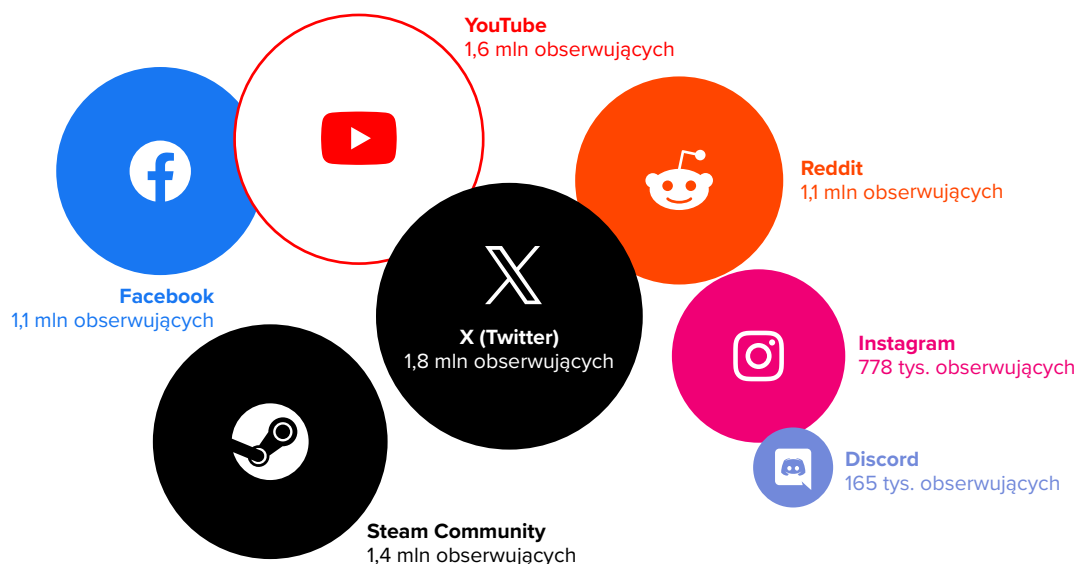
22 sierpnia podczas imprezy otwarcia targów gamescom w Kolonii, Opening Night Live, studio CD PROJEKT RED zaprezentowało New Ways to Play – wideo zapowiadające nowości, które trafią do gry *Cyberpunk 2077* i dodatku *Widmo wolności* w ramach największej do tej pory bezpłatnej aktualizacji 2.0, dla wszystkich graczy PC i nowych generacji konsol.

Tego samego dnia NVIDIA, bliski partner studia CD PROJEKT RED, zaprezentowała premierowo trailer ogłaszający i prezentujący innowacyjną technologię DLSS 3.5. Wśród tytułów, które jako pierwsze wesprą tę technologię, jest *Cyberpunk 2077: Widmo wolności*.

W dniach 23–27 sierpnia 2023 r. uczestnicy targów gamescom w Kolonii mieli okazję zagrać przedpremierowo w *Widmo wolności*, dzięki współpracy z Xbox.

24 sierpnia na oficjalnym kanale CD PROJEKT RED w serwisie Twitch został wyemitowany odcinek z serii REDstreams. Prowadzona przez twórców i twórczynie gry transmisja na żywo skupiła się na nowościach zmieniających do *Cyberpunka 2077*, zaprezentowanych na targach gamescom. Podczas streamu Kacper Niepokólczycki, główny artysta lokacji oraz Gabe Amatangelo, reżyser gry, opowiedzieli więcej o zmianach, które wraz z aktualizacją 2.0 oraz rozszerzeniem *Widmo wolności* zostaną wprowadzone do gry *Cyberpunk 2077*.

**Schemat 6** Liczba użytkowników i subskrybentów profili *Cyberpunk 2077* – dane na 1 sierpnia 2023 r.





### Wydarzenia związane z grami z serii wiedźmińskiej

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 Arkesii unikalnych questów inspirowanych grami o Wiedźminie.

26 stycznia 2023 r. wydana została pudełkowa edycja 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* mogli odblokować w grze jego postać, a wraz z nim unikalne zadania, wydarzenia oraz przedmioty inspirowane grami z serii *Wiedźmin*.

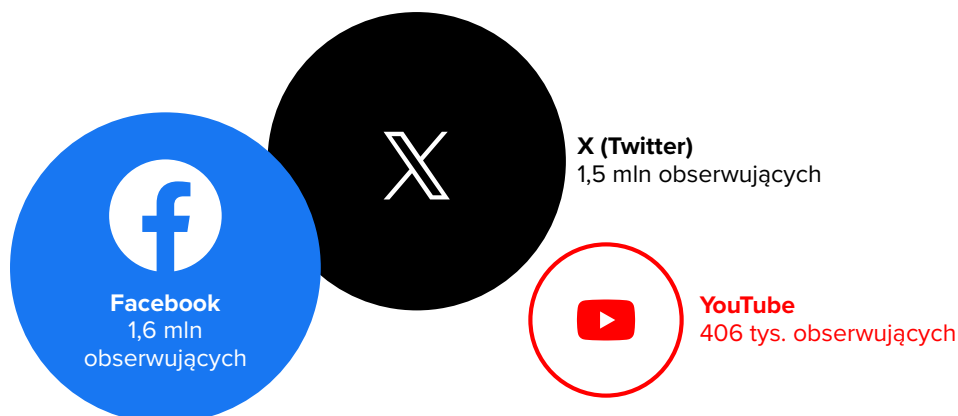
24 maja 2023 r. CD PROJEKT RED opublikował informacje dotyczące przyszłości projektu GWINTFINITY, czyli inicjatywy przekazania *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej* w ręce społeczności, co nastąpi już w 2024 roku, po ostatniej aktualizacji planowanej na grudzień tego roku.

22 czerwca 2023 r. odbyła się premiera gry planszowej *Wiedźmin: Stary Świat*. Akcja gry, stworzonej przez Go On Board we współpracy z CD PROJEKT RED i ufundowana podczas kampanii na Kickstarterze, rozgrywa się przed czasami Geralta z Rivii. Gra jest dostępna w sprzedaży detalicznej w dwóch wariantach: Edycji Standardowej i Edycji Deluxe, oraz z trzema rozszerzeniami – *Skellige*, *Magowie* i *Legendarne Łowy*.

23 czerwca 2023 r. w ramach współpracy CD PROJEKT RED z Epic Games, Ciri i Yennefer – bohaterki znane z wiedźmińskiego uniwersum – dołączyły do grona postaci w *Fortnite*. Poza dostępem do postaci, gracze otrzymali emotikony, nowe stroje i inne elementy kosmetyczne, jak również nowe mapy inspirowane bohaterkami.



**Schemat 7** Liczba użytkowników i subskrybentów profili Wiedźmina – dane na 1 sierpnia 2023 r.



## Inne

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 mogą 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.

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 *Cyberpunk 2077*.

28 kwietnia 2023 r. Forbes Polska ogłosił CD PROJEKT RED najlepszym pracodawcą w branży IT w Polsce oraz drugim najlepszym pracodawcą w Polsce.

15–16 maja 2023 r. reprezentacja CD PROJEKT RED uczestniczyła w najważniejszej konferencji dla polskiej branży growej – Digital Dragons. Przedstawiciele studia podzielili się swoją wiedzą i doświadczeniem nabytym podczas pracy nad *Wiedźminem* oraz *Cyberpunkiem 2077*.

18 maja 2023 r. studio ogłosiło datę tegorocznej edycji Promised Land Art Festival, wyjątkowego spotkania dla twórców z branży kreatywnej (w tym filmu, gier video i sztuki cyfrowej). Tegoroczna odsłona festiwalu odbędzie się w dniach 3–6 września w kompleksie EC1 w Łodzi.

19 czerwca 2023 r. CD PROJEKT i Futuregames Warsaw ogłosiły nawiązanie partnerstwa strategicznego w celu promowania edukacji w branży gier wideo. Futuregames Warsaw, szwedzka szkoła prowadząca kursy dla adeptów gamedevu, na terenie warszawskiego kampusu CD PROJEKT będzie oferować zajęcia dla programistów, designerów i artystów. Warszawski oddział będzie otwarty dla obywateli UE i posiadaczy ważnej wizy studenckiej, oferując stacjonarne kursy w języku angielskim i umożliwiając uczestnikom stworzenie czterech gier przy użyciu profesjonalnego oprogramowania i sprzętu. Organizatorzy, dzięki wsparciu CD PROJEKT, zapewnią wszystkim uczestnikom 50% zniżki na czesne w pierwszym roku, stypendia dla nawet dziewięciu najlepszych studentów oraz 30-tygodniowe staże dla wybranych uczestników kursu.

3 lipca 2023 r. w studiu CD PROJEKT RED rozpoczął się wakacyjny program stażowy. Wybrani uczestnicy przez 3 miesiące mają możliwość poznać pracę studia od środka i uczestniczyć w ostatniej fazie przygotowań do premiery dodatku *Widmo Wolności*.

18 lipca 2023 r. nastąpiło ponowne otwarcie CD PROJEKT RED GEAR Store – sklepu wysyłkowego z gadżetami z uniwersów *Wiedźmina* i *Cyberpunka* skierowanego do fanów gier studia. Sklep prowadzony jest obecnie przez zewnętrznego partnera – firmę DPI Merchandising.

## SEGMENT GOG.COM

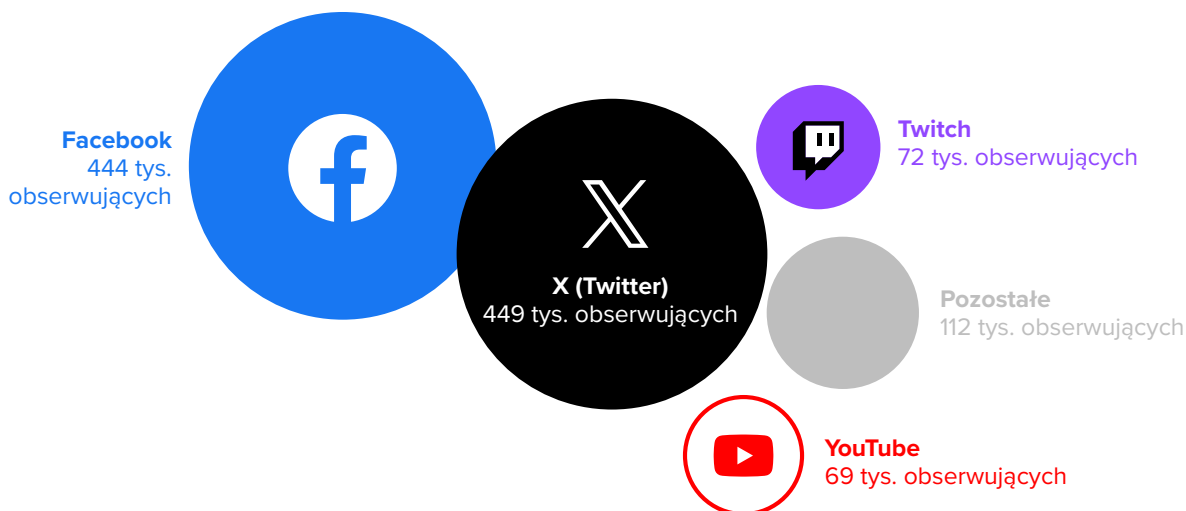
### Przedmiot i model prowadzonej działalności

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 2023 roku serwis dostępny był w wersji angielskiej, francuskiej, niemieckiej, chińskiej, polskiej i rosyjskiej, oferując klientom nie tylko w pełni zlokalizowaną stronę czy gry, ale także (z wyłączeniem wersji rosyjskiej) dedykowaną obsługę klienta, pomoc techniczną, bezpośrednią aktywność marketingową w danym języku i popularne, lokalne metody płatności (w dwunastu walutach). Na platformie GOG.COM dostępne są również gry na systemy operacyjne macOS i Linux.

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

Z tytułu odpłatnego udostępniania gier GOG sp. z o.o. otrzymuje zapłatę od użytkowników, której część przekazywana jest na podstawie zawartych umów dostawcom spółki. Standardowo zawierane przez spółkę umowy na cyfrową dystrybucję przewidują raportowanie do dostawców zobowiązań z tytułu sprzedaży w miesięcznych lub kwartalnych cyklach rozliczeniowych do 30 dni od zakończenia okresu podlegającego raportowaniu. Dodatkowo, w przypadku starszych produktów, Spółka może być uprawniona do przystosowywania dystrybuowanych cyfrowo gier komputerowych do aktualnych systemów operacyjnych lub do zapewnienia możliwości gry wieloosobowej, jeżeli gra taką możliwość pierwotnie oferowała.

**Schemat 8** Liczba użytkowników i subskrybentów profili GOG.COM – dane na 1 sierpnia 2023 r.



### Podstawowe produkty

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania na platformie cyfrowej dystrybucji GOG.COM dostępnych jest ponad 8000 produktów od ponad 1200 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 osiąganym 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**

W I półroczu 2023 r. katalog tytułów serwisu powiększył się między innymi o takie tytuły jak: *Cyberpunk 2077: Widmo Wolności* (preorder), *Yakuza Complete Series*, *System Shock*, *Age of Wonders 4: Premium Edition*, *Pharaoh: A New Era*, *Wartales*, *Age of Wonders 4*, *Warhammer 40,000: Dawn of War – Master Collection*, *SpellForce: Conquest of Eo*, *DREDGE*.

#### **Aktywizacja sprzedaży**

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

Pierwsze półrocze 2023 r. na GOG.COM to tradycyjnie okres cyklicznych akcji promocyjnych. Nowy rok kalendarzowy rozpoczęła Zimowa Wyprzedaż, a pod koniec stycznia br. miała miejsce Wyprzedaż Noworoczna. W lutym br. odbyła się akcja promocyjna zorganizowana z okazji Święta Zakochanych pt. “We love games”, zaś w marcu – Wiosenna Wyprzedaż GOG. Z kolei czerwcowa Letnia Wyprzedaż była największym tego typu wydarzeniem i objęła promocjami ponad 6 tys. gier.

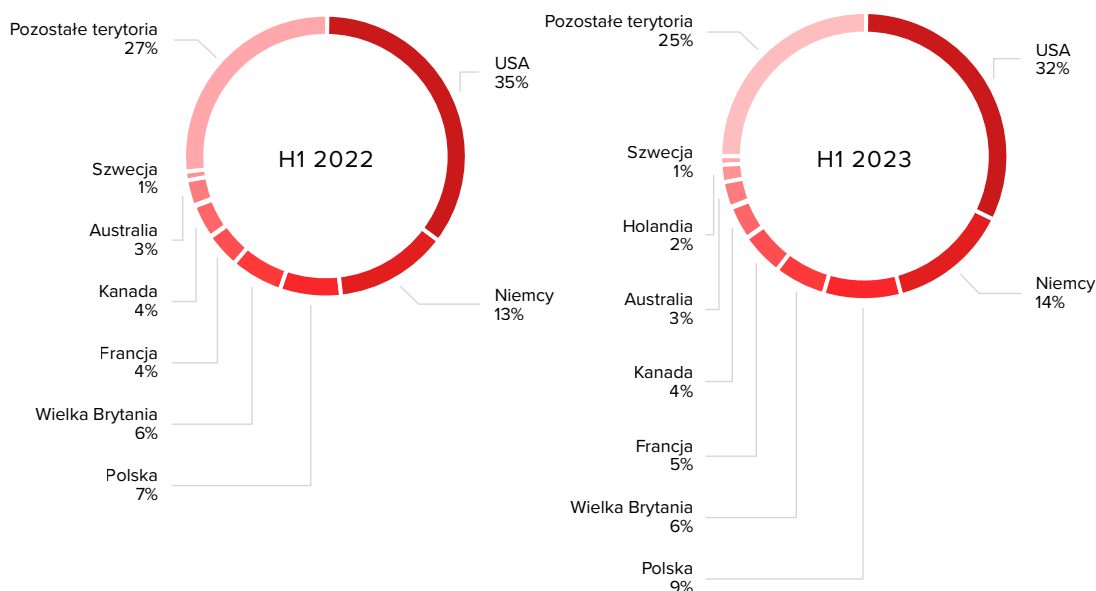
#### *Cyberpunk 2077: Widmo Wolności*

Zwienieniem wydarzeń I półrocza 2023 r. był 11 czerwca, kiedy to w serwisie GOG.COM wystartowała przedsprzedaż *Cyberpunk 2077: Widmo Wolności*. Gracze posiadający konto na GOG.COM po złożeniu zamówienia mogli odblokować zestaw przedmiotów w grze przeznaczony dla fanów CD PROJEKT RED, m.in. ubrania czy uzbrojenie dla V, w tym wiedźmiński miecz.

### Kluczowi odbiorcy i dostawcy

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

**Wykres 4** Sprzedaż towarów i produktów w GOG.COM w I półroczu 2023 r. i I półroczu 2022 r. – struktura terytorialna



Rozkład terytorialny sprzedaży w I półroczu 2023 r. był zbliżony do struktury z lat poprzednich. W I półroczu 2023 r. największy udział w sprzedaży GOG.COM stanowili gracze pochodzący ze Stanów Zjednoczonych (32%). Na kolejnych miejscach znalazły się: Niemcy (14%), Polska (9%) i Wielka Brytania (6%).

Na koniec I półrocza 2023 r. skala zakupów od żadnego z dostawców segmentu GOG.com nie przekroczyła 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej.

### KLUCZOWE WYDARZENIA KORPORACYJNE

31 stycznia 2023 r., w wyniku zawarcia przez Spółkę umów sprzedaży udziałów z pozostałymi wspólnikami spółki zależnej Spokko sp. z o.o., Spółka nabyła od tychże wspólników łącznie 135 udziałów Spokko sp. z o.o. o wartości nominalnej 50,00 zł każdy, w rezultacie czego Spółka stała się właścicielem 100% (tj. 1 089) udziałów tej spółki zależnej.

28 lutego 2023 r. Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie dokonał wpisu do rejestru przedsiębiorców połączenia Spółki z jej spółką zależną – CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, jako spółką przejmowaną. Celem połączenia było uproszczenie struktury Grupy CD PROJEKT w związku z planami kontynuacji dotychczasowej działalności spółki przejmowanej przez wyspecjalizowany podmiot zewnętrzny, zgodnie z założeniami Strategicznych Kierunków Rozwoju w Perspektywie Długofalowej dla Grupy CD PROJEKT.

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 *Syriusz*,

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 *Syriusz* do końca 2022 roku wyniosła 33,4 mln zł i obciążała wynik finansowy Spółki za 2022 r.

18 kwietnia 2023 r. odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki. Akcjonariusze przegłosowali m.in. uchwały o przyjęciu nowych programów motywacyjnych A i B na lata 2023–2027, warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego oraz emisji warrantów subskrypcyjnych z pozbawieniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy. NWZ Spółki zdecydowało również o obniżeniu kapitału zakładowego i umorzeniu 860 290 akcji własnych nabytych przez Spółkę w dniach 5–24 października 2022 r. Treść przyjętych projektów uchwał NWZ jest dostępna [na stronie Spółki](#).

20 kwietnia 2023 r. Zarząd Spółki poinformował o tym, iż został uzgodniony i podpisany plan połączenia Spółki, jako spółki przejmującej, ze spółką zależną SPOKKO sp. z o.o. Plan Połączenia (wraz z załącznikami do planu) został udostępniony jako załącznik do [raportu bieżącego nr 14/2023](#), jest także dostępny [na stronie internetowej Spółki](#) oraz [na stronie internetowej spółki przejmowanej](#). Połączenie nastąpi z dniem wpisu do rejestru. Według przyjętej w październiku 2022 roku strategii, Spółka zakłada koncentrację na podstawowej działalności i realizację projektów mobilnych we współpracy z zewnętrznymi partnerami.

8 maja 2023 r. Zarząd Spółki zarekomendował przeznaczenie kwoty 99 910 tys. zł z zysku osiągniętego w 2022 r. na dywidendę (1 zł na 1 akcję Spółki uczestniczącą w dywidendzie). Pozostałą część zysku netto w wysokości 241 162 tys. zł Zarząd zarekomendował przeznaczyć na kapitał zapasowy. Rada Nadzorcza Spółki pozytywnie zaopiniowała wniosek Zarządu. 6 czerwca 2023 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki zdecydowało o podziale zysku zgodnie z przedstawionymi rekomendacjami, ustanowiło dzień dywidendy na 13 czerwca 2023 r. oraz dzień wypłaty dywidendy na 20 czerwca 2023 r.

11 maja 2023 r. Zarząd Spółki w nawiązaniu do [raportu bieżącego nr 8/2023](#) z 20 marca 2023 r. poinformował o zakończeniu prac nad zdefiniowaniem nowych ram Projektu *Syriusz* tworzonych przez studio The Molasses Flood. W wyniku zdefiniowania nowych ram Projektu w księgach Spółki:

- częściowo, w kwocie 21,5 mln zł – odwrócony został odpis aktualizujący wartość poniesionych w 2022 r. nakładów na prace rozwojowe związane z Projektem, który wyniósł pierwotnie 33,4 mln zł i obciążył wynik finansowy Spółki i Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2022;
- spisana została wartość części nakładów poniesionych na prace rozwojowe związane z Projektem w I kwartale 2023 r. – w kwocie 2,7 mln zł.

Odwrócenie części odpisu aktualizującego za 2022 r. oraz spisanie wartości części nakładów poniesionych na prace rozwojowe w I kwartale 2023 r. było wynikiem decyzji o kontynuacji Projektu w ramach nowo zdefiniowanych ram i tym samym wykorzystania istotnej części zrealizowanych dotychczas prac w ramach dalszego rozwoju gry tworzonej przez studio The Molasses Flood.

31 maja 2023 r., w rezultacie decyzji podjętych przez Radę Dyrektorów CD PROJEKT Inc. (aktualnie CD PROJEKT RED Inc.) oraz CD PROJEKT S.A. (jej jedyne go wspólnika), kapitał zakładowy tej spółki został podniesiony o 720 tys. USD do kwoty 6 020 tys. USD. Tego samego dnia CD PROJEKT Inc. zawarł umowę ze spółką The Molasses Flood LLC oraz jednym z ówczesnych wspólników tej spółki, na skutek zawarcia której



nabył dodatkowe udziały spółki The Molasses Flood LLC, stając się właścicielem łącznie 70,91% (tj. 390 000) jej udziałów.

6 czerwca 2023 r. odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie CD PROJEKT, podczas którego przyjęto m.in. uchwałę w sprawie zmian treści Statutu upoważniającą Zarząd do wypłaty zaliczek akcjonariuszom na poczet dywidendy, a także uchwałę w sprawie połączenia Spółki ze Spokko sp. z o.o. Zarząd został również upoważniony do przeprowadzenia w przyszłości skupu akcji własnych za maksymalnie 500 mln zł. Treść podjętych uchwał ZWZ jest dostępna [na stronie Spółki](#).

26 czerwca 2023 r. Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie dokonał wpisu do rejestru przedsiębiorców zmian w zakresie m.in. obniżenia kapitału zakładowego Spółki o kwotę 860 290 zł oraz, tym samym, umorzenia 860 290 akcji własnych Spółki (tj. akcji własnych uprzednio nabytych przez Spółkę celem umorzenia w ramach skupu przeprowadzonego w dniach 5 – 24 października 2022 r.). W rezultacie kapitał zakładowy Spółki wynosi na dzień publikacji niniejszego raportu 99 910 510 zł i składa się z 99 910 510 akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 1,00 zł każda, oznaczonych jako akcje serii A – M. Ogólna liczba głosów wynikająca ze wszystkich akcji Spółki to 99 910 510 głosów.

## **ZDARZENIA PO DACIE BILANSU**

10 lipca 2023 r., w rezultacie decyzji podjętych przez Radę Dyrektorów CD PROJEKT Inc. (obecnie CD PROJEKT RED Inc.) oraz CD PROJEKT S.A. (jedyne go wspólnika tej spółki), doszło do zmiany nazwy spółki z “CD PROJEKT Inc.” na “CD PROJEKT RED Inc.” oraz przeniesienia jej głównego miejsca prowadzenia działalności do Bostonu (Waltham) w stanie Massachusetts.

26 lipca 2023 r. Zarząd Spółki poinformował o decyzji w sprawie dostosowywania skali i struktury zespołu Spółki do jej potrzeb operacyjnych oraz planów projektowo-wydawniczych realizowanych w ramach strategii Grupy CD PROJEKT. W jej wyniku zostanie przeprowadzona redukcja zatrudnienia, która obejmie ok. 9% personelu w studio CD PROJEKT RED, w tym m.in. zespoły produkcyjne, wydawnicze, jak i back-office. Zakończenie procesu planowane jest na pierwszy kwartał 2024 r.

Podjęta decyzja związana jest z trwającą transformacją, w ramach której studio CD PROJEKT RED m.in. wdrożyło metodyki Agile, usprawnia metody produkcji oraz optymalizuje organizację pracy. Zmiana podejścia i dążenie do budowania efektywniejszych zespołów projektowych jest kontynuacją trwających procesów transformacyjnych, które Spółka uznaje za kluczowe dla tworzenia wysokiej jakości gier, wydawanych na czas i tworzonych bez obciążających i nadmiernych nadgodzin.

Spółka poinformowała, że szacowana wartość rezerwy na koszty związane z rozwiązaniem umów z personelem (w tym koszty odpraw) to ok. 4,5 mln zł. Obciąży ona wynik finansowy Grupy CD PROJEKT w III kwartale 2023 r.

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

### **Wpływ na wyniki**

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

Z szacunków Spółki wynikało, że w okresie 12 miesięcy poprzedzających podjęcie powyższej decyzji, tj. w okresie 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%.

### **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.

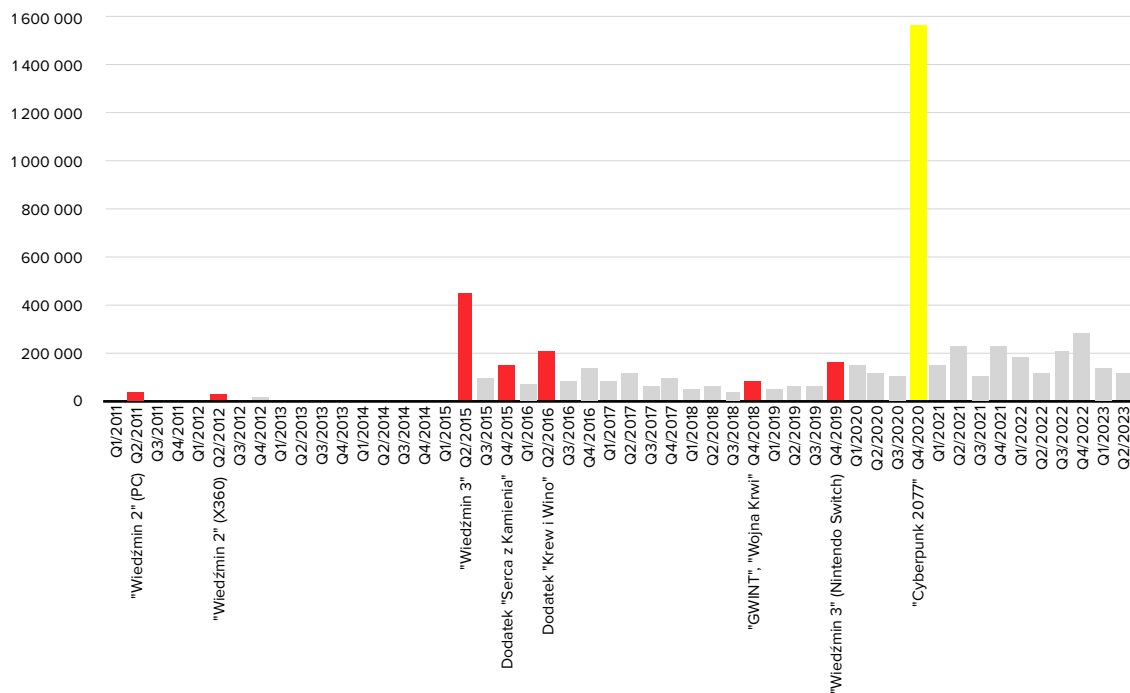
Powyższa ocena została sporządzona zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania.

## 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 5** Kwartały premierowe segmentu CD PROJEKT RED – przychody ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów w latach 2011–2023 (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 strictly deweloperską Spółka aktywnie rozwija posiadane franczyzy na innych polach eksploatacji, chcąc stale poszerzać grono swoich odbiorców i eksplorując inne typy mediów i produktów.

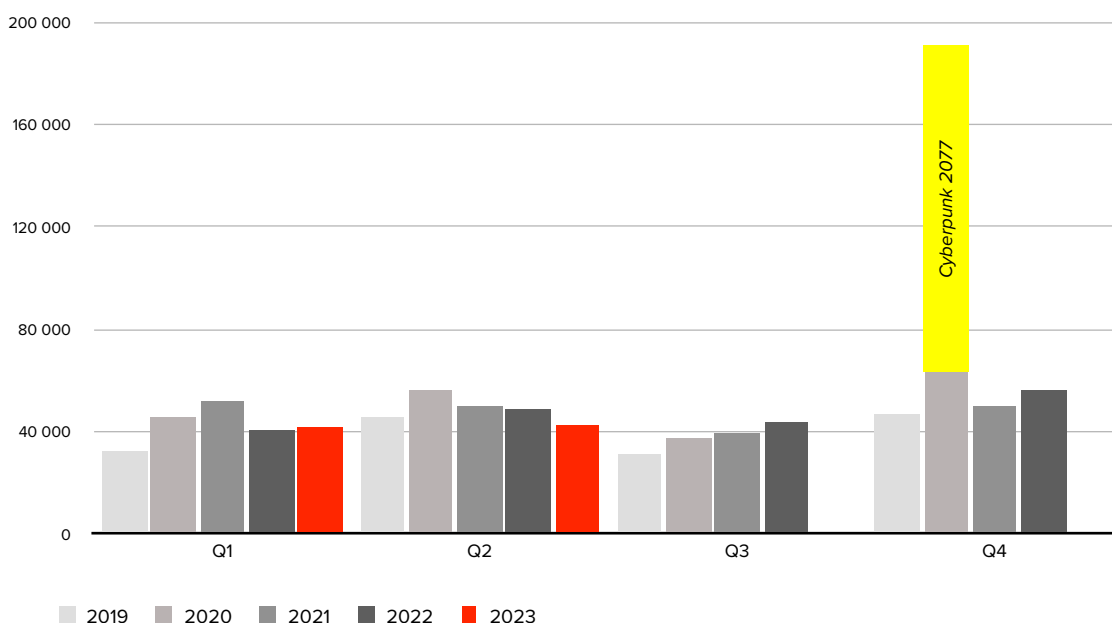


## GOG.COM

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 wzmocniana jest okresowo przez standardowo występujące w tych kwartałach akcje promocyjne.

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

**Wykres 6** Rozkład sprzedaży towarów i materiałów segmentu GOG.COM w latach 2019–2023 (w tys. zł)



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

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

Dla dalszego rozwoju Spółki i Grupy krytyczna jest umiejętność utrzymania i rozwoju zespołu najlepszych twórców i specjalistów, a także przyciągania do pracy nad realizowanymi w Grupie projektami kolejnych ekspertów. 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 francyz (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 Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej w 2022 r.

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.

W perspektywie drugiej połowy 2023 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT zamierza kontynuować organiczny rozwój prowadzonej działalności.

## 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. W kolejnych okresach kluczowe znaczenie dla rozwoju i osiągniętych wyników będą miały postępy prac produkcyjnych i rynkowe przyjęcie kolejnych realizowanych przez Spółkę produkcji, a także tworzenie i wydawanie wysokiej jakości produktów wspierających w ramach posiadanych francyz, które przyczynią się do wzrostu rozpoznawalności marek Spółki.

W perspektywie najbliższych kwartałów szczególnie ważnymi działaniami dla studia CD PROJEKT RED będzie wydanie dużego dodatku do *Cyberpunka 2077*. Na 26 września 2023 r. zaplanowano premierę rozszerzenia *Widmo Wolności* na platformach Xbox Series X/S, Playstation 5 oraz PC. Do czasu premiery Spółka zamierza przeprowadzić liczne wydarzenia i akcje w ramach kampanii marketingowej dodatku. Oprócz wyżej wymienionej premiery CD PROJEKT RED skupiać się będzie na dalszym organicznym rozwoju prowadzonej działalności, w tym na nowo powstającym studiu CD PROJEKT RED North America.

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

Czynnikiem kluczowym dla utrzymania w przyszłości dotychczasowej wysokiej dynamiki rozwoju segmentu CD PROJEKT RED jest dalsze rozwijanie wewnętrznej umiejętności produkowania gier najwyższej światowej klasy i jakości, w połączeniu ze zdolnością efektywnej komunikacji z graczami na całym świecie. Oba te elementy są częścią trwającej transformacji studia RED 2.0, której celem jest m.in. zmiana sposobu tworzenia gier na bardziej elastyczny, oparty o metodykę agile, oraz wspierający jakość przyszłych produktów. Zmiana działalności na model wydawniczy oparty o dwie funkcjonujące równolegle marki i kilka równocześnie realizowanych projektów potencjalnie pozwoli na optymalizację produkcyjną i finansową, zwiększenie częstotliwości premier i łącznej wysokości przychodów oraz dalszą dywersyfikację ryzyk, zaś przed twórcami zatrudnionymi w Spółce otworzy więcej możliwości samorealizacji zawodowej.

## GOG.COM

W segmencie GOG.COM elementem wspierającym 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., osiągnany 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 poszerzenia oferty gier klasycznych na platformie.

## INNE

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

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

Pod koniec trzeciego kwartału br., 26 września 2023 r., Spółka planuje premierę dużego dodatku do *Cyberpunka 2077*. Rozszerzenie *Widmo Wolności* ukaże się na platformach Xbox Series X|S, Playstation 5 oraz PC. Kampania promocyjna dodatku i jego rynkowe przyjęcie może mieć również przełożenie na sprzedaż bazowej wersji gry. Ponadto Spółka planuje udostępnić graczom Update 2.0 – największą z dotychczasowych aktualizacji do *Cyberpunka 2077* na konsole najnowszej generacji i PC.

## Umowy znaczące

W okresie objętym sprawozdaniem CD PROJEKT nie zawierał istotnych umów.

## Podstawowe zagrożenia i ryzyka związane z pozostałymi miesiącami roku obrotowego

Grupa CD PROJEKT narażona jest na szereg ryzyk, zarówno finansowych, jak i niefinansowych, związanych z jej bieżącą działalnością. Proces zarządzania ryzykiem w Spółce ma na celu identyfikację, ocenę, analizę oraz dalsze postępowanie z ryzykiem.

W perspektywie pozostałych miesięcy roku obrotowego szczególnym wydarzeniem dla studia CD PROJEKT RED będzie wydanie dużego dodatku do *Cyberpunka 2077 – Widma Wolności*. Premiera będzie miała wpływ na wyniki finansowe Grupy, które będą uzależnione od osiągniętego sukcesu oraz przyjęcia przez graczy. Ryzyko nieosiągnięcia celów produkcyjnych w zakresie jakości produktu i atrakcyjności rozrywki, a także efektywności planowanej kampanii promocyjnej może wiązać się m.in. z wystąpieniem dodatkowych kosztów, zmniejszeniem przychodów ze sprzedaży lub negatywnym wpływem na renomę studia. Rynkowe przyjęcie dodatku może mieć również wpływ na długoterminową popularność i sprzedaż podstawowej edycji gry *Cyberpunk 2077*. Aby osiągnąć cele produkcyjne Spółka dokłada starań, aby dostarczać gry terminowo, a także w najwyższej możliwej jakości. Spółka na bieżąco monitoruje, analizuje i w miarę możliwości wprowadza zmiany w stosowanych rozwiązaniach, które wpływają na poprawę jakości produktu, proces produkcji lub dystrybucji gier.



Zidentyfikowane przez Zarząd stałe, istotne zewnętrzne oraz wewnętrzne czynniki mogące negatywnie wpłynąć na działalność i rozwój Grupy zostały opisane w sekcji ryzyk Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej w 2022 r. zaś ryzyka finansowe opisane zostały w Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy CD PROJEKT za 2022 rok. Spółka postrzega powyższe ryzyka jako aktualne w perspektywie pozostałych miesięcy bieżącego roku obrotowego.



03

**WYNIKI FINANSOWE GRUPY CD PROJEKT**

---

## Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych ujawnionych w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym

### SKONSOLIDOWANY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

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

	01.01.2023 – 30.06.2023	01.01.2022 – 30.06.2022*	zmiana	zmiana %
<b>Przychody ze sprzedaży</b>	<b>325 214</b>	<b>377 916</b>	<b>-52 702</b>	<b>-13,9%</b>
Przychody ze sprzedaży produktów	238 084	285 868	-47 784	-16,7%
Przychody ze sprzedaży usług	799	1 235	-436	-35,3%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	86 331	90 813	-4 482	-4,9%
<b>Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów</b>	<b>107 213</b>	<b>101 334</b>	<b>5 879</b>	<b>5,8%</b>
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	42 701	37 013	5 688	15,4%
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	64 512	64 321	191	0,3%
<b>Zysk/(strata) brutto na sprzedaży</b>	<b>218 001</b>	<b>276 582</b>	<b>-58 581</b>	<b>-21,2%</b>
Koszty sprzedaży	85 106	90 599	-5 493	-6,1%
Koszty ogólnego zarządu	58 866	45 968	12 898	28,1%
Pozostałe przychody operacyjne	33 708	5 386	28 322	525,8%
Pozostałe koszty operacyjne	8 654	7 909	745	9,4%
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. fin.	4	-8	12	-
<b>Zysk/(strata) na działalności operacyjnej</b>	<b>99 087</b>	<b>137 484</b>	<b>-38 397</b>	<b>-27,9%</b>
Przychody finansowe	51 610	39 354	12 256	31,1%
Koszty finansowe	29 970	23 222	6 748	29,1%
<b>Zysk/(strata) przed opodatkowaniem</b>	<b>120 727</b>	<b>153 616</b>	<b>-32 889</b>	<b>-21,4%</b>
Podatek dochodowy	29 456	39 870	-10 414	-26,1%
<b>Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej</b>	<b>91 271</b>	<b>113 746</b>	<b>-22 475</b>	<b>-19,8%</b>

\*dane przekształcone

## **OPIS I OCENA CZYNNIKÓW ORAZ NIETYPOWYCH ZDARZEŃ MAJĄCYCH WPŁYW NA WYNIK Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY CD PROJEKT W PIERWSZYM PÓŁROCZU 2023 R.**

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

- w segmencie CD PROJEKT RED, w związku z określeniem nowych ram tworzonego przez studio The Molasses Flood projektu *Syriusz* dokonano częściowego odwrócenia odpisu aktualizującego wartość poniesionych do końca 2022 r. nakładów na prace rozwojowe (zwiększenie salda pozycji Pozostałe przychody operacyjne w kwocie 21 531 tys. zł) wraz ze spisaniem części nakładów poniesionych na projekt w pierwszym kwartale 2023 r. (zwiększenie salda pozycji Pozostałe koszty operacyjne w kwocie 2 745 tys. zł), które istotnie wpłynęły na wynik finansowy Grupy oraz odpowiednie pozycje Sprawozdania z sytuacji finansowej oraz Sprawozdania z przepływów pieniężnych zaprezentowane w niniejszym Sprawozdaniu,
- w związku ze skorzystaniem przez spółkę CD PROJEKT S.A. z Ulgi na innowacyjnego pracownika, segment CD PROJEKT RED dokonał pomniejszenia bieżących zobowiązań z tytułu PIT4 i PIT8A i rozpoznał z tego tytułu przychody (zwiększenie salda pozycji Pozostałe przychody operacyjne w kwocie 7 718 tys. zł); równocześnie odpowiedniemu zmniejszeniu uległa wartość aktywa na podatek odroczonego związanego z dostępną do wykorzystania w kolejnych okresach ulgą B+R, skutkująca zwiększeniem salda Podatku dochodowego w Rachunku Wyników,
- w drugim kwartale bieżącego roku w Grupie CD PROJEKT wprowadzone zostały Program motywacyjny A i Program motywacyjny B, zastępujące dotychczasowy program motywacyjny funkcjonujący od 2020 r. Wynikające z wyceny aktuarialisty koszty przyznanych uprawnień w ramach w/w programów motywacyjnych podlegały w części rozliczeniu na zasadzie modyfikacji. Dokonane rozliczenie kosztów wskazanej modyfikacji, z uwzględnieniem wcześniejszych okresów obowiązywania dotychczasowego programu motywacyjnego, skutkowało w okresie sprawozdawczym jednorazowym zwiększeniem kosztów związanych z funkcjonowaniem programów motywacyjnych. Łączna wartość kosztów Grupy związanych z funkcjonowaniem programów motywacyjnych w trakcie pierwszego półrocza 2023 r. wyniosła 10 392 tys. zł.



## 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)

	01.01.2023 – 30.06.2023	01.01.2022 – 30.06.2022*	zmiana	zmiana %
<b>Przychody ze sprzedaży</b>	<b>244 271</b>	<b>295 488</b>	<b>-51 217</b>	<b>-17,3%</b>
Przychody ze sprzedaży produktów	236 595	283 471	-46 876	-16,5%
Przychody ze sprzedaży usług	506	1 927	-1 421	-73,7%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	7 170	10 090	-2 920	-28,9%
<b>Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów</b>	<b>50 922</b>	<b>43 791</b>	<b>7 131</b>	<b>16,3%</b>
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	42 725	37 141	5 584	15,0%
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	8 197	6 650	1 547	23,3%
<b>Zysk/(strata) brutto na sprzedaży</b>	<b>193 349</b>	<b>251 697</b>	<b>-58 348</b>	<b>-23,2%</b>
Koszty sprzedaży	64 931	69 844	-4 913	-7,0%
Koszty ogólnego zarządu	55 157	43 031	12 126	28,2%
Pozostałe przychody operacyjne	34 089	5 362	28 727	535,8%
Pozostałe koszty operacyjne	8 946	8 379	567	6,8%
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. fin.	4	-8	12	-
<b>Zysk/(strata) na działalności operacyjnej</b>	<b>98 408</b>	<b>135 797</b>	<b>-37 389</b>	<b>-27,5%</b>
Przychody finansowe	50 828	34 910	15 918	45,6%
Koszty finansowe	28 482	17 578	10 904	62,0%
<b>Zysk/(strata) przed opodatkowaniem</b>	<b>120 754</b>	<b>153 129</b>	<b>-32 375</b>	<b>-21,1%</b>
Podatek dochodowy	29 334	39 654	-10 320	-26,0%
<b>Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej</b>	<b>91 420</b>	<b>113 475</b>	<b>-22 055</b>	<b>-19,4%</b>

\* dane przekształcone

Na **Przychody ze sprzedaży produktów** segmentu w pierwszym półroczu 2023 r. składały się:

- przychody związane z grą *Cyberpunk 2077*,
- przychody związane z grą *Wiedźmin 3: Dziki Gon* oraz z dodatkami *Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino*,
- przychody licencyjne z francyz,
- przychody związane z pozostałymi grami segmentu CD PROJEKT RED (*GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*, *Wiedźmin 2*, *Wiedźmin* oraz *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* i pozostałymi).

Wartość **Przychodów ze sprzedaży** w pierwszym półroczu 2023 r. była niższa w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego, między innymi za sprawą wydania w pierwszym kwartale minionego roku gry *Cyberpunk 2077* w wersji na konsole nowej generacji. Wspomniana premiera uczyniła pierwszy kwartał 2022 r. najlepszym pierwszym kwartałem w historii Grupy. Jednocześnie spadek przychodów przy stałym portfolio gier segmentu CD PROJEKT RED i braku istotnych wydarzeń pobudzających sprzedaż jest trendem naturalnym (od strony marketingowej Spółka koncentrowała się na przygotowaniach do premiery dodatku *Widmo Wolności* zaplanowanej na koniec trzeciego kwartału 2023 r.).

**Przychody ze sprzedaży usług** w pierwszym półroczu 2023 r. obejmowały głównie przychody związane z usługami świadczonymi podmiotom powiązanim. Spadek wartości tej pozycji względem okresu porównawczego wynika z faktu wygaszenia działalności oraz połączenia z CD PROJEKT S.A. spółek zależnych Spokko sp. z o.o. oraz CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o.

Na wartość pozycji **Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów** segmentu CD PROJEKT RED na koniec czerwca 2023 r. składały się przychody ze sprzedaży dystrybutorom gotowych fizycznych zestawów oraz elementów zestawów fizycznych własnych tytułów (nośniki, pudełka, figurki, gadzety), głównie gry *Wiedźmin 3*, a także sprzedaż fizycznych produktów związanych z francyzami segmentu. Spadek wartości pozycji względem okresu porównawczego jest głównie efektem wygaszenia działalności sklepu wysyłkowego CD PROJEKT RED GEAR wraz z reorganizacją formuły jego funkcjonowania.

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 pierwszym półroczu 2023 r. składały się głównie 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 istotnie zwiększająca wartość pozycji względem okresu porównawczego amortyzacja wydanej w grudniu 2022 r. gry *Wiedźmin 3* w edycji na konsole nowej generacji Xbox Series X|S oraz Playstation 5.

**Wartość sprzedanych towarów i materiałów** w pierwszym półroczu 2023 r. zawierała koszty wytworzenia sprzedanych dystrybutorom gotowych zestawów fizycznych własnych tytułów, ich elementów oraz produktów franczyzowych.

Na wartość pozycji **Kosztów sprzedaży** segmentu CD PROJEKT RED w omawianym okresie składały się:

- koszty promocji i wsparcia sprzedaży związane ze zbliżającą się premierą rozszerzenia do gry *Cyberpunk 2077* pod tytułem *Widmo Wolności*,
- koszty promocji i wsparcia sprzedaży pozostałych produktów studia CD PROJEKT RED, przede wszystkim związane z rozwojem franczyz własnych oraz edycją gry *Wiedźmin 3* na konsole nowej generacji Xbox Series XIS oraz Playstation 5,
- koszty serwisu i aktualizacji gier studia CD PROJEKT RED będących w sprzedaży, głównie gier *Cyberpunk 2077* oraz *Wiedźmin 3*,
- koszty utrzymania gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*.

Względem pierwszej połowy 2022 r. segment utrzymał poziom kosztów promocji i wsparcia sprzedaży na porównywalnym poziomie, zmniejszając jednocześnie koszty serwisu i utrzymania wydanych gier.

**Koszty ogólnego zarządu** segmentu CD PROJEKT RED w pierwszym półroczu 2023 r. obejmowały w szczególności:

- stałe wynagrodzenia zespołów administracyjnych oraz zewnętrzne koszty usług obcych sklasyfikowane w tej kategorii, które wraz ze wzrostem zatrudnienia oraz skali działalności spółek segmentu stopniowo rosną,
- zależne od wyniku wynagrodzenia kadry zarządzającej,
- koszt związany z funkcjonowaniem dotychczasowego oraz z wprowadzeniem nowych Programów motywacyjnych A i B, w tym koszt związany z rozliczeniem modyfikacji uprawnień w dotychczasowym programie motywacyjnym w związku z dokonaną ich zamianą na uprawnienia w nowych Programach motywacyjnych – patrz opis wyżej w sekcji *Opis i ocena czynników oraz nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności Grupy CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2023 r.*,
- 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, na które składają się przede wszystkim koszty będących na wczesnym etapie produkcji projektów *Hadar* (nowa franczyza) oraz *Orion* (kolejny tytuł w uniwersum *Cyberpunk*),
- stałą część wynagrodzenia zarządów spółek.

W zakresie **Pozostałych przychodów i kosztów operacyjnych** standardowo Grupa rozpoznaje głównie generowane przez CD PROJEKT przychody z tytułu wynajmu powierzchni biurowych (oraz towarzyszące im koszty utrzymania) w kompleksie nieruchomości przy ulicy Jagiellońskiej 74 i 76 w Warszawie oraz wpływy z otrzymanych dotacji. Jednakże w omawianym okresie istotny wpływ na wartość tych pozycji miały:

- związane z określeniem nowych ram tworzonego przez studio The Molasses Flood projektu *Syriusz* częściowe odwrócenie odpisu aktualizującego wartość poniesionych do końca 2022 r. nakładów na prace rozwojowe (w kwocie 21 531 tys. zł) wraz ze spisaniem części nakładów na projekt w pierwszym kwartale 2023 r. (2 745 tys. zł),
- rozpoznanie w tej pozycji pozytywnego efektu wykorzystania przez CD PROJEKT S.A. Ulgi na innowacyjnego pracownika.

W pierwszym półroczu 2023 r. segment CD PROJEKT RED wykazał nadwyżkę **Przychodów finansowych** nad **Kosztami finansowymi** w kwocie wyższej, niż wykazana w okresie porównawczym. Jest to efekt przede wszystkim wzrostu przychodów z tytułu odsetek od lokat bankowych.

Na wartość **Podatku dochodowego** poza podatkiem bieżącym oraz zmianą stanu podatku odroczonego składał się odpis na część podatku pobieranego w innych jurysdykcjach z tytułu wypłaconych 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.

Ponadto w związku z wykorzystaniem przez spółkę CD PROJEKT S.A. Ulgi na innowacyjnego pracownika, segment CD PROJEKT RED wykazał zwiększenie podatku odroczonego, między innymi na skutek zmniejszenia wartości aktywa na podatek odroczonego z tytułu przysługującej Spółce ulgi B+R (równocześnie z tytułu wykorzystania Ulgi na innowacyjnego pracownika odpowiedniemu zwiększeniu uległa wartość Pozostałych przychodów operacyjnych).

Skonsolidowany **Zysk netto** segmentu CD PROJEKT RED za pierwsze półrocze 2023 r. wyniósł 91 420 tys. zł i był o 22 055 tys. zł (19,4%) niższy w stosunku do okresu porównawczego.



## Segment GOG.COM

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

	01.01.2023 – 30.06.2023	01.01.2022 – 30.06.2022*	zmiana	zmiana %
<b>Przychody ze sprzedaży</b>	<b>84 522</b>	<b>88 751</b>	<b>-4 229</b>	<b>-4,8%</b>
Przychody ze sprzedaży produktów	-	-	-	-
Przychody ze sprzedaży usług	439	136	303	222,8%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	84 083	88 615	-4 532	-5,1%
<b>Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów</b>	<b>59 752</b>	<b>63 208</b>	<b>-3 456</b>	<b>-5,5%</b>
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	4	42	-38	-90,5%
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	59 748	63 166	-3 418	-5,4%
<b>Zysk/(strata) brutto na sprzedaży</b>	<b>24 770</b>	<b>25 543</b>	<b>-773</b>	<b>-3,0%</b>
Koszty sprzedaży	20 184	20 874	-690	-3,3%
Koszty ogólnego zarządu	3 926	3 164	762	24,1%
Pozostałe przychody operacyjne	691	2 183	-1 492	-68,3%
Pozostałe koszty operacyjne	629	1 872	-1 243	-66,4%
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. fin.	-	-	-	-
<b>Zysk/(strata) na działalności operacyjnej</b>	<b>722</b>	<b>1 816</b>	<b>-1 094</b>	<b>-60,2%</b>
Przychody finansowe	782	4 444	-3 662	-82,4%
Koszty finansowe	1 577	5 694	-4 117	-72,3%
<b>Zysk/(strata) przed opodatkowaniem</b>	<b>-73</b>	<b>566</b>	<b>-639</b>	<b>-</b>
Podatek dochodowy	68	213	-145	-68,1%
<b>Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej</b>	<b>-141</b>	<b>353</b>	<b>-494</b>	<b>-</b>

\*dane przekształcone

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

Wartość **Przychodów ze sprzedaży towarów i materiałów** osiągnięta w pierwszym półroczu 2023 r. była niższa od wartości wypracowanej w porównywalnym okresie w 2022 r. o 5,1%. Natomiast część zrealizowanej sprzedaży, wynikająca z rozpoczęcia przedsprzedaży dodatku gry *Cyberpunk 2077: Widmo Wolności*, została zakwalifikowana do rozliczeń międzyokresowych przychodów i zostanie rozpoznana jako przychód ze sprzedaży towarów i materiałów w momencie premiery dodatku.

Ponadto, w okresie sprawozdawczym, w ofercie sklepu pojawił się szereg premier, takich jak nowe wydania klasycznych wersji gier *System Shock* i *Pharaoh: A New Era*, jak również *Warhammer 40,000: Dawn of War, Age of Wonders 4: Premium Edition* czy też *SpellForce: Conquest of Eo*. Pierwsza połowa 2023 r. na platformie GOG została zwieńczona dodaniem siedmiu tytułów z niezwykle popularnej serii gier akcji *Yakuza*, stworzonej przez legendarną japońską firmę SEGA. Seria słynie z wciągającej fabuły oraz niepowtarzalnych mechanik walki, które od ponad dekady podbijają serca graczy.

Dodatkowo, począwszy od marca 2022 r. w odpowiedzi na inwazję sił zbrojnych Rosji na Ukrainę, Spółka utrzymywała brak możliwości zakupu gier dostępnych na platformie dla użytkowników na terytorium Rosji i Białorusi, co miało negatywny wpływ na poziom osiągniętych przychodów rok do roku.

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

**Koszty sprzedaży** segmentu GOG.COM w omawianym okresie uległy nieznacznemu zmniejszeniu względem pierwszego półrocza 2022 r.

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

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

Głównymi składnikami **Kosztów ogólnego zarządu** segmentu GOG.COM są wynagrodzenia zespołów administracyjnych, stałe wynagrodzenia zarządu spółki, a także sklasyfikowane w tej kategorii koszty innych usług obcych. Na zwiększenie poziomu Kosztów ogólnego zarządu w omawianym okresie w stosunku do okresu porównawczego o blisko jedną czwartą wpłynęło głównie zwiększenie bieżących kosztów związanych z funkcjonowaniem programów motywacyjnych (patrz informacja zawarta w sekcji *Opis i ocena czynników oraz nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności Grupy CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2023 r.*), a także wystąpienie kosztów o jednorazowym charakterze w zakresie analiz przedwdrożeniowych w związku z planowaną optymalizacją i rozbudową systemów wspierających procesy finansowe.

W pierwszym półroczu 2023 r. segment GOG.COM wykazał nadwyżkę **Kosztów finansowych** nad **Przychodami finansowymi**. Jest to przede wszystkim nadwyżka ujemnych różnic kursowych nad dodatnimi. Wzrost ujemnych różnic kursowych w segmencie GOG.COM wynika głównie z wyceny zobowiązań wobec dostawców na dzień bilansowy.

Na wartość **Podatku dochodowego** za pierwsze półrocze bieżącego roku składała się głównie zmiana stanu podatku odroczonego.

**Strata netto** segmentu GOG.COM w pierwszej połowie 2023 r. wyniosła 141 tys. zł wobec 353 tys. zł Zysku netto w okresie porównawczym.

**Tabela 6** Wskaźnik Rentowności netto – Alternatywny Pomiar Wyniku

	01.01.2023 – 30.06.2023	01.01.2022 – 30.06.2022	01.01.2023 – 30.06.2023	01.01.2022 – 30.06.2022	01.01.2023 – 30.06.2023	01.01.2022 – 30.06.2022
	GRUPA CD PROJEKT		Segment CD PROJEKT RED		Segment GOG.COM	
Rentowność netto (Zysk netto/Przychody ze sprzedaży)	28,1%	30,1%	37,4%	38,4%	-0,2%	0,4%

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.

W pierwszym półroczu 2023 r. wskaźnik Rentowności netto Grupy wyniósł 28,1%.

## SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

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

	30.06.2023	31.12.2022	zmiana	zmiana %
<b>AKTYWA TRWAŁE</b>	<b>1 296 676</b>	<b>1 119 978</b>	<b>176 698</b>	<b>15,8%</b>
Rzeczowe aktywa trwałe	161 009	145 252	15 757	10,8%
Aktywa niematerialne	69 785	69 157	628	0,9%
Nakłady na prace rozwojowe	596 575	473 202	123 373	26,1%
Nieruchomości inwestycyjne	37 429	42 560	-5 131	-12,1%
Wartość firmy	56 438	56 438	0	0,0%
Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nieobjętych konsolidacją	43 477	41 607	1 870	4,5%
Rozliczenia międzyokresowe	42 727	31 074	11 653	37,5%
Pozostałe aktywa finansowe	242 203	207 437	34 766	16,8%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	46 658	52 862	-6 204	-11,7%
Pozostałe należności	375	389	-14	-3,6%
<b>AKTYWA OBROTOWE</b>	<b>883 921</b>	<b>1 154 146</b>	<b>-270 225</b>	<b>-23,4%</b>
Zapasy	8 118	12 701	-4 583	-36,1%
Należności handlowe	83 557	165 290	-81 733	-49,4%
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego	12 356	1 458	10 898	747,5%
Pozostałe należności	42 359	57 139	-14 780	-25,9%
Rozliczenia międzyokresowe	21 494	22 886	-1 392	-6,1%
Pozostałe aktywa finansowe	249 576	279 515	-29 939	-10,7%
Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	317 125	337 330	-20 205	-6,0%
Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych	149 336	277 827	-128 491	-46,2%
<b>AKTYWA RAZEM</b>	<b>2 180 597</b>	<b>2 274 124</b>	<b>-93 527</b>	<b>-4,1%</b>



	30.06.2023	31.12.2022	zmiana	zmiana %
<b>KAPITAŁ WŁASNY</b>	<b>2 033 797</b>	<b>2 033 404</b>	<b>393</b>	<b>0,0%</b>
Kapitał zakładowy	99 911	100 771	-860	-0,9%
Kapitał zapasowy	1 714 604	1 567 325	147 279	9,4%
Kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej wartości nominalnej	116 700	116 700	0	0,0%
Akcje własne	-	-99 993	-99 993	-
Pozostałe kapitały	12 984	2 255	10 729	475,8%
Różnice kursowe z przeliczenia	208	1 904	-1 696	-89,1%
Niepodzielony wynik finansowy	-1 881	-2 651	770	-29,0%
Wynik finansowy bieżącego okresu	91 271	347 093	-255 822	-73,7%
<b>ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE</b>	<b>30 041</b>	<b>36 186</b>	<b>-6 145</b>	<b>-17,0%</b>
Pozostałe zobowiązania finansowe	18 206	18 883	-677	-3,6%
Pozostałe zobowiązania	2 500	2 620	-120	-4,6%
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	46	50	-4	-8,0%
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	2 753	3 669	-916	-25,0%
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	366	366	0	0,0%
Pozostałe rezerwy	6 170	10 598	-4 428	-41,8%
<b>ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE</b>	<b>116 759</b>	<b>204 534</b>	<b>-87 775</b>	<b>-42,9%</b>
Pozostałe zobowiązania finansowe	8 478	9 578	-1 100	-11,5%
Zobowiązania handlowe	49 870	72 119	-22 249	-30,9%
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	-	2 116	2 116	-
Pozostałe zobowiązania	10 760	10 244	516	5,0%
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	25 611	22 425	3 186	14,2%
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	10	10	0	0,0%
Pozostałe rezerwy	22 030	88 042	-66 012	-75,0%
<b>PASYWA RAZEM</b>	<b>2 180 597</b>	<b>2 274 124</b>	<b>-93 527</b>	<b>-4,1%</b>

## OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

### Aktywa

Największy udział w wartości **Aktywów trwałych** Grupy na koniec pierwszego półrocza 2023 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 głównie efektem poniesionych przez segment CD PROJEKT RED nakładów na produkcję przyszłych gier (*Cyberpunk 2077: Widmo wolności*, *Polaris* oraz *Syriusz*) w wartości wyższej niż amortyzacja produkcji ukończonych.

Na saldo pozycji **Rzeczowe aktywa trwałe** składają się przede wszystkim:

- wartość kompleksu nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 74 i 76 ujęta w części przeznaczonej do wykorzystania przez spółkę CD PROJEKT S.A. na własny użytek,
- maszyny i urządzenia, w ramach których 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 Rzeczowych aktywów trwałych w omawianym okresie główny wpływ miały nakłady na infrastrukturę sieciową oraz stanowiska pracy dla deweloperów (maszyny i urządzenia), nakłady na prace budowlane na terenie kampusu CD PROJEKT w Warszawie (środki trwałe w budowie) oraz reklasyfikacja części nieruchomości inwestycyjnych na nieruchomości przeznaczone na własny użytek (budynki i budowle).

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. Wartość pozycji nie uległa istotnej zmianie w trakcie pierwszego półrocza 2023 r.

Na wartość pozycji **Wartość firmy** Grupy CD PROJEKT składają się kwoty wynikające z rozliczenia połączenia jednostki dominującej z grupą kapitałową CDP Investment w dniu 30 kwietnia 2010 r. oraz rozliczenie nabycia w dniu 18 maja 2018 r. przez CD PROJEKT S.A. od spółki Strange New Things sp. z o.o. sp. k. zlokalizowanego we Wrocławiu studia deweloperskiego. Wykazana Wartość firmy nie uległa zmianie na przestrzeni omawianego okresu.

Na saldo **Nieruchomości inwestycyjnych** składają się wartości nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 74 oraz ul. Jagiellońskiej 76 w częściach zakwalifikowanych jako przeznaczone pod wynajem (zarówno na rzecz podmiotów powiązanych, jak i zewnętrznych najemców). Zmniejszenie wartości pozycji jest efektem reklasyfikacji części budynków na przeznaczone na własny użytek oraz amortyzacji.

Na wartość pozycji **Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nie objętych konsolidacją** składają głównie kapitały spółek Spokko sp. z o.o., The Molasses Flood LLC w Bostonie oraz CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd.

Na wartość **Zapasów** na koniec pierwszego półrocza 2023 r. składają się głównie gotowe fizyczne zestawy i elementy fizycznych zestawów edycji gier własnej produkcji przeznaczone dla zewnętrznych dystrybutorów oraz towary franczyzowe związane z markami CD PROJEKT RED, a zmniejszenie wartości zapasów wynika z bieżącej realizacji zamówień oraz wygaszania działalności dotychczasowego sklepu wysyłkowego CD PROJEKT RED GEAR w związku ze zmianą formuły jego funkcjonowania.

Skonsolidowane saldo **Należności handlowych** uległo w omawianym okresie zmniejszeniu przede wszystkim ze względu na spływ w bieżącym okresie należności licencyjnych tytułem tantiem uzyskanych w segmencie CD PROJEKT RED w czwartym kwartale 2022 r.

Zmniejszenie wartości pozycji **Pozostałych należności** Grupy na koniec czerwca 2023 r. jest przede wszystkim efektem zmniejszenia należności z tytułu podatku u źródła potrąconego przez zagranicznych odbiorców licencji udzielonych przez segment CD PROJEKT RED. Ponadto na koniec czerwca 2023 r. spółki Grupy ujmują w ramach omawianej pozycji rozliczenia z tytułu podatku VAT oraz zaliczek dla dostawców i kaucji.

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

**Pozostałe aktywa finansowe** krótkoterminowe i długoterminowe na 30 czerwca 2023 r. zawierają:

- wartość nabytych przez spółkę CD PROJEKT S.A. w ramach dywersyfikacji ryzyka kredytowego krajowych i zagranicznych obligacji skarbowych wraz z wyceną pochodnych instrumentów finansowych zabezpieczających wartość obligacji w walutach obcych,
- wartość pożyczek udzielonych podmiotom powiązanim nie podlegającym konsolidacji, gdzie wzrost salda wynika z udzielenia spółce The Molasses Flood LLC finansowania na remont i wyposażenie biura,
- wartość inwestycji w fundusze typu *private equity*.

Łączna wartość rezerw finansowych w postaci **Środków pieniężnych i ekwiwalentów, Lokat bankowych powyżej 3 miesięcy** oraz płynnych aktywów finansowych w formie nabytych obligacji skarbowych (łącznie ujętych w krótkoterminowych i długoterminowych Pozostałych aktywach finansowych) w posiadaniu Grupy na dzień 30.06.2023 r. wyniosła 930 657 tys. zł, to jest o 160 348 tys. zł mniej niż na koniec roku 2022.

W Aktywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na 30 czerwca 2023 r. Aktywa trwałe stanowiły 59,5%, natomiast Aktywa obrotowe 40,5%.

## Pasywa

Na 30 czerwca 2023 r. wartość **Kapitałów własnych** Grupy CD PROJEKT była porównywalna do stanu na koniec 2022 r. Zmniejszenie salda wynikające z dokonanej wypłaty dywidendy za 2022 r. zostało zrównoważone pozytywnym wynikiem bieżącego okresu oraz zwiększeniem kapitału wynikającym z rozliczenia kosztów programów motywacyjnych w okresie sprawozdawczym.

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 z tytułu zapłaty części ceny nabycia udziałów w spółce The Molasses Flood LLC o odroczonej terminie płatności.

Wartość **Zobowiązań krótkoterminowych** Grupy w trakcie pierwszego półrocza 2023 r. uległa istotnemu zmniejszeniu głównie na pozycjach **Pozostałych rezerw** oraz **Zobowiązań handlowych**.

Na saldo **Zobowiązań handlowych** Grupy na koniec pierwszego półrocza 2023 r. składały się przede wszystkim zobowiązania segmentu GOG.COM z tytułu zakontraktowanych tzw. minimalnych gwarancji dotyczących nowych tytułów platformy GOG.COM. Jednakże zmniejszenie salda omawianej pozycji wynika ze zmniejszenia zobowiązań handlowych w segmencie CD PROJEKT RED.

Na sumę **Pozostałych zobowiązań** składają się przede wszystkim zobowiązania Grupy z tytułu podatków (VAT, PIT, podatku u źródła) i ubezpieczeń społecznych.

W ramach **Rozliczeń międzyokresowych przychodów** krótkoterminowych i długoterminowych na koniec czerwca 2023 r. segmenty Grupy ujęły głównie:

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

Za zwiększenie salda Rozliczeń międzyokresowych przychodów względem końca 2022 r. odpowiada głównie rozpoczęcie 12 czerwca br. zamówień przedpremierowych rozszerzenia *Widmo wolności* gry *Cyberpunk 2077*, którego premiera wyznaczona została na wrzesień 2023 r.

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

- saldo rezerw na wynagrodzenia uzależnione od wyniku uległo zmniejszeniu wraz z wypłatą w bieżącym okresie premii za rok 2022, przy jednoczesnym wprowadzeniu w bieżącym roku zmiany polityki wynagrodzeń CD PROJEKT RED redukującej wysokość premii uzależnionych od wyniku na poczet zwiększenia wynagrodzeń stałych i wprowadzenia programów motywacyjnych rozliczanych w akcjach Spółki,
- wystąpiła nadwyżka wykorzystanych rezerw na pozostałe koszty nad saldem rezerw nowo utworzonych.

W Pasywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na 30 czerwca 2023 r. Kapitały własne stanowiły 93,3%, natomiast Zobowiązania krótko- i długoterminowe stanowiły 6,7%.

Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej w rozbiciu na poszczególne segmenty działalności Grupy zawarte jest w *Śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2023 roku*.



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

Na koniec pierwszego półrocza 2023 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT posiadała aktywa o wartości bilansowej 2 180 597 tys. zł. W ich ramach płynne rezerwy finansowe utrzymywane na rachunkach bankowych w formie depozytów bankowych oraz rządowych obligacji skarbowych (zagranicznych oraz krajowych) wynosiły 930 657 tys. zł i stanowiły 42,7% 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 838 490 tys. zł stanowiły 38,5% całości aktywów. Suma Należności handlowych, Pozostałych należności krótkoterminowych i Zapasów na 30 czerwca 2023 r. wyniosła 134 034 tys. zł, zaś łączna wartość zobowiązań krótkoterminowych i długoterminowych wynosiła 146 800 tys. zł. Grupa na koniec pierwszego półrocza 2023 r. nie posiadała zewnętrznego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.

Zgromadzone środki pieniężne, lokaty i obligacje skarbowe zapewniają Grupie wysoką płynność i mogą służyć do zabezpieczenia finansowania dalszego rozwoju Grupy, w tym finansowania rozwoju przyszłych produktów i technologii, wsparcia promocyjnego planowanych premier, zabezpieczenia przyszłych możliwości inwestycyjnych oraz zapewnienia rezerw na ewentualne nieplanowane sytuacje lub pojawiające możliwości.

## SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

**Tabela 8** Skonsolidowane sprawozdania z przepływów pieniężnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT (w tys. zł)

	01.01.2023 – 30.06.2023	01.01.2022 – 30.06.2022
<b>DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA</b>		
<b>Zysk/(strata) netto</b>	<b>91 271</b>	<b>113 746</b>
<b>Korekty razem:</b>	<b>21 148</b>	<b>23 992</b>
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych, aktywów niematerialnych, nakładów na prace rozwojowe oraz nieruchomości inwestycyjnych	6 611	7 346
Amortyzacja prac rozwojowych ujęta jako koszt własny sprzedaży	43 213	36 215
Zysk/(strata) z tytułu różnic kursowych	18 842	(4 855)
Odsetki i udziały w zyskach	(25 225)	(17 553)
Zysk/(strata) z działalności inwestycyjnej	(43 042)	1 486
Zmiana stanu rezerw	(49 904)	(50 187)
Zmiana stanu zapasów	4 583	750
Zmiana stanu należności	78 922	72 643
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(15 429)	7 523
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów	(8 112)	(34 673)
Inne korekty	10 689	5 297
<b>Gotówka z działalności operacyjnej</b>	<b>112 491</b>	<b>137 738</b>
Podatek dochodowy od zysku/(straty) przed opodatkowaniem	13 496	15 236
Podatek u źródła zapłacony za granicą	15 960	24 634
Podatek dochodowy (zapłacony)/zwrócony	(20 276)	(34 952)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>121 599</b>	<b>142 656</b>
<b>DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA</b>		
<b>Wpływy</b>	<b>420 885</b>	<b>461 761</b>
Zbycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	514	14
Spłata udzielonych pożyczek	-	11 910
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	329 970	265 000
Wykup obligacji	56 411	173 090
Odsetki od obligacji	6 479	2 102
Odsetki od lokat	17 195	9 018
Wpływy z realizacji kontraktów terminowych	10 273	-
Inne wpływy inwestycyjne	43	627

	01.01.2023 – 30.06.2023	01.01.2022 – 30.06.2022
<b>Wydatki</b>	<b>569 258</b>	<b>328 833</b>
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	29 696	25 621
Nakłady na prace rozwojowe	162 616	89 710
Nakłady na wartości niematerialne	380	-
Nabycie nieruchomości inwestycyjnych oraz aktywowanie nakładów	98	145
Udzielone pożyczki	4 215	3 400
Nabycie udziałów w spółce zależnej	3 515	-
Dokapitalizowanie spółki zależnej	-	26 010
Zakup obligacji oraz koszty ich nabycia	58 973	168 120
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	309 765	-
Wydatki z realizacji kontraktów terminowych	-	15 763
Inne wydatki inwestycyjne	-	64
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<b>(148 373)</b>	<b>132 928</b>

#### DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA

<b>Wpływy</b>	<b>29</b>	<b>20</b>
Płatności należności z tytułu umów leasingu finansowego	28	20
Odsetki	1	-
<b>Wydatki</b>	<b>101 746</b>	<b>2 161</b>
Dywidendy i inne wpłaty na rzecz właścicieli	99 911	-
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu	1 441	1 894
Odsetki	394	267
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</b>	<b>(101 717)</b>	<b>(2 141)</b>
<b>Przepływy pieniężne netto razem</b>	<b>(128 491)</b>	<b>273 443</b>
<b>Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych</b>	<b>(128 491)</b>	<b>273 443</b>
<b>Środki pieniężne na początek okresu</b>	<b>277 827</b>	<b>411 586</b>
<b>Środki pieniężne na koniec okresu</b>	<b>149 336</b>	<b>685 029</b>

## **OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z PRZEPLYWÓW PIENIĘŻNYCH GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT**

W ramach **Działalności operacyjnej** w pierwszym półroczu 2023 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wykazała 121 457 tys. zł dodatnich przepływów pieniężnych netto, to jest o 21 199 tys. zł mniej niż w okresie porównawczym.

Skonsolidowany wynik netto skorygowano o:

- I. Pozycje niegotówkowe (łącznie zmniejszenie):
  - **Amortyzację**, głównie Rzeczowych aktywów trwałych i Aktywów niematerialnych;
  - **Amortyzację prac rozwojowych ujętą jako koszt własny sprzedaży**, odpowiadającą przede wszystkim amortyzacji nakładów na prace rozwojowe związane z grą *Cyberpunk 2077* oraz edycją gry *Wiedźmin 3* na konsole nowych generacji Xbox Series X|S oraz Playstation 5;
  - **Zysk (stratę) z tytułu różnic kursowych**, zwiększenie wynikające głównie z wyceny zagranicznych obligacji skarbowych;
  - **Zysk (stratę) z działalności inwestycyjnej**, zmniejszenie wynikające z operacji na obligacjach i pochodnych instrumentach finansowych oraz odwrócenia odpisu aktualizującego wartość aktywa projektu *Syriusz*;
  - **Zmianę stanu rezerw**, zmniejszenie wynikające głównie z wypłaty w okresie sprawozdawczym wynagrodzeń uzależnionych od wyniku roku 2022;
  - **Inne korekty**, zwiększenie wynikające głównie z eliminacji rachunkowego rozliczenia kosztów programów motywacyjnych oraz korekt amortyzacji ujętej w koszcie własnym i kosztach operacyjnych;
- II. Pozycje związane ze zmianami majątku obrotowego i zobowiązań krótkoterminowych (łącznie zwiększenie):
  - **Zmianę stanu zapasów**, zwiększenie salda przepływów wynikające ze spadku zapasów;
  - **Zmianę stanu należności**, zwiększenie salda przepływów wynikające przede wszystkim ze zmniejszenia w segmencie CD PROJEKT RED salda należności na koniec pierwszego półrocza 2023 r. związanego z wpływem tantiem zaraportowanych za czwarty kwartał 2022 r.;
  - **Zmianę stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów**, zmniejszenie salda przepływów w konsekwencji zmniejszenia salda zobowiązań krótkoterminowych Grupy;
  - **Zmianę stanu pozostałych aktywów i pasywów**, zmniejszenie salda przepływów wynikające głównie ze zwiększenia salda tzw. minimalnych gwarancji zakontraktowanych w trakcie okresu sprawozdawczego przez GOG.COM;
- III. Pozycję ujętą w innych częściach rachunku przepływów – **Odsetki i udziały w zyskach**, skutkujące zmniejszeniem przepływów wykazanych w ramach działalności operacyjnej;
- IV. Różnicę między podatkiem dochodowym ujętym w rachunku wyników (zwiększenie), a faktycznie zapłaconym w trakcie pierwszego półrocza 2023 r., z uwzględnieniem rozliczeń związanych z podatkiem u źródła.

Po wyłączeniu operacji związanych z wpływami z tytułu zapadających lokat bankowych i obligacji skarbowych oraz wypływów z tytułu założenia nowych lokat bankowych i zakupu kolejnych obligacji skarbowych, największy wpływ na ujemne saldo **Przepływów pieniężnych netto z działalności inwestycyjnej** w trakcie pierwszego półrocza 2023 r. miały ujemne przepływy związane z inwestycjami w aktywa, przede wszystkim w **Nakłady na prace rozwojowe** (to jest prace prowadzone nad nowymi gramami) oraz w **Rzeczowe aktywa trwałe**.

Ujemne **Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej** Grupy CD PROJEKT w omawianym pierwszym półroczu 2023 r. wynikały głównie z wypłaty dywidendy (99 911 tys. zł) za rok 2022.

Łącznie w pierwszym półroczu 2023 r., inwestując między innymi 162 616 tys. zł w Nakłady na prace rozwojowe oraz wypłacając akcjonariuszom dywidendę za 2022 r. w wysokości 99 911 tys. zł, Grupa CD PROJEKT wygenerowała ujemne **Przepływy pieniężne netto** w wysokości 128 491 tys. zł.

### **INFORMACJA O KREDYTACH I POŻYCZKACH W PIERWSZYM PÓŁROCZU 2023 R.**

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

### **INFORMACJA O POŻYCZKACH UDZIELONYCH W PIERWSZYM PÓŁROCZU 2023 R.**

W okresie sprawozdawczym żadna ze spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie udzielała pożyczek podmiotom spoza Grupy. Na 30 czerwca 2023 r. kwota zadłużenia z tytułu pożyczki udzielonej spółce The Molasses Flood LLC przez CD PROJEKT S.A. wynosiła 1 150 tys. USD.

### **INFORMACJA O PORĘCZENIACH I GWARANCJACH UDZIELONYCH W PIERWSZYM PÓŁROCZU 2023 R. ORAZ INNYCH ISTOTNYCH POZYCJACH POZABILANSOWYCH**

Informacje o poręczeniach i gwarancjach oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych znajdują się w Śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2023 r.

### **TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI**

W ramach działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2023 r. występowały głównie następujące rodzaje transakcji pomiędzy podmiotami powiązаныmi:

- sprzedaż licencji pomiędzy CD PROJEKT S.A. oraz GOG sp. z o. o., The Molasses Flood LLC, w ramach działalności realizowanej przez poszczególne podmioty,
- świadczenie usług typu: księgowo, 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. związanych z koordynacją działań wydawniczych i promocyjnych na terenie Ameryki Północnej,
- rozliczenia z tytułu umowy pożyczki udzielonej The Molasses Flood LLC przez CD PROJEKT S.A.,
- objęcie udziałów w podwyższonym kapitale zakładowym w CD PROJEKT Inc. przez CD PROJEKT w celu dokapitalizowania spółki zależnej,
- inne nieistotne wynikające z bieżącej działalności operacyjnej, np. refakturowanie wspólnie poniesionych kosztów.

Transakcje pomiędzy podmiotami powiązаныmi 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 powiązаныmi zawarta jest w Śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2023 r.

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

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie publikowała prognoz finansowych na rok 2023, w związku z czym nie podaje się objaśnienia różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanyymi w raporcie.

### **OPIS WYKORZYSTANIA PRZEZ SPÓŁKĘ WPŁYWÓW Z EMISJI DO DNIA PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA**

W okresie od dnia 1 stycznia do 30 czerwca 2023 r. Spółka nie emitowała nowych akcji.



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 99 910 510 zł i dzieli się na 99 910 510 akcji o wartości nominalnej 1 zł każda. Struktura akcjonariatu, w tym udział procentowy w kapitale zakładowym oraz na Walnym Zgromadzeniu Spółki, uaktualniana jest na podstawie formalnych zawiadomień otrzymywanych przez Spółkę od akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

**Tabela 9** Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu na dzień publikacji tego sprawozdania

	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZ	% udział głosów na WZ
Marcin Iwiński	12 873 520	12,89%	12 873 520	12,89%
Michał Kiciński*	10 433 719	10,44%	10 433 719	10,44%
Piotr Nielubowicz	6 858 717	6,86%	6 858 717	6,86%

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

## 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 edycję programu motywacyjnego na lata 2020–2025. Zgodnie z przyjętymi założeniami, w ramach realizacji tego programu przyznanych miało zostać maksymalnie 4.000.000 uprawnień, rozumianych jako warunkowe prawo do objęcia warrantów subskrypcyjnych, uprawniających do objęcia odrębnie emitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego akcji Spółki lub alternatywnie – do nabycia na preferencyjnych warunkach przez osoby uprawnione akcji własnych Spółki. Warunkiem objęcia oraz wykonania praw z warrantów subskrypcyjnych lub odpowiednio nabycia przez osoby uprawnione od Spółki jej akcji własnych miało zostać stwierdzenie przez Spółkę spełnienia celów i kryteriów programu. Program przewidywał cele wynikowe (80% uprawnień), rynkowe (20% uprawnień), w wybranych przypadkach dodatkowe cele indywidualne oraz w każdym przypadku zastosowanie kryterium lojalnościowego obowiązującego do dnia stwierdzenia spełnienia celów i kryteriów programu.

Więcej informacji na temat zasad programu motywacyjnego na lata 2020–2025 dostępnych jest np. w [Sprawozdaniu Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej w 2021 r.](#)

Na podstawie wyników osiągniętych w trakcie trwania programu oraz założeń na kolejne lata jego trwania, 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.

W dniu 20 grudnia 2022 r. Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę nr 5 dotyczącą zaniechania realizacji programu motywacyjnego na lata obrotowe 2020–2025. Z uwagi jednak na fakt, iż jej wejście w życie uzależnione zostało od podjęcia przez Walne Zgromadzenie określonych uchwał w sprawie wprowadzenia nowego programu motywacyjnego, wejście w życie uchwały w przedmiocie zaniechania realizacji Programu 2020–2025 miało miejsce w dniu 18 kwietnia 2023 r. i skutkowało jego wygaśnięciem w całości.

W okresie sprawozdawczym nie przyznano żadnych nowych uprawnień w Programie Motywacyjnym na lata 2020–2025. Na dzień 18 kwietnia 2023 r. w Programie Motywacyjnym na lata 2020–2025 przyznanych pozostało 2 113 000 uprawnień. Zgodnie z treścią Regulaminu Programu Motywacyjnego na lata 2020–2025, w przypadku wygaśnięcia programu motywacyjnego wygaśnięciu ulegają także uprawnienia przyznane w programie osobom uprawnionym.

### **Programy motywacyjne na lata 2023–2027**

Na podstawie uchwał Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 18 kwietnia 2023 r., wprowadzono w tym dniu dwa nowe programy motywacyjne na lata obrotowe 2023–2027, zastępujące Program Motywacyjny na lata 2020–2025: Program Motywacyjny A oraz Program Motywacyjny B. .

### Program Motywacyjny A

Program Motywacyjny A skierowany jest do osób niebędących członkami Zarządu Spółki. Uprawnienia w tym programie, zgodnie z założeniami, przyznawane będą w każdym z lat obrotowych 2023–2027 (tj. w pięciu etapach). W ramach całości Programu Motywacyjnego A przyznanych może zostać maksymalnie 1.500.000 uprawnień. Uprawnienia będą realizowane alternatywnie poprzez: (i) zaoferowanie uczestnikom objęcia warrantów subskrypcyjnych uprawniających do objęcia tożsamej liczby emitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego akcji Spółki, lub (ii) zaoferowanie uczestnikom nabycia od Spółki akcji własnych nabytych przez Spółkę w ramach przeprowadzonego w tym celu skupu. Warunkiem objęcia oraz wykonania praw z warrantów subskrypcyjnych lub odpowiednio nabycia przez uczestników od Spółki jej akcji własnych w Programie Motywacyjnym A będzie stwierdzenie przez Spółkę spełnienia warunku lojalnościowego (rozumianego jako pozostawanie przez uczestników Programu Motywacyjnego A w stosunku prawnym ze Spółką lub jej podmiotem powiązany). Cena objęcia lub nabycia akcji Spółki w ramach realizacji uprawnień programu A odpowiadać będzie wartości nominalnej akcji Spółki. Okres nabywania uprawnień wynosi 3 lata.

Do dnia publikacji niniejszego raportu w Programie Motywacyjnym A przyznanych zostało 100 444 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 97 261 uprawnień.

### Program Motywacyjny B

Program Motywacyjny B skierowany jest zarówno do osób będących członkami Zarządu Spółki, jak i osób niebędących członkami Zarządu. Uprawnienia w tym programie, zgodnie z założeniami, przyznawane będą w każdym z lat obrotowych 2023–2027 (tj. w pięciu etapach). W ramach całości Programu Motywacyjnego B przyznanych może zostać maksymalnie 3.500.000 uprawnień. Uprawnienia będą realizowane alternatywnie poprzez: (i) zaoferowanie uczestnikom objęcia warrantów subskrypcyjnych uprawniających do objęcia tożsamej liczby emitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego akcji Spółki, lub (ii) zaoferowanie uczestnikom nabycia od Spółki akcji własnych nabytych przez Spółkę w ramach przeprowadzonego w tym celu skupu. Warunkiem objęcia oraz wykonania praw z warrantów subskrypcyjnych lub odpowiednio nabycia przez uczestników od Spółki jej akcji własnych w Programie Motywacyjnym B będzie stwierdzenie przez Spółkę spełnienia warunku wynikowego (dla 70% uprawnień), rynkowego (dla 30% uprawnień), w wybranych przypadkach warunków indywidualnych oraz w każdym przypadku spełnienie warunku lojalnościowego (rozumianego jako pozostawanie przez uczestników Programu Motywacyjnego B w stosunku prawnym ze Spółką lub jej podmiotem powiązany). Bazowa cena objęcia lub nabycia akcji Spółki w ramach realizacji uprawnień programu B odpowiadać będzie kursowi akcji Spółki na zamknięcie ostatniej sesji giełdowej poprzedzającej dzień podjęcia stosownej uchwały o włączeniu uczestnika do programu. Program przewiduje możliwość obniżenia ceny objęcia lub nabycia akcji wraz z jednoczesną, proporcjonalną redukcją liczby uprawnień podlegających realizacji przez uczestnika. Bazowy okres nabywania uprawnień odpowiada czterem kolejnym latom obrotowym zaczynając od roku, w którym rozpoczął się dany etap (z możliwością skrócenia do 3 lat obrotowych dla uprawnień związanych z warunkiem wynikowym w przypadku ewentualnej szybszej realizacji czteroletniego warunku wynikowego w okresie trzyletnim).

Do dnia publikacji niniejszego raportu w Programie Motywacyjnym B przyznanych zostało 662 000 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 662 000 uprawnień.

### Warunek wynikowy – 70% uprawnień przyznanych w ramach danego etapu Programu Motywacyjnego B

Realizację warunku wynikowego stanowi osiągnięcie, w odpowiednim okresie nabywania uprawnień, wyniku rozumianego jako suma skonsolidowanych wyników netto z działalności kontynuowanej Grupy Kapitałowej



CD PROJEKT powiększona o ujęte w księgach podmiotów z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w tożsamym okresie koszty wyceny uprawnień przyznanych w ramach danego etapu Programu Motywacyjnego B.

Warunek wynikowy dla uprawnień przyznanych w pierwszym etapie Programu Motywacyjnego B (w roku obrotowym 2023) na lata 2023–2026 wynosi 2 mld zł.

Dla każdego z etapów Programu Motywacyjnego B mających miejsce w latach obrotowych 2024, 2025, 2026 oraz 2027, warunek wynikowy dla przyznanych w tych etapach uprawnień na odpowiednie okresy 4 lat obrotowych zostanie wyznaczony w uchwale przez Walne Zgromadzenie Spółki.

#### **Warunek rynkowy – 30% uprawnień przyznanych w ramach danego etapu Programu Motywacyjnego B**

Realizację warunku rynkowego stanowi osiągnięcie przez kurs akcji Spółki na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. zmiany w taki sposób, że wyrażona w procentach zmiana poziomu kursu akcji Spółki ustalona w oparciu o kurs akcji Spółki na zamknięcie ostatniej sesji notowań Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. ostatniego roku obrotowego, który podlega weryfikacji w ramach opisanego wyżej warunku wynikowego w stosunku do kursu akcji Spółki na zamknięcie ostatniej sesji notowań Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. roku poprzedzającego rok, w którym miał miejsce dany etap Programu Motywacyjnego B, będzie wyższa lub równa wyrażonej w procentach i powiększonej o 10 punktów procentowych zmianie poziomu indeksu WIG (Warszawski Indeks Giełdowy) w tożsamym okresie.

## Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych

Obowiązujące na dzień publikacji niniejszego raportu programy motywacyjne, tj. Program Motywacyjny A oraz Program Motywacyjny B na lata 2023–2027 zostały wprowadzone przez Walne Zgromadzenie Spółki w dniu 18 kwietnia 2023 r. Szczegółowe regulaminy tychże programów zostały przyjęte przez Zarząd Spółki w dniu 21 maja 2023 r. oraz zatwierdzone przez Radę Nadzorczą w dniu 23 maja 2023 r. Pełna treść regulaminów dostępna jest na [korporacyjnej stronie internetowej Spółki](#).

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

## Informacje o nabyciu akcji własnych

W okresie sprawozdawczym nie miało miejsca nabycie akcji własnych.

## Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej

**Tabela 10** Liczba akcji posiadanych przez członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki\*

Imię i Nazwisko	Stanowisko	stan na 30.08.2023	stan na 30.06.2023	stan na 31.12.2022
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	530 290
Piotr Karwowski	Członek Zarządu	108 728	108 728	108 728
Paweł Zawodny	Członek Zarządu	18 508	18 508	18 508
Marcin Iwiński	Przewodniczący Rady Nadzorczej	12 873 520	12 873 520	12 873 520
Katarzyna Szwarc	Wiceprzewodnicząca Rady Nadzorczej	10	10	10
Maciej Nielubowicz	Członek Rady Nadzorczej	51	51	51

\*Na podstawie oświadczeń i zawiadomień składanych Spółce

Osoby zarządzające i nadzorujące CD PROJEKT S.A. nie posiadają bezpośrednio żadnych udziałów lub akcji w spółkach zależnych wchodzących w skład Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

## Struktura zarządzania

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

## Skład Zarządu CD PROJEKT S.A.



### **Adam Kiciński** – Prezes Zarządu

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



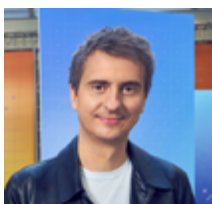
### **Piotr Nielubowicz** – Wiceprezes Zarządu ds. finansowych

Koordynuje realizację przez Spółkę procesów sprawozdawczości finansowej oraz działania 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.



### **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.

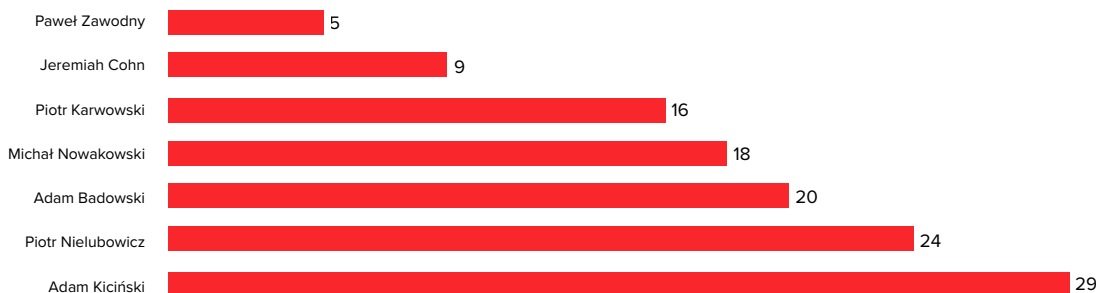


### **Jeremiaś Cohn** – Członek Zarządu

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

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

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



## Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT S.A.

W 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. Dnia 20 grudnia 2022 r. 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 r. W tym samym dniu Rada Nadzorcza Spółki postanowiła o powołaniu Marcina Iwińskiego do pełnienia funkcji Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki bieżącej kadencji, ze skutkiem od dnia 1 stycznia 2023 r. Tym samym od 1 stycznia 2023 r. w skład Zarządu Spółki wchodzi siedem osób wskazanych w sekcji *Skład Zarządu CD PROJEKT S.A.* powyżej.

## 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 Szwarz** – 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.

Dnia 20 grudnia 2022 r. 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 r.

W tym samym dniu Rada Nadzorcza Spółki postanowiła o: (i) odwołaniu, z dniem 1 stycznia 2023 r., Katarzyny Szwarz z funkcji Przewodniczącej Rady Nadzorczej Spółki bieżącej kadencji; (ii) powołaniu, z dniem 1 stycznia 2023 r., Marcina Iwińskiego do pełnienia funkcji Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki bieżącej kadencji; (iii) powołaniu, z dniem 1 stycznia 2023 r., Katarzyny Szwarz 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 r. 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.

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

Na dzień 30 czerwca 2023 r. Spółka nie posiada wyżej wymienionych zobowiązań.



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

Na dzień 30 czerwca 2023 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.

## Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej

W I półroczu 2023 r. nie nastąpiły istotne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej.

## Zasady ładu korporacyjnego

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

## Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem

W okresie objętym sprawozdaniem toczyły się następujące istotne 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 potwierdzenie złożenia przed Sądem Okręgowym Stanów Zjednoczonych dla okręgu Centralnej Kalifornii cywilnych pozwoń zbiorowych. Pozwy zostały złożone przez kancelarie działające w imieniu grup posiadaczy amerykańskich instrumentów finansowych notowanych pod symbolami "OTGLY" oraz "OTGLF", 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 pozwoń nie określała wartości roszczenia. 18 maja 2021 r. Spółka otrzymała informację, zgodnie z którą sąd dokonał konsolidacji złożonych pozwoń 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 pozwoń 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.

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.

## **SPRAWY SPÓŁEK ZALEŻNYCH**

### **Postępowanie GOG sp. z o.o. przed Wojewódzkim Sądem Administracyjnym w Krakowie**

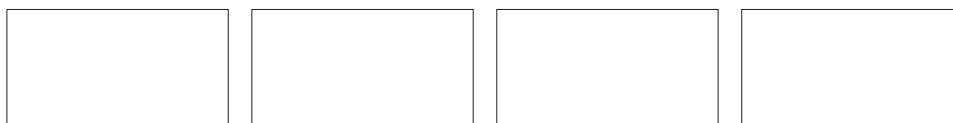
Zgodnie z informacją ujawnioną w Sprawozdaniu Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2022 r. w sekcji *Zdarzenia po dacie bilansu*, Naczelnik Małopolskiego Urzędu Celno-Skarbowego w Krakowie wydał w dniu 19 sierpnia 2022 r. wobec spółki zależnej GOG sp. z o.o. decyzję określającą zobowiązanie podatkowe w podatku dochodowym od osób prawnych za 2016 rok. Zarząd GOG sp. z o.o. dokonał spłaty zobowiązania wynikającego z otrzymanej decyzji, którego wysokość, wraz z odsetkami należnymi na dzień płatności, wyniosła 2 638 tys. zł. Niezależnie jednak, nie zgadzając się z oceną organu podatkowego, złożył odwołanie od decyzji w dniu 5 września 2022 r.

W dniu 22 maja 2023 r. Naczelnik Małopolskiego Urzędu Celno-Skarbowego w Krakowie, pełniący w tej sprawie również funkcję organu odwoławczego, wydał decyzję utrzymującą zaskarżoną decyzję w mocy. Decyzja organu odwoławczego została doręczona GOG sp. z o.o. w dniu 5 czerwca 2023 r.

W dniu 4 lipca 2023 r. Zarząd GOG sp. z o.o., nie zgadzając się ze stanowiskiem organu podatkowego, wniósł na wydaną decyzję skargę do Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Krakowie.

## OŚWIADCZENIE ZARZĄDU

Zgodnie z wymogami rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 29 marca 2018 r. w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim, Zarząd Spółki dominującej oświadcza, że wedle swojej najlepszej wiedzy, niniejsze półroczne sprawozdanie z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.



**Adam Kiciński**  
Prezes Zarządu

**Piotr Nielubowicz**  
Wiceprezes Zarządu

**Adam Badowski**  
Członek Zarządu

**Michał Nowakowski**  
Członek Zarządu



**Piotr Karwowski**  
Członek Zarządu

**Paweł Zawodny**  
Członek Zarządu

**Jeremiah Cohn**  
Członek Zarządu



KONTAKT DLA INWESTORÓW: [IR@CDPROJEKT.COM](mailto:IR@CDPROJEKT.COM)  
[WWW.CDPROJEKT.COM](http://WWW.CDPROJEKT.COM)