



CD PROJEKT®

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT ZA OKRES
OD 1 STYCZNIA DO 31 GRUDNIA 2023 ROKU

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

Szanowni Państwo,

w imieniu Zarządu CD PROJEKT mam przyjemność przedstawić Państwu raport roczny, w którym podsumowaliśmy najważniejsze wydarzenia biznesowe oraz wyniki finansowe osiągnięte w 2023 roku.

Punktem kulminacyjnym omawianego okresu była wrześniowa premiera *Widma Wolności*, dużego rozszerzenia do *Cyberpunka 2077*. Bardzo pozytywny odbiór dodatku – zarówno ze strony graczy, jak i branży – oraz jego świetna sprzedaż napawają nas wielką dumą. Również gra bazowa, po wprowadzeniu kolejnych zmian i usprawnień, cieszyła się świetnymi ocenami i wciąż znajduje się wśród najchętniej kupowanych gier na świecie. Tym samym udowodniliśmy po raz kolejny wielką siłę i potencjał tej franczyzy. Jest to dla nas szczególnie istotne biznesowo, ale także strategicznie, ponieważ w ramach uniwersum *Cyberpunka* będziemy rozwijać w przyszłości wiele projektów. Również tych wychodzących poza gry wideo, gdzie kolejnym naszym wyzwaniem – po fantastycznie przyjętym anime *Cyberpunk: Edgerunners* – będzie projekt live-action w świecie *Cyberpunka*, który będziemy tworzyć wspólnie z renomowanym studiem produkcyjnym z Hollywood.



Jednym z naszych strategicznych celów w ostatnich kwartałach było równoległe rozwijanie dwóch dużych projektów. Prowadzenie coraz bardziej zaawansowanych prac nad pierwszą grą z nowej trylogii wiedźmińskiej, przy jednoczesnej finalizacji produkcji i udanej premierze *Widma Wolności* udowodniły, że jesteśmy w stanie robić to efektywnie i jakościowo. Kolejnym ważnym elementem organizacji CD PROJEKT RED pod kątem budowania skali i tworzenia wielu projektów jednocześnie było zbudowanie fundamentów pod nowe studio w Bostonie, które rozpoczęło już prace nad kolejną grą w świecie *Cyberpunka*. Kontynuujemy również prace nad pozostałymi zapowiedzianymi produkcjami: *Syriuszem*, *The Witcher Remake*, a także nowym IP o kryptonimie *Hadar* – w zupełnie nowym, stworzonym przez nas uniwersum.

Zmiany nie ominęły także nas, Członków Zarządu. Razem z Adamem Badowskim jesteśmy podekscytowani wyzwaniami jako nowi Joint CEO. Jednak nasz sposób działania, a przede wszystkim nasza strategia – nie ulegają zmianie. Chcemy, by nasze franczyzy były obecne w globalnej popkulturze i zamierzamy tam dotrzeć zarówno poprzez opowiadanie niesamowitych historii w naszych grach, jak i inne formy rozrywki i kontaktu z naszymi markami.

Naszym zamiarem jest dokonanie kolejnego znaczącego skoku rozwojowego firmy. Wierzimy, że mając na pokładzie fenomenalnych, utalentowanych ludzi oraz wsparcie ze strony graczy i akcjonariuszy, będziemy w stanie tego dokonać.

Z wyrazami szacunku,

Michał Nowakowski



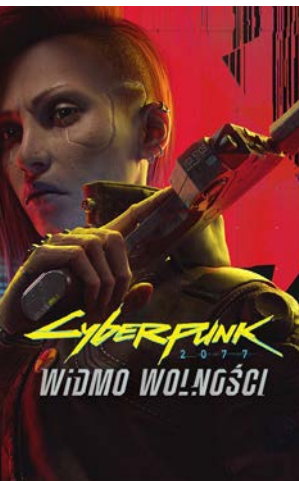
Spis Treści

6	Najważniejsze wydarzenia w 2023 roku
7	Krótką charakterystyką Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
8	Profil działalności
12	Misja, wartości i normy etyczne
13	CD PROJEKT S.A. na rynku kapitałowym
16	Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
20	Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
22	Opis segmentów biznesowych, produktów i usług, rynków zbytu, dostawców i odbiorców
41	Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
43	Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju
44	Umowy znaczące
44	Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej
55	Wyniki finansowe Grupy CD PROJEKT
56	Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych ujawnionych w skonsolidowanym i jednostkowym sprawozdaniu finansowym
86	Oświadczenie o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego
87	Oświadczenie
87	Zbiór zasad ładu korporacyjnego
92	Kontrola wewnętrzna i zarządzanie ryzykiem
95	Akcjonariusze posiadający pakiety akcji
95	Posiadacze papierów wartościowych, które dają specjalne uprawnienia kontrolne
96	Ograniczenia dotyczące wykonywania prawa głosu
96	Ograniczenia dotyczące przenoszenia prawa własności papierów wartościowych Spółki
97	Zasady dotyczące powoływania i odwoływania osób zarządzających
97	Prawo do podjęcia decyzji o emisji lub wykupie akcji
97	Zasady zmiany Statutu
98	Walne Zgromadzenie
100	Organy zarządzające i nadzorujące
109	Opis polityki różnorodności
110	Ład korporacyjny - pozostałe informacje
111	Firma audytorska
111	Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy
113	Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych
114	Informacje o nabyciu akcji własnych
115	Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej

- 115 Wynagrodzenia brutto Członków Zarządu CD PROJEKT S.A.
- 119 Wynagrodzenia Członków Rady Nadzorczej
- 120 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
- 120 Umowy zawarte pomiędzy Emitentem a osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska lub gdy ich odwołanie lub zwolnienie następuje z powodu połączenia przez przejęcie
- 120 Pozostałe transakcje z osobami zarządzającymi i nadzorującymi nieuwzględnione w innych sekcjach niniejszego sprawozdania
- 121 Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej
- 121 Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem
- 124 Oświadczenie na temat informacji niefinansowych

Najważniejsze wydarzenia w 2023 roku

- 26 września odbyła się globalna premiera *Widma Wolności* – fabularnego rozszerzenia do *Cyberpunka 2077*, które zdobyło uznanie graczy i przedstawicieli branży gamingowej
- 5 października zapowiedziano nawiązanie współpracy CD PROJEKT ze studiem produkcyjnym Anonymous Content, w ramach której powstanie projekt live-action w uniwersum Cyberpunka
- 5 grudnia miała miejsce globalna premiera *Cyberpunk 2077: Ultimate Edition*, zbiorczego wydania składającego się z gry podstawowej oraz dodatku *Widmo Wolności*
- 8 grudnia podczas gali The Game Awards, najbardziej prestiżowego plebiscytu branży gamingowej, *Cyberpunk 2077* zwyciężył w kategorii „Najlepsza stale rozwijana gra”
- W IV kwartale CD PROJEKT RED otworzył hub w Bostonie, który rozpoczął prace koncepcyjne nad *Orionem* – sequelem *Cyberpunka 2077*
- W 2023 roku produkcje CD PROJEKT RED osiągnęły ważne poziomy kumulatywnej sprzedaży:
 - ponad 75 mln kopii gier z wiedźmińskiej trylogii
 - ponad 50 mln kopii *Wiedźmina 3: Dziki Gon*
 - ponad 25 mln kopii *Cyberpunka 2077*
 - ponad 5 mln kopii dodatku *Cyberpunk 2077: Widmo Wolności* od premiery 26 września do końca 2023 r.





01

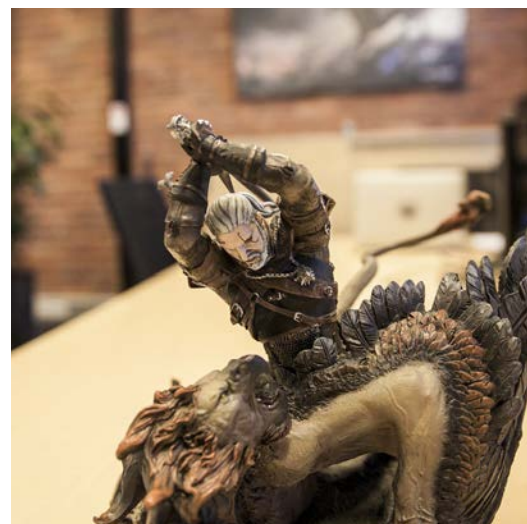
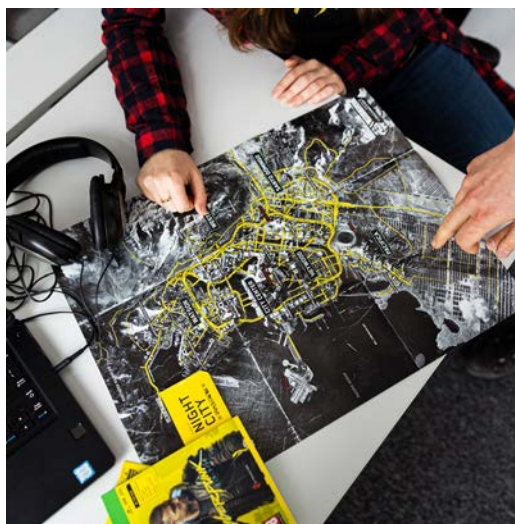
KRÓTKA CHARAKTERYSTYKA GRUPY
KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Profil działalności

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

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

1 Role-Playing Game – gra fabularna oparta na narracji.



CD PROJEKT RED

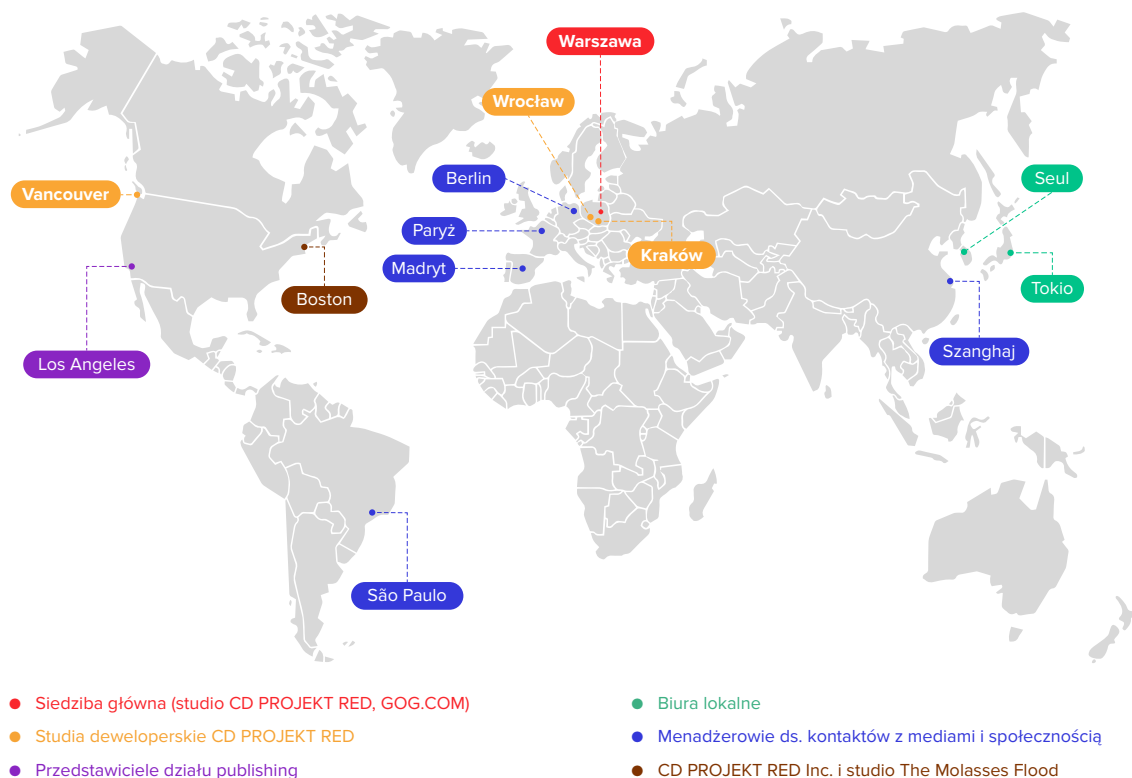
Produkcja i wydawanie gier wideo oraz zarządzanie posiadanymi przez Spółkę markami, w tym m.in. poprzez tworzenie i produkowanie produktów towarzyszących.

GOG.COM

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

W omawianym okresie 97,5% przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT pochodziło z działalności eksportowej. W ciągu dwunastu miesięcy 2023 r. 70,9% sprzedaży realizowanej było do odbiorców w Ameryce Północnej, a 18,8% do odbiorców z Europy. W omawianym okresie 92,4% sprzedaży Grupy odpowiadało cyfrowej dystrybucji realizowanej za pośrednictwem GOG.COM oraz zewnętrznych platform.

Mapa 1 Grupa CD PROJEKT na świecie



STRATEGIA ROZWOJU

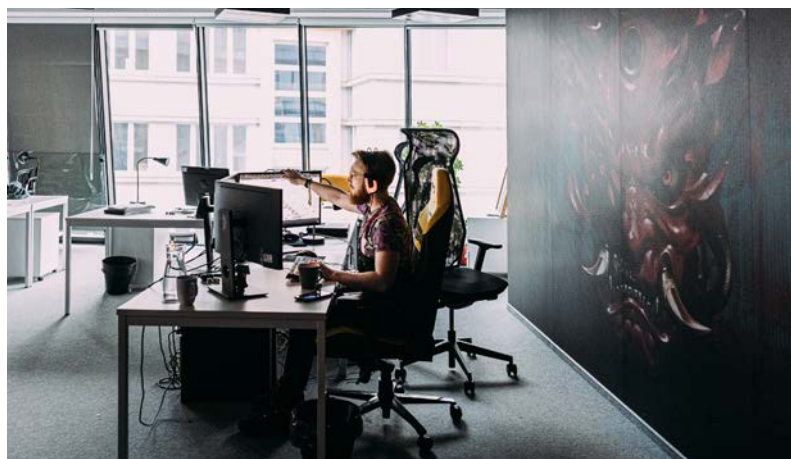
Strategiczne kierunki związane z rozwojem i wsparciem zespołu, oraz transformacją procesu tworzenia gier zostały przedstawione w Aktualizacji Strategii Rozwoju Grupy CD PROJEKT z 2021 r. (w tym w jej omówieniu w formie materiału wideo) oraz w opublikowanej w 2022 r. Aktualizacji Strategii skupiającej się na długoterminowym rozwoju kluczowych projektów.

W ramach realizacji przyjętej strategii, w nadchodzących latach studio zamierza rozwijać i wydać następujące produkcje:

- nową trylogię wiedźmińską, której pierwszą częścią będzie gra o kryptonimie Polaris;
- Projekt Syriusz (rozwijana przez studio The Molasses Flood gra z elementami rozgrywki wieloosobowej);
- *The Witcher Remake* (rozwijany we współpracy ze studiem Fool's Theory);
- Projekt Orion – sequel *Cyberpunka 2077*.

Ponadto CD PROJEKT RED prowadzi wewnętrzne prace nad autorskim, trzecim IP o kryptonimie Hadar.

Zgodnie z założeniami przyjętej strategii, pod koniec 2023 roku CD PROJEKT RED otworzył nowy hub (biuro) w Bostonie (odrębne od studia The Molasses Flood), który będzie odpowiedzialny za rozwój kolejnej gry w uniwersum *Cyberpunka* – Projektu Orion.



CD PROJEKT ogłosił również kontynuację idei franchise flywheel, polegającej na rozbudowywaniu ekosystemu wzajemnie wspierających się produktów opartych na potencjale posiadanych francyz. Grupa zapowiedziała otwarcie na współpracę z zewnętrznymi partnerami w celu kreowania nowych 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.

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

Schemat 1 Model biznesowy Grupy CD PROJEKT



Misja, wartości i normy etyczne

Naszą misją jest tworzenie rewolucyjnych gier role-playing z niezapomnianymi historiami, które inspirują graczy.

W 2023 roku na nowo zdefiniowaliśmy wartości CD PROJEKT RED, którymi chcemy się kierować:

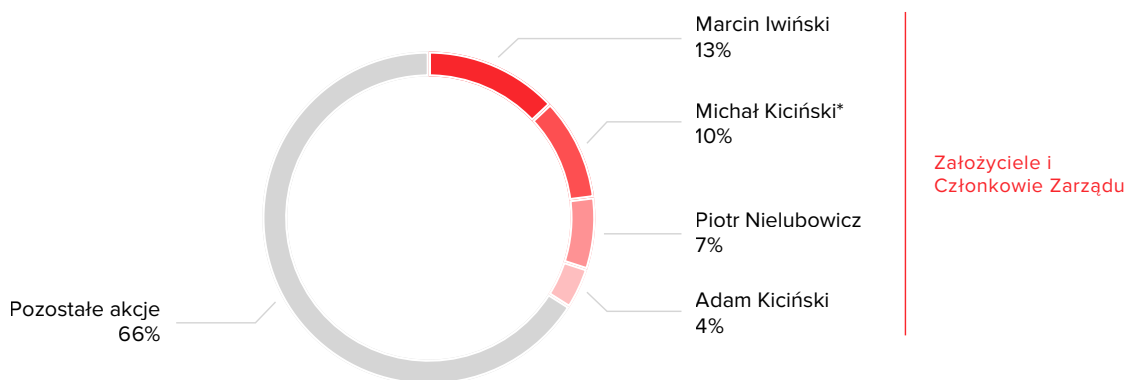
- Kieruj się ambicją we wszystkim co robisz (Be ambitious)
- Wyznacz cel i wytrwaj (Set the goal and persevere)
- Bądź szczery wobec siebie i innych (Be honest with everyone at all times)
- Traktuj innych życzliwie i z szacunkiem (Be kind and respectful to all around you)
- Cokolwiek robisz, pamiętaj o graczach (Always remember about the gamers)

Powyższe wartości są ważnym elementem naszej kultury organizacyjnej, wspierają nas w realizacji naszej misji i pomagają uczynić CD PROJEKT wyjątkowym miejscem. Więcej informacji na temat kultury organizacyjnej CD PROJEKT znajduje się w *Raporcie Zrównoważonego Rozwoju Grupy CD PROJEKT za 2023 r.*

CD PROJEKT S.A. na rynku kapitałowym

Działalność prowadzona pod marką CD PROJEKT jest obecna na warszawskim parkiecie od 2010 r. Na Głównym Rynku Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie, w trybie notowań ciągłych, notowanych jest 99 910 510 akcji Spółki. Największymi akcjonariuszami CD PROJEKT S.A. pozostają jej współzałożyciele – Marcin Iwiński (obecnie Przewodniczący Rady Nadzorczej) i Michał Kiciński. Akcjonariuszami Spółki będącymi jednocześnie Członkami Zarządu i posiadającymi znaczne pakiety akcji są Piotr Nielubowicz – Chief Financial Officer oraz Adam Kiciński – Chief Strategy Officer.

Wykres 1 Akcjonariat Spółki na dzień przekazania niniejszego sprawozdania do publikacji



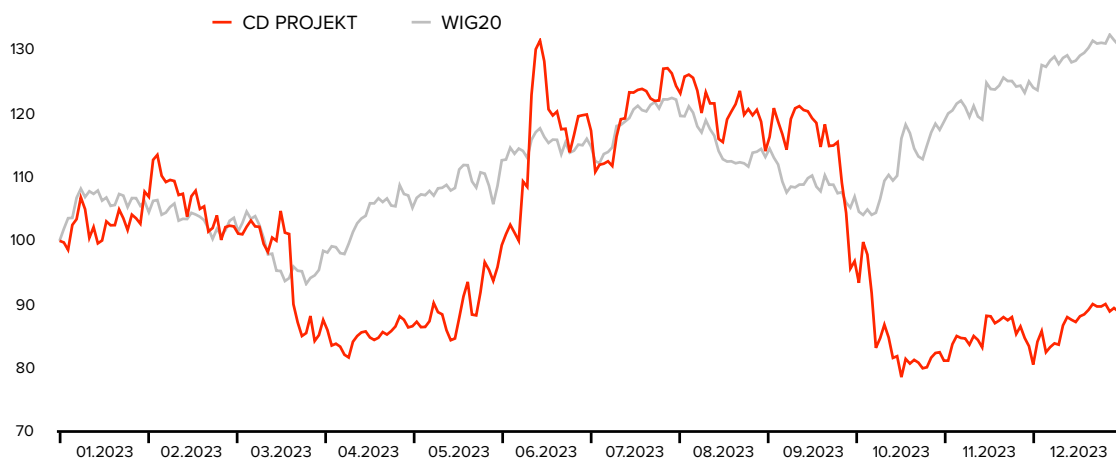
* Zgodnie z oświadczeniem złożonym 13 listopada 2023 r.

Od marca 2018 r. CD PROJEKT należy do indeksu WIG20 skupiającego 20 największych i najbardziej płynnych spółek na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie. Udział Spółki w indeksie na dzień 5 marca 2024 r. wyniósł 2,5%.

CD PROJEKT wchodzi także w skład dwóch indeksów sektorowych GPW: WIG.GAMES5, który skupia pięciu największych producentów gier notowanych na warszawskiej giełdzie oraz WIG-Gry, reprezentującego notowanych producentów gier. Ze względu na znacznie wyższą kapitalizację rynkową w porównaniu do pozostałych spółek indeksu, udział CD PROJEKT w WIG.GAMES5 został ograniczony – na dzień 5 marca 2024 r. wyniósł on 39,6%. Z kolei udział Spółki w WIG-Gry na dzień 5 marca 2024 r. wyniósł 62,8%.

CD PROJEKT jest także częścią WIG-ESG, w którego skład wchodzi akcje spółek uznawanych za odpowiedzialne społecznie. Udział CD PROJEKT w portfelu indeksu na dzień 5 marca 2024 r. wyniósł 2,7%.

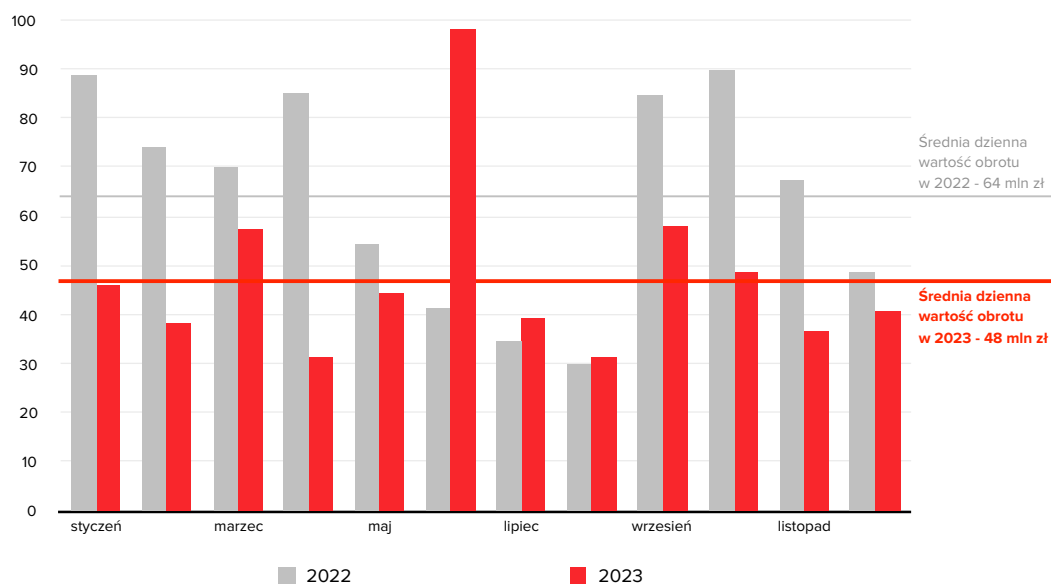
Wykres 2 Notowania akcji CD PROJEKT S.A. i indeksu WIG20 na GPW w okresie od 1 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r.



Od 1 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r. kurs zamknięcia akcji Spółki zmieniał się w przedziale od 101,65 zł (16 października 2023 r.) do 170,00 zł (16 czerwca 2023 r.). W trakcie roku notowania kursu akcji CD PROJEKT spadły o 11,3%, osiągając 29 grudnia 2023 r. wartość 115,00 zł. W analogicznym okresie indeks WIG20 zyskał 30,7%, natomiast indeks szerokiego rynku WIG wzrósł o 36,5%.

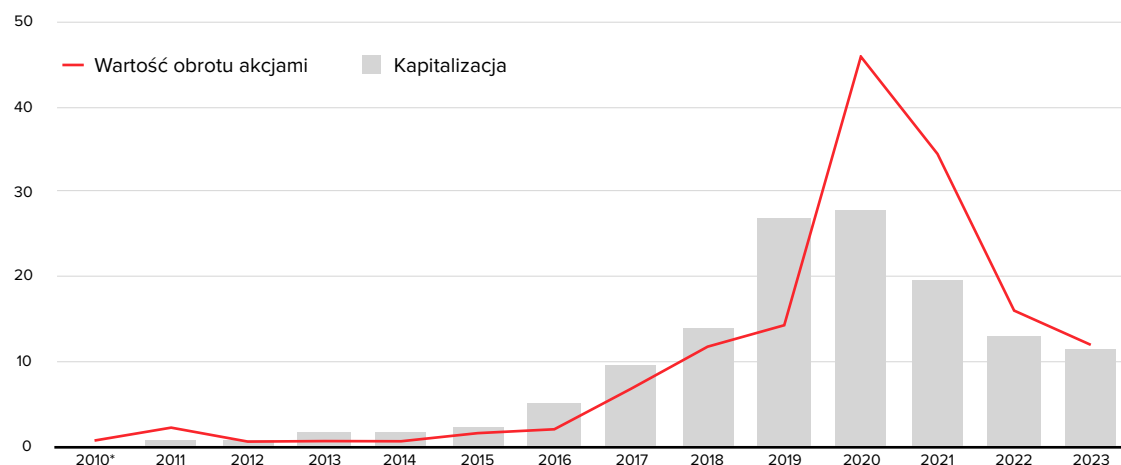
Na koniec 2023 r. kapitalizacja giełdowa CD PROJEKT S.A. wyniosła 11,5 mld zł.

Wykres 3 Średnia dzienna wartość obrotów akcjami CD PROJEKT S.A. w ujęciu miesięcznym w okresie od 1 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r. (w mln zł)



Łączna wartość obrotu akcjami Spółki w 2023 r. wyniosła 11,9 mld zł, wobec 16,0 mld zł rok wcześniej. Średnia dzienna wartość obrotu wyniosła w omawianym okresie 48 mln zł, podczas gdy rok wcześniej znajdowała się na poziomie 64 mln zł. Średnia dzienna liczba transakcji na sesję spadła z 6 861 do 5 999 transakcji.

Wykres 4 Kapitalizacja CD PROJEKT S.A. na koniec roku i suma wartości obrotów akcjami CD PROJEKT S.A. w okresie od 1 maja 2010 r. do 31 grudnia 2023 r. (w mld zł)



* Od 01.05.2010 do 31.12.2010

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

	2023	2022	Zmiana
Zysk netto na akcję (w zł)	4,80	3,44	39,5%
Liczba akcji w obrocie giełdowym na koniec roku	99 910 510	100 738 800	-0,8%
Najwyższy kurs akcji na zamknięciu w roku obrotowym (w zł)	170,00	204,00	-16,7%
Najniższy kurs akcji na zamknięciu w roku obrotowym (w zł)	101,65	77,89	30,5%
Cena akcji na początek okresu (w zł)	129,34	200,60	-35,5%
Cena akcji na koniec okresu (w zł)	115,00	129,64	-11,3%
Średnia cena akcji w okresie (w zł)	130,27	129,29	0,8%
Wskaźnik P/E na koniec okresu	24,0	37,6	-36,2%
Kapitalizacja na koniec roku (w tys. zł)	11 489 709	13 059 778	-12,0%
Średnia dzienna liczba transakcji na sesję	5 999	6 861	-12,6%
Średnia dzienna wartość obrotów (w tys. zł)	47 774	63 669	-25,0%
Średni dzienny wolumen obrotu (w szt.)	368 305	504 714	-27,0%

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania komentarze analityczne i rekomendacje dla akcji Spółki wydają 24 biura i domy maklerskie zarówno krajowe, jak i zagraniczne. Lista domów maklerskich i analityków wydających rekomendacje dla CD PROJEKT S.A. znajduje się na stronie internetowej CD PROJEKT pod adresem: <https://www.cdprojekt.com/pl/inwestorzy/analitycy/>.



02

DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ

CD PROJEKT

Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

OTOCZENIE RYNKOWE I PERSPEKTYWY ROZWOJU GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT działa na globalnym rynku gier wideo, który jest jedną z najszybciej rozwijających się gałęzi światowej gospodarki. W ocenie Newzoo, jednej z czołowych firm badawczych zajmujących się analizą rynku gier i e-sportu, do 2026 r. światowy rynek gier wideo osiągnie wartość 205,4 mld USD², co implikuje skumulowany roczny wskaźnik wzrostu (CAGR) tego rynku w latach 2023–2026 na poziomie 3,7%. Z kolei raport PwC „Global Entertainment & Media Outlook 2023–2027”³ wskazuje, że rynek gier wideo w latach 2023–2027 będzie rosł średniorocznie o 7,9%.

Na perspektywę rozwoju Grupy wpływa nie tylko systematyczna popularyzacja gier wideo jako rozrywki dostępnej i atrakcyjnej dla masowego użytkownika, ale także stały rozwój technologii umożliwiający tworzenie coraz lepszych i coraz bardziej realistycznych produktów, rosnąca dostępność i przystępność cenowa urządzeń do grania, jak i samych gier, dzięki cyfrowym metodom ich dystrybucji.

RYNEK GIER NA ŚWIECIE

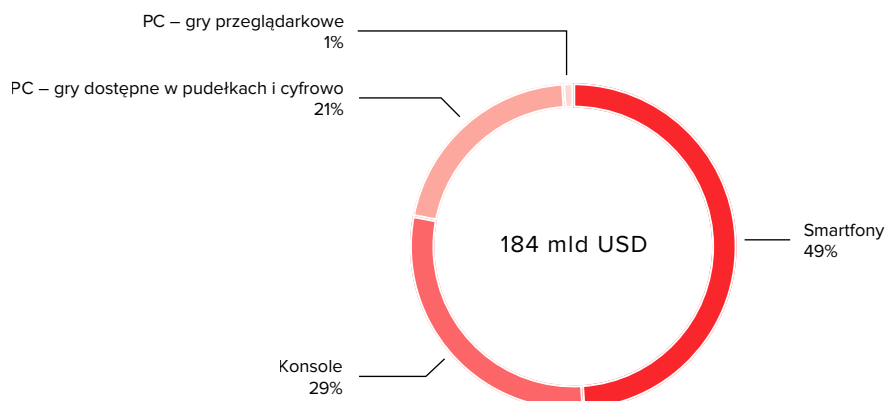
Zgodnie z szacunkami Newzoo² wartość globalnego rynku gier w 2023 roku wyniosła 184,0 mld USD, co jest poziomem o 0,6% wyższym niż w 2022 r.

W ubiegłym roku odnotowano wzrost zarówno w segmencie gier PC, który zwiększył swoją wartość o 5,3% r/r do 38,4 mld USD, jak i w segmencie konsolowym, który urósł o 1,7% r/r do 53,1 mld USD. W 2023 r. spadała natomiast wartość segmentu gier mobilnych, który skurczył się o 1,4% r/r do 90,5 mld USD.

2 Newzoo's Games Market Estimates and Forecasts, Newzoo, 8 lutego 2024 r., data odsłony: 10 lutego 2024 r., <https://newzoo.com/resources/blog/games-market-estimates-and-forecasts-2023>

3 Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2023–2027, PwC, 21 czerwca 2023 r., data odsłony: 10 lutego 2023 r., skrót raportu: <https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/insights-and-perspectives.html>

Wykres 5 Wartość światowego rynku gier w 2023 r. w podziale na urządzenia (w %)⁴



Badania ESA (Entertainment Software Association)⁵ dotyczące Stanów Zjednoczonych – najważniejszego rynku z perspektywy udziału w sprzedaży Grupy – wskazują, że zdecydowanie najczęściej używanym urządzeniem do gry w USA są smartfony (wskazane przez 64% jako jedno z najczęściej używanych urządzeń do gry) przed konsolami (54%) i komputerami PC (45%).

GRACZE

Globalna społeczność graczy rośnie w siłę z roku na rok – zarówno pod względem liczebności, jak i zaangażowania (czasu spędzanego na grze). Newzoo⁶ szacuje, że w 2023 roku liczba osób grających w gry osiągnęła 3,3 mld. W 2026 roku liczba graczy na całym świecie ma osiągnąć poziom blisko 3,7 mld, a biorąc pod uwagę fakt, że w 2021 było ich niespełna 3,1 mld – skumulowany roczny wskaźnik wzrostu liczby graczy w latach 2021–2026 ma wynieść 3,7%.

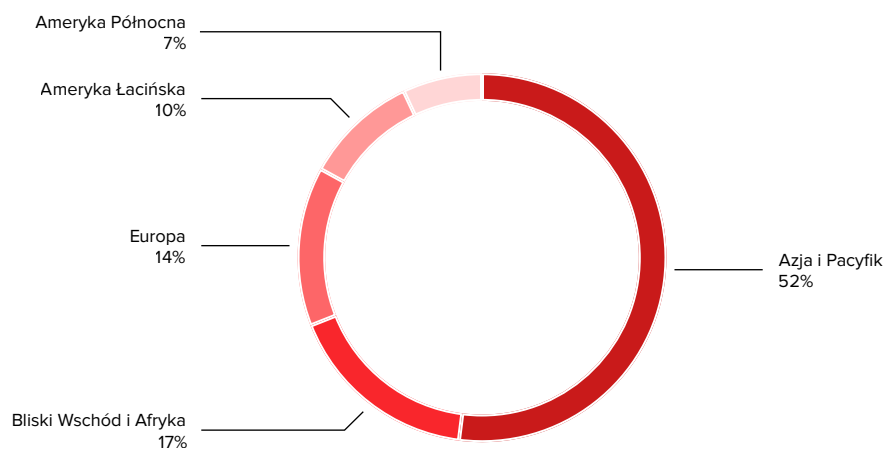
52% graczy – ponad 1,7 mld – stanowią mieszkańcy krajów Azji i Oceanii. Kolejnymi największymi pod tym względem regionami są Bliski Wschód i Afryka (557 mln graczy) oraz Europa (446 mln graczy). Pierwszy z nich charakteryzował się w 2023 r. najszybszą dynamiką wzrostu – szacunkowa liczba graczy w regionie Bliskiego Wschodu i Afryki wzrosła względem 2022 r. o 11,3%. Liczba graczy w Ameryce Łacińskiej i Północnej wyniosła w 2023 r. odpowiednio 335 mln i 237 mln.

4 Newzoo's Games Market Estimates and Forecasts, Newzoo, 8 lutego 2024 r., data odwołania: 10 lutego 2024 r., <https://newzoo.com/resources/blog/games-market-estimates-and-forecasts-2023>

5 2023 Essential Facts About the Video Game Industry, data odwołania: 10 lutego 2024 r., <https://www.theesa.com/2023-essential-facts/>

6 Newzoo's Global Games Market Report 2023, 8 lutego 2024 r., data odwołania: 10 lutego 2024 r., <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>

Wykres 6 Globalna społeczność graczy w 2023 roku w podziale na regiony (w %)⁷



Jak wynika z badania ESA⁸, blisko 213 mln Amerykanów gra w gry wideo przynajmniej godzinę tygodniowo. 62% mieszkańców Stanów Zjednoczonych powyżej 18 roku życia oraz 76% mieszkańców poniżej 18 roku życia to gracze. 46% wszystkich graczy identyfikuje się jako kobieta.

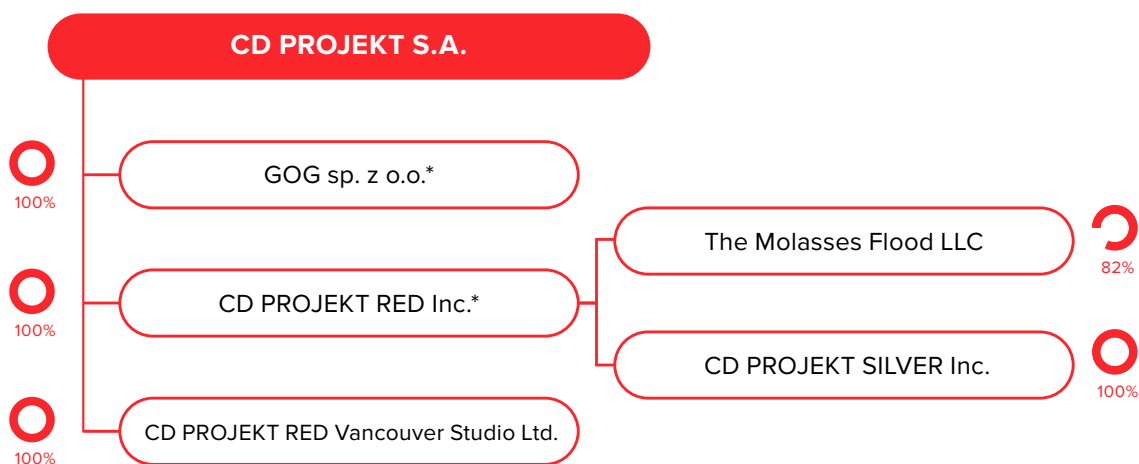
7 Newzoo's Global Games Market Report 2023, 14 listopada 2023 r., data odsłony: 10 lutego 2024 r., <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>

8 2023 Essential Facts About the Video Game Industry, data odsłony: 10 lutego 2024 r., <https://www.theesa.com/2023-essential-facts/>

Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Na koniec 2023 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT składała się z jednostki dominującej CD PROJEKT S.A. i 5 spółek zależnych – GOG sp. z o.o., CD PROJEKT RED Inc., CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd., The Molasses Flood LLC i CD PROJEKT SILVER Inc.

Schemat 2 Grupa Kapitałowa CD PROJEKT na koniec 2023 r. (udział w kapitale i prawach głosu)



* Spółki objęte konsolidacją



Tabela 2 Opis podstawowej działalności spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 31 grudnia 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 (biura w Warszawie, Krakowie i Wrocławiu).
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 (biuro w Warszawie).
CD PROJEKT RED Inc.	Spółka koordynuje prace deweloperskie związane z Projektem Orion, a także uczestniczy w działaniach wydawniczych i promocyjnych produktów Grupy CD PROJEKT (biuro w Bostonie).
CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd.	Spółka realizuje prace deweloperskie w ramach CD PROJEKT RED (biuro w Vancouver).
The Molasses Flood LLC	Studio deweloperskie pracujące nad projektem o kryptonimie Syriusz (biuro w Bostonie).
CD PROJEKT SILVER Inc.	Spółka uczestnicząca w tworzeniu produktów rozrywkowych związanych z markami CD PROJEKT.

Powyższe spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT istniejące na dzień 31 grudnia 2023 r., z wyłączeniem 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 2023 r.*

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

W 2023 r. działalność Grupy Kapitałowej prowadzona była w dwóch segmentach biznesowych:

- CD PROJEKT RED,
- GOG.COM.

SEGMENT CD PROJEKT RED

Przedmiot i model prowadzonej działalności



Działalność segmentu opiera się na posiadanych przez Spółkę markach – Wiedźmin i Cyberpunk – i polega na:

- tworzeniu i wydawaniu gier wideo;
- koordynacji promocji, dystrybucji i sprzedaży własnych produktów;
- zarządzaniu posiadanymi markami i prawami własności intelektualnej;
- współpracy z zewnętrznymi partnerami polegającej na tworzeniu, sprzedaży, licencjonowaniu lub wydawaniu produktów wykorzystujących posiadane marki.

W ramach prowadzonej działalności wydawniczej Spółka odpowiada za kształt kampanii promujących własne produkty, samodzielnie realizując bezpośrednią komunikację z graczami za pośrednictwem kanałów elektronicznych, mediów społecznościowych, oraz poprzez udział w wydarzeniach branżowych.

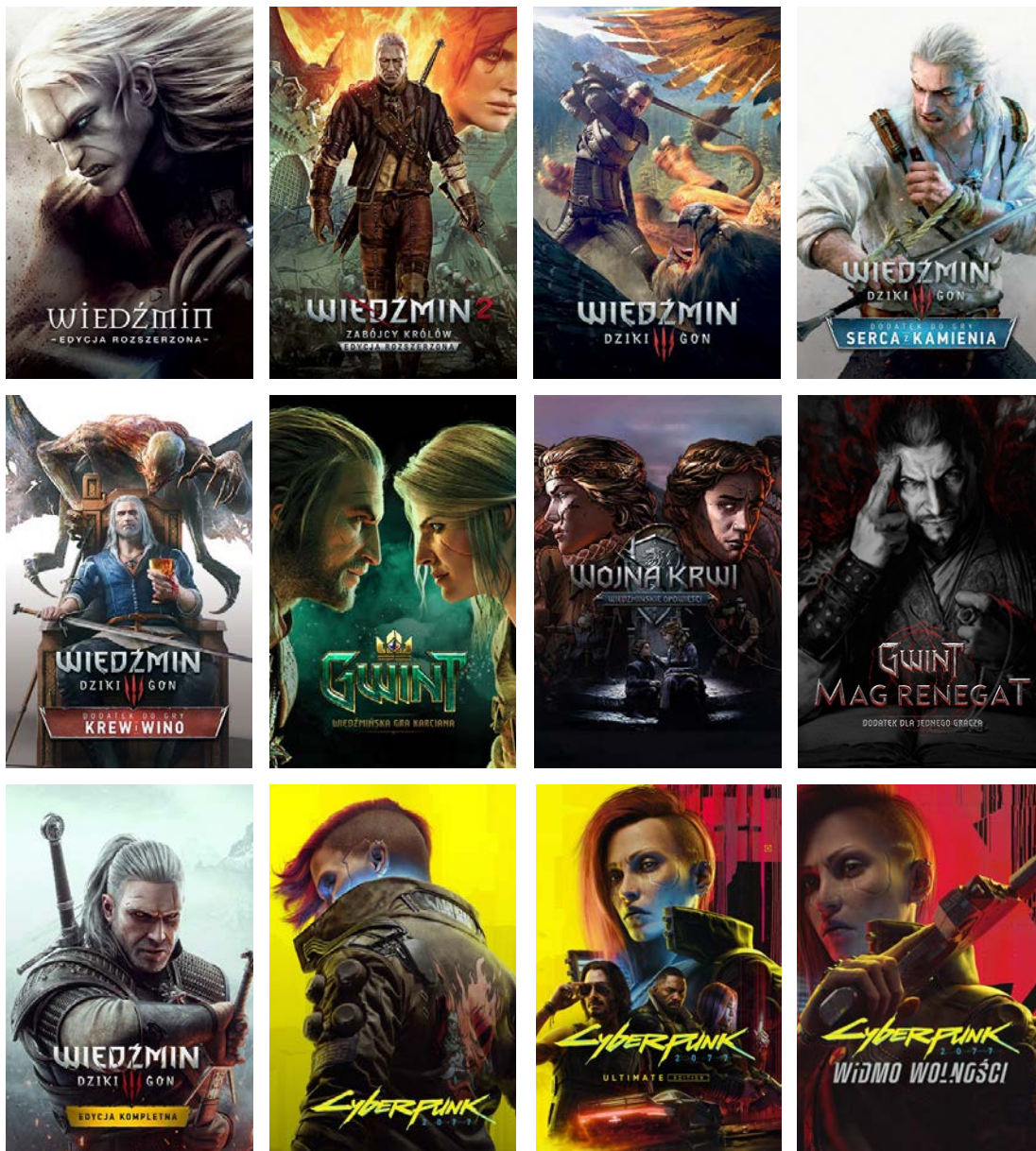
Podstawowe produkty

Produkcja gier wideo rozpoczęła się w 2002 r., kiedy wystartowały prace nad debiutancką grą z gatunku RPG – *Wiedźmin*. Pierwsza gra osadzona w uniwersum stworzonym przez 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:

- *Wiedźmin*;
- *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*;
- *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dwoma dodatkami – *Serca z Kamienia* i *Krew i Wino*;
- *Cyberpunk 2077* wraz z dodatkiem – *Widmo wolności*, który zadebiutował 26 września 2023 r.

Od 2018 r. rozwijana była gra sieciowa *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* i tytuły towarzyszące *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* oraz *GWINT: Mag Renegat*. W 2023 r. CD PROJEKT RED oddał narzędzia do rozwoju gry w ręce społeczności graczy w ramach inicjatywy *GWINTfinity*.



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

- *Cyberpunk 2077* wraz z dodatkiem – *Widmo Wolności*;
- *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.

Ponadto spółka uzyskiwała przychody związane z produktami towarzyszącymi (w ramach tzw. “franchise flywheel”) związanymi z markami *Wiedźmin* i *Cyberpunk*.

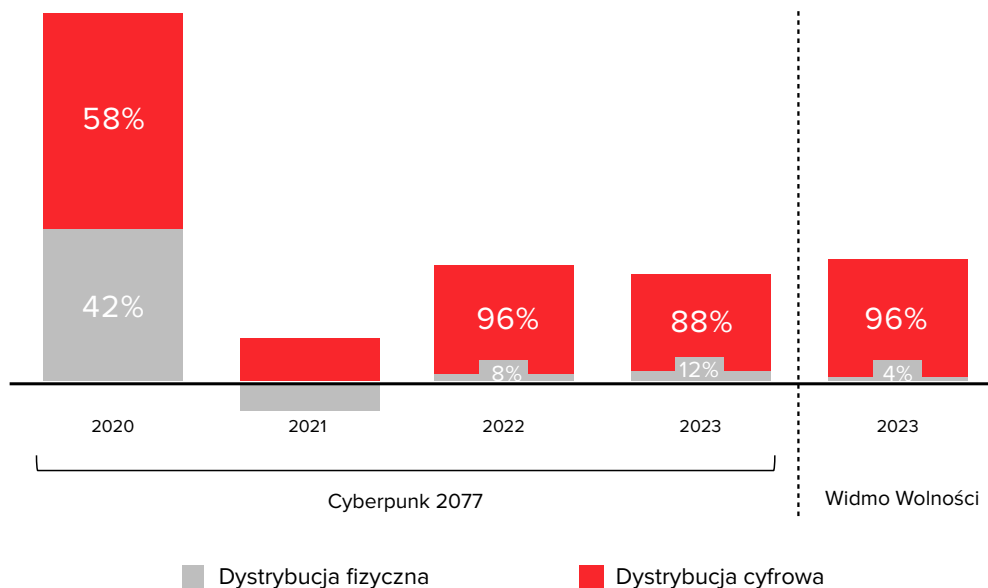
Cyberpunk 2077

Za największą część przychodów segmentu CD PROJEKT RED w 2023 r. odpowiadał *Cyberpunk 2077* wraz z dodatkiem *Widmo Wolności*.

5 października 2023 roku studio poinformowało, że sprzedaż *Cyberpunka 2077* przekroczyła 25 milionów kopii. Solidną sprzedaż gry wspierała premiera dodatku *Widmo Wolności* oraz towarzysząca jej kampania promocyjna. *Widmo Wolności*, które 26 września 2023 r. zadebiutowało na platformach PC, Xbox Series S i PlayStation 5, sprzedało się w okresie do końca 2023 roku w liczbie ponad 5 milionów kopii.

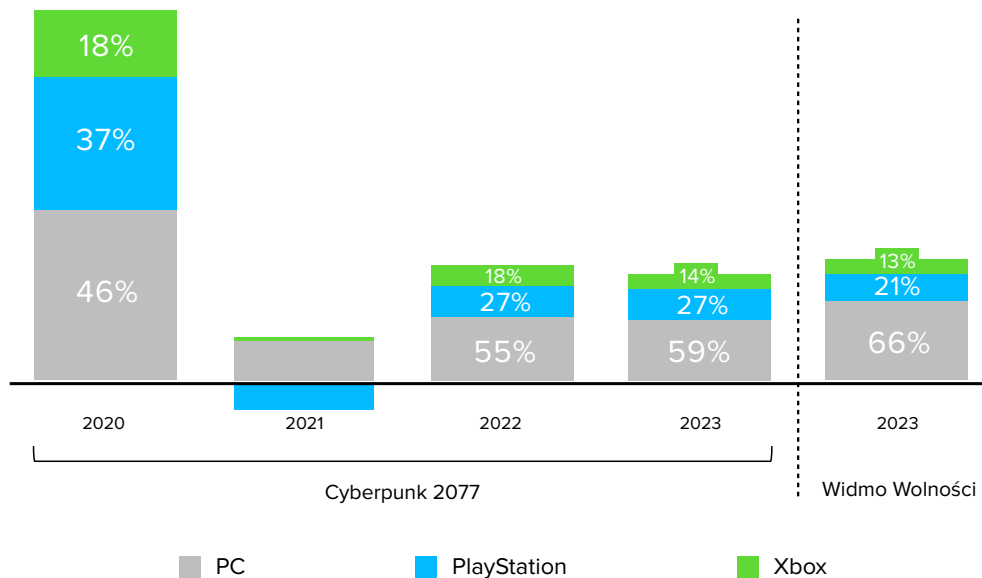
5 grudnia 2023 r. zadebiutowało wydanie gry *Cyberpunk 2077* w wersji Ultimate Edition, dostępne cyfrowo oraz fizycznie na konsole aktualnej generacji i PC. Pakiet zawiera podstawową wersję gry oraz dodatek fabularny *Widmo Wolności*, jak również wszystkie udostępnione do tej pory aktualizacje i darmowe DLC.

Wykres 7 *Cyberpunk 2077 i Widmo Wolności – sprzedaż w podziale na rodzaj dystrybucji (sztuki, sell-in)⁹*



Podobnie jak w ubiegłych latach, największy udział w sprzedaży *Cyberpunka 2077* w 2023 r. miała wersja gry na PC.

Wykres 8 *Cyberpunk 2077 i Widmo Wolności – sprzedaż w podziale na platformy sprzętowe (sztuki, sell-in)¹⁰*

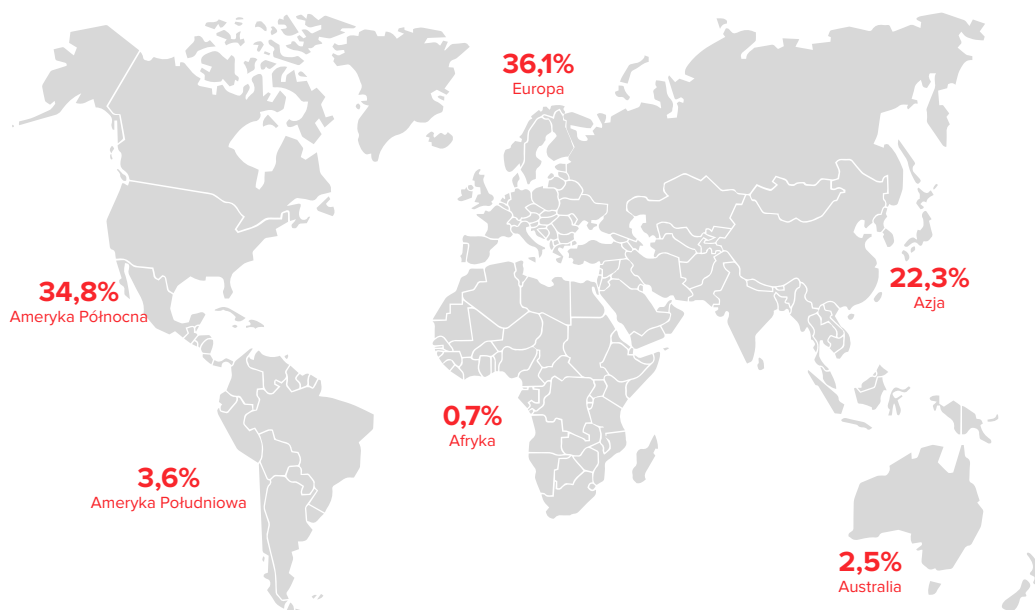


Ujemne wartości dla 2021 roku wynikają ze zwrotów gry otrzymanych przez dystrybutorów.

⁹ I) dane historyczne zrewidowane, II) sprzedaż *Cyberpunka 2077: Ultimate Edition* (jako sprzedaż gry bazowej + dodatku) ujęto w obu kolumnach dla 2023 roku, III) nie prowadzono sprzedaży fizycznej dodatku *Widmo Wolności* - za wolumen w dystrybucji fizycznej przedstawiony w kolumnie "Widmo Wolności (2023)" odpowiada sprzedaż *Cyberpunka 2077: Ultimate Edition*

¹⁰ I) dane historyczne zrewidowane, II) sprzedaż *Cyberpunka 2077: Ultimate Edition* (jako sprzedaż gry bazowej + dodatku) ujęto w obu kolumnach dla 2023 roku

Mapa 2 Cyberpunk 2077 i Widmo Wolności – pochodzenie nabywców w 2023 r.

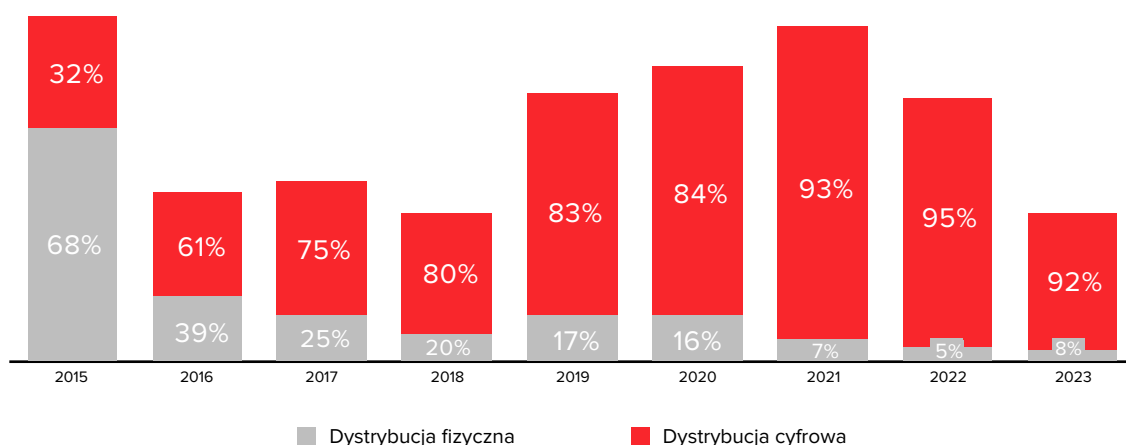


Wiedźmin 3: Dziki Gon

W 2023 r. kontynuowana była dobra sprzedaż gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. Wydanie w grudniu 2022 r. gry w wersji na konsole najnowszej generacji wraz z dużą aktualizacją na PC pozwala na efektywne kontynuowanie sprzedaży gry w kolejnych latach na najnowszych platformach sprzętowych.

W omawianym okresie 92% sprzedanych egzemplarzy *Wiedźmina 3* pochodziło ze sprzedaży cyfrowej.

Wykres 9 *Wiedźmin 3* – sprzedaż w podziale na rodzaj dystrybucji (sztuki, sell-in)¹¹

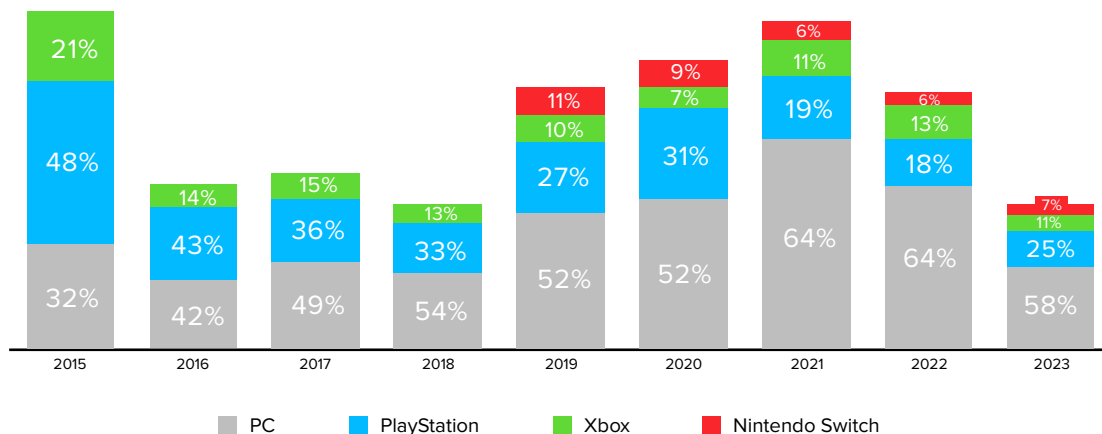


Na rosnący udział dystrybucji cyfrowej w sprzedaży ogółem wpływa z jednej strony globalny trend polegający na dominacji cyfrowych zakupów wśród konsumentów, zaś z drugiej dłuższy cykl życia gier w edycji cyfrowej względem cyklu życia fizycznych wersji pudełkowych.

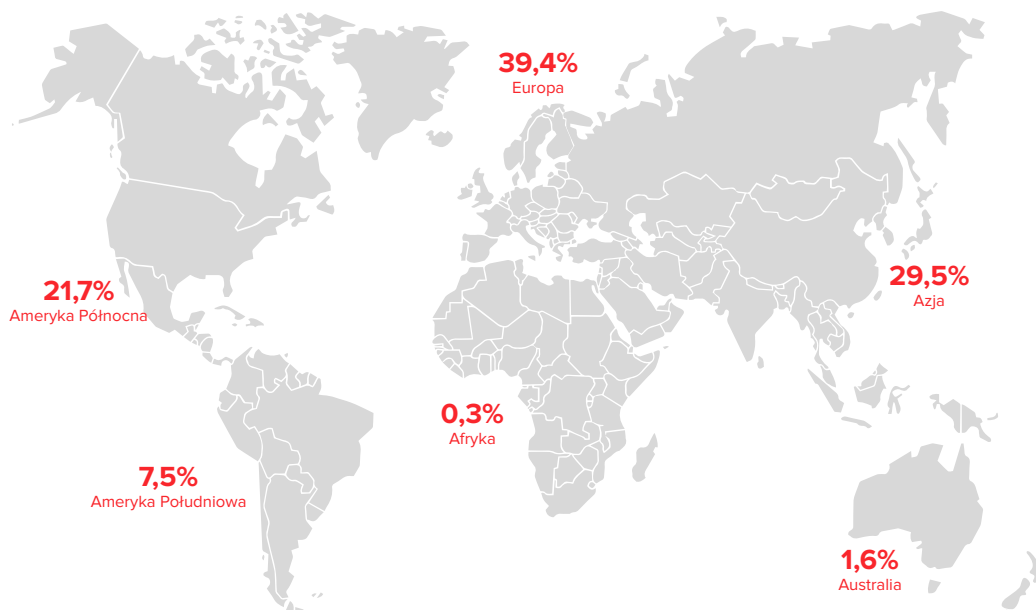
¹¹ Dane historyczne zrewidowane

W 2023 r. największy udział w sprzedaży *Wiedźmina 3: Dziki Gon*, podobnie jak w poprzednich latach, miała wersja gry na komputery PC.

Wykres 10 *Wiedźmin 3* – sprzedaż w podziale na platformy sprzętowe (sztuki, sell-in)¹²



Mapa 3 *Wiedźmin 3* – pochodzenie nabywców w 2023 r.



Kluczowi partnerzy biznesowi i dostawcy

W ramach segmentu CD PROJEKT RED Grupa prowadzi aktywną sprzedaż swoich produkcji na poszczególne platformy sprzętowe zarówno za pośrednictwem czołowych platform cyfrowej dystrybucji gier wideo na świecie (m.in. Steam, PlayStation Store, Xbox Games Store, Epic Games Store, Nintendo, Apple App Store, Google Play, Humble Bundle, GEEKAY oraz własnej platformy GOG.COM), jak i w tradycyjnych kanałach dystrybucji za pośrednictwem czołowych 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, U&I Entertainment LLC).

¹² dane historyczne zrewidowane

W 2023 r. przychody ze sprzedaży na rzecz dwóch odbiorców przekroczyły 10% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy i wyniosły odpowiednio 495 240 tys. zł i 217 886 tys. zł, to jest odpowiednio 40,3% i 17,7% przychodów ze sprzedaży Grupy. Odbiorcy ci nie byli podmiotami powiązanymi z CD PROJEKT S.A. ani z jej spółkami zależnymi. Sprzedaż na rzecz żadnego z pozostałych odbiorców nie przekroczyła progu 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

W procesie produkcji wykorzystywane są zewnętrzne narzędzia i rozwiązania, jednak nie mają one wpływu na wystąpienie istotnej koncentracji kosztowej po stronie dostawców Grupy Kapitałowej. W 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.

Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe

Cyberpunk 2077

W 2023 roku kluczowym projektem CD PROJEKT RED było *Widmo Wolności* – duże rozszerzenie do *Cyberpunka 2077*. Studio skupiało się na kampanii promocyjnej i ostatnim etapie rozwoju swojej najnowszej produkcji, czego punktem kulminacyjnym była globalna premiera dodatku, która miała miejsce 26 września.

W czerwcu 2023 r. odbyły się pokazy hands-on *Widma Wolności* (m.in. w Warszawie, Los Angeles, Tokio i Sao Paulo), w trakcie których w dodatek mogli zagrać zarówno przedstawiciele mediów branżowych, jak i sami gracze. W kolejnych miesiącach, w ramach Phantom Liberty Tour – serii wydarzeń dla fanów *Cyberpunka* – na całym świecie odbyło się 8 wydarzeń, podczas których fani mogli zagrać przedpremierowo w dodatek do *Cyberpunka 2077* oraz spotkać się z twórcami z CD PROJEKT RED.

Globalna premiera *Widma Wolności* na platformach PC, PlayStation 5 oraz Xbox Series X|S miała miejsce 26 września 2023 roku. Dodatek zebrał świetne recenzje zarówno ze strony przedstawicieli branży, jak i społeczności graczy. Na dzień 20 marca 2024 r. na platformie Steam (odpowiadającej za największą część sprzedaży dodatku oraz prezentującej oceny zweryfikowanych posiadaczy gry) za cały okres od premiery dodatek cieszył się statusem „Bardzo pozytywne” (uzyskując 89% pozytywnych recenzji wystawionych przez graczy). Do końca 2023 roku *Widmo Wolności* sprzedało się w liczbie ponad 5 milionów kopii.

“

ELECTRIFYING,
EMOTIONAL, AND
FULL OF TWISTS

Screen Rant

“

CYBERPUNK 2077
AT ITS BEST

GameSpot

“

ONE OF THE GREATEST
REDEMPTION ARCS
IN GAMING HISTORY

PC Gamer



10/10

GAMESPOT



9/10

IGN



10/10

FORBES



9.5/10

GAMINGTREND



9/10

PCGAMESN

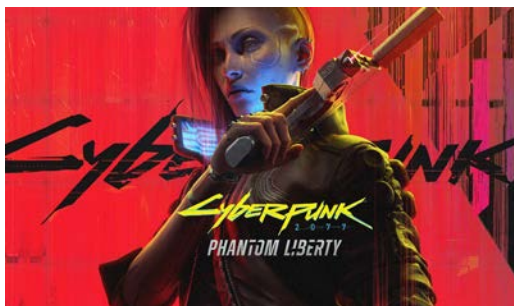
W 2023 roku CD PROJEKT RED skupiał się także na dalszym usprawnianiu rozgrywki *Cyberpunka 2077*, czego efektem była wydana 21 września aktualizacja 2.0, wprowadzająca wiele zmian do bazowej rozgrywki. W październiku studio poinformowało, że *Cyberpunk 2077* sprzedał się w łącznej liczbie 25 milionów egzemplarzy. Wprowadzone zmiany i usprawnienia zostały docenione przez fanów *Cyberpunka 2077* – na dzień 19 marca 2024 r. 92% recenzji gry z ostatnich 30 dni na platformie Steam stanowiły recenzje pozytywne.

5 grudnia 2023 r. zadebiutowało wydanie gry *Cyberpunk 2077* w wersji *Ultimate Edition*, dostępne cyfrowo oraz fizycznie na konsole aktualnej generacji i PC. Pakiet zawiera podstawową wersję gry oraz dodatek fabularny *Widmo Wolności*, jak również wszystkie udostępnione do tej pory aktualizacje i darmowe DLC.

Cyberpunk 2077 i dodatek *Widmo Wolności* otrzymały w 2023 roku prestiżowe wyróżnienia. W listopadzie *Widmo Wolności* zdobyło nagrodę dla najlepszego dodatku i najlepszego zwiastuna na gali Golden Joystick 2023, a na grudniowej gali The Game Awards *Cyberpunk 2077* triumfował w kategorii „Najlepsza stale rozwijana gra”.

CD PROJEKT kontynuuje rozwój franczyzy *Cyberpunka* także na innych polach rozrywki. W październiku 2023 r. komiks *Cyberpunk 2077: Sny wielkiego miasta*, stworzony przez Bartosza Szybora z CD PROJEKT RED, zdobył prestiżową nagrodę Hugo w kategorii Najlepszy Komiks – pierwszą w historii dla polskiego autora. W tym samym miesiącu ogłoszono nawiązanie współpracy CD PROJEKT ze studiem produkcyjnym Anonymous Content, w ramach której wspólnie będzie tworzony projekt live-action w świecie *Cyberpunka*.

W IV kwartale 2023 roku nowo utworzony bostoński zespół CD PROJEKT RED rozpoczął prace koncepcyjne nad Projektem Orion – sequelem *Cyberpunka 2077*.



Uniwersum Wiedźmina

W styczniu miała miejsce globalna premiera pudełkowego wydania gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon – Edycja Kompletna* w wersji na konsole nowej generacji. Z kolei w listopadzie zapowiedziano udostępnienie edytora do modów do gry. Dzięki narzędziu gracze i moderzy z całego świata będą mogli tworzyć własne przygody w świecie Wiedźmina. Bezpłatne narzędzie zostanie udostępnione w 2024 r.

W 2023 roku postacie z wiedźmińskiego uniwersum gościły w globalnych produkcjach, takich jak *Lost Ark*, w którym gracze zyskali możliwość zagrania Geraltem z Rivii, jak również *Fortnite*, w którym do grona postaci dołączyli Geralt, Ciri i Yennefer.

Jeśli chodzi o projekty spoza obszaru gier wideo – w czerwcu 2023 r. odbyła się premiera gry planszowej *Wiedźmin: Stary Świat*, stworzonej przez Go On Board we współpracy z CD PROJEKT RED, natomiast w październiku na platformie Gamefound ruszyła kampania crowdfundingowa gry planszowej *Wiedźmin: Ścieżka Przeznaczenia*, która potrwa do końca marca 2024 r.

W październiku 2023 r. *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* wkroczyła w fazę tzw. GWINTfinity i przeszła w ręce społeczności, która będzie dbała o dalszy rozwój karcianki.



Inne

23 stycznia 2023 r. ogłoszono RED Playtesting Program — nową inicjatywę studia, zachęającą graczy 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 w San Francisco odbyła się jedna z najważniejszych światowych konferencji dla deweloperów — Game Developer Conference. 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 Forbes Polska ogłosił CD PROJEKT RED najlepszym pracodawcą w branży IT oraz drugim najlepszym pracodawcą w Polsce.

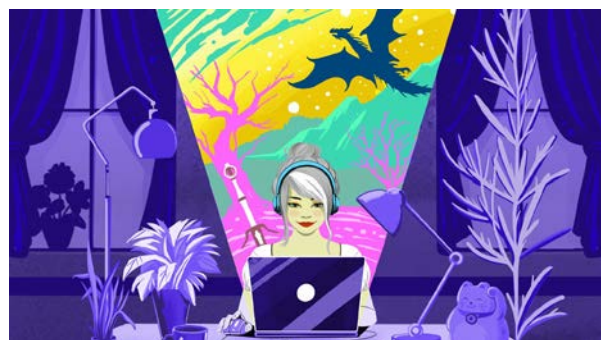
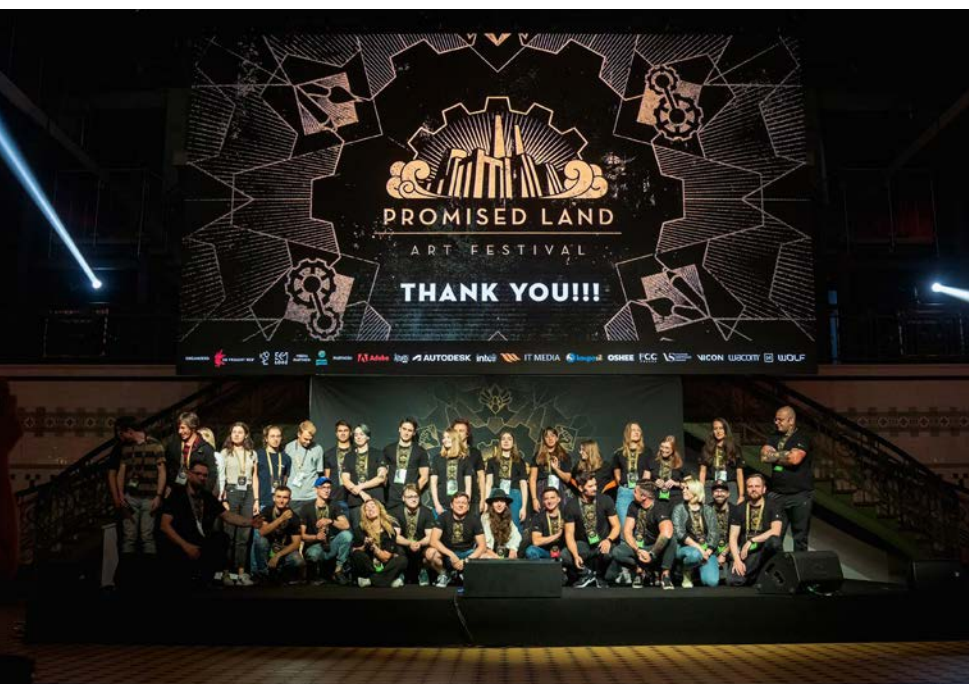
19 czerwca 2023 r. CD PROJEKT i Futuregames Warsaw ogłosiły nawiązanie partnerstwa strategicznego w celu promowania edukacji w branży gier wideo. Futuregames Warsaw, szwedzka szkoła prowadząca kursy dla adeptów gamedevu, na terenie warszawskiego kampusu CD PROJEKT od 4 września oferuje zajęcia dla programistów, designerów i artystów. Organizatorzy, dzięki wsparciu CD PROJEKT, zapewniają wszystkim uczestnikom 50% zniżki na czesne w pierwszym roku, stypendia dla nawet 9 najlepszych studentów oraz możliwość odbycia 30-tygodniowych praktyk dla wybranych uczestników kursu.

18 lipca 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.

W dniach 2–6 września 2023 r. odbył się organizowany przez CD PROJEKT RED oraz EC1 w Łodzi Promised Land Art Festival. Przez 4 dni przedstawiciele i przedstawicielki branży gier wideo, filmów i sztuki mieli okazję uczestniczyć w ciekawych wykładach, panelach dyskusyjnych, warsztatach i networkingu, by wymienić się doświadczeniami i zyskać nowe kontakty.

7 września ogłoszono start rekrutacji do III edycji programu dla dziewczyn zainteresowanych rozwojem i pracą w branży gier wideo – “Dziewczyny w grze”. Podczas pierwszego etapu rekrutacji spłynęło ponad tysiąc zgłoszeń. Wybrane 21 osób weźmie udział w rocznym cyklu szkoleń z zakresu tworzenia gier wideo, otrzyma indywidualną opiekę mentorską specjalistów i specjalistek ze studia CD PROJEKT RED oraz 12-miesięczne wsparcie finansowe przeznaczone na pokrycie kosztów edukacji i rozwoju. Inauguracja III edycji miała miejsce 10 lutego 2024 r.

23 listopada CD PROJEKT RED ogłosił start podcastu AnswerRED oraz premierę pierwszego odcinka. AnswerRED Podcast to pierwszy tego typu format w historii studia, w całości poświęcony zagadnieniom związanym z procesem tworzenia gier wideo.



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, rosyjskiej, chińskiej, polskiej i ukraińskiej, oferując klientom nie tylko w pełni zlokalizowaną stronę czy gry, ale także dedykowaną obsługę klienta, aktywność w lokalnych mediach społecznościowych w danym języku i popularne, lokalne metody płatności (w trzynastu walutach). Na platformie GOG.COM dostępne są również gry na systemy operacyjne macOS i Linux.

Realizowana w ramach segmentu działalność polega na cyfrowym dystrybuowaniu gier za pomocą własnego sklepu GOG.COM oraz aplikacji GOG GALAXY. Platforma umożliwia dokonanie zakupu gry, zapłatę za grę oraz jej pobranie na własny komputer, dodatkowo aplikacja GOG GALAXY umożliwia m.in. automatyczne aktualizacje, zapis gry w chmurze, grę sieciową, w tym również pomiędzy platformami.

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.

Podstawowe produkty

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania na platformie cyfrowej dystrybucji GOG.COM dostępnych jest ponad 9000 produktów od ponad 1200 partnerów. Znajdują się wśród nich zarówno ponadczasowe klasyki, jak i najnowsze tytuły tak rozpoznawalnych firm jak Sony, 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.

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* wraz z dodatkiem *Widmo Wolności*.

Kluczowe źródła przychodów

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

Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe

Cyfrowa dystrybucja gier

W 2023 r. katalog tytułów serwisu powiększył się o ponad tysiąc tytułów, w tym m.in.: *Yakuza: Like A Dragon*, *Baldur's Gate III*, *Days Gone*, *Uncharted*, *Fallout 4*, *Warhammer 40,000: Rogue Trader*, *Cyberpunk 2077: Phantom Liberty*, *Pharaoh: A New Era*, *Wartales*, *System Shock*, *Age of Wonders 4*, *Warhammer: Dawn of War*, *Jagged Alliance 3* czy *Shadow Gambit: The Cursed Crew*.

Aktywizacja sprzedaży

Największymi akcjami promocyjnymi na GOG.COM w 2023 r. były sezonowe wyprzedaże: Zimowa, Wiosenna i Letnia. Podczas tej ostatniej, gracze mieli okazję nabyć ponad 5 400 gier w atrakcyjnych cenach. Wyprzedaż Zimowa, która objęła ponad 6 tys. gier, była największą akcją promocyjną na GOG.COM w całym 2023 r. Dodatkowo okresami zwiększonej aktywności zakupowej na platformie były wyprzedaże związane z Black Friday, Cyber Monday czy Halloween. Zespół GOG.COM zorganizował także inne wydarzenia promocyjne, m.in. tematyczne wyprzedaże gatunkowe lub wydarzenia celebrujące gry niezależne i klasyczne. Ponadto z okazji 15 rocznicy GOGa została zorganizowana specjalna wyprzedaż urodzinowa, opatrzona atrakcjami dla użytkowników.

Cyberpunk 2077: Widmo Wolności

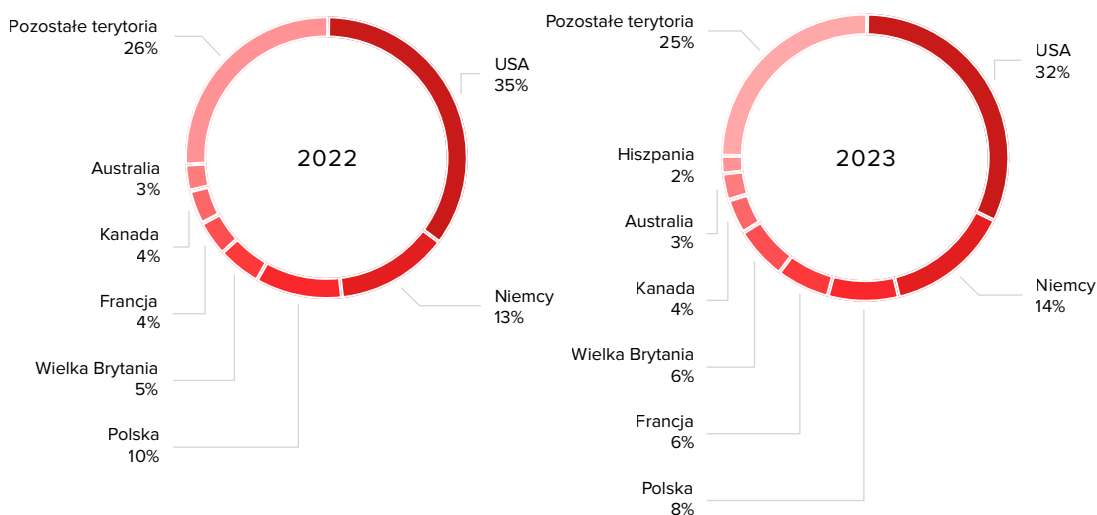
11 czerwca 2023 r. w serwisie GOG.COM wystartowała przedsprzedaż *Cyberpunk 2077: Widmo wolności*.

W tydzień po premierze dodatku, która miała miejsce 26 września 2023 r., poinformowano, że 10% z 3 milionów sprzedanych w tym czasie kopii *Widma Wolności* zostało zakupionych za pośrednictwem platformy GOG.COM. W całym 2023 r. na GOG.COM sprzedało się ponad 460 tys. z ponad 5 mln kopii najnowszej produkcji CD PROJEKT RED.

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 11 Sprzedaż towarów i produktów w GOG.COM w 2023 r. i 2022 r. – struktura terytorialna



Rozkład terytorialny sprzedaży w 2023 r. był zbliżony do jej struktury z lat poprzednich. W 2023 r. największy udział w sprzedaży GOG.COM stanowili gracze pochodzący ze Stanów Zjednoczonych (32%). Na kolejnych miejscach znalazły się: Niemcy (14%), Polska (8%) i Francja (6%).

Na koniec 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. Spółka nabyła od wspólników spółki zależnej Spokko sp. z o.o. łącznie 135 udziałów o wartości nominalnej 50,00 zł każdy, w rezultacie czego Spółka stała się właścicielem 100% (tj. 1 089) udziałów tej spółki zależnej. 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. 6 czerwca 2023 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie CD PROJEKT przyjęło uchwałę w sprawie połączenia Spółki ze Spokko sp. z o.o. 31 sierpnia 2023 r. Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy dokonał wpisu do rejestru przedsiębiorców połączenia CD PROJEKT S.A. ze Spokko sp. z o.o.

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.

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. Wartość nakładów poniesionych na rozwój Projektu Syriusz do końca 2022 roku wyniosła 33,4 mln zł i obciążyła wynik finansowy Spółki za 2022 r. 11 maja 2023 r. Zarząd Spółki poinformował o zakończeniu prac nad zdefiniowaniem nowych ram Projektu Syriusz. W wyniku ich zdefiniowania oraz decyzji o kontynuacji Projektu i wykorzystaniu istotnej części zrealizowanych dotychczas prac, w księgach Spółki odwrócono częściowo – w kwocie 21,5 mln zł – odpis aktualizujący wartość poniesionych w 2022 r. nakładów na prace rozwojowe, a także spisano wartość części nakładów poniesionych na prace rozwojowe związane z Projektem w I kwartale 2023 r. – w kwocie 2,7 mln zł.

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 oraz związanym z tym warunkowym podwyższeniem kapitału zakładowego i emisją 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](#).

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. Podwyższona wartość istniejących udziałów została pokryta w całości wniesionym przez Spółkę wkładem pieniężnym. 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. Następnie, w dniu 27 października 2023 r., CD PROJEKT RED Inc. zawarł umowę, na skutek której nabył dodatkowe udziały spółki The Molasses Flood LLC od kolejnego z jej ówczesnych wspólników, stając się właścicielem łącznie 81,82% (tj. 450 000) udziałów tej spółki. W dniu 29 grudnia 2023 r. kapitał zakładowy

CD PROJEKT RED Inc. został podniesiony o kwotę 800 tys. USD do kwoty 7 920 tys. USD. Podwyższona wartość istniejących udziałów została pokryta w całości wniesionym przez Spółkę wkładem pieniężnym. Celem dokapitalizowania było umożliwienie finalizacji procesu zapłaty ceny za łącznie 120 000 udziałów spółki The Molasses Flood LLC, które zostały nabyte przez CD PROJEKT RED Inc. na podstawie umów z dnia 31 maja 2023 r. oraz 27 października 2023 r.

Zgodnie z wcześniejszą rekomendacją Zarządu, pozytywnie zaopiniowaną przez Radę Nadzorczą, 6 czerwca 2023 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki zdecydowało o przeznaczeniu kwoty 99 911 tys. zł z zysku osiągniętego w 2022 r. na dywidendę (1 zł na 1 akcję Spółki uczestniczącą w dywidendzie) oraz 241 162 tys. zł na kapitał zapasowy. W tym dniu Zwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło także m.in. uchwały o zatwierdzeniu sprawozdań za rok 2022, udzieleniu absolutorium członkom organów, zmianie Statutu oraz wyrażenia opinii dotyczącej sprawozdania Rady Nadzorczej o wynagrodzeniach.

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.

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 została przeprowadzona redukcja zatrudnienia, która objęła ok. 9% personelu w studiu CD PROJEKT RED. Proces zakończono w I kwartale 2024 r.

21 września 2023 r. Rada Nadzorcza CD PROJEKT S.A., w celu ujednolicenia nazw stanowisk Członków Zarządu postanowiła, że z dniem rejestracji zmian Statutu Spółki, do której doszło finalnie 9 października 2023 r.:

- Adam Kiciński, dotychczas pełniący stanowisko Prezesa Zarządu Spółki, pełnić będzie stanowisko Członka Zarządu Spółki bieżącej kadencji;
- Piotr Nielubowicz, dotychczas pełniący stanowisko Wiceprezesa Zarządu ds. finansowych, pełnić będzie stanowisko Członka Zarządu Spółki bieżącej kadencji.

Dodatkowo w tym samym dniu Zarząd CD PROJEKT S.A., działając na podstawie Regulaminu Zarządu, zdecydował o przyjęciu dodatkowych określeń funkcyjnych Członków Zarządu – więcej informacji na ten temat znajduje się w części Oświadczenie o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego niniejszego sprawozdania.

5 października 2023 r. Adam Kiciński, CEO CD PROJEKT S.A. zawiadomił Spółkę o zamiarze przyszłego kandydowania do pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki od 2025 r., a co za tym idzie – zamiarze przyszłej rezygnacji z pełnienia funkcji Członka Zarządu na koniec 2024 r. Pełna treść listu Adama Kicińskiego do Spółki dominującej dołączona jest jako załącznik do [raportu bieżącego nr 39/2023](#).

W związku z ww. decyzją Zarząd CD PROJEKT S.A. zdecydował, iż od dnia 1 stycznia 2024 r. w życie wejdą zmiany wewnętrznego podziału kompetencji w zakresie poszczególnych obszarów działalności Spółki pomiędzy Członków Zarządu, a co za tym idzie – zmiany w zakresie ról i określeń funkcyjnych Członków Zarządu:

- Adam Kiciński pełni rolę Chief Strategy Officer (CSO);
- rolę Chief Executive Officer (CEO) pełnią łącznie: Adam Badowski, pełniący wcześniej rolę Chief Creative Officer, od 20 lat związany ze Spółką dominującą oraz Michał Nowakowski, pełniący wcześniej rolę Chief Commercial Officer, związany ze Spółką dominującą od 18 lat. Adam Badowski i Michał Nowakowski posługują się tym samym określeniem funkcyjnym: Joint Chief Executive Officer (Joint CEO).

W dniu 23 października 2023 r. kapitał zakładowy spółki CD PROJEKT RED Inc. został podniesiony o kwotę 1 100 tys. USD do kwoty 7 120 tys. USD. Podwyższona wartość istniejących udziałów została pokryta w całości wniesionym przez Spółkę wkładem pieniężnym. Celem dokapitalizowania było umożliwienie sfinalizowania realizacji ostatniego etapu procesu nabycia 60% udziałów spółki The Molasses Flood LLC (płatność trzeciej transzy z tego tytułu).

ZDARZENIA PO DACIE BILANSU

20 lutego 2024 r. odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CD PROJEKT, podczas którego wyznaczono Warunek Wynikowy (skumulowany skonsolidowany zysk netto za lata obrotowe 2024–2027) w Programie Motywacyjnym B dla uprawnień przyznanych w 2024 roku w wysokości 3 miliardów złotych. Wszystkie materiały związane z Walnym Zgromadzeniem, w tym treść podjętych uchwał, są dostępne na stronie [internetowej Spółki](#).

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

Wpływ na sprzedaż

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

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

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 2024 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.

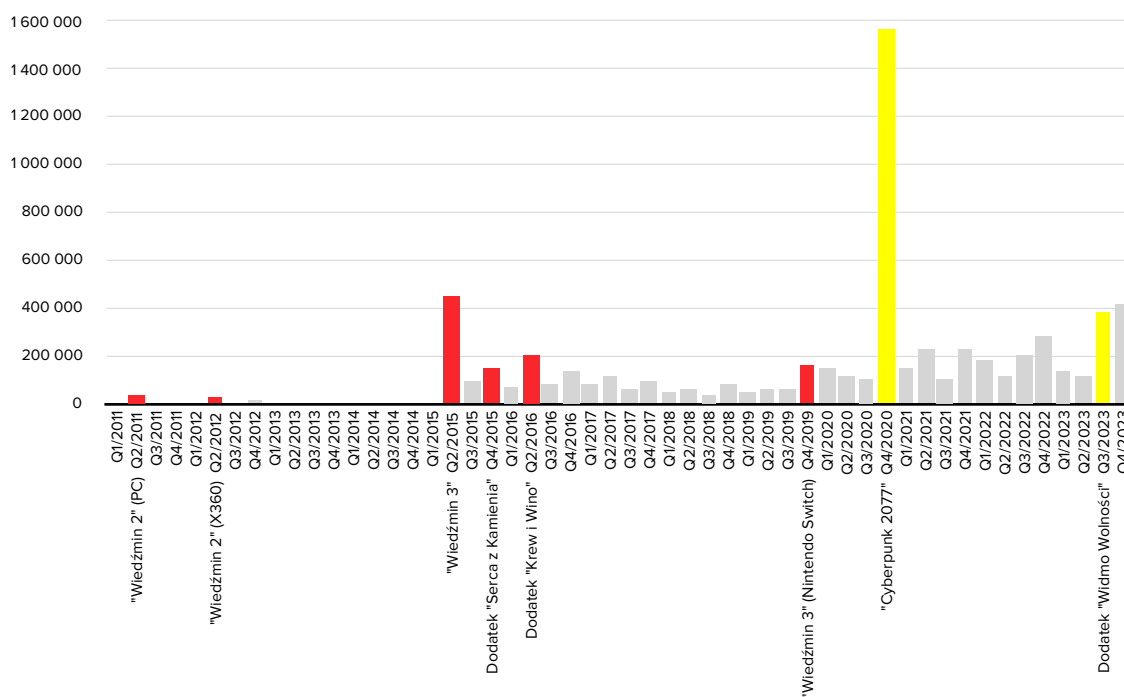
Powyższa ocena została sporządzona zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania.

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 3 do 6 lat. Historycznie studio koncentrowało się na realizacji jednej dużej produkcji, przy czym prace koncepcyjne nad kolejną grą rozpoczynały się jeszcze przed zakończeniem produkcji i premierą rynkową poprzedniej gry. Obecnie w Grupie CD PROJEKT realizowane są równoległe prace związane z czterema grammi (w tym jedna we współpracy z zewnętrznym zespołem developerskim).

Wykres 12 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.

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

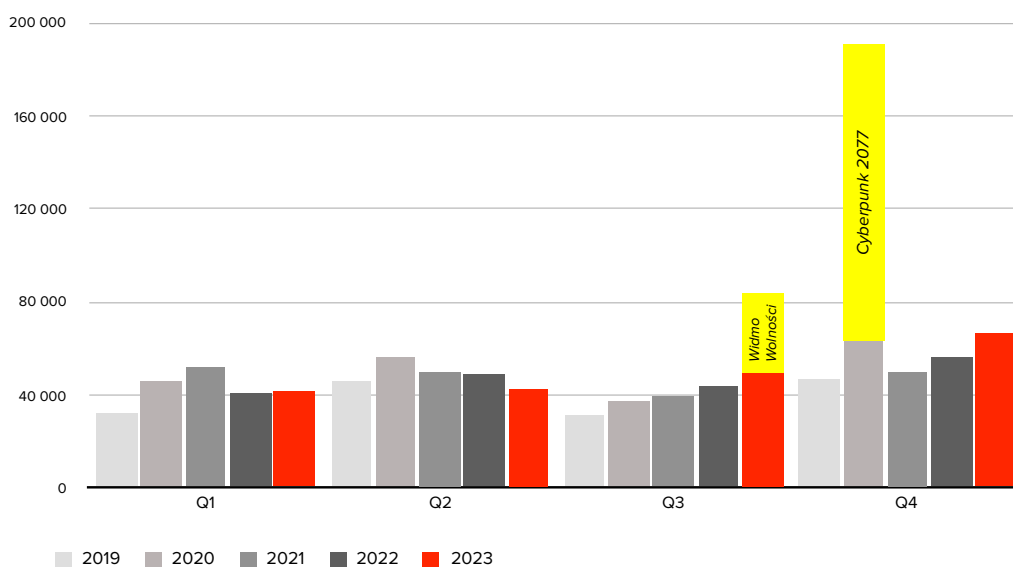
Poza działalnością stricte deweloperską Spółka aktywnie rozwija posiadane franczyzy na innych polach eksploatacji, chcąc stale poszerzać grono swoich odbiorców i eksplorując inne typy mediów i produktów.

GOG.COM

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

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

Wykres 13 Rozkład sprzedaży towarów i materiałów segmentu GOG.COM w latach 2019–2023 (w tys. zł)



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

Dla dalszego rozwoju Spółki i Grupy krytyczna jest umiejętność utrzymania i rozwoju zespołu najlepszych twórców i specjalistów, a także przyciągania do pracy nad realizowanymi w Grupie projektami kolejnych ekspertów. Strategiczne kierunki związane z tematyką pozyskania talentu, rozwojem i wsparciem zespołu zostały przedstawione w Aktualizacji Strategii Grupy CD PROJEKT w 2021 r. (w tym w jej omówieniu w formie materiału wideo) oraz w Raporcie Zrównoważonego Rozwoju Grupy CD PROJEKT za 2023 r.

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

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

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

CD PROJEKT RED

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

W perspektywie najbliższych kwartałów szczególnie ważnymi działaniami dla studia będzie kontynuacja prac deweloperskich nad ogłoszonymi projektami oraz rozwój działalności w ramach nowo powstałego zespołu CD PROJEKT RED w Bostonie.

Kolejnym ważnym procesem w kontekście rozwoju studia CD PROJEKT RED jest kontynuacja prac nad wdrażaniem nowego silnika Unreal Engine 5, a także ulepszanie silnika w zakresie obsługi gier typu open world oraz adaptację i optymalizację jego elementów pod kątem założeń twórczych kolejnych projektów, co jest jednym z założeń strategicznego partnerstwa z Epic Games. Wykorzystanie nowego silnika powinno wpłynąć na usprawnienie procesu tworzenia gier. Umowa przewiduje również dedykowane wsparcie techniczne ze strony Epic Games dla wydawanych przez CD PROJEKT RED tytułów. Prowadzenie prac na silniku UE5 powinno ułatwić rekrutację do zespołów deweloperskich ze względu na dużą znajomość silników Unreal Engine wśród twórców gier.

Czynnikiem kluczowym dla utrzymania w przyszłości wysokiej dynamiki rozwoju segmentu CD PROJEKT RED jest dalsze rozwijanie wewnętrznej umiejętności produkowania gier najwyższej światowej klasy i jakości, w połączeniu ze zdolnością efektywnej komunikacji z graczami na całym świecie. Oba te elementy są częścią trwającej transformacji studia RED 2.0, której celem jest m.in. zmiana sposobu tworzenia gier na bardziej elastyczny, oparty o metodykę agile, oraz wspierający jakość przyszłych produktów. Rosnący zespół oraz liczba i skala realizowanych produkcji wymaga umiejętności efektywnego zarządzania zespołami i produkcją w ramach studia CD PROJEKT RED w Europie (składającego się z zespołów w Warszawie, Krakowie i Wrocławiu) oraz Ameryce Północnej (Vancouver i nowo powstały hub w Bostonie), studia The Molasses Flood (Boston), a także działalności wydawniczej realizowanej głównie przez zespoły z Warszawy, Los Angeles, Berlina, Seulu, Tokio i lokalnych przedstawicieli w innych krajach. Sukces każdej produkcji studia jest istotny z perspektywy postrzegania go jako twórcy wyczekiwanym, najwyższej jakości produktów rozrywkowych oraz budowy długoterminowej wartości i rozpoznawalności marek Wiedźmin/The Witcher, Cyberpunk, wewnętrznie powstającej trzeciej franczyzy oraz marki samego studia – będących podstawą działalności i dalszego rozwoju Spółki i Grupy. Od strony zarządzania realizowanymi projektami posiadanie dwóch linii produktowych – Wiedźmin/The Witcher i Cyberpunk oraz niezależnych zespołów deweloperskich pozwoliło na prowadzenie równoległej produkcji poszczególnych projektów poczynając od 2022 r. Zmiana działalności na model wydawniczy oparty o dwie funkcjonujące równolegle marki, a w przyszłości trzy i kilka równocześnie realizowanych projektów potencjalnie pozwoli na optymalizację produkcyjną i finansową, zwiększenie częstotliwości premier i łącznej wysokości przychodów oraz dalszą dywersyfikację ryzyk, zaś przed twórcami zatrudnionymi w Spółce otworzy więcej możliwości samorealizacji zawodowej.

GOG.COM

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

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

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

INNE

Na rozwój Grupy CD PROJEKT wpływ będą miały również prace rozwojowe realizowane przez spółkę zależną The Molasses Flood. Bostońskie studio pracuje nad osadzoną w wiedźmińskim uniwersum grą o kryptonimie Syriusz.

Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju

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

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

Prace rozwojowe

W 2023 roku prowadzono prace rozwojowe nad następującymi projektami:

- *Cyberpunk 2077: Widmo Wolności*, duży dodatek do gry *Cyberpunk 2077* – projekt został ukończony, dodatek został wydany 26 września 2023 r.;
- osadzona w wiedźmińskim uniwersum gra o kryptonimie Polaris;
- realizowany przez studio The Molasses Flood projekt o kryptonimie Syriusz, tworzony w ramach wiedźmińskiej franczyzy.

Prace badawcze

W 2023 roku prowadzono prace badawcze nad następującymi projektami:

- osadzona w cyberpunkowym uniwersum gra o kryptonimie Orion;
- osadzona w wiedźmińskim uniwersum gra o kryptonimie Canis Majoris;
- wewnętrzne prace koncepcyjne nad trzecią franczyzą, w ramach której w przyszłości planowane jest stworzenie gry video o kryptonimie Hadar;
- Artificial Intelligence – badanie możliwości wykorzystania lub budowy narzędzi opartych o sztuczną inteligencję (AI) w rozwoju przyszłych produktów.

Ponadto realizowano prace badawcze związane z opracowywaniem nowych technologii, a także kontynuowano prace nad rozwojem i usprawnieniami do wydanych wcześniej gier, w szczególności do *Cyberpunka 2077* (w tym w ramach przygotowań wersji Ultimate Edition) oraz *GWINTA*.

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

Z kolei w ramach projektu Data, Insights & Experiences – wewnętrznej pracowni zajmującej się badaniem funkcjonalności gier, user experience (UX) oraz immersji – w 2023 r. prowadzono teoretyczne badania (desk research) dotyczące dostępności gier (rozumianej jako dostępność dla osób ze szczególnymi potrzebami wynikającymi m.in. z niepełnosprawności – tzw. accessibility) w celu określenia obszarów badawczych wartych uwagi w najbliższych latach, a także praktyczne badania doświadczenia gracza na projekcie Polaris.

W 2018 roku CD PROJEKT uzyskał status Centrum Badawczo – Rozwojowego (CBR). W dniu 23 sierpnia 2023 r. Ministerstwo Rozwoju i Technologii wydało decyzję potwierdzającą badawczo-rozwojowy charakter prac Spółki i tym samym podtrzymującą nadany CD PROJEKT status CBR.

W 2023 roku zespół GOG prowadził prace ukierunkowane na poprawę user experience (UX) oraz rozwój autorskich technologii rekomendacyjnych mających na celu prezentowanie użytkownikom spersonalizowanych treści.

Umowy znaczące¹³

CD PROJEKT nie zawierał istotnych umów w okresie objętym sprawozdaniem.

Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej

Proces zarządzania ryzykiem

Grupa CD PROJEKT narażona jest na szereg ryzyk, zarówno finansowych, jak i niefinansowych, związanych z jej bieżącą działalnością. W 2021 r. wdrożyliśmy w Spółce Procedurę Zarządzania Ryzykiem, na podstawie której określiliśmy zasady zarządzania oraz postępowania z ryzykami strategicznymi. W grudniu 2023 r. zmodernizowaliśmy ją i zaczęliśmy wdrażać usprawniony proces zarządzania ryzykiem.

Proces zarządzania ryzykiem w Spółce umożliwia identyfikację, ocenę, analizę oraz dalsze postępowanie z ryzykiem. Celem procedury jest osiągnięcie akceptowalnego poziomu ryzyka dla zidentyfikowanych zagrożeń, a tym samym ograniczenie prawdopodobieństwa wystąpienia lub konsekwencji potencjalnych zdarzeń, które mogą mieć negatywny wpływ na działalność, w tym stabilność finansową, Spółki. W ramach identyfikacji ryzyk określamy również szanse, które mogą mieć pozytywny wpływ na analizowane ryzyka, oraz określamy sposób postępowania z ryzykiem (akceptację, redukcję, transfer lub unikanie ryzyka).

¹³ Kryterium uznania umów za znaczące stanowi szacowana wartość zobowiązań z nich wynikających, które przekroczyć mogą 10% sumy skonsolidowanych aktywów Grupy Kapitałowej

W procesie zarządzania ryzykiem bierze udział Komitet ds. Zarządzania Ryzykiem, w skład którego powołano właścicieli poszczególnych ryzyk, tj. osoby zatrudnione na wyższych stanowiskach dyrektorskich lub managerskich, koordynujące procesy w określonych obszarach działalności Spółki.

Wsparcie w procesie zarządzania ryzykiem zapewnia zespół Privacy & Compliance, wyodrębniony w ramach Działu Prawnego Spółki. Za zarządzanie ryzykiem w spółkach Grupy CD PROJEKT odpowiada Zarząd każdej ze spółek.

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

Istotność poszczególnych ryzyk jest określana poprzez umieszczenie otrzymanego wyniku, stanowiącego iloczyn prawdopodobieństwa oraz wpływu, na matrycy wartości ryzyka. W następstwie przeprowadzenia oceny ryzyka, Komitet ds. Zarządzania Ryzykiem przedkłada zebrane dane do akceptacji Członka Zarządu odpowiedzialnego za obszar obejmujący ryzyko, który podejmuje decyzje w zakresie dalszego postępowania z ryzykiem w sposób proporcjonalny do określonej istotności ryzyka. W przypadku gdy zidentyfikowane ryzyka przekraczają poziom akceptowalny, Właściciel ryzyka, w porozumieniu z Komitetem ds. Zarządzania Ryzykiem, opracowuje rekomendacje w zakresie mechanizmów kontrolnych i działań zaradczych.

Ryzyka istotne (strategiczne)

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

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

RYZYKA BIZNESOWE

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

Opis ryzyka: W działalności naszego Studia CD PROJEKT RED koncentrujemy się na produkcji wielopłaszczyznowych gier RPG, które są oparte na nieliniowej historii i wykorzystują najnowsze rozwiązania technologiczne. W związku ze skalą tych projektów oraz wieloletnim okresem ich realizacji, gry określane jako AAA charakteryzują się ponadprzeciętnie wysokimi budżetami produkcyjnymi i marketingowymi, których poniesienie następuje w zdecydowanej większości przed uzyskaniem pierwszych przychodów z danego projektu. Na ewentualne niepowodzenie premiery kolejnej gry AAA mogą złożyć się m. in.: niespełnienie wysokich oczekiwań graczy co do jakości i atrakcyjności oferowanej rozrywki lub zawartości gry, problemy techniczne czy negatywne opinie dziennikarzy i ekspertów branżowych. W efekcie nieudanej premiery uzyskane przychody ze sprzedaży mogą nie pokryć poniesionych wcześniej nakładów na produkcję i promocję.

Podejmowane działania: Naszym priorytetem jest tworzenie innowacyjnych produktów o najwyższej jakości. Wierzymy, że jakość naszych produkcji jest najlepszą metodą ograniczania ryzyka niskiej sprzedaży. Zgodnie z naszą Strategią, w najbliższych latach chcemy opierać nasz rozwój na konsekwentnej rozbudowie katalogu

oferowanych produktów. Rozwój ten ma polegać m. in. na długofalowym rozwoju naszych francyz i ich globalnej rozpoznawalności oraz wzmocnieniu zdolności produkcyjnych, aby móc dostarczać graczom więcej gier przy zachowaniu najwyższej jakości, oraz wprowadzeniu rozrywki wieloosobowej. Dążymy do realizowania kolejnych projektów także w ramach nowych mediów i platform. W ramach ograniczania zidentyfikowanego ryzyka m. in. estymujemy potencjał komercyjny przyszłych projektów, testujemy projekty na każdym etapie rozwoju oraz monitorujemy nowe rozwiązania technologiczne i branżowe.

Ryzyko związane z wchodzeniem w nowe obszary biznesowe

Opis ryzyka: Wchodzenie na nowe obszary biznesowe, na których nie posiadamy doświadczenia i zgromadzonego know-how, stanowi z jednej strony szansę na dotarcie do większej liczby odbiorców, którzy dodatkowo zainteresują się naszymi grami. Z drugiej strony, może nieść ze sobą zagrożenie niepowodzenia nowych projektów i wiązać się z ponoszeniem dodatkowych kosztów. Inwestowanie w nowe obszary biznesowe może obejmować nawiązywanie współpracy z nowymi partnerami zewnętrznymi oraz powodować trudności w optymalnym zarządzaniu projektami, w tym terminowością przebiegu współpracy, zrozumienia dla naszego IP czy jakości jakiej oczekujemy. W konsekwencji może wiązać się to ze wzrostem kosztów, koniecznością zaniechania prac czy potencjalnymi problemami wizerunkowymi.

Podjęmowane działania: Wraz z decyzją o rozpoczęciu nowego projektu, w celu sprawowania nad nim efektywnej kontroli, aktywnie budujemy własne kompetencje, zatrudniając do naszych zespołów ekspertów i specjalistów w danej dziedzinie. W wybranych przypadkach, kiedy ekspansja na nowe obszary biznesowe jest realizowana wspólnie z zewnętrznymi partnerami posiadającymi większe doświadczenie w danym obszarze, dbamy o właściwy proces wyboru potencjalnych wykonawców, a także o budowanie dalszych relacji w oparciu o wartości oraz standardy jakości.

Ryzyko nieosiągnięcia celów produkcyjnych

Opis ryzyka: Realizacja prac badawczych i rozwojowych związanych z tworzeniem i dostarczaniem na rynek wysokiej jakości gier AAA to podstawa działalności Grupy CD PROJEKT. Tworzenie gier AAA to proces złożony i twórczy, przez co jest wiele możliwych sposobów realizacji wizji gry. Może to skutkować problemami komunikacyjnymi albo stworzeniem wadliwych lub nieoptymalnych elementów gry. Jeśli takie mankamenty zostaną zauważone na późnym etapie produkcji, mogą generować dodatkowe koszty i inne ryzyka.

Realizacja innowacyjnych, kreatywnych i twórczych procesów wymaga akceptacji ryzyka bieżących niepowodzeń oraz zaufania do twórców. Na etapie prac badawczych czy rozwojowych, przed osiągnięciem oczekiwanego efektu lub kamienia milowego, może nie być możliwości właściwej weryfikacji i oceny realizowanych prac.

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

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

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

Podejmowane działania: Aby osiągnąć cele produkcyjne, dokładamy starań, aby dostarczać gry terminowo, a także w najwyższej możliwej jakości. W ramach transformacji RED 2.0. wprowadziliśmy w studiu metodykę zarządzania opartą na zwinnej pracy (metodologia Agile). W ramach studia stale ujednolicamy oraz udoskonalamy stosowane metody zarządzania projektami, aby zapewnić bardziej efektywny proces produkcji. W tym celu m.in. tworzone są interdyscyplinarne zespoły zapewniające odpowiednią wiedzę fachową oraz umiejętności, członkowie zespołów mają zapewnioną możliwość wymiany wiedzy i doświadczeń, oraz dostęp do programów szkoleniowych. Świadomie zarządzamy ilością miejsc pracy i odpowiadamy na potrzeby projektu, żeby zapewnić odpowiednie obsadzenie zespołów deweloperskich. Ponadto, wdrażamy rozwiązania ukierunkowane m.in. na wzmocnienie komunikacji i transparentności we współpracy pomiędzy zespołami, jasne zdefiniowanie ról i odpowiedzialności w procesach decyzyjnych oraz wdrożenie programu szkoleń, które ma na celu dostarczać wymaganą wiedzę z zakresu pracy zwinnej (Agile). Poszczególne kamienie milowe w realizowanych produkcjach są oparte na przepływie komunikacji między zespołami oraz na transparentności, aby umożliwić cykliczną weryfikację rzeczywistych postępów oraz reagowanie na potencjalne błędy. Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na bieżąco monitorują, analizują i w miarę możliwości wprowadzają zmiany w stosowanych rozwiązaniach technologicznych, które wpływają na poprawę jakości produktu, proces produkcji lub dystrybucji gier.

W realizacji strategii CD PROJEKT, zakładającej produkcję wielu gier AAA w tym samym czasie, szczególnie ważne jest wprowadzenie standaryzacji założeń kluczowych etapów i oceny procesu realizacji gry w celu optymalizacji kosztowej oraz mitygacji powtarzających się ryzyk. W związku z tym, w 2023 r. wprowadziliśmy ujednolicony model wyznaczania celów na kamienie milowe oraz ich późniejszej weryfikacji. Model ten, nazywany przez nas RED GDF (Game Development Framework), został już wdrożony jako system ewaluacji postępów projektów i nadal jest intensywnie rozwijany, dzięki czemu podejmujemy decyzje w oparciu o ujednolicone standardy, co z kolei powinno przekładać się na większą przewidywalność i skuteczność prowadzonych prac.

Ryzyko związane ze współpracą z kluczowymi dostawcami

Opis ryzyka: W toku prowadzonej działalności Spółki Grupy współpracują z wieloma podmiotami zewnętrznymi. Grupa pozyskuje od tych podmiotów m. in. specjalistyczne aplikacje, programy komputerowe, licencje, assety do gier, całe gry lub ich istotne części oraz korzysta z usług niezbędnych w bieżącej działalności. Przenoszenie określonych działań na doświadczonych dostawców może zarówno zwiększać efektywność realizowanych projektów, jak i stanowić ryzyko dla ich realizacji. Błędny wybór dostawcy, problemy komunikacyjne, odmienność standardów, rozbieżność interesów lub zakończenie współpracy z kluczowym dostawcą produktów lub usług niezbędnych dla realizowanych projektów może mieć wpływ na płynność realizowanych projektów, sprzedaż

i w konsekwencji na pogorszenie się wyników finansowych, a także reputację spółek z Grupy. W 2022 r. Spółka podjęła współpracę w wymiarze strategicznym z Epic Games International S.à r.l. Współpraca jest oparta na umowie licencyjnej i partnerskiej i przewiduje m. in. dedykowane wsparcie techniczne ze strony Epic Games dla tytułów tworzonych przez Spółkę. Charakter tego partnerstwa wiąże się (między innymi) z ryzykiem zakończenia współpracy z kluczowym partnerem biznesowym, co w konsekwencji może wpłynąć na harmonogram produkcji, osiągnięcie związanych z nim celów oraz poniesione z tego tytułu koszty.

W segmencie działalności Grupy związanej z dystrybucją cyfrową gier komputerowych przez GOG sp. z o.o., ryzyko związane z dostawcami występuje jako konstrukcyjny element modelu biznesowego. GOG sp. z o.o. nabywa od podmiotów zewnętrznych prawa do dystrybucji gier. Funkcjonowanie segmentu dystrybucji cyfrowej jest więc uzależnione od współpracy z dysponentami praw do gier (deweloperami i wydawcami).

Podjęmowane działania: Grupa stara się minimalizować potencjalne ryzyko związane ze współpracą z kluczowymi dostawcami poprzez utrzymywanie dobrych relacji handlowych z dotychczasowymi partnerami biznesowymi i aktywne pozyskiwanie nowych możliwości współpracy. W 2022 r. w Spółce została wdrożona Procedura zakupowa, w ramach której zostały opracowane m. in. dobre praktyki w zakresie właściwej komunikacji i negocjacji z kontrahentami oraz są przeprowadzane szkolenia w tym zakresie dla osób uczestniczących w procesach zakupowych. Spółki Grupy dokładają starań, aby nawiązywane relacje biznesowe były odpowiednio zaprojektowane, poczynając od procesu wyboru dostawcy, ofertowania i negocjacji po realizację zamówienia. Spółki Grupy na bieżąco monitorują rynek dostępnych rozwiązań i w razie konieczności podejmują decyzje o zmianie nabywanych produktów lub usług niezbędnych w procesie produkcji. W celu mitygacji ryzyka Spółki Grupy dokładają starań, aby postanowienia umowne zabezpieczały je w możliwie najszerszym zakresie. W przypadku umowy licencyjnej i partnerskiej z Epic Games International S.à r.l. uzgodniono okres obowiązywania umowy na 15 lat z możliwością jej dalszego przedłużania oraz braku ograniczeń w zakresie liczby gier tworzonych z wykorzystaniem silnika Unreal Engine.

W odniesieniu do działalności GOG sp. z o.o. ryzyko zakończenia współpracy z partnerami jest zdywersyfikowane poprzez liczbę dostawców w tym segmencie (GOG.COM dystrybuuje treści pochodzące od ponad 1200 partnerów). W celu dalszej mitygacji ryzyka GOG sp. z o.o. podejmuje działania ukierunkowane na utrzymanie dobrej współpracy z kluczowymi wydawcami, których produkty generują największy obrót w ramach segmentu (w tym m. in. prowadzenie dedykowanych akcji marketingowych, stałe ulepszanie procesu wydawniczego, negocjacje ukierunkowane na powiększenie katalogu dystrybuowanych produktów).

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

Opis ryzyka: Dystrybucja produktów własnych Spółki w kanale fizycznym (tradycyjnych sklepach), jak i w kanale cyfrowym odbywa się za pośrednictwem zewnętrznych dystrybutorów (poza platformą cyfrowej dystrybucji GOG.COM, która należy do Grupy Kapitałowej CD PROJEKT). Gry Spółki mogą nie zostać wprowadzone lub mogą zostać wycofane z oferty sprzedaży w wybranych kanałach dystrybucji, a ich pierwotne lub ponowne wprowadzenie do sprzedaży może być uzależnione od wielu czynników, zarówno zależnych od Spółki, jak i takich, na które Spółka nie ma wpływu. W szczególności produkcja gier na platformy „zamknięte” (np. konsole czy urządzenia z systemem iOS), a także bezpośrednia sprzedaż gier na rynkach, dla których przepisy prawa wprowadzają wymóg uzyskania stosownej certyfikacji (np. Chiny), wymaga współpracy z podmiotem dokonującym certyfikacji. Istnieje ryzyko niespełnienia warunków certyfikacji, zmiany lokalnych przepisów prawa lub wymogów i regulacji podmiotu dokonującego certyfikacji, rozwiązania współpracy z właścicielem platformy, opóźnienia, nieuzyskania lub utraty

uzyskanej certyfikacji produktu utraty dostępu do danego rynku przez GOG.COM lub innego dystrybutora produktów Spółki, co może mieć wpływ na ograniczenie sprzedaży produktów i towarów Grupy na określonym terytorium lub na platformie. Ograniczenie sprzedaży w wybranych tradycyjnych lubi cyfrowych kanałach dystrybucji może mieć wpływ na poziom przychodów oraz w konsekwencji na wyniki finansowe Grupy. Dotkliwość materializacji ryzyka może zależeć od wielu czynników, takich jak istotność produktu, udział w rynku dystrybutora, region, w którym dystrybucja byłaby ograniczona.

Podejmowane działania: W celu zminimalizowania ryzyka ograniczenia dostępności produktów CD PROJEKT RED Spółka współpracuje z szerokim gronem platform dystrybucji i dystrybutorów. Z kolei aby ograniczyć ryzyko związane z brakiem możliwości oferowania swoich produktów na określonych terytoriach i platformach sprzętowych, w związku ze zmianami legislacyjnymi lub innymi niespodziewanymi ograniczeniami mogącymi wpłynąć na dystrybucję, Spółka w uzasadnionych przypadkach nawiązuje współpracę z lokalnymi partnerami, którzy posiadając niezbędne doświadczenie i wiedzę pomagają przejść przez proces weryfikacji gry (względnie jej kolejnej wersji lub dodatkowych materiałów do niej) przed wprowadzeniem danego produktu na rynek. Dodatkowo spółki Grupy na bieżąco monitorują zmiany legislacyjne na kluczowych rynkach, które mogą mieć niekorzystny wpływ na dystrybucję gier, co powinno umożliwiać odpowiedni czas reakcji na wprowadzane zmiany i mitygowanie potencjalnie negatywnego wpływu na Spółki Grupy.

Ryzyko niedostępności infrastruktury lub usług IT, w tym ryzyko cyberbezpieczeństwa

Opis ryzyka: Ze względu na specyfikę naszej działalności oraz stały rozwój branży cyfrowej rozrywki, oferowane przez Grupę CD PROJEKT produkty i usługi w coraz większym stopniu zależą od niezawodności, dostępności i bezpieczeństwa infrastruktury technologicznej. Systemy teleinformatyczne, w tym serwery, infrastruktura sieci, a także dostęp do Internetu mogą być podatne na zakłócenia oraz awarie wynikające z różnych źródeł, co może negatywnie wpłynąć na ciągłość działalności lub efektywność realizowanych projektów. Ryzyko może przejawiać się m.in. w braku dostępu do infrastruktury on-prem lub SaaS, ze względu na atak hakerski, awarię serwerowni, awarię internetu lub awarię w infrastrukturze dostawcy.

Podejmowane działania: W celu minimalizacji ryzyka niedostępności infrastruktury lub usług, zespoły IT sprawują kontrolę nad doбором rozwiązań informatycznych zapewniających dostępność krytycznych systemów i usług na wymaganym poziomie. Wszystkie centra danych, z których korzystamy, są wyposażone w systemy zasilania awaryjnego, systemy gaszenia, oraz podlegają stałej kontroli dostępu, a kluczowe parametry monitorowane są przez wyspecjalizowane zespoły. Dobór usług zewnętrznych opiera się na holistycznym procesie weryfikującym parametry i zasady działania usług stron trzecich, który pozwala nam potwierdzić, że spełniają one nasze wymagania. Wewnętrznie dążymy do minimalizacji ryzyka ataku na nasze zasoby i infrastrukturę, wykorzystując wyselekcjonowane narzędzia i techniki szkoleniowe, które podnoszą świadomość użytkowników z obszaru cyberbezpieczeństwa. Dodatkowo, dzięki wprowadzonym procesom, minimalizujemy ryzyko wystąpienia 'Shadow IT', tzn. używania przez osoby zatrudnione usług IT lub oprogramowania nieautoryzowanych przez Dział IT & Security, a nasze rozwiązania są stale audytowane i konsultowane z ekspertami dziedziny. Dzięki tym działaniom, które są procesem ciągłym, poziom bezpieczeństwa podlega stałej ewaluacji w odniesieniu do nowych i istniejących zagrożeń. Nasze zasoby przetwarzające dane są stale monitorowane pod kątem zabezpieczeń i zdarzeń, które mogłyby prowadzić do nieautoryzowanego dostępu do danych.

RYZYZKA PRAWNE

Ryzyko związane ze zgodnością regulacyjną

Opis ryzyka: Działalność naszej Grupy podlega wielu regulacjom prawnym, które mogą się różnić w zależności od terytorium, na którym funkcjonują spółki Grupy, przebywają zatrudnione przez nas osoby, znajdują się nasi akcjonariusze lub na którym oferujemy nasze produkty, usługi lub licencje. Wymaga to monitorowania otoczenia prawnego w różnych jurysdykcjach, w szczególności w zakresie własności intelektualnej, ochrony danych osobowych, prawa korporacyjnego (w tym regulacji dotyczących obrotu papierami wartościowymi), antymonopolowego, konsumenckiego oraz prawa pracy. Częste zmiany przepisów, różne lub zmieniające się interpretacje prawa, zarówno w Polsce, jak i poza jej granicami, stanowią dla nas potencjalne ryzyko braku zgodności. Niektóre zmiany w regulacjach prawnych mogą nie uwzględniać specyfiki branży gier wideo, przez co możemy być narażeni na dodatkowe, potencjalnie nieproporcjonalne koszty dostosowania się do nowych obowiązków. W wyniku zmieniających się interpretacji, braku oficjalnych wytycznych co do stosowania konkretnych przepisów oraz braku orzecznictwa, skuteczne zarządzanie ryzykiem w obszarze zgodności powoduje szereg wyzwań.

Podejmowane działania: W 2022 r. w CD PROJEKT wdrożyliśmy funkcję compliance, za której koordynowanie odpowiada Chief Compliance Officer. W ramach działu prawnego utworzyliśmy zespół Privacy & Compliance, który monitoruje działania Spółki i Grupy, m.in. w zakresie zgodności z odpowiednimi regulacjami (zewnętrznymi i wewnętrznymi). Staramy się proaktywnie dostosowywać wewnętrzne regulacje i procesy do nadchodzących zmian prawnych. Kiedy to konieczne, wprowadzamy niezbędne usprawnienia w naszych procesach wewnętrznych. Na bieżąco monitorujemy zmiany regulacji prawnych, wytycznych, dobrych praktyk, a także orzecznictwo oraz komunikaty właściwych urzędów i organów nadzorczych. Przeprowadzamy audyty wewnętrzne, analizy dotyczące poszczególnych projektów oraz szkolenia wewnętrzne dla osób zatrudnionych. W celu zapewnienia zgodności korzystamy z własnych zasobów lub usług wyspecjalizowanych kancelarii prawnych i innych podmiotów zewnętrznych (np. Inspektora Ochrony Danych). W komunikacji z osobami zatrudnionymi oraz konsumentami stosujemy prosty język i rozwiązania z zakresu legal design, aby ułatwić odbiorcom zrozumienie naszych dokumentów.

Ryzyko związane z prawami własności intelektualnej

Opis ryzyka: Nasze produkty i usługi opierają się na własności intelektualnej. Skuteczne nabywanie, licencjonowanie oraz ochrona praw własności intelektualnej są istotnym elementem naszej działalności.

Ze względu na to, że oferujemy nasze produkty i usługi w wielu państwach, pojawia się potrzeba oferowania ich pod nazwami w lokalnych językach. Istnieje ryzyko, że część wybranych nazw będzie podobna lub identyczna z istniejącymi znakami towarowymi, co może skutkować ewentualnymi roszczeniami z tytułu naruszenia znaków towarowych. Istnieje również ryzyko odmowy rejestracji znaków towarowych ze względu na podobieństwo lub identyczność ze znakami, które już zostały zarejestrowane.

Istnieje również ryzyko nieświadomego naruszenia innych praw własności osób trzecich, w tym praw autorskich. Do sytuacji takich mogłoby dojść np. w przypadku nieprawidłowo sformułowanych postanowień umownych dot. licencji lub nabycia praw autorskich, błędnej oceny co do działania w granicach dozwolonego użytku lub nieświadomości twórców w zakresie praw autorskich i zakresu ich ochrony w różnych państwach na świecie.

W 2023 r. pojawiły się również wyzwania związane z popularyzacją narzędzi wykorzystujących generatywną sztuczną inteligencję ("GAI") jako narzędzia do tworzenia różnego rodzaju dzieł, w tym gier wideo. Wykorzystywanie GAI wzbudza różnego rodzaju wątpliwości od strony prawnej, m. in. w zakresie braku ochrony prawnoautorskiej treści wytworzonych przez GAI czy potencjalnego nieświadomego naruszenia praw własności intelektualnej osób trzecich.

Mierzymy się również z wyzwaniami dot. naruszenia naszych praw własności intelektualnej, m. in. poprzez nieautoryzowaną dystrybucję naszych gier oraz gadżetów wykorzystujących nasze prawa własności intelektualnej. Ryzykiem dla Spółki jest również rejestracja znaków towarowych związanych z naszymi grami przez podmioty trzecie, jak również wykorzystywanie elementów gier w innych utworach i produktach.

Podejmowane działania: W CD PROJEKT analizujemy i stale doskonalimy rozwiązania prawne stosowane w zawieranych umowach, na podstawie których nabywamy m.in. autorskie prawa majątkowe do wykorzystywanych utworów lub wizerunków osób trzecich. W celu zabezpieczenia marek własnych rejestrujemy znaki towarowe na terenie Unii Europejskiej oraz innych państw. Prowadzimy stały monitoring zgłoszeń znaków towarowych przez osoby trzecie, jak również bieżącą weryfikację prawną oferowanych przez nas produktów i usług pod kątem ryzyka naruszenia praw osób trzecich. Podejmujemy także działania, które mają na celu ograniczenie naruszeń naszych praw własności intelektualnej. W tym celu m.in. prowadzimy monitoring naruszeń na portalach aukcyjnych w Europie, Stanach Zjednoczonych i w Azji. Aukcje, które naruszają nasze prawa własności intelektualnej, są regularnie usuwane w ramach rozwiązań dostępnych na danym portalu. W ramach Działu Prawnego utworzyliśmy zespół Business & Intellectual Property, którego praca opiera się m.in. na monitorowaniu i koordynacji potrzeb Spółki w zakresie własności intelektualnej. Prowadzimy szkolenia i opracowujemy rekomendacje wewnętrzne z obszaru własności intelektualnej dla osób zatrudnionych.

Od 2023 r. przyglądamy się rozwojowi GAI i analizujemy pod kątem prawnym możliwość wykorzystania jej w naszej działalności oraz związane z tym ryzyka.

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

Opis ryzyka: Prawo podatkowe podlega szczególnie intensywnym zmianom. Nowe regulacje często wprowadzają dodatkowe obowiązki sprawozdawcze oraz ograniczenia, np. w zakresie możliwości zaliczania wybranych kategorii wydatków do kosztów uzyskania przychodów. Różnice w interpretacji przepisów podatkowych przez organy państwowe powodują niepewność wobec prawidłowości dokonywanych rozliczeń. Korzystanie z ulg podatkowych wymaga wypracowania wewnętrznych standardów, ich dokumentowania i rozliczania. Te standardy mogą zostać zakwestionowane przez organy administracji skarbowej. Spółka jest także beneficjentem dotacji, które wspierają projekty inwestycyjne i rozwojowe. Korzystanie z tej formy dofinansowania może wiązać się m. in. z zagrożeniem zakwestionowania sporządzonej dokumentacji, zasadności uzyskanych dofinansowań czy kalkulacji i rozliczeń, zarówno w trakcie realizacji projektów, jak i po ich zakończeniu.

Podejmowane działania: W CD PROJEKT dbamy o poprawność rozliczeń oraz weryfikację obowiązków, które wynikają z przepisów podatkowych. Wewnętrzny Dział Podatkowy, przy wsparciu polskich i zagranicznych doradców zewnętrznych, monitoruje procesy legislacyjne, interpretacje instytucji podatkowych, a także opracowuje procedury, mające zabezpieczyć prawidłową realizację obowiązków podatkowych. Podejmowane są inicjatywy na rzecz rozwoju interpretacji prawa podatkowego, dlatego bierzemy również aktywny udział w konsultacjach społecznych w ramach procesu legislacyjnego. Przygotowując wnioski o dofinansowania w formie dotacji, korzystamy ze wsparcia doradców wyspecjalizowanych w tym obszarze.

RYZYKA ZWIĄZANE Z ZESPOŁEM

Ryzyko związane z pozyskaniem, utrzymaniem i budowaniem zespołu

Opis ryzyka: Działalność naszej Grupy oraz jej perspektywy rozwoju są w dużej mierze zależne od dostępności, wiedzy, doświadczenia, talentu i motywacji osób zatrudnionych. Rotacja zatrudnienia stanowi istotne zagrożenie dla ciągłości działania i realizacji naszych celów biznesowych. Wiąże się to z koniecznością pozyskania pracowników z rynku pracy, co w przypadku niektórych stanowisk jest problematyczne, ze względu na ich niską dostępność. Utrata kluczowych osób może się przekładać na spadek innowacyjności, tempa prac, jakości realizowanych procesów, utratę potencjalnych unikalnych pomysłów, a w konsekwencji spadek jakości naszych gier i utratę przewagi konkurencyjnej. Jednocześnie, może to skutkować wzrostem kosztów (np. rekrutacji) i potencjalną utratą zysków (związaną np. z opóźnieniem prac, zakłóceniem ciągłości pracy, utratą jakości).

Ryzyko utraty pracowników rośnie również m. in. przy nieefektywnie przeprowadzonym procesie rekrutacji, oferowaniu nierynkowego pakietu wynagrodzeń i benefitów, niewystarczającym wsparciu ze strony menedżera czy braku możliwości rozwojowych.

Ze względu na liczbę osób zatrudnionych w Grupie oraz ich zróżnicowanie, istnieje także zagrożenie wystąpienia nieprawidłowości, w tym niepożądanych zachowań we wzajemnych relacjach między osobami zatrudnionymi. Wszelkie nieprawidłowości w obszarze zatrudnienia mogą negatywnie wpływać na kształtowanie się relacji wewnętrznych oraz powodować negatywne skutki prawne lub wizerunkowe dla Grupy.

Jednym z ważniejszych ryzyk w tym obszarze jest również wystąpienie niskiego zaangażowania pracowników, brak skutecznej współpracy między zespołami oraz występowanie nadmiernych godzin pracy, co może prowadzić do zaburzenia równowagi między życiem zawodowym a prywatnym osób zatrudnionych, a w konsekwencji negatywnie wpływać na efektywność organizacji. Niewłaściwe zarządzanie tymi aspektami może skutkować spadkiem motywacji i wydajności oraz wzrostem poziomu stresu wśród osób zatrudnionych, co z kolei może prowadzić do zwiększonej rotacji pracowniczej i obniżenia jakości pracy.

Podejmowane działania: Kształtowanie pozytywnej kultury organizacyjnej, w której wszystkie osoby mają równe prawa, jest kluczowe zarówno z punktu widzenia osób zatrudnionych, jak i osób kandydujących w procesach rekrutacyjnych. Podejmujemy szereg działań, aby zwiększać zaangażowanie, chronić prawa osób zatrudnionych oraz umożliwiać im stały rozwój. Nasz program szkoleń, warsztatów i webinarów wspiera budowanie kompetencji merytorycznych, tzw. umiejętności miękkich oraz przeciwdziałanie nieprawidłowościom.

W obszarze dbania o wysokie zaangażowanie pracowników systematycznie organizujemy spotkania zespołowe, podczas których pracownicy mają możliwość dzielenia się swoimi pomysłami, opiniami i obawami. Ten otwarty dialog pomaga w budowaniu zaufania i zaangażowania wśród REDów. Firma promuje pozytywną kulturę organizacyjną i wartości, które są wspólne dla wszystkich pracowników. To obejmuje szczerość i transparentność, ambicję i dążenie do celu, oraz szacunek i współpracę, które budują więzi i zaangażowanie w zespole.

W 2023 r. przyjęliśmy Politykę przeciwdziałania nieprawidłowościom (SpeakUp!) wraz z procedurami zgłaszania niewłaściwych zachowań i pozostałych naruszeń, które zostały opracowane z wykorzystaniem zasad prostego języka. Wszystkie osoby zatrudnione oraz osoby kandydujące w procesach rekrutacyjnych mają możliwość zgłaszania nieprawidłowości z zapewnieniem poufności i anonimowości.

W ramach działań, które mają na celu umocnienie kompetencji zarządczych i kształtowania kultury współpracy, systematycznie pracujemy nad rozwojem kluczowych umiejętności naszych managerów, jasnością ról oraz oczekiwań, które się z nimi wiążą. Dodatkowo, kontynuujemy inicjatywy związane z inkluzywnym przywództwem, w tym organizację warsztatów i szkoleń, które promują różnorodność, równość i zaangażowanie wszystkich członków zespołu, a poprzez wdrożenie skutecznego performance managementu zapewnimy klarowność w definiowaniu celów i monitorowaniu osiągnięć. W ramach podjętych oraz planowanych działań stale dążymy do tworzenia otwartej, wspierającej kultury organizacyjnej, która sprzyja wzrostowi efektywności, innowacyjności i zadowolenia osób zatrudnionych.

Prowadzimy aktywną politykę wynagradzania, która na bieżąco wspiera strategiczne cele CD PROJEKT, biorąc jednocześnie pod uwagę sytuację na rynku i obecne na nim standardy wynagradzania. Osoby zatrudnione mają dostęp do pakietów benefitów pozapłacowych (np. prywatna opieka medyczna, kafeeteria benefitowa, karty sportowe, dostęp do wewnętrznej siłowni, zdrową żywność w biurze itd.). Dla osób zatrudnionych, które przyjeżdżają do Polski z zagranicy, opracowaliśmy system relokacji i aktywności, które mają na celu ułatwienie ich adaptacji w kraju.

Stale dążymy do usprawnienia wewnętrznych procesów w obszarze zatrudnienia, m. in. poprzez pomiar kluczowych wskaźników w obszarze rotacji, retencji i liczebności osób zatrudnionych. Niezależnie od naszych działań, pewien poziom rotacji zespołu jest naturalny i nieunikniony. Ze względu na specyfikę działalności, która polega na realizacji projektów w cyklu wieloletnim, rotacja w zespole zwykle wzrasta ponadprzeciętnie w okresach po ich zakończeniu.

Na bieżąco monitorujemy wszystkie aspekty wpływające na utratę pracowników, wykorzystując do tego m. in. kompleksowe wyniki badania zaangażowania czy szeroki zestaw dostępnych danych HR. Na bazie wyników naszych analiz podejmujemy odpowiednie działania mitygujące ryzyka związane z pozyskaniem, utrzymaniem i budowaniem zespołu.

RYZYKA FINANSOWE

Zidentyfikowane przez Grupę ryzyka finansowe zostały opisane w *Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy CD PROJEKT za 2023 rok*.

RYZYO ŚRODOWISKOWE

Ryzyko związane z ochroną środowiska i klimatu

Opis ryzyka: Ryzyko związane z ochroną środowiska i klimatu Grupy CD PROJEKT jest związane z jednej strony z przejściem na gospodarkę niskoemisyjną i odporną na zmianę klimatu, a z drugiej strony z faktycznym wpływem zmian klimatu na Spółki z Grupy. W ramach ryzyka identyfikujemy zagrożenia rynkowe (np. wzrost kosztów energii), regulacyjne (np. konieczność dostosowania się do regulacji UE w zakresie klimatu), technologiczne (wzrost kosztów inwestycji) i reputacyjne. Ryzyko obejmuje także zabezpieczenie infrastruktury przed skutkami ekstremalnych zjawisk pogodowych i długoterminowych zmian wzorców klimatycznych. W ramach ryzyka identyfikujemy także szanse, w tym m. in. możliwość zastosowania rozwiązań prośrodowiskowych w nowych budynkach CD PROJEKT.

Podjęmowane działania: Minimalizacja wpływu na środowisko i wdrażanie kolejnych proekologicznych rozwiązań są jednymi z celów Grupy. W 2022 r. przyjęliśmy w CD PROJEKT Politykę Środowiskową, a w 2023 r. wdrożyliśmy System Zarządzania Środowiskowego zgodny z normą ISO 14001 i rozporządzeniem EMAS¹⁴. W 2023 r. poddaliśmy się zewnętrznej weryfikacji środowiskowej, która potwierdziła, że CD PROJEKT spełnia wszystkie wymogi tych norm. 19 lutego 2024 r. Generalna Dyrekcja Ochrony Środowiska wpisała CD PROJEKT do rejestru EMAS pod indywidualnym numerem rejestrowym PL 2.14-009-98. Prowadzimy bieżącą analizę i aktualizację wymogów prawnych, identyfikujemy i oceniamy nasz wpływ na środowisko oraz określamy mierzalne cele w tym zakresie. Od 2021 r. liczymy i raportujemy ślad węglowy Grupy, a od 2022 r. rozszerzyliśmy kalkulację emisji o zakres 3 (cały łańcuch wartości). Określiliśmy cele redukcji bezwzględnych emisji gazów cieplarnianych w zakresie 1 i 2 do 2030, zgodnie z Porozumieniem Paryskim. W 2023 r. przeprowadziliśmy ponowną analizę istotności ryzyk klimatycznych zgodnie z wytycznymi TCFD. Więcej informacji o inwestycjach prośrodowiskowych jakie realizujemy w Grupie CD PROJEKT, a także ryzykach i szansach klimatycznych, znajduje się w *Raporcie Zrównoważonego Rozwoju Grupy CD PROJEKT za 2023 r.*

14 System ekozarządzania i audytu EMAS (ang. EcoManagement and Audit Scheme) to unijny system certyfikacji środowiskowej, który funkcjonuje w oparciu o Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (WE) nr 1221/2009 z 25 listopada 2009 r. w sprawie dobrowolnego udziału organizacji w systemie ekozarządzania i audytu we Wspólnocie (EMAS). Rejestracja w systemie ekozarządzania i audytu EMAS oznacza spełnienie przez organizację najwyższych standardów i wymagań ochrony środowiska.



03

WYNIKI FINANSOWE
GRUPY CD PROJEKT

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

SKONSOLIDOWANY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

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

	01.01.2023 – 31.12.2023	01.01.2022 – 31.12.2022*	zmiana	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	1 230 199	952 576	277 623	29,1%
Przychody ze sprzedaży produktów	1 041 784	767 499	274 285	35,7%
Przychody ze sprzedaży usług	1 662	1 960	-298	-15,2%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	186 753	183 117	3 636	2,0%
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	380 567	243 974	136 593	56,0%
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	239 760	111 562	128 198	114,9%
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	140 807	132 412	8 395	6,3%
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	849 632	708 602	141 030	19,9%
Koszty sprzedaży	243 796	189 551	54 245	28,6%
Koszty ogólnego zarządu	166 507	108 995	57 512	52,8%
Pozostałe przychody operacyjne	54 040	19 443	34 597	177,9%
Pozostałe koszty operacyjne	24 336	52 805	-28 469	-53,9%
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. fin.	7	-7	14	-
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	469 040	376 687	92 353	24,5%
Przychody finansowe	118 645	71 501	47 144	65,9%
Koszty finansowe	49 193	55 663	-6 470	-11,6%
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	538 492	392 525	145 967	37,2%
Podatek dochodowy	57 387	46 034	11 353	24,7%
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	481 105	346 491	134 614	38,9%

*dane przekształcone

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

Najistotniejszym wydarzeniem nie mającym odpowiednika w okresie porównawczym i jednocześnie mającym istotny wpływ na wynik z działalności Grupy CD PROJEKT w 2023 r. była zrealizowana 26 września premiera dodatku *Widmo Wolności* do gry *Cyberpunk 2077*, z którą wiążą się m.in.:

- wzrost **Przychodów ze sprzedaży** w obu segmentach Grupy;
- wzrost w segmencie CD PROJEKT RED wartości **Kosztów wytworzenia sprzedanych produktów i usług** wynikający z rozpoczęcia amortyzacji nakładów na dodatek oraz ze zmiany ścieżki amortyzacji podstawowej gry *Cyberpunk 2077*;
- wzrost nakładów na promocję (**Koszty sprzedaży**) w segmencie CD PROJEKT RED.

Wydanie dodatku, a następnie *Cyberpunk 2077: Ultimate Edition*, wpłynęło pozytywnie na sprzedaż podstawowej wersji gry *Cyberpunk 2077*. W połączeniu ze sprzedażą gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, premiera dodatku pozwoliła osiągnąć drugi najlepszy wynik na poziomie **Zysku netto** w historii Grupy CD PROJEKT.

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 – 31.12.2023	01.01.2022 – 31.12.2022*	zmiana	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	1 037 873	780 309	257 564	33,0%
Przychody ze sprzedaży produktów	1 023 545	761 518	262 027	34,4%
Przychody ze sprzedaży usług	1 014	3 044	-2 030	-66,7%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	13 314	15 747	-2 433	-15,5%
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	254 972	124 808	130 164	104,3%
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	239 914	112 997	126 917	112,3%
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	15 058	11 811	3 247	27,5%
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	782 901	655 501	127 400	19,4%
Koszty sprzedaży	198 832	148 042	50 790	34,3%
Koszty ogólnego zarządu	158 381	102 715	55 666	54,2%
Pozostałe przychody operacyjne	50 922	16 772	34 150	203,6%
Pozostałe koszty operacyjne	19 162	52 604	-33 442	-63,6%
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. fin.	7	-7	14	-
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	457 455	368 905	88 550	24,0%
Przychody finansowe	114 729	64 717	50 012	77,3%
Koszty finansowe	45 429	47 932	-2 503	-5,2%
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	526 755	385 690	141 065	36,6%
Podatek dochodowy	56 007	44 197	11 810	26,7%
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	470 748	341 493	129 255	37,8%

*dane przekształcone

Wzrost wartości **Przychodów ze sprzedaży produktów** segmentu CD PROJEKT RED w 2023 r. względem roku 2022 jest głównie efektem udanej premiery dodatku *Widmo Wolności* do gry *Cyberpunk 2077*. Premiera wspierana kampanią marketingową i komunikacyjną miała miejsce 26 września i w drugim półroczu 2023 r. segment ujął w przychodach łączną wartość zarówno preorderów, jak i sprzedaży z pierwszego kwartału po premierze. Przychód ze sprzedaży dodatku *Widmo Wolności* stanowił blisko 40% wartości sprzedaży rocznej segmentu. Ponadto w czwartym kwartale 2023 r. wydana została gra *Cyberpunk 2077: Ultimate Edition* – wersja zawierająca poza grą podstawową także dodatek, co wpłynęło pozytywnie na sprzedaż wszystkich produktów z grupy Cyberpunk, które w efekcie odpowiadały za około 80% wartości **Przychodów ze sprzedaży produktów** CD PROJEKT RED w 2023 r. Na Przychody ze sprzedaży produktów segmentu składały się również :

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

Przychody ze sprzedaży usług w 2023 r. obejmowały w szczególności przychody związane z usługami świadczonymi podmiotom powiązanym.

Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów segmentu CD PROJEKT RED w 2023 r. obejmowały głównie przychody ze sprzedaży dystrybutorom gotowych fizycznych zestawów oraz elementów zestawów fizycznych własnych tytułów (nośniki, pudełka, figurki, gadżety), głównie gry *Wiedźmin 3* oraz *Cyberpunk 2077*, a także sprzedaż produktów franczyzowych CD PROJEKT RED.

Na wartość **Kosztów sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów** segmentu CD PROJEKT RED składają się głównie **Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług**, gdzie prezentowane są głównie koszty amortyzacji nakładów na prace rozwojowe związane z wydanymi grami. Na wartość omawianej pozycji w 2023 r. składała się przede wszystkim amortyzacja nakładów na grę *Cyberpunk 2077* wraz z rozszerzeniem *Widmo Wolności*. W związku z premierą dodatku i planami wprowadzenia na rynek *Cyberpunk 2077: Ultimate Edition* dokonano oceny okresu użytkowania, a także oszacowano spodziewane korzyści ze wszystkich aktywów związanych z grą *Cyberpunk 2077* i na podstawie przeprowadzonej analizy zdecydowano, że:

- począwszy od trzeciego kwartału 2023 r. wszystkie projekty będą podlegały jednolitemu rozkładowi amortyzacji;
- aktywa będą amortyzowane do końca 2028 r.;
- zastosowana będzie degresywna ścieżka amortyzacji z rozkładem:
 - 20% w trzecim kwartale 2023 r.,
 - 20% w czwartym kwartale 2023 r.,
 - 5% kwartalnie w trakcie 2024 r.,
 - 3,5% kwartalnie w trakcie 2025 r.,
 - 2,5% kwartalnie w trakcie 2026 r.,
 - 2% kwartalnie w latach 2027 i 2028,

gdzie podane stawki amortyzacji zastosowane będą do nierozpoznanego na koniec czerwca 2023 r. w kosztach Spółki salda nakładów na prace rozwojowe związane z wytworzeniem gry *Cyberpunk 2077*, jej edycji na konsole nowych generacji Xbox Series X|S i PlayStation 5 oraz początkowej wartości aktywa związanego z dodatkiem *Widmo Wolności*.

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

Największy udział w wartości pozycji **Kosztów sprzedaży** segmentu CD PROJEKT RED w 2023 r. miały koszty promocji produktów studia. Były one związane przede wszystkim z promocją dodatku *Widmo Wolności* oraz wsparciem sprzedaży gry *Cyberpunk 2077*, w tym edycji gry *Cyberpunk 2077: Ultimate Edition* wydanej w grudniu 2023 r.

Ponadto istotną część omawianej pozycji w 2023 r. stanowiły koszty serwisu i aktualizacji produktów segmentu CD PROJEKT RED, przede wszystkim gier *Cyberpunk 2077* oraz *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*, a także gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (wydanej w grudniu 2022 r. edycji na konsole nowej generacji Xbox Series X|S oraz PlayStation 5).

Koszty ogólnego zarządu segmentu CD PROJEKT RED obejmują w szczególności:

- wynagrodzenia zespołów administracyjnych oraz zewnętrzne koszty usług obcych sklasyfikowane w tej kategorii, które wraz ze wzrostem skali działalności spółek segmentu stopniowo rosną;
- wynagrodzenia kadry zarządzającej (w tym wynagrodzenia zależne od wyniku danego okresu);
- 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 (20 002 tys. zł w 2023 r. wobec 4 593 tys. zł w 2022 r.); wzrost nakładów w 2023 r. względem roku poprzedniego związany jest głównie ze zwiększeniem intensywności prac nad projektami: Orion, Canis Majoris oraz Hadar;
- 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 (łącznie w CD PROJEKT RED 16 642 tys. zł w 2023 r. wobec 4 160 tys. zł w 2022 r.).

Wzrost **Kosztów ogólnego zarządu** w 2023 r. względem roku 2022 wynika przede wszystkim ze wzrostu nakładów na prace nad przyszłymi grami w fazie badawczej, wzrostu wynagrodzeń kadry zarządzającej zależnych od wyniku roku bieżącego, a także wzrostu kosztu związanego z rozliczeniem funkcjonowania dotychczasowego oraz wprowadzenia nowych Programów motywacyjnych.

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 i wzrost salda netto 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 poniesionych w pierwszym kwartale 2023 r. (2 745 tys. zł),
- rozpoznanie w tej pozycji 16 344 tys. zł przychodów z tytułu wykorzystania przez CD PROJEKT S.A. Ulgi na innowacyjnego pracownika.

W 2023 r. segment CD PROJEKT RED wykazał istotną nadwyżkę **Przychodów finansowych** nad **Kosztami finansowymi** oraz duży jej wzrost względem okresu porównawczego. Jest to efekt przede wszystkim uzyskanych przychodów z tytułu odsetek od depozytów bankowych i obligacji, a także dokonanego w pierwszym półroczu odwrócenia zawiązanego w 2022 r. odpisu aktualizującego długoterminowe aktywa finansowe wynikającego z badania na utratę wartości udziałów w spółce zależnej Spokko sp. z o.o., związanego z decyzją o wygaszaniu projektu *Wiedźmin: Pogromca Potworów* i reorganizacji Grupy CD PROJEKT w 2023 r. poprzez połączenie CD PROJEKT S.A. (jako spółki przejmującej) i Spokko sp. z o.o. (jako spółki przejmowanej). Odwrócenie odpisów wiązało się z finalizacją procesu połączenia.

Ponadto w 2023 r. segment CD PROJEKT RED wykazał wzrost przychodów z tytułu odsetek od lokat bankowych oraz obligacji skarbowych, który wraz z rozliczeniem i wyceną pochodnych instrumentów finansowych zabezpieczających będące w posiadaniu spółki CD PROJEKT S.A. instrumentów finansowych denominowanych w walutach obcych, a także wykazanym zyskiem na wykupie obligacji skarbowych, przekroczył wartość nadwyżki ujemnych różnic kursowych.

Na wartość **Podatku dochodowego** w 2023 roku składały się przede wszystkim:

- podatek u źródła pobierany w innych jurysdykcjach z tytułu wypłacanych na rzecz Spółki należności licencyjnych (wraz z korektami dotyczącymi lat ubiegłych);
- bieżący podatek dochodowy naliczony w Polsce przy zastosowaniu preferencyjnego opodatkowania IP Box i stawki 5%;
- obciążenie podatkiem odroczonym na które największy wpływ miało zmniejszenie aktywa z tytułu podatku odroczonego w konsekwencji częściowej konsumpcji przysługującej Spółce ulgi B+R w ramach wykorzystania Ulgi na innowacyjnego pracownika.

Skonsolidowany **Zysk netto** segmentu CD PROJEKT RED za 2023 r. wyniósł 470 748 tys. zł i był o 129 255 tys. zł (37,8%) wyższy w stosunku do okresu porównawczego.

Segment GOG.COM

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

	01.01.2023 – 31.12.2023	01.01.2022 – 31.12.2022*	zmiana	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	234 969	188 579	46 390	24,6%
Przychody ze sprzedaży produktów	-	-	-	-
Przychody ze sprzedaży usług	880	272	608	223,5%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	234 089	188 307	45 782	24,3%
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	168 136	134 387	33 749	25,1%
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	4	50	-46	-92,0%
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	168 132	134 337	33 795	25,2%
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	66 833	54 192	12 641	23,3%
Koszty sprzedaży	45 063	42 168	2 895	6,9%
Koszty ogólnego zarządu	8 364	6 489	1 875	28,9%
Pozostałe przychody operacyjne	5 409	7 077	-1 668	-23,6%
Pozostałe koszty operacyjne	7 227	4 457	2 770	62,1%
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. fin.	-	-	-	-
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	11 588	8 155	3 433	42,1%
Przychody finansowe	3 916	6 784	-2 868	-42,3%
Koszty finansowe	3 929	7 810	-3 881	-49,7%
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	11 575	7 129	4 446	62,4%
Podatek dochodowy	1 320	1 881	-561	-29,8%
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	10 255	5 248	5 007	95,4%

*dane przekształcone

Największy udział w **Przychodach ze sprzedaży** segmentu GOG.COM w 2023 r. miały **Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów**. Obejmują one realizowaną za pośrednictwem platformy GOG.COM i aplikacji GOG GALAXY cyfrową dystrybucję do ostatecznych klientów gier od dostawców segmentu.

Wzrost wartości **Przychodów ze sprzedaży** w odniesieniu do okresu porównawczego spowodowany był w głównej mierze wzrostem **Przychodów ze sprzedaży towarów i materiałów**, który wynika z premiery dwóch najbardziej wyczekiwanych tytułów dla użytkowników platformy GOG: *Cyberpunk 2077: Widmo Wolności* oraz *Baldur's Gate 3*.

Dodatkowo, w ramach ciągle zwiększającej się oferty sklepu GOG.COM, w samym 2023 r. swoją premierę miało blisko 900 nowych gier.

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

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

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

Wzrost w ramach **Kosztów sprzedaży** segmentu GOG.COM w okresie sprawozdawczym wynikał m.in. ze zwiększenia przychodów, a tym samym zwiększenia zależnych od przychodów kosztów sprzedaży, w tym m.in. kosztów procesowania płatności oraz kosztów dostarczania treści cyfrowych do użytkowników końcowych, przy czym tempo wzrostu kosztów było znacznie niższe niż dynamika wzrostu przychodów, dzięki m.in. przeprowadzeniu przez GOG szeregu inicjatyw optymalizujących wydatki.

Głównymi składnikami **Kosztów ogólnego zarządu** segmentu GOG.COM są wynagrodzenia zespołów administracyjnych, stałe wynagrodzenia zarządu spółki, a także koszty programu motywacyjnego oraz sklasyfikowane w tej kategorii koszty innych usług obcych. Na wzrost poziomu Kosztów ogólnego zarządu w omawianym okresie w stosunku do okresu porównawczego wpłynęły przede wszystkim koszty o charakterze jednorazowym związane z nabywaniem usług obcych dotyczących analizy i wdrażania nowych rozwiązań technologicznych w zakresie systemów wspierających procesy finansowe oraz koszty doradztwa podatkowego w obszarze transakcji międzynarodowych.

Na łączne saldo **Pozostałych przychodów operacyjnych** i **Pozostałych kosztów operacyjnych** segmentu GOG.COM roku 2023 największy wpływ miały:

- koszty związane z aktualizacją szacunkowej odzyskiwalnej wartości długoterminowej części przedpłat (tzw. minimalnych gwarancji) dokonanych na rzecz dostawców treści cyfrowych oferowanych na platformie GOG.COM;
- przychody z tytułu aktualizacji wartości zobowiązań GOG sp. z o.o. na dzień bilansowy;
- rozliczenia z tytułu rezerw na potencjalne zobowiązania podatkowe.

W 2023 r. segment GOG.COM wykazał zbliżone saldo **Przychodów finansowych** i **Kosztów finansowych**.

Zysk netto segmentu w 2023 r. wyniósł 10 255 tys. zł wobec 5 248 tys. zł zysku netto w okresie porównawczym.

Tabela 6 Wskaźnik Rentowności netto – Alternatywny Pomiar Wyniku

	01.01.2023 – 31.12.2023	01.01.2022 – 31.12.2022	01.01.2023 – 31.12.2023	01.01.2022 – 31.12.2022	01.01.2023 – 31.12.2023	01.01.2022 – 31.12.2022
	GRUPA CD PROJEKT		Segment CD PROJEKT RED		Segment GOG.COM	
Rentowność netto (Zysk netto/Przychody ze sprzedaży)	39,1%	36,4%	45,4%	43,8%	4,4%	2,8%

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

Wzrost wskaźnika Rentowności netto Grupy w omawianym 2023 r. względem roku poprzedniego jest wynikiem jego poprawy w obu segmentach działalności, na co kluczowy wpływ miała premiera dodatku *Widmo Wolności* we wrześniu 2023 r.

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT CD PROJEKT S.A.

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

	01.01.2023 – 31.12.2023	01.01.2022 – 31.12.2022*	zmiana	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	1 036 542	772 500	264 042	34,2%
Przychody ze sprzedaży produktów	1 023 626	761 508	262 118	34,4%
Przychody ze sprzedaży usług	413	1 745	-1 332	-76,3%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	12 503	9 247	3 256	35,2%
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	253 818	118 275	135 543	114,6%
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	240 201	110 851	129 350	116,7%
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	13 617	7 424	6 193	83,4%
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	782 724	654 225	128 499	19,6%
Koszty sprzedaży	201 124	151 363	49 761	32,9%
Koszty ogólnego zarządu	155 812	97 110	58 702	60,4%
Pozostałe przychody operacyjne	52 029	17 192	34 837	202,6%
Pozostałe koszty operacyjne	19 187	52 599	-33 412	-63,5%
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. fin.	7	-7	14	-
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	458 637	370 338	88 299	23,8%
Przychody finansowe	117 621	64 712	52 909	81,8%
Koszty finansowe	45 396	50 817	-5 421	-10,7%
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	530 862	384 233	146 629	38,2%
Podatek dochodowy	56 157	43 762	12 395	28,3%
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	474 705	340 471	134 234	39,4%

*dane przekształcone

OMÓWIENIE RACHUNKU ZYSKÓW I STRAT CD PROJEKT S.A.

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

W 2023 roku wartość **Przychodów ze sprzedaży** CD PROJEKT S.A. wyniosła 1 036 542 tys. zł i była o 34,2% wyższa od Przychodów ze sprzedaży Spółki w roku 2022. **Zysk netto** Spółki za rok 2023 wyniósł 474 705 tys. zł i był o 39,4% wyższy od wyniku uzyskanego rok wcześniej.

Wartość Przychodów ze sprzedaży oraz Zysku netto CD PROJEKT S.A. w roku 2023 odpowiadała odpowiednio 99,9% i 100,8% Przychodów ze sprzedaży i Zysku netto ujawnionych w szczegółowo omówionym powyżej Rachunku zysków i strat segmentu CD PROJEKT RED.

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

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

	31.12.2023	31.12.2022*	zmiana	zmiana %
AKTYWA TRWAŁE	1 450 623	1 122 185	328 438	29,3%
Rzeczowe aktywa trwałe	183 038	145 252	37 786	26,0%
Aktywa niematerialne	70 058	69 157	901	1,3%
Nakłady na prace rozwojowe	527 182	475 169	52 013	10,9%
Nieruchomości inwestycyjne	34 245	42 560	-8 315	-19,5%
Wartość firmy	56 438	56 438	0	0,0%
Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nieobjętych konsolidacją	38 095	41 607	-3 512	-8,4%
Rozliczenia międzyokresowe	41 906	31 074	10 832	34,9%
Pozostałe aktywa finansowe	455 907	207 437	248 470	119,8%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	43 371	53 102	-9 731	-18,3%
Pozostałe należności	383	389	-6	-1,5%
AKTYWA OBROTOWE	1 162 815	1 154 146	8 669	0,8%
Zapasy	3 576	12 701	-9 125	-71,8%
Należności handlowe	193 520	165 290	28 230	17,1%
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego	1 128	1 458	-330	-22,6%
Pozostałe należności	57 741	57 139	602	1,1%
Rozliczenia międzyokresowe	27 872	22 886	4 986	21,8%
Pozostałe aktywa finansowe	362 719	279 515	83 204	29,8%
Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	338 205	337 330	875	0,3%
Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych	178 054	277 827	-99 773	-35,9%
AKTYWA RAZEM	2 613 438	2 276 331	337 107	14,8%

* dane przekształcone

	31.12.2023	31.12.2022'	zmiana	zmiana %
KAPITAŁ WŁASNY	2 403 490	2 031 466	372 024	18,3%
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	23 169	2 255	20 914	927,5%
Różnice kursowe z przeliczenia	-1 202	1 904	-3 106	-
Niepodzielony wynik finansowy	-30 797	-3 987	-26 810	672,4%
Wynik finansowy bieżącego okresu	481 105	346 491	134 614	38,9%
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE	38 774	36 186	2 588	7,2%
Pozostałe zobowiązania finansowe	20 038	18 883	1 155	6,1%
Pozostałe zobowiązania	2 494	2 620	-126	-4,8%
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	50	-50	-
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	2 315	3 669	-1 354	-36,9%
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	518	366	152	41,5%
Pozostałe rezerwy	13 409	10 598	2 811	26,5%
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	171 174	208 679	-37 505	-18,0%
Pozostałe zobowiązania finansowe	6 884	9 578	-2 694	-28,1%
Zobowiązania handlowe	58 835	72 119	-13 284	-18,4%
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	462	2 116	-1 654	-78,2%
Pozostałe zobowiązania	15 201	10 244	4 957	48,4%
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	13 170	22 425	-9 255	-41,3%
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	6 414	4 155	2 259	54,4%
Pozostałe rezerwy	70 208	88 042	-17 834	-20,3%
PASYWA RAZEM	2 613 438	2 276 331	337 107	14,8%

* dane przekształcone

OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Aktywa

Największy udział w wartości **Aktywów trwałych** Grupy na koniec 2023 r. 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 na przestrzeni 2023 r. jest efektem poniesionych przez segment CD PROJEKT RED nakładów na produkcję gier (wydanego w omawianym roku dodatku *Widmo Wolności* oraz przyszłych projektów Polaris i Syriusz) oraz odwrócenia odpisów aktualizujących wartość projektu Syriusz, które łącznie osiągnęły wartość wyższą 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, gdzie Grupa rozpoznaje między innymi komputery, serwery i inne urządzenia elektroniczne wykorzystywane w prowadzonej działalności;
- aktywa z tytułu prawa użytkowania wynajmowanych powierzchni biurowych (z jednoczesnym ujęciem po stronie Pasywów stosownej wartości Pozostałych zobowiązań finansowych z tytułu zawartych umów leasingu powierzchni).

Na zwiększenie wartości Rzeczowych aktywów trwałych w omawianym okresie główny wpływ miały nakłady na infrastrukturę sieciową oraz stanowiska pracy dla deweloperów (maszyny i urządzenia), nakłady na trwałe i zakończone w 2023 r. 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.

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

Na saldo **Nieruchomości inwestycyjnych** składają się wartości nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 74 oraz ul. Jagiellońskiej 76 w częściach zakwalifikowanych jako przeznaczone pod wynajem. 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** na koniec 2023 r. składają się udziały w spółkach The Molasses Flood LLC, CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd. oraz CD PROJEKT SILVER Inc. Zmniejszenie wartości pozycji wynika z końcowego rozliczenia połączenia spółki Spokko sp. z o.o. z CD PROJEKT S.A.

Pozostałe aktywa finansowe krótkoterminowe i długoterminowe na koniec 2023 r. zawierają:

- wartość nabytych przez CD PROJEKT S.A. w ramach dywersyfikacji ryzyka kredytowego krajowych i zagranicznych obligacji skarbowych (lub obligacji zabezpieczonych gwarancją skarbow państw) wraz z wyceną pochodnych instrumentów finansowych zabezpieczających ryzyko kursowe w przypadku obligacji w walutach obcych;
- wartość pożyczek udzielonych podmiotom powiązanym 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 operujące w sektorze gamingowym.

Na wartość **Zapaspów** na koniec 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. Zmniejszenie wartości zapaspów wynika z bieżącej realizacji zamówień oraz wygaszania działalności dotychczasowego sklepu wysyłkowego CD PROJEKT RED GEAR w związku ze zmianą formuły jego funkcjonowania.

Na skonsolidowane saldo **Należności handlowych** na dzień 31 grudnia 2023 r. składały się przede wszystkim należności wynikające z tytułu otrzymanych po dniu bilansowym raportów licencyjnych dotyczących sprzedaży w okresach przypadających na ostatni kwartał roku w segmencie CD PROJEKT RED. Ich wzrost względem końca 2022 r. wynikał bezpośrednio z wyższej względem minionego roku sprzedaży w segmencie w CD PROJEKT RED w ostatnim kwartale roku.

Na wartość pozycji **Pozostałe należności** Grupy w trakcie 2023 r. składały się przede wszystkim z należności z tytułu podatku u źródła potrąconego przez zagranicznych odbiorców licencji udzielonych przez segment CD PROJEKT RED, rozliczenia z tytułu podatku VAT, zaliczki dla dostawców na poczet przyszłych dostaw towarów i usług oraz wpłacone kaucje.

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

Łączna wartość rezerw finansowych w postaci **Środków pieniężnych i ekwiwalentów, Lokat bankowych powyżej 3 miesięcy** oraz płynnych aktywów finansowych w formie nabytych obligacji skarbowych (łącznie ujętych w krótkoterminowych i długoterminowych Pozostałych aktywach finansowych) w posiadaniu Grupy na dzień 31.12.2023 r. wyniosła 1 309 459 tys. zł, to jest o 218 454 tys. zł więcej niż na koniec roku poprzedzającego.

Na koniec 2023 r. Aktywa trwałe stanowiły 55,5%, a Aktywa obrotowe 44,5% Aktywów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Pasywa

Na wzrost wartości **Kapitałów własnych** Grupy CD PROJEKT w trakcie 2023 r. główny wpływ miał wypracowany pozytywny wynik finansowy oraz rozliczenie kosztów programów motywacyjnych w wartości wyższej niż saldo zmniejszenia kapitałów związane z wypłatą dywidendy za 2022 r. i rozliczeniem połączenia ze spółką Spokko sp. z o.o.

W ramach pozycji **Pozostałe zobowiązania finansowe** długoterminowe oraz krótkoterminowe Grupa ujmuje na koniec 2023 r. głównie 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 o odroczonym terminie płatności. Zmniejszenie wartości omawianej pozycji w trakcie 2023 r. wynika głównie z realizacji części zobowiązania z tytułu zapłaty ceny nabycia udziałów w spółce The Molasses Flood.

Za spadek **Zobowiązań handlowych** Grupy na koniec 2023 r. odpowiadają głównie zobowiązania handlowe segmentu CD PROJEKT RED z tytułu zrealizowanych usług.

Na wartość **Pozostałych zobowiązań** Grupy na dzień 31 grudnia 2023 r. składały się głównie bieżące zobowiązania z tytułu podatków (VAT, PIT) i ubezpieczeń społecznych.

W ramach **Rozliczeń międzyokresowych przychodów** (krótko i długoterminowe) na koniec 2023 r. segmenty Grupy ujęły głównie:

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

Za zmniejszenie salda względem końca 2022 r. odpowiadają głównie spadek salda minimalnych gwarancji w segmencie CD PROJEKT RED w związku z rozliczeniem zrealizowanej sprzedaży oraz rozliczenie dotacji w segmencie CD PROJEKT RED.

Na saldo pozycji **Rezerwy na świadczenia emerytalne i podobne** długoterminowe i krótkoterminowe składa się przede wszystkim rezerwa na urlopy wypoczynkowe w segmencie CD PROJEKT RED.

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 nowo utworzonych rezerw na pozostałe koszty nad saldem rezerw wykorzystanych.

W Pasywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na koniec 2023 r. Kapitały własne stanowiły 92,0%, natomiast Zobowiązania krótko- i długoterminowe stanowiły 8,0%.

Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej w rozbiciu na poszczególne segmenty działalności Grupy zawarte jest w *Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2023 rok*.

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

Na koniec 2023 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT posiadała aktywa o wartości bilansowej 2 613 438 tys. zł. W ich ramach płynne rezerwy finansowe utrzymywane na rachunkach bankowych w formie depozytów bankowych oraz obligacji skarbowych lub gwarantowanych przez skarby państw (zagranicznych oraz krajowych) wynosiły 1 309 459 tys. zł i stanowiły 50,1% 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 782 560 tys. zł stanowiły 29,9% całości aktywów. Suma Należności handlowych, Pozostałych należności krótkoterminowych i Zapasów na 31 grudnia 2023 r. wyniosła 254 837 tys. zł, zaś łączna wartość zobowiązań krótkoterminowych i długoterminowych wynosiła 209 948 tys. zł. Grupa na koniec 2023 r. nie posiadała zewnętrznego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.

Zgromadzone środki pieniężne i ich ekwiwalenty, 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.

SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ CD PROJEKT S.A.

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

	31.12.2023	31.12.2022*	zmiana	zmiana %
AKTYWA TRWAŁE	1 416 032	1 096 803	319 229	29,1%
Rzeczowe aktywa trwałe	179 132	143 439	35 693	24,9%
Aktywa niematerialne	68 867	70 324	-1 457	-2,1%
Nakłady na prace rozwojowe	524 472	473 504	50 968	10,8%
Nieruchomości inwestycyjne	34 245	42 560	-8 315	-19,5%
Wartość firmy	49 168	49 168	0	0,0%
Inwestycje w jednostkach podporządkowanych	57 229	53 566	3 663	6,8%
Rozliczenia międzyokresowe	4 913	5 314	-401	-7,5%
Pozostałe aktywa finansowe	455 907	207 437	248 470	119,8%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	41 723	51 108	-9 385	-18,4%
Pozostałe należności	376	383	-7	-1,8%
AKTYWA OBROTOWE	1 101 889	1 089 378	12 511	1,1%
Zapasy	3 576	9 886	-6 310	-63,8%
Należności handlowe	204 658	164 708	39 950	24,3%
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego	1 069	-	1 069	-
Pozostałe należności	52 031	54 677	-2 646	-4,8%
Rozliczenia międzyokresowe	10 148	6 189	3 959	64,0%
Pozostałe aktywa finansowe	362 719	279 515	83 204	29,8%
Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	338 205	337 330	875	0,3%
Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych	129 483	237 073	-107 590	-45,4%
AKTYWA RAZEM	2 517 921	2 186 181	331 740	15,2%

* dane przekształcone

	31.12.2023	31.12.2022'	zmiana	zmiana %
KAPITAŁ WŁASNY	2 366 855	1 999 827	367 028	18,4%
Kapitał zakładowy	99 911	100 771	-860	-0,9%
Kapitał zapasowy	1 681 466	1 539 437	142 029	9,2%
Kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej wartości nominalnej	116 700	116 700	0	0,0%
Akcje własne	-	-99 993	99 993	-
Pozostałe kapitały	24 691	3 777	20 914	553,7%
Niepodzielony wynik finansowy	-30 618	-1 336	-29 282	-
Wynik finansowy bieżącego okresu	474 705	340 471	134 234	39,4%
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE	37 094	36 106	988	2,7%
Pozostałe zobowiązania finansowe	18 379	18 883	-504	-2,7%
Pozostałe zobowiązania	2 494	2 620	-126	-4,8%
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	2 315	3 666	-1 351	-36,9%
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	497	339	158	46,6%
Pozostałe rezerwy	13 409	10 598	2 811	26,5%
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	113 972	150 248	-36 276	-24,1%
Pozostałe zobowiązania finansowe	2 579	1 788	791	44,2%
Zobowiązania handlowe	26 400	39 587	-13 187	-33,3%
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	-	2 116	-2 116	-
Pozostałe zobowiązania	7 099	4 350	2 749	63,2%
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	6 887	15 032	-8 145	-54,2%
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	6 414	4 154	2 260	54,4%
Pozostałe rezerwy	64 593	83 221	-18 628	-22,4%
PASYWA RAZEM	2 517 921	2 186 181	331 740	15,2%

* dane przekształcone

OMÓWIENIE SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ CD PROJEKT S.A.

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

Suma bilansowa CD PROJEKT S.A. na koniec roku 2023 wynosiła 2 517 921 tys. zł i była niższa od sumy bilansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT o 95 517 tys. zł odpowiadając za 96,3% całości aktywów Grupy.

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

- Inwestycje w jednostkach podporządkowanych – CD PROJEKT S.A., będąca właścicielem pozostałych spółek Grupy w ujęciu jednostkowym, na koniec 2023 r. ujawnia wartość inwestycji w jednostkach podporządkowanych wynoszącą 57 229 tys. zł i podlegającą wyłączeniu na poziomie konsolidacji Grupy lub prezentacji w pozycji Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nie objętych konsolidacją
- Pozostałe pozycje Aktywów i Pasywów – w ujęciu jednostkowym nie uwzględniają wartości wynikających z konsolidacji sprawozdań pozostałych podmiotów Grupy w tym w szczególności, w odniesieniu do wskazanych pozycji – wartości przypadających na spółkę zależną GOG sp. z o.o., której suma bilansowa odpowiada za 4,7% sumy bilansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

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

	01.01.2023 – 31.12.2023	01.01.2022 – 31.12.2022*
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk/(strata) netto	481 105	346 491
Korekty razem:	89 787	56 538
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych, aktywów niematerialnych, nakładów na prace rozwojowe oraz nieruchomości inwestycyjnych	13 970	13 828
Amortyzacja prac rozwojowych ujęta jako koszt własny sprzedaży	231 112	103 604
Zysk/(strata) z tytułu różnic kursowych	28 089	4 561
Odsetki i udziały w zyskach	(47 182)	(42 487)
Zysk/(strata) z działalności inwestycyjnej	(84 938)	42 077
Zmiana stanu rezerw	7 392	(5 040)
Zmiana stanu zapasów	9 125	3 185
Zmiana stanu należności	(60 033)	(44 052)
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(4 974)	13 034
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów	(26 668)	(40 881)
Inne korekty	23 894	8 709
Gotówka z działalności operacyjnej	570 892	403 029
Podatek dochodowy od zysku/(straty) przed opodatkowaniem	25 988	13 759
Podatek u źródła zapłacony za granicą	31 399	32 275
Podatek dochodowy (zapłacony)/zwrócony	(17 398)	(43 032)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	610 881	406 031

DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA

Wpływy	696 457	1 292 199
Zbycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	645	568
Spłata udzielonych pożyczek	1 662	12 240
Sprzedaż udziałów w spółce zależnej	-	76
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	530 600	975 860
Wykup obligacji	95 135	268 426
Odsetki od obligacji	13 116	7 879
Odsetki od lokat	28 090	26 885
Wpływy z realizacji kontraktów terminowych	27 081	-
Inne wpływy inwestycyjne	128	265

	01.01.2023 – 31.12.2023	01.01.2022 – 31.12.2022*
Wydatki	1 303 802	1 627 806
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	57 187	48 274
Nakłady na prace rozwojowe	272 655	207 831
Nakłady na wartości niematerialne	973	-
Nabycie nieruchomości inwestycyjnych oraz aktywowanie nakładów	122	214
Udzielone pożyczki	4 215	4 187
Nabycie udziałów w spółkach zależnych	8 013	6 769
Dokapitalizowanie spółki zależnej	-	28 318
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	531 475	1 048 190
Zakup udziałów w private equity w segmencie gamingowym	1 467	2 556
Zakup obligacji oraz koszty ich nabycia	427 695	253 580
Wydatki z realizacji kontraktów terminowych	-	27 887
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(607 345)	(335 607)

DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA

Wpływy	32	861
Wpływy netto ze sprzedaży akcji własnych oraz emisji akcji w wykonaniu uprawnień programu motywacyjnego	-	822
Płatności należności z tytułu umów leasingu finansowego	31	39
Odsetki	1	-
Wydatki	103 341	205 044
Zakup akcji własnych w celu ich umorzenia	-	99 993
Dywidendy i inne wpłaty na rzecz właścicieli	99 911	100 739
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu	2 622	3 731
Odsetki	808	581
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(103 309)	(204 183)
Przepływy pieniężne netto razem	(99 773)	(133 759)
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	(99 773)	(133 759)
Środki pieniężne na początek okresu	277 827	411 586
Środki pieniężne na koniec okresu	178 054	277 827

* dane przekształcone

OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

W ramach **Działalności operacyjnej** w 2023 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wykazała 610 881 tys. zł dodatnich przepływów gotówkowych netto, to jest o 204 850 tys. zł więcej niż w trakcie roku 2022.

Skonsolidowany wynik netto, skorygowano o:

- I. Pozycje niegotówkowe (łącznie zwiększenie):
 - **Amortyzację** – głównie Rzeczowych aktywów trwałych i Aktywów niematerialnych;
 - **Amortyzację prac rozwojowych ujętą jako koszt własny sprzedaży**, odpowiadającą przede wszystkim amortyzacji nakładów na prace rozwojowe związane z grą *Cyberpunk 2077* wraz z wydaniem w okresie sprawozdawczym dodatkiem *Widmo Wolności* 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 głównie z rozliczenia i wyceny pochodnych instrumentów finansowych, odwrócenia odpisów udziałów w spółkach zależnych oraz odwrócenia odpisu aktualizującego wartość aktywa projektu Syriusz;
 - **Zmianę stanu rezerw** (zwiększenie);
 - **Inne Korekty**, zwiększenie wynikające głównie z eliminacji rachunkowego rozliczenia kosztów programu motywacyjnego, rozliczenia połączenia spółek zależnych oraz korekt amortyzacji ujętej w koszcie własnym i kosztach operacyjnych;
- II. Pozycje związane ze zmianami majątku obrotowego i zobowiązań krótkoterminowych (łącznie zmniejszenie):
 - **Zmianę stanu zapasów**, zwiększenie salda przepływów wynikające ze spadku zapasów;
 - **Zmianę stanu należności**, zmniejszenie salda przepływów wynikające przede wszystkim ze zwiększenia w segmencie CD PROJEKT RED salda należności na koniec 2023 r.;
 - **Zmianę stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów**, zmniejszenie salda przepływów w konsekwencji spadku salda zobowiązań Grupy;
 - **Zmianę stanu pozostałych aktywów i pasywów**, zmniejszenie salda przepływów wynikające głównie z rozliczenia uprzednio otrzymanych przez CD PROJEKT RED minimalnych gwarancji na poczet tantiem ze sprzedaży oraz zwiększenie salda tzw. minimalnych gwarancji zakontraktowanych w trakcie okresu sprawozdawczego przez GOG.COM z dostawcami;
- III. Pozycję ujętą w innych częściach rachunku przepływów – **Odsetki i udziały w zyskach**, skutkujące zmniejszeniem przepływów wykazanych w ramach działalności operacyjnej;
- IV. Różnicę między podatkiem dochodowym ujętym w rachunku wyników (zwiększenie) a faktycznie opłaconym w trakcie 2023 r. z uwzględnieniem rozliczeń związanych z podatkiem u źródła.

Największy wpływ na ujemne saldo **Przepływów pieniężnych netto z działalności inwestycyjnej** w trakcie omawianego 2023 r. miały operacje związane z zarządzaniem rezerwami pieniężnymi (operacje na lokatach bankowych i obligacjach), a ponadto dokonane inwestycje w **Nakłady na prace rozwojowe**, przede wszystkim związane z realizacją produkcji gier w ramach segmentu CD PROJEKT RED, oraz **Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych**.

Ujemne **Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej** Grupy CD PROJEKT w 2023 r. wynikały przede wszystkim z wypłaty dywidendy.

Łącznie w trakcie 2023 r. Grupa CD PROJEKT wygenerowała ujemne **Przepływy pieniężne netto** w wysokości 99 773 tys. zł. Jednocześnie łączne saldo rezerw finansowych na które składają Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych, Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy oraz nabyte obligacje uległo zwiększeniu o 218 454 tys. zł. W tym samym okresie Grupa dokonała wypłaty dywidendy w kwocie 99 911 tys. zł oraz zainwestowała 272 655 tys. zł w rozwój nowych gier i technologii.

SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH CD PROJEKT S.A.

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

	01.01.2023 – 31.12.2023	01.01.2022 – 31.12.2022*
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk/(strata) netto	474 705	340 471
Korekty razem:	86 120	92 465
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych, aktywów niematerialnych, nakładów na prace rozwojowe oraz nieruchomości inwestycyjnych	12 340	10 676
Amortyzacja prac rozwojowych ujęta jako koszt własny sprzedaży	231 122	103 530
Zysk/(strata) z tytułu różnic kursowych	28 089	4 584
Odsetki i udziały w zyskach	(46 396)	(41 131)
Zysk/(strata) z działalności inwestycyjnej	(87 855)	44 980
Zmiana stanu rezerw	6 604	(2 991)
Zmiana stanu zapasów	6 310	3 653
Zmiana stanu należności	(67 984)	(43 660)
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(7 337)	18 175
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów	(13 294)	(13 736)
Inne korekty	24 521	8 385
Gotówka z działalności operacyjnej	560 825	432 936
Podatek dochodowy od zysku/(straty) przed opodatkowaniem	24 788	11 492
Podatek u źródła zapłacony za granicą	31 369	32 270
Podatek dochodowy (zapłacony)/zwrócony	(18 355)	(41 329)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	598 627	435 369
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	695 146	1 291 485
Zbycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	152	266
Spłata udzielonych pożyczek	1 662	13 220
Sprzedaż udziałów w spółce zależnej	-	76
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	530 600	975 860
Wykup obligacji	95 135	268 426
Odsetki od obligacji	13 116	7 879
Odsetki od lokat	27 272	25 481
Wpływy z realizacji kontraktów terminowych	27 081	-
Inne wpływy inwestycyjne	128	277

	01.01.2023 – 31.12.2023	01.01.2022 – 31.12.2022*
Wydatki	1 298 614	1 632 474
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	53 348	47 676
Nakłady na prace rozwojowe	271 175	207 435
Nakłady na wartości niematerialne	973	-
Nabycie nieruchomości inwestycyjnych oraz aktywowanie nakładów	122	214
Udzielone pożyczki	4 215	4 787
Nabycie udziałów w spółce zależnej	440	-
Dokapitalizowanie spółki zależnej	7 704	40 149
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	531 475	1 048 190
Zakup udziałów w private equity w segmencie gamingowym	1 467	2 556
Zakup obligacji oraz koszty ich nabycia	427 695	253 580
Wydatki z realizacji kontraktów terminowych	-	27 887
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(603 468)	(340 989)

DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA

Wpływy	32	861
Wpływy netto ze sprzedaży akcji własnych oraz emisji akcji w wykonaniu uprawnień programu motywacyjnego	-	822
Płatności należności z tytułu umów leasingu finansowego	31	39
Odsetki	1	-
Wydatki	102 781	203 963
Zakup akcji własnych w celu ich umorzenia	-	99 993
Dywidendy i inne wpłaty na rzecz właścicieli	99 911	100 739
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu	2 094	2 685
Odsetki	776	546
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(102 749)	(203 102)
Przepływy pieniężne netto razem	(107 590)	(108 722)
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	(107 590)	(108 722)
Środki pieniężne na początek okresu	237 073	345 795
Środki pieniężne na koniec okresu	129 483	237 073

* dane przekształcone

OMÓWIENIE SPRAWOZDANIA Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH CD PROJEKT S.A.

CD PROJEKT S.A. jest spółką dominującą Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i jednocześnie największym podmiotem Grupy i segmentu CD PROJEKT RED odpowiadającym za 84,3% sprzedaży Grupy i kontrolującym na koniec 2023 r. 96,3% Środków pieniężnych i ich ekwiwalentów, lokat i inwestycji w obligacje skarbowe Grupy oraz mającym największy wpływ na przepływy pieniężne całej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, zarówno w ramach prowadzonej działalności operacyjnej, inwestycyjnej, jak i finansowej. Tym samym komentarz do sprawozdania z przepływów pieniężnych Grupy, z wyłączeniem informacji dotyczących bezpośrednio segmentu GOG.COM oraz niematerialnego wpływu mniejszych podmiotów zależnych, obejmuje co do zasady działalność i przepływy CD PROJEKT S.A.

OMÓWIENIE MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZAMIERZEŃ INWESTYCYJNYCH

Na dzień 31 grudnia 2023 r. Grupa nie posiadała zobowiązań z tytułu kredytów i pożyczek, i dysponowała własnymi środkami pieniężnymi, lokatami oraz obligacjami skarbowymi i gwarantowanymi przez skarby państw o łącznej wartości 1 309 459 tys. zł. Saldo należności handlowych Grupy na koniec 2023 r. wyniosło 193 520 tys. zł, zaś zobowiązań krótkoterminowych 171 174 tys. zł. Planowane źródła finansowania przyszłych zamierzeń inwestycyjnych to zgromadzone środki własne oraz przyszłe dodatnie przepływy gotówkowe z działalności operacyjnej. Na datę publikacji niniejszego sprawozdania Grupa nie przewiduje problemów w zapewnieniu finansowania dla realizacji zamierzeń inwestycyjnych w dającej się przewidzieć najbliższej przyszłości.

DYWIDENDA

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

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

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

INFORMACJA O KREDYTACH I POŻYCZKACH W 2023 R.

W 2023 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie posiadała zewnętrznego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.

INFORMACJA O POŻYCZKACH UDZIELONYCH W 2023 R.

W 2023 r. żadna ze spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie udzielała pożyczek podmiotom spoza Grupy. Spółka The Molasses Flood LLC korzystała z finansowania za pomocą pożyczki od CD PROJEKT S.A.

INFORMACJA O PORĘCZENIACH I GWARANCJACH UDZIELONYCH W 2023 R. ORAZ INNYCH ISTOTNYCH POZYCJACH POZABILANSOWYCH

Informacje o poręczeniach i gwarancjach oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych znajdują się w *Skonolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2023 rok*.

INFORMACJA O AKTUALNEJ SYTUACJI GOSPODARCZEJ I FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ

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

W okresie sprawozdawczym Spółka dominująca wydała duże rozszerzenie do *Cyberpunka 2077 – Widmo Wolności* – które spotkało się z bardzo dobrym przyjęciem mediów branżowych oraz graczy. Dzięki mocnej sprzedaży zarówno dodatku, jak i bazowej edycji gry *Cyberpunk 2077*, rok 2023 pod względem uzyskanego wyniku netto było drugim najlepszym rokiem w historii Grupy. Kontynuowano jednocześnie usprawnianie wewnętrznej organizacji i procesów produkcyjnych, co umożliwiło realizację równoległej pracy nad kilkoma projektami. Grupa posiada rezerwy finansowe, a jej obecna sytuacja gospodarcza i finansowa jest stabilna.

INFORMACJA O PRZEWIDYWANEJ SYTUACJI GOSPODARCZEJ I FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ

Zgodnie z ogłoszoną 4 października 2022 r. aktualizacją strategii Grupy Kapitałowej CD PROJEKT skupiającą się na długoterminowym rozwoju kluczowych projektów, w najbliższych latach działalność Grupy opierać się będzie o istniejące oraz nowe produkcje realizowane w ramach marek: Wiedźmin/The Witcher, Cyberpunk oraz trzeciej franczyzy, w ramach której w przyszłości planowane jest stworzenie gry wideo o kryptonimie Hadar. Realizacja prac badawczych i rozwojowych związanych z kolejnymi projektami wymagać będzie stałego finansowania oraz zaangażowania zespołu. Równolegle planowana jest aktywna kontynuacja sprzedaży wydanych już produkcji CD PROJEKT RED, które – bazując na danych historycznych – charakteryzują się wieloletnim cyklem życia. Sprzedaż wydanych już gier wspierana będzie wprowadzaniem nowych produktów oraz wydarzeniami w ramach tzw. franchise flywheel (franczyzowego koła zamachowego).

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

TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

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

- sprzedaż licencji pomiędzy CD PROJEKT S.A., The Molasses Flood LLC oraz GOG sp. z o. o., w ramach działalności realizowanej przez poszczególne podmioty;
- sprzedaż związana z pracami badawczymi i rozwojowymi dotyczącymi tworzenia gier i technologii przez CD PROJEKT RED Inc., The Molasses Flood LLC i CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd. na rzecz CD PROJEKT S.A.;
- świadczenie usług typu: księgowe, prowadzenia kadr i płac, prawne, finansowe, administracyjne i zarządcze realizowane głównie przez CD PROJEKT S.A. na rzecz podmiotów zależnych;
- wynajem powierzchni biurowej przez CD PROJEKT S.A. na rzecz GOG sp. z o.o., Spokko sp. z o.o. oraz CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. oraz podnajem powierzchni biurowej pomiędzy The Molasses Flood LLC a CD PROJEKT RED Inc.;
- sprzedaż usług CD PROJEKT RED Inc. na rzecz CD PROJEKT S.A. związanych z koordynacją działań wydawniczych i promocyjnych na terenie Ameryki Północnej;
- pożyczka udzielona The Molasses Flood LLC przez CD PROJEKT S.A.;
- inne, wynikające z bieżącej działalności operacyjnej, np. koszty relokacji pracowników czy refakturowania wspólnie poniesionych kosztów.

Transakcje pomiędzy podmiotami powiązanymi zawierane są na warunkach rynkowych w ramach normalnej działalności gospodarczej prowadzonej przez podmioty Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Szczegółowa informacja o warunkach zawierania transakcji pomiędzy podmiotami powiązanymi zawarta jest w *Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2023 rok*.

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

Istotną pozycję Aktywów Grupy na koniec 2023 r. stanowiły Środki pieniężne (178 054 tys. zł), Lokaty bankowe o terminie zapadalności przekraczającym 3 miesiące (338 205 tys. zł), obligacje krajowe (568 715 tys. zł) i zagraniczne (224 485 tys. zł) emitowane lub gwarantowane przez skarby państw. Posiadane nadwyżki gotówkowe lokowane są zarówno w kraju, jak i poza jego granicami w bankach współpracujących z Grupą lub w instrumentach finansowych niskiego ryzyka (z zachowaniem zasady dywersyfikacji otwieranych lokat i inwestycji). Łączna wartość Środków pieniężnych i ich ekwiwalentów, lokat oraz obligacji na dzień 31 grudnia 2023 r. wyniosła 1 309 459 tys. zł.

Działalność biznesowa Grupy, a w szczególności CD PROJEKT S.A., bezpośrednio związana jest z produkcją oraz wydawaniem gier wideo. Realizowana produkcja nowych projektów jest jednocześnie głównym kierunkiem inwestycji Grupy i Spółki dominującej. Ponoszone nakłady na prace rozwojowe związane z nowymi projektami prezentowane są w ramach Aktywów trwałych w pozycji Nakłady na prace rozwojowe. Saldo nakładów

poniesionych na koniec 2023 r. wyniosło 527 182 tys. zł i wzrosło względem końca 2022 r. o 52 013 tys. zł. Intencją CD PROJEKT RED jest dalsze zwiększanie możliwości produkcyjnych, liczby i skali realizowanych projektów zgodnie z założeniami strategii ogłoszonej w październiku 2022 r.

W związku z nabyciem w latach 2018 i 2019 nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 74 i 76 w Warszawie, Grupa rozpoczęła proces rewitalizacji kampusu CD PROJEKT dostosowując go do potrzeb i specyfiki prowadzonej działalności. W 2023 r. ukończono budowę parkingu oraz rozpoczęto budowę nowego budynku biurowego. Grupa zamierza kontynuować ten proces w kolejnych latach.

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

Na koniec 2023 roku w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT poza granicami kraju funkcjonowały należące w 100% do CD PROJEKT S.A. spółki:

- CD PROJEKT RED Inc. (Boston, Waltham, USA),
- CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd. (Vancouver, Kanada).

Ponadto CD PROJEKT RED Inc. posiada 100% udziałów w CD PROJEKT SILVER Inc. (Los Angeles, USA) oraz 82% udziałów w The Molasses Flood LLC (Boston, Waltham, USA).

Na koniec 2023 roku jedynym krajowym podmiotem zależnym od Spółki w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT był GOG sp. z o.o. (100% udziałów).

Łączna wartość inwestycji w krajowych i zagranicznych jednostkach podporządkowanych wykazana w jednostkowym sprawozdaniu finansowym CD PROJEKT S.A. – spółki holdingowej Grupy – na koniec 2023 r. wyniosła 57 229 tys. zł.

W roku 2023 Grupa CD PROJEKT finansowała bieżącą działalność oraz projekty inwestycyjne ze środków własnych.

OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI WYKAZANYMI ZA 2023 R. 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 wykazanymi w raporcie.

OPIS WYKORZYSTANIA PRZEZ SPÓŁKĘ WPŁYWÓW Z EMISJI DO DNIA PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA

W okresie od dnia 1 stycznia do 31 grudnia 2023 r. oraz do dnia 28 marca 2024 r. Spółka nie emitowała papierów wartościowych.



04

OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD
ŁADU KORPORACYJNEGO

Oświadczenie

Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT i CD PROJEKT S.A. za 2023 r. stanowi wyodrębnioną część Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i CD PROJEKT S.A. zgodnie z § 70 ust. 6 pkt 5) 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 (tj. Dz. U. 2018 r., poz. 757).

Zbiór zasad ładu korporacyjnego

W 2023 r. CD PROJEKT S.A. (**Spółka, my**) podlegała zasadom ładu korporacyjnego zawartym w „Dobrych Praktykach Spółek Notowanych na GPW 2021” (załącznik do Uchwały Nr 13/1834/2021 Rady Nadzorczej Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 29 marca 2021 r.).

Treść Dobrych Praktyk Spółek Notowanych na GPW 2021 jest dostępna na stronie internetowej Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. w sekcji [Dobre Praktyki 2021](#).

Nasz poziom współczynnika COMPLY na dzień sporządzenia Oświadczenia wynosi 86%. Informacje na temat stosowania zasad zawartych w Dobrych Praktykach Spółek Notowanych na GPW 2021 są dostępne na naszej stronie internetowej, w zakładce [Ład Korporacyjny](#). W zakładce tej można znaleźć także nasze oświadczenia o stosowaniu ładu korporacyjnego z lat ubiegłych. W informacji na temat stanu stosowania Dobrych Praktyk Spółek Notowanych na GPW 2021 zamieszczamy wyjaśnienia zarówno do zasad, które stosujemy jak i tych, od stosowania których odstąpiliśmy.

Schemat 3 Współczynnik COMPLY spółki



Według aktualnego stanu stosowania Dobrych Praktyk 2021 nie stosujemy 9 zasad: 2.1, 2.2, 2.11.6, 3.1, 3.3, 3.4, 3.6, 3.7 oraz 3.10.

POLITYKA INFORMACYJNA I KOMUNIKACYJNA Z INWESTORAMI

W obszarze polityki informacyjnej i komunikacji z inwestorami stosujemy wszystkie zasady.

W Spółce prowadzimy przejrzystą politykę informacyjną. Dokładamy starań, aby umożliwić wszystkim interesariuszom równy dostęp do informacji dotyczących naszej działalności, w języku polskim i angielskim [1.1]. Organizujemy spotkania, konferencje i telekonferencje z inwestorami, analitykami, ekspertami branżowymi, przedstawicielami mediów i staramy się udzielać odpowiedzi na zadawane pytania [1.6–1.7]. Nasze wyniki finansowe publikujemy w możliwie najkrótszym czasie po zakończeniu okresu sprawozdawczego [1.2]. Przyjęliśmy strategię biznesową, która uwzględnia nasze ambicje związane ze zrównoważonym rozwojem (ESG). Treść Strategii, nasze cele, działania i postępy są dostępne na naszej stronie internetowej w zakładce [Strategia i Zrównoważony rozwój](#) [1.3–1.4]. W Raporcie Zrównoważonego Rozwoju i sprawozdaniach finansowych CD PROJEKT informujemy o akcjach charytatywnych, które wspieramy finansowo [1.5].

ZARZĄD I RADA NADZORCZA

Zasady, które stosujemy:

W skład Zarządu i Rady Nadzorczej są powoływane wyłącznie osoby, które posiadają odpowiednie kompetencje, umiejętności i doświadczenie. Pełnienie funkcji w Zarządzie stanowi główny obszar aktywności zawodowej członków Zarządu [2.6] i nie mogą oni, bez zgody Rady Nadzorczej, pełnić funkcji w organach podmiotów spoza Grupy CD PROJEKT [2.7]. Zaangażowanie czasowe członków Rady Nadzorczej pozwala na prawidłowe wykonywanie ich obowiązków [2.8]. Dwoch członków Rady Nadzorczej spełnia kryterium niezależności i nie ma rzeczywistych i istotnych powiązań z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5 % ogólnej liczby głosów w spółce [2.3]. Funkcja przewodniczącego Komitetu Audytu jest pełniona przez niezależnego członka Rady Nadzorczej, niebędącego jej przewodniczącym [2.9]. Głosowania na posiedzeniach Rady Nadzorczej i Zarządu są jawne. Głosowania tajne są zarządzane na wniosek oraz w sprawach wskazanych w Kodeksie Spółek Handlowych [2.4]. Członkowie Rady Nadzorczej i Zarządu, którzy głosują przeciwko uchwale są uprawnieni do zgłoszenia zdania odrębnego do protokołu [2.5]. Zapewniamy Radzie Nadzorczej odpowiednie środki administracyjne, techniczne i organizacyjne dla jej sprawnego funkcjonowania [2.10]. Rada Nadzorcza raz w roku przedstawia Walnemu Zgromadzeniu roczne sprawozdanie ze swojej działalności. Sprawozdanie zawiera m.in. informacje na temat Rady oraz jej komitetów wraz ze wskazaniem członków spełniających kryterium niezależności, ocenę sytuacji spółki w ujęciu skonsolidowanym, z uwzględnieniem oceny systemów kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem, compliance oraz funkcji audytu wewnętrznego, ocenę wykonywania obowiązków informacyjnych dotyczących stosowania zasad ładu korporacyjnego oraz ocenę zasadności wydatków, o których mowa w zasadzie 1.5 [2.11].

Zasady, których nie stosujemy:

[2.1] Spółka powinna posiadać politykę różnorodności wobec zarządu oraz rady nadzorczej, przyjętą odpowiednio przez radę nadzorczą lub walne zgromadzenie. Polityka różnorodności określa cele i kryteria różnorodności m.in. w takich obszarach jak płeć, kierunek wykształcenia, specjalistyczna wiedza, wiek oraz doświadczenie zawodowe, a także wskazuje termin i sposób monitorowania realizacji tych celów. W zakresie zróżnicowania pod względem płci warunkiem zapewnienia różnorodności organów spółki jest udział mniejszości w danym organie na poziomie nie niższym niż 30%.

Wyjaśnienie: Dotychczas Rada Nadzorcza i Walne Zgromadzenie nie przyjęły regulacji, która odnosi się bezpośrednio do różnorodności w organach Spółki. W 2019 r. przyjęliśmy Politykę Różnorodności, zgodnie z którą wobec członków Zarządu i Rady Nadzorczej, a także wszystkich osób zatrudnionych jest zachowana ogólna zasada niedyskryminacji. Dodatkowo jesteśmy sygnatariuszem Karty Różnorodności, która zobowiązuje do zakazu dyskryminacji w miejscu pracy, a także podejmowania działań na rzecz tworzenia i promocji różnorodności. Różnorodność, równość i poszanowanie praw człowieka stanowią jedne z podstawowych wartości określonych w Zasadach Gry: Standardach Biznesowych i Etycznych w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT.

[2.2] Osoby podejmujące decyzje w sprawie wyboru członków zarządu lub rady nadzorczej spółki powinny zapewnić wszechstronność tych organów poprzez wybór do ich składu osób zapewniających różnorodność, umożliwiając m.in. osiągnięcie docelowego wskaźnika minimalnego udziału mniejszości określonego na poziomie nie niższym niż 30%, zgodnie z celami określonymi w przyjętej polityce różnorodności, o której mowa w zasadzie 2.1.

Wyjaśnienie: Postępowanie zgodnie z powyższą zasadą jest zależne od przedłożonych kandydatur i sposobu głosowania Rady Nadzorczej (wobec członków Zarządu) oraz Walnego Zgromadzenia (wobec członków Rady Nadzorczej). Wybór członków Zarządu oraz członków Rady Nadzorczej następuje przede wszystkim w oparciu o takie czynniki jak doświadczenie zawodowe, wiedza i wykształcenie. Na chwilę złożenia oświadczenia nie osiągnęliśmy wskaźnika udziału mniejszości w odniesieniu do wskaźnika płci na poziomie 30%.

[2.11.6] Poza czynnościami wynikającymi z przepisów prawa raz w roku rada nadzorcza sporządza i przedstawia zwyczajnemu walnemu zgromadzeniu do zatwierdzenia roczne sprawozdanie. Sprawozdanie, o którym mowa powyżej, zawiera co najmniej informację na temat stopnia realizacji polityki różnorodności w odniesieniu do zarządu i rady nadzorczej, w tym realizacji celów, o których mowa w zasadzie 2.1.

Wyjaśnienie: W sprawozdaniu Rada Nadzorcza nie zawiera informacji na temat stopnia realizacji polityki różnorodności w odniesieniu do Zarządu i Rady Nadzorczej, w tym realizacji jej celów. Zgodnie z wyjaśnieniem do zasady 2.1 dotychczas Rada Nadzorcza i Walne Zgromadzenie nie przyjęły regulacji, która określałaby cele i kryteria różnorodności dla członków organów. Jeżeli zostanie podjęta decyzja o wdrożeniu takiej regulacji, Rada Nadzorcza zamieści w sprawozdaniu odpowiednie informacje w tym zakresie.

SYSTEMY I FUNKCJE WEWNĘTRZNE

Zasady, które stosujemy:

Za funkcjonowanie naszego systemu kontroli wewnętrznej odpowiada Zarząd i osoby zatrudnione w Spółce w zakresie kontroli księgowej, finansowej oraz operacyjnej. Za zarządzanie ryzykami odpowiadają osoby zajmujące stanowiska dyrektorskie (tzw. właściciele ryzyk). Za compliance odpowiada Chief Compliance Officer **[3.2]**. Osoby odpowiedzialne za compliance i zarządzanie ryzykiem podlegają bezpośrednio poszczególnym członkom Zarządu **[3.5]**. Zarząd przedstawia Radzie Nadzorczej coroczną ocenę skuteczności funkcjonowania systemów wewnętrznych w formie sprawozdania **[3.8]**. Rada Nadzorcza dokonuje rocznej oceny systemów i funkcji, o których mowa w zasadzie 3.1 w swoim sprawozdaniu z działalności, a Komitet Audytu monitoruje ich skuteczność **[3.9]**.

Zasady, których nie stosujemy:

[3.1] *Spółka giełdowa utrzymuje skuteczne systemy: kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem oraz nadzoru zgodności działalności z prawem (compliance), a także skuteczną funkcję audytu wewnętrznego, odpowiednie do wielkości spółki i rodzaju oraz skali prowadzonej działalności, za działanie których odpowiada zarząd.*

Wyjaśnienie: Nie stosujemy powyższej zasady częściowo, tj. w zakresie utrzymywania wyodrębnionej funkcji audytu wewnętrznego. Procesy kontroli wewnętrznej realizujemy w ramach struktury zarządczej, w tym w ramach działalności pionu finansów, księgowości oraz działu prawnego. Posiadamy system zarządzania ryzykiem, który funkcjonuje w oparciu o Procedurę Zarządzania Ryzykiem oraz system zarządzania zgodnością realizowany w oparciu o Politykę Compliance. W naszych strukturach nie funkcjonuje audyt wewnętrzny w formie odrębnej komórki organizacyjnej. W przypadku podjęcia decyzji o wyodrębnieniu takiej funkcji będziemy stosować powyższą zasadę.

[3.3] *Spółka należąca do indeksu WIG20, mWIG40 lub sWIG80 powołuje audytora wewnętrznego kierującego funkcją audytu wewnętrznego, działającego zgodnie z powszechnie uznanymi międzynarodowymi standardami praktyki zawodowej audytu wewnętrznego. W pozostałych spółkach, w których nie powołano audytora wewnętrznego spełniającego ww. wymogi, komitet audytu (lub rada nadzorcza, jeżeli pełni funkcję komitetu audytu) co roku dokonuje oceny, czy istnieje potrzeba powołania takiej osoby.*

Wyjaśnienie: Dotychczas nie powołaliśmy audytora wewnętrznego w formie odrębnej komórki organizacyjnej. W przypadku podjęcia decyzji o powołaniu audytora wewnętrznego, będziemy stosować powyższą zasadę.

[3.4] *Wynagrodzenie osób odpowiedzialnych za zarządzanie ryzykiem i compliance oraz kierującego audytem wewnętrznym powinno być uzależnione od realizacji wyznaczonych zadań, a nie od krótkoterminowych wyników spółki.*

Wyjaśnienie: Podstawowe wynagrodzenie osób odpowiedzialnych za zarządzanie ryzykiem i compliance jest stałe, oparte na istniejących praktykach rynkowych. Dotychczas nie powołaliśmy audytora wewnętrznego w formie odrębnej komórki organizacyjnej, wobec czego nie możemy oświadczyć o sposobie jego wynagradzania.

[3.6] *Kierujący audytem wewnętrznym podlega organizacyjnie prezesowi zarządu, a funkcjonalnie przewodniczącemu komitetu audytu lub przewodniczącemu rady nadzorczej, jeżeli rada pełni funkcję komitetu audytu.*

Wyjaśnienie: Dotychczas nie powołaliśmy audytora wewnętrznego w formie odrębnej komórki organizacyjnej. W przypadku podjęcia decyzji o powołaniu audytora wewnętrznego, będziemy stosować powyższą zasadę.

[3.7] *Zasady 3.4 – 3.6 mają zastosowanie również w przypadku podmiotów z grupy spółki o istotnym znaczeniu dla jej działalności, jeśli wyznaczono w nich osoby do wykonywania tych zadań.*

Wyjaśnienie: Nie stosujemy powyższej zasady częściowo, tj. w zakresie wyznaczenia w istotnych spółkach Grupy osób odpowiedzialnych za zarządzanie ryzykiem i audytu wewnętrznego. W naszych spółkach zależnych funkcjonuje ograniczona struktura organizacyjna, która jest dostosowana do wielkości poszczególnych podmiotów. W przypadku systemu zarządzania zgodnością, spółki zależne wyznaczają osoby odpowiedzialne za compliance.

[3.10] Co najmniej raz na pięć lat w spółce należącej do indeksu WIG20, mWIG40 lub sWIG80 dokonywany jest, przez niezależnego audytora wybranego przy udziale komitetu audytu, przegląd funkcji audytu wewnętrznego.

Wyjaśnienie: Dotychczas nie powołaliśmy audytora wewnętrznego w formie odrębnej komórki organizacyjnej. W przypadku podjęcia decyzji o powołaniu audytora wewnętrznego, będziemy stosować powyższą zasadę.

WALNE ZGROMADZENIE I RELACJE Z AKCJONARIUSZAMI

W obszarze walnych zgromadzeń i relacji z akcjonariuszami stosujemy wszystkie zasady.

Staramy się, aby dialog z akcjonariuszami zapewniał prawidłową realizację ich uprawnień i nie utrudniał prawidłowego działania organów Spółki [4.10]. Akcjonariusze mogą uczestniczyć w Walnym Zgromadzeniu zdalnie oraz wykonywać prawo głosu przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej [4.1]. Transmisja a także nagrania wideo z obrad Walnych Zgromadzeń są udostępniane na naszej stronie internetowej [4.3]. Wybieramy miejsce oraz termin Walnego Zgromadzenia tak, aby w obradach mogła wziąć jak największa liczba akcjonariuszy [4.2], a także przedstawiciele mediów [4.4]. W przypadku informacji o zwołaniu Walnego Zgromadzenia w trybie przewidzianym w art. 399 § 2 – 4 oraz art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych, Zarząd podejmuje czynności związane z organizacją i przeprowadzeniem Walnego Zgromadzenia [4.5]. Rada Nadzorcza opiniuje wszystkie projekty uchwał wnoszone przez Zarząd do porządku obrad Walnego Zgromadzenia [4.7]. Uchwały przedkładane Walnemu Zgromadzeniu udostępniamy wraz z uzasadnieniem na naszej stronie internetowej. W przypadku, gdy akcjonariusz zażąda umieszczenia danej sprawy w porządku obrad – zwrócimy się do niego z prośbą o przedstawienie uzasadnienia proponowanej uchwały [4.6]. Każdy akcjonariusz może podczas Walnego Zgromadzenia zgłaszać projekty uchwał dotyczące spraw wprowadzonych do porządku obrad. Niemniej w Przewodniku po Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy CD PROJEKT określamy podstawowe zasady dotyczące zgłaszania przez akcjonariuszy projektów uchwał przed obradami Walnego Zgromadzenia zgodnie z treścią zasady 4.8 [4.8]. Informacje o kandydatach na członków Rady Nadzorczej wraz z ich życiorysami zamieszczamy na naszej stronie internetowej z odpowiednim wyprzedzeniem. Każdy z członków Rady Nadzorczej składa oświadczenie o spełnianiu wymogów przewidzianych dla członków Komitetu Audytu i w zakresie istnienia rzeczywistych i istotnych powiązań kandydata z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce [4.9.1–4.9.2]. Członkowie Zarządu oraz Rady Nadzorczej uczestniczą w obradach Walnego Zgromadzenia w składzie, który zapewnia udzielenie odpowiedzi na pytania zadawane przez akcjonariuszy [4.11]. W przypadku uchwał w sprawie emisji z prawem poboru, jeżeli zaistnieją takie okoliczności, uchwała będzie precyzować cenę emisyjną albo mechanizm jej ustalenia [4.12]. Uchwały o nowej emisji akcji z wyłączeniem prawa poboru były dotychczas podejmowane w ramach przyjmowanych programów motywacyjnych, leżały w interesie Spółki i nie naruszały uprawnień dotychczasowych akcjonariuszy, którzy nie uczestniczyli w nowej emisji akcji [4.13]. Decyzje o podziale zysku za dany rok obrotowy podejmujemy po dokonaniu analizy zasobów finansowych i przy uwzględnieniu wieloletnich planów produkcyjnych, inwestycyjnych i wydawczych. Dotychczas nie przyjęliśmy stałej polityki dywidendowej. Ostateczną decyzję o podziale zysku i wypłacie dywidendy podejmuje Walne Zgromadzenie [4.14].

KONFLIKT INTERESÓW I TRANSAKcje Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

W obszarze konfliktu interesów i transakcji z podmiotami powiązanymi stosujemy wszystkie zasady.

Członkowie Zarządu powinni informować Radę Nadzorczą o każdym konflikcie interesów w związku z pełnioną funkcją lub o możliwości jego powstania [5.1]. Jeżeli członek Zarządu lub Rady Nadzorczej uzna, że dana decyzja stoi w sprzeczności z interesem Spółki, jego zdanie odrębne zostanie zamieszczone w protokole posiedzenia [5.2]. Wszystkie transakcje z podmiotami powiązanymi są zawierane w interesie Spółki lub jej Grupy Kapitałowej oraz w zgodzie z przyjętym regulaminem zawierania transakcji z podmiotami powiązanymi w sposób, który zapewnia ochronę interesu Spółki [5.3]. W przypadku gdy transakcja z podmiotem powiązanym wymaga zgody Rady Nadzorczej, Rada może zasięgnąć opinii zewnętrznej [5.5]. Jeżeli zawarcie transakcji z podmiotem powiązanym będzie wymagało zgody Walnego Zgromadzenia, Rada Nadzorcza sporządzi opinię na temat zasadności zawarcia takiej transakcji [5.6], a akcjonariusze będą mieli dostęp do informacji potrzebnych do dokonania oceny wpływu tej transakcji na interes Spółki [5.7]. Zarząd Spółki podejmuje decyzję w sprawie warunków i trybu przeprowadzenia skupu akcji własnych (buy-back) z poszanowaniem interesu akcjonariuszy w formie uchwały [5.4].

WYNAGRODZENIA

W obszarze wynagrodzeń stosujemy wszystkie zasady.

Wynagrodzenia Członków Zarządu, Rady Nadzorczej oraz kluczowych menedżerów są wystarczające dla pozyskania, utrzymania i motywacji dla właściwego kierowania Spółką i sprawowania nad nią nadzoru [6.1]. Członkowie Rady Nadzorczej otrzymują wyłącznie stałe wynagrodzenie miesięczne z tytułu pełnienia funkcji w Radzie Nadzorczej, w wysokości przewidzianej uchwałą Walnego Zgromadzenia. Członkowie Komitetu Audytu otrzymują dodatkowe, stałe wynagrodzenie miesięczne z tytułu uczestnictwa w Komitecie Audytu [6.4–6.5]. Przyjmując programy motywacyjne kierujemy się m.in. chęcią zapewnienia optymalnych warunków dla wzrostu wyników finansowych Spółki i Grupy oraz długoterminowego wzrostu wartości Spółki [6.2]. Nasz długoterminowy program motywacyjny dla Zarządu i kluczowych menedżerów oparty jest o cele finansowe i niefinansowe przewidziane dla okresów co najmniej 3 letnich [6.3].

Kontrola wewnętrzna i zarządzanie ryzykiem

Procesy kontroli wewnętrznej są realizowane w ramach istniejącej struktury zarządczej, w tym działalności pionu Księgowości i Finansów oraz Działu Prawnego. Zarząd każdej ze spółek wchodzących w skład Grupy CD PROJEKT jest odpowiedzialny za system kontroli wewnętrznej.

W 2021 r. wdrożyliśmy Procedurę zarządzania ryzykiem w CD PROJEKT S.A., na podstawie której określamy zasady identyfikacji, analizy i monitorowania ryzyka. W grudniu 2023 r. zmodyfikowaliśmy ją i dodatkowo usprawniliśmy proces zarządzania ryzykiem.

Ryzyka są oceniane w sposób ciągły, poprzez identyfikację i analizę zagrożeń i szans, które mogą wpływać na naszą bieżącą działalność. Ryzyka związane ze sporządzaniem sprawozdań finansowych są ograniczane przez szereg działań, w tym m.in. mechanizmy zapewniające bezpieczeństwo systemów informatycznych.

Za zarządzanie ryzykiem w spółkach Grupy CD PROJEKT odpowiada Zarząd każdej ze spółek. Za nadzór nad procesem zarządzania ryzykiem w Spółce odpowiada Komitet Audytu.

System kontroli wewnętrznej i zarządzania ryzykiem w odniesieniu do procesu sporządzania sprawozdań finansowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych obejmuje w szczególności:

PROCEDURY WEWNĘTRZNE

Nasze działania podejmowane w ramach kontroli są oparte m.in. na regulacjach wewnętrznych (m.in. politykach, regulaminach, procedurach), które określają zakres obowiązków i odpowiedzialności osób zatrudnionych, w tym w działach Księgowości i Kontroli Finansowej.

KONTROLĘ KSIĘGOWĄ I FINANSOWĄ

Nasze księgi rachunkowe prowadzi wewnętrzny Dział Księgowy. Do zadań Działu Księgowości należy:



OBSŁUGA
KSIĘGOWA



PROWADZENIE
KSIĄG
RACHUNKOWYCH



RAPORTY
STATUTOWE



SPORZĄDZENIE
SPRAWOZDAŃ
FINANSOWYCH



RAPORTOWANIE
NA POTRZEBU
ZARZĄDU

SYSTEMY INFORMATYCZNE

Dane księgowe i finansowe, które stanowią podstawę dla naszych sprawozdań finansowych są przetwarzane w systemach księgowo-finansowych klasy ERP. Nasze systemy informatyczne umożliwiają m.in. zarządzanie finansami, przepływ informacji księgowych i finansowych, elektroniczny obieg dokumentów, generowanie złożonych raportów finansowych, a także planowanie, budżetowanie i weryfikację wyników finansowych.

Za bezpieczeństwo, dostępność, poufność oraz integralność informacji przetwarzanych w ramach systemów informacyjnych odpowiada zespół IT Security oraz – od strony prawno-regulacyjnej – zespół Privacy & Compliance.

NADZÓR NAD PROCESEM PRZYGOTOWYWANIA SPRAWOZDAŃ FINANSOWYCH

Sprawozdania finansowe przygotowujemy zgodnie z:

- Polityką Rachunkowości CD PROJEKT S.A.
- Międzynarodowymi Standardami Rachunkowości
- Ustawą o rachunkowości z dnia 29 września 1994 r.

Nadzór nad prawidłowym przebiegiem procesu przygotowania sprawozdań finansowych sprawuje Członek Zarządu – CFO.



Za sprawozdania jednostkowe w spółkach zależnych jest odpowiedzialny Zarząd każdej z tych spółek. Sprawozdania finansowe w spółkach zależnych są przekazywane do zatwierdzenia odpowiednim Zgromadzeniom Wspólników.

BADANIE I PRZEGLĄD SPRAWOZDAŃ FINANSOWYCH PRZEZ BIEGŁEGO REWIDENTA

Roczne sprawozdania finansowe (jednostkowe i skonsolidowane) podlegają badaniu, a sprawozdania półroczne przeglądowi niezależnego biegłego rewidenta zgodnie z ustawą z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym.

Raport z przeglądu półrocznego sprawozdania finansowego jest przekazywany akcjonariuszom, a sprawozdanie z badania rocznego sprawozdania finansowego jest przekazywane akcjonariuszom oraz Walnemu Zgromadzeniu.

Firmę audytorską przeprowadzającą badania i przeglądy sprawozdań finansowych Spółki wybiera Rada Nadzorcza. Więcej na temat firmy audytorskiej w CD PROJEKT można znaleźć w sekcji Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych poniżej.

Akcjonariusze posiadający znaczne pakiety akcji

Informacje o akcjonariacie CD PROJEKT są na bieżąco aktualizowane na naszej stronie internetowej w zakładce [Akcjonariat](#).

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.

Akcjonariusze posiadający, bezpośrednio lub pośrednio, znaczne pakiety akcji na dzień 31 grudnia 2023 r. oraz na dzień sporządzenia Oświadczenia:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w liczbie głosów na WZ (%)
Marcin Iwiński	12 873 520	12,89%	12 873 520	12,89%
Michał Kiciński*	9 989 363	10,00%	9 989 363	10,00%
Piotr Nielubowicz	6 858 717	6,86%	6 858 717	6,86%

* Zgodnie z ostatnim [oświadczeniem](#) złożonym Spółce – w dniu 13 listopada 2023 r.

Posiadacze papierów wartościowych, które dają specjalne uprawnienia kontrolne

Wszystkie akcje Spółki są akcjami zwykłymi na okaziciela, z którymi nie jest związane żadne uprzywilejowanie, w szczególności dotyczące specjalnych uprawnień kontrolnych.

Ograniczenia dotyczące wykonywania prawa głosu

Ograniczenia dotyczące wykonywania prawa głosu akcjonariuszy są szczegółowo określone w §25a i b Statutu Spółki.

Prawo głosu jest, zgodnie z ich treścią, ograniczone przede wszystkim w ten sposób, że:

- żaden z akcjonariuszy (samodzielnie lub łącznie w ramach grupy podmiotów) nie może wykonywać na Walnym Zgromadzeniu więcej niż 20% ogólnej liczby głosów z akcji istniejących w Spółce w dniu odbywania Walnego Zgromadzenia,
- jeżeli akcjonariusz (samodzielnie lub łącznie w ramach grupy podmiotów) jest uprawniony do wykonywania prawa głosu na Walnym Zgromadzeniu z różnych tytułów prawnych, liczba głosów podlega kumulacji,
- jeżeli w wyniku kumulacji liczba głosów na Walnym Zgromadzeniu, do wykonywania których uprawniony jest akcjonariusz (samodzielnie lub łącznie w ramach grupy podmiotów), przekracza 20% ogólnej liczby głosów, głosy te podlegają redukcji.

Zgodnie z §25b Statutu ograniczenie prawa głosu nie dotyczy podmiotu lub podmiotów, które osiągną lub przekroczą próg 50% ogólnej liczby głosów w Spółce wyłącznie w wyniku nabycia akcji w publicznym wezwaniu do zapisywania się na sprzedaż wszystkich pozostałych akcji Spółki.

Poza powyższymi, nie występują inne ograniczenia w wykonywaniu prawa głosu, takie jak ograniczenia czasowe dotyczące wykonywania prawa głosu lub zapisy, zgodnie z którymi, przy współpracy Spółki, prawa kapitałowe związane z papierami wartościowymi są oddzielone od posiadania papierów wartościowych.

Ograniczenia dotyczące przenoszenia prawa własności papierów wartościowych Spółki

Statut Spółki nie przewiduje ograniczeń dotyczących przenoszenia prawa własności papierów wartościowych Spółki.

Zasady dotyczące powoływania i odwoływania osób zarządzających

Kluczowe zasady dotyczące powoływania i odwoływania osób zarządzających są opisane w Statucie Spółki, Regulaminie Zarządu i przepisach ustawy z dnia 15 września 2000 r. Kodeks spółek handlowych.

Zarząd składa się z jednego lub więcej członków. Członków Zarządu powołuje i odwołuje Rada Nadzorcza na okres wspólnej, czteroletniej kadencji. Uchwały Rady Nadzorczej dotyczące powołania, odwołania lub zawieszenia członka Zarządu zapadają większością 4/5 głosów.

Prawo do podjęcia decyzji o emisji lub wykupie akcji

Statut Spółki nie przewiduje specjalnych uprawnień dla Zarządu do podjęcia decyzji w sprawie emisji lub wykupu akcji Spółki.

Zasady zmiany Statutu

Zmiana Statutu wymaga uchwały Walnego Zgromadzenia na zasadach przewidzianych przepisami Kodeksu spółek handlowych oraz wpisu do rejestru przedsiębiorców. W ogłoszeniu o zwołaniu Walnego Zgromadzenia, w którego porządku obrad przewidujemy zmianę treści Statutu, wskazujemy postanowienia, które podlegają zmianie wraz ze zmienioną treścią.

Zgodnie z treścią Statutu Spółki ustalenie tekstu jednolitego zmienionego Statutu należy do obowiązków Rady Nadzorczej.

ZMIANY STATUTU W 2023 R.

W 2023 r. Statut Spółki był zmieniany w drodze uchwał Walnego Zgromadzenia z dnia 18 kwietnia 2023 r. oraz 6 czerwca 2023 r.

Zmiany wprowadzone na podstawie uchwał Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 18 kwietnia 2023 r. (zarejestrowane w dniu 26 czerwca 2023 r.) dotyczyły m.in.:

- uchylenia postanowień odnoszących się do warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego oraz uprawnień do objęcia akcji posiadaczy warrantów subskrypcyjnych w ramach programów motywacyjnych Spółki na lata 2016–2021 (Program 2016) oraz na lata 2020–2025 (Program 2020), z uwagi na zakończenie realizacji Programu 2016 i zaniechanie dalszej realizacji Programu 2020 (zmiany § 8 ust. 1, 2 i 3 Statutu);
- dodania postanowień dotyczących warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki oraz uprawnień do objęcia akcji posiadaczy warrantów subskrypcyjnych w związku z wprowadzeniem Programów Motywacyjnych A i B na lata 2023–2027 (dodanie § 8 ust. 4–7 Statutu);
- zmiany postanowienia dotyczącego wysokości kapitału zakładowego Spółki w związku z jego obniżeniem i umorzeniem akcji własnych Spółki (zmiana § 7 ust. 1 Statutu).

Zmiany wprowadzone na podstawie uchwał Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 6 czerwca 2023 r. (zarejestrowane w dniu 9 października 2023 r.) dotyczyły m.in.:

- zmiany postanowień związanych z ujednoliceniem nazw stanowisk Członków Zarządu Spółki, tj. głównie usunięcia odniesień do stanowiska „Prezesa Zarządu” (zmiany § 11, § 12 oraz § 19 ust. 3 Statutu);
- dodania postanowienia umożliwiającego wypłatę zaliczki na poczet dywidendy (dodanie § 28 ust. 6 Statutu).

Walne Zgromadzenie

Sposób działania Walnego Zgromadzenia i jego zasadnicze uprawnienia są zawarte w Statucie Spółki, Regulaminie Walnego Zgromadzenia i przepisach ustawy z dnia 15 września 2000 r. Kodeks spółek handlowych.

SPOSÓB DZIAŁANIA WALNEGO ZGROMADZENIA

Walne Zgromadzenie jest najwyższym organem Spółki i obraduje jako zwyczajne lub nadzwyczajne. Uchwały Walnego Zgromadzenia zapadają większością 3/5 głosów, z wyjątkiem spraw, dla których przepisy przewidują konieczność podjęcia uchwały wyższą, kwalifikowaną większością głosów.

Walne Zgromadzenie otwiera Przewodniczący lub Zastępca Przewodniczącego Rady Nadzorczej. W razie nieobecności tych osób Walne Zgromadzenie otwiera Członek Rady Nadzorczej lub osoba wyznaczona przez Zarząd.

Oprócz protokołu sporządzonego w formie aktu notarialnego, Przewodniczący może zarządzić dodatkowe zapisywanie przebiegu całości lub części obrad przez Sekretarza. Sekretarzem może być osoba, która nie jest uczestnikiem Walnego Zgromadzenia.

Walne Zgromadzenie odbywa się w Warszawie. Akcjonariusze mogą wziąć udział w obradach osobiście, przez pełnomocnika lub przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej (e-walne) zgodnie z Regulaminem udziału w Walnym Zgromadzeniu CD PROJEKT S.A. przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej.

KOMPETENCJE WALNEGO ZGROMADZENIA I PRAWA AKCJONARIUSZY

Walne Zgromadzenie m.in.:

- zatwierdza sprawozdania finansowe i udziela absolutorium członkom organów;
- podejmuje uchwały o podziale zysku i wypłacie dywidendy;
- powołuje i odwołuje członków Rady Nadzorczej oraz ustala ich wynagrodzenie;
- jest upoważnione do określania maksymalnego łącznego kosztu wynagrodzenia doradców Rady Nadzorczej, który Spółka może ponieść w trakcie roku obrotowego;
- podejmuje uchwałę o emisji obligacji zamiennych na akcje i obligacji z prawem pierwszeństwa;
- powołuje pełnomocników w sporach pomiędzy Spółką a członkami Zarządu.

W Spółce przestrzegamy praw akcjonariuszy, które są określone przepisami ustawy z dnia 15 września 2000 r. Kodeks spółek handlowych, w tym m.in. praw do:

- żądania zwołania Walnego Zgromadzenia;
- uczestnictwa w Walnym Zgromadzeniu i wykonywania prawa głosu – osobiście lub przez pełnomocnika;
- zgłaszania projektów uchwał oraz ich zaskarżania;
- uzyskania informacji o Spółce w zakresie określonym przepisami prawa.

Na wniosek akcjonariusza uprawnionego do udziału w Walnym Zgromadzeniu jest powoływana Komisja Skrutacyjna. Członkowie Komisji Skrutacyjnej są wybierani spośród osób uprawnionych do uczestniczenia w Walnym Zgromadzeniu. Każdy akcjonariusz ma prawo do zgłoszenia jednego kandydata;

Pośród osób uprawnionych do uczestnictwa w Walnym Zgromadzeniu wybierany jest Przewodniczący, przy czym każdy akcjonariusz ma prawo do zgłoszenia jednego kandydata.

WALNE ZGROMADZENIE W 2023 R.

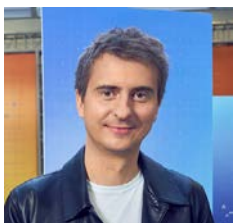
W 2023 r. Walne Zgromadzenie odbyło się dwukrotnie – w dniu 18 kwietnia 2023 r. (Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie) oraz 6 czerwca 2023 r. (Zwyczajne Walne Zgromadzenie). Najważniejsze uchwały podjęte przez Walne Zgromadzenie podczas obrad zostały wskazane w sekcji Kluczowe wydarzenia korporacyjne niniejszego sprawozdania. Z całością treści uchwał można zapoznać się na stronie internetowej spółki.

Organy zarządzające i nadzorujące

ZARZĄD CD PROJEKT S.A.

Sposób działania Zarządu i jego zasadnicze uprawnienia są zawarte w Statucie Spółki, Regulaminie Zarządu i przepisach ustawy z dnia 15 września 2000 r. Kodeks spółek handlowych.

Skład Zarządu na dzień sporządzenia Oświadczenia



Michał Nowakowski – Joint Chief Executive Officer, Członek Zarządu

Współodpowiada za długofalową wizję rozwoju Spółki, koordynację jej działań i zarządzanie nią. W szczególności odpowiedzialny za strategię biznesową Spółki i efektywną politykę sprzedażową. Wspiera rozwój nowych linii produktowych i zarządza istniejącym katalogiem produktów (franchise flywheel). Kształtuje długoterminowe relacje biznesowe z kluczowymi partnerami. Reprezentuje Spółkę w kontaktach z inwestorami.

Bezpośrednio podlegają mu obszary:

Business development | Comic Book and Animation narrative | Relacje inwestorskie



Adam Badowski – Joint Chief Executive Officer, Członek Zarządu

Współodpowiada za długofalową wizję rozwoju Spółki, koordynację jej działań i zarządzanie nią. W szczególności odpowiedzialny za wizję kreatywną Spółki oraz zarządzanie, rozwój i prowadzenie zespołów kreatywnych w Spółce. Tworzy i definiuje unikalny wizerunek Spółki i styl, który wyróżnia ją i jej produkty na rynku.

Bezpośrednio podlegają mu obszary:

Reżyseria gier | Story | Global Art | Audio & Music | Localization & English adaptation

**Adam Kiciński – Chief Strategy Officer, Członek Zarządu**

Odpowiedzialny za strategię Spółki i wspieranie jej realizacji.

Bezpośrednio podlegający mu obszar:

Strategia

**Piotr Nielubowicz – Chief Financial Officer, Członek Zarządu**

Odpowiedzialny za strategię finansową Spółki, raportowanie finansowe i niefinansowe oraz obszar prawny. Nadzoruje strategiczne projekty korporacyjne, kluczowe inwestycje i politykę Spółki w obszarze środowiska i klimatu.

Bezpośrednio podlegają mu obszary:

Finanse | Księgowość | Podatki | Prawny

**Piotr Karwowski – Joint Chief Operating Officer, Członek Zarządu**

Odpowiada za procesy związane z produkcją gier, optymalizacją zdolności operacyjnych Spółki, w tym w obszarze wewnętrznej oraz zewnętrznej produkcji gier i zarządzania studiami Grupy. Dodatkowo nadzoruje rozwój kompetencji online i user experience (UX).

Bezpośrednio podlegają mu obszary:

Produkcji gier | Działalności operacyjnej studiów | IT & Security | Online | UX

**Paweł Zawodny – Joint Chief Operating Officer, Członek Zarządu**

Odpowiada za kształtowanie strategii technologicznej Spółki oraz optymalizację jej zdolności operacyjnych. Odgrywa kluczową rolę w procesie transformacji technologicznej, jak i organizacyjnej CD PROJEKT RED. Nadzoruje działalność Spółki w zakresie zatrudnienia, zarządzania talentami i metodologią pracy, dbając o to, aby były one zgodne z szerszymi celami transformacyjnymi Spółki.

Bezpośrednio podlegają mu obszary:

HR | Kultury, Różnorodności i Włączania | Technologii (w tym R&D)

**Jeremiah Cohn – Chief Marketing Officer, Członek Zarządu**

Jest odpowiedzialny za globalną strategię marketingową Spółki, komunikację produktową i branding wspierający rozwój francyz. Buduje rozpoznawalność Spółki, jej IP i tytułów kształtując relacje z fanami i społecznością graczy.

Bezpośrednio podlegają mu obszary:

Marketing | PR | Franczyzy

Zmiany w składzie osobowym Zarządu w 2023 r. oraz do dnia sporządzenia Oświadczenia

Od dnia 1 stycznia 2023 r. Zarząd Spółki składa się z siedmiu Członków. W roku 2023 oraz do dnia sporządzenia Oświadczenia nie wystąpiły zmiany w składzie osobowym Zarządu.

W roku 2023 miało miejsce kilka wydarzeń korporacyjnych związanych m.in. z realizacją procesu zmiany nomenklatury stanowisk Członków Zarządu, o którym Spółka informowała w uzasadnieniu do projektu uchwały Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia nr 22 z dnia 6 czerwca 2023 r., tj.:

21 września 2023 r. Rada Nadzorcza Spółki, w celu ujednolicenia korporacyjnych nazw stanowisk Członków Zarządu postanowiła, że z dniem rejestracji zmian Statutu Spółki, do której doszło finalnie 9 października 2023 r.:

- Adam Kiciński, dotychczas pełniący stanowisko Prezesa Zarządu Spółki, pełnić będzie stanowisko Członka Zarządu Spółki bieżącej kadencji;
- Piotr Nielubowicz, dotychczas pełniący stanowisko Wiceprezesa Zarządu ds. finansowych, pełnić będzie stanowisko Członka Zarządu Spółki bieżącej kadencji.

Dodatkowo, w tym samym dniu, Zarząd Spółki, działając na podstawie Regulaminu Zarządu, zdecydował o przyjęciu dodatkowych określeń funkcyjnych Członków Zarządu, odpowiadających ówczesnemu, wewnętrznemu podziałowi kompetencji w zakresie poszczególnych obszarów działalności Spółki i pełnionym przez Członków Zarządu rolom. W rezultacie Zarząd Spółki zdecydował w tym dniu, że Członkowie Zarządu będą posługiwali się dodatkowo następującymi określeniami:

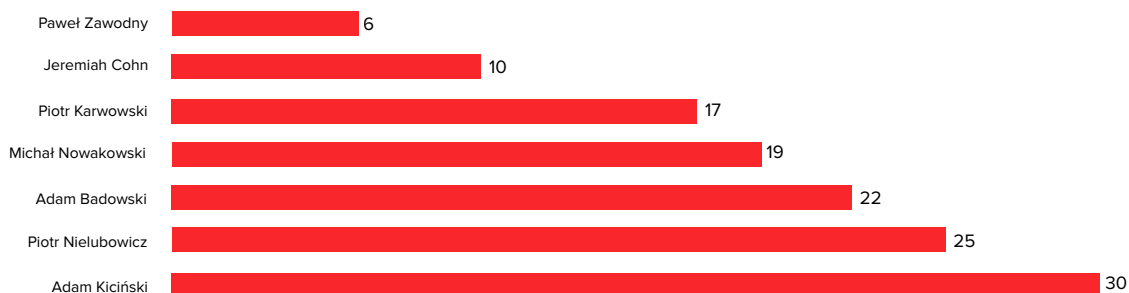
- Adam Kiciński – Chief Executive Officer (CEO);
- Piotr Nielubowicz – Chief Financial Officer (CFO);
- Adam Badowski – Chief Creative Officer (CCO);
- Michał Nowakowski – Chief Commercial Officer (CCO);
- Piotr Karwowski – Joint Chief Operating Officer (Joint COO);
- Paweł Zawodny – Joint Chief Operating Officer (Joint COO);
- Jeremiah Cohn – Chief Marketing Officer (CMO).

5 października 2023 r. Adam Kiciński – Członek Zarządu, zawiadomił Spółkę o zamiarze przyszłego kandydowania do pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki od 2025 r., a co za tym idzie – zamiarze przyszłej rezygnacji z pełnienia funkcji Członka Zarządu na koniec 2024 r. Pełna treść listu Adama Kicińskiego do Spółki dołączona jest jako załącznik do raportu bieżącego nr 39/2023.

W związku z tą decyzją Zarząd Spółki zdecydował, iż od dnia 1 stycznia 2024 r. dojdzie do zmiany wewnętrznego podziału kompetencji w zakresie poszczególnych obszarów działalności Spółki pomiędzy Członków Zarządu, a co za tym idzie – do następujących zmian w zakresie ról i przyjętych uprzednio określeń funkcyjnych Członków Zarządu:

- od dnia 1 stycznia 2024 r. Adam Kiciński pełni rolę Chief Strategy Officer (CSO);
- rolę Chief Executive Officer (CEO) pełnią od tego dnia łącznie: Adam Badowski, pełniący wcześniej rolę Chief Creative Officer, od 20 lat związany ze Spółką oraz Michał Nowakowski, pełniący wcześniej rolę Chief Commercial Officer, związany ze Spółką od 18 lat. Adam Badowski i Michał Nowakowski posługują się tym samym określeniem funkcyjnym: Joint Chief Executive Officer (Joint CEO).

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



Sposób działania Zarządu i jego uprawnienia

Do zakresu działania Zarządu należą wszelkie sprawy związane z prowadzeniem Spółki, które nie są zastrzeżone do kompetencji Walnego Zgromadzenia i Rady Nadzorczej. Zarząd m.in.:

- dba o prowadzenie spraw Spółki przejrzystie, efektywnie i zgodnie z przepisami prawa;
- określa strategię i główne cele działania Spółki oraz jest odpowiedzialny za ich realizację;
- prowadzi sprawy Spółki i reprezentuje ją w sądzie i poza sądem. Do reprezentowania Spółki są upoważnieni dwaj Członkowie Zarządu działający łącznie albo jeden Członek Zarządu działający łącznie z prokurentem;
- przy podejmowaniu decyzji w sprawach Spółki dokłada staranności w granicach uzasadnionego ryzyka i działa w sposób lojalny wobec Spółki.

Posiedzenie Zarządu może zwołać każdy z Członków Zarządu. W posiedzeniu Zarządu można uczestniczyć przy wykorzystaniu środków bezpośredniego porozumiewania się na odległość (w szczególności wideokonferencji). Zarząd może podejmować uchwały na posiedzeniach lub poza posiedzeniami tj. przy wykorzystaniu środków bezpośredniego porozumiewania się na odległość lub w trybie pisemnym. Uchwały Zarządu zapadają bezwzględną większością głosów. Członkowie Zarządu głosujący przeciw uchwale mogą zgłosić do protokołu zdanie odrębne.

Zarząd w swojej działalności kieruje się także zasadami zawartymi w [Dobrych Praktykach GPW 2021](#).

RADA NADZORCZA CD PROJEKT S.A.

Sposób działania Rady Nadzorczej i jej zasadnicze uprawnienia są zawarte w Statucie Spółki, Regulaminie Rady Nadzorczej i przepisach ustawy z dnia 15 września 2000 r. Kodeks spółek handlowych.

Skład Rady Nadzorczej na dzień sporządzenia Oświadczenia



Marcin Iwiński
PRZEWODNICZĄCY
RADY NADZORCZEJ



Katarzyna Szwarc
WICEPRZEWODNICZĄCA
RADY NADZORCZEJ



Maciej Nielubowicz
CZŁONEK RADY
NADZORCZEJ



Michał Bień
CZŁONEK RADY
NADZORCZEJ
CZŁONEK NIEZALEŻNY



Jan Łukasz Wejchert
CZŁONEK RADY
NADZORCZEJ
CZŁONEK NIEZALEŻNY

Dwóch Członków Rady Nadzorczej spełnia kryteria niezależności wymienione w ustawie z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym, a także nie ma rzeczywistych i istotnych powiązań z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce.

Zmiany w składzie osobowym Rady Nadzorczej w 2023 r. oraz do dnia sporządzenia Oświadczenia

W uchwale nr 3 z dnia 20 grudnia 2022 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało Pana Marcina Iwińskiego, pełniącego uprzednio funkcję Wiceprezesa Zarządu ds. międzynarodowych, na Członka Rady Nadzorczej w ramach obecnej kadencji Rady Nadzorczej, ze skutkiem od dnia 1 stycznia 2023 r. Jednocześnie w uchwale nr 1 z dnia 20 grudnia 2022 r. Rada Nadzorcza powołała Pana Marcina Iwińskiego do pełnienia funkcji Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki z dniem 1 stycznia 2023 r. oraz Panią Katarzynę Szwarc do pełnienia funkcji Wiceprzewodniczącej Rady Nadzorczej z dniem 1 stycznia 2023 r. (raport bieżący nr 59/2022).

W roku 2023 oraz do dnia sporządzenia Oświadczenia nie wystąpiły zmiany w składzie osobowym Rady Nadzorczej.

Sposób działania Rady Nadzorczej i jej uprawnienia

Rada Nadzorcza sprawuje stały nadzór nad działalnością Spółki. Składa się z 5 członków, których powołuje i odwołuje Walne Zgromadzenie.

Rada Nadzorcza odbywa posiedzenia wedle potrzeby, jednak nie rzadziej niż trzy razy w roku obrotowym. Do zwołania posiedzenia Rady Nadzorczej jest wymagane zaproszenie wszystkich jej członków. Posiedzenia Rady Nadzorczej prowadzi Przewodniczący, a w przypadku jego nieobecności Wiceprzewodniczący. Uchwały Rady Nadzorczej zapadają bezwzględną większością głosów oraz większością 4/5 głosów w przypadkach określonych w § 19 Statutu Spółki. Rada Nadzorcza może podejmować uchwały na posiedzeniu lub poza nim – w trybie pisemnym lub przy wykorzystaniu środków bezpośredniego porozumiewania się na odległość.

Przy wykonywaniu obowiązków Członkowie Rady Nadzorczej kierują się także zasadami zawartymi w Dobrych Praktykach GPW 2021.

KOMITET AUDYTU CD PROJEKT S.A.

Komitet Audytu działa na podstawie art. 128 ust. 1 ustawy o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym z dnia 11 maja 2017 roku (Ustawa) oraz Regulaminu Komitetu Audytu.

Skład Komitetu Audytu na dzień sporządzenia Oświadczenia



Michał Bień
PRZEWODNICZĄCY
KOMITETU AUDYTU



Maciej Nielubowicz
CZŁONEK
KOMITETU AUDYTU



Jan Łukasz Wejchert
CZŁONEK
KOMITETU AUDYTU

Michał Bień – Przewodniczący Komitetu Audytu

- a) spełniający kryteria niezależności wskazane w art. 129 ust. 3 Ustawy,
- b) spełniający kryteria wskazane w art. 129 ust. 5 Ustawy tj. posiadający wiedzę i umiejętności z zakresu branży, w której działa Spółka nabyte w trakcie pełnienia funkcji w Radzie Nadzorczej Spółki.

Maciej Nielubowicz – Członek Komitetu Audytu

- a) spełniający kryterium wskazane w art. 129 ust 1. Ustawy tj. posiadający wiedzę i umiejętności w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych nabyte w toku zdobywania wyższego wykształcenia oraz doświadczenia zawodowego w innych podmiotach,
- b) spełniający kryteria wskazane w art. 129 ust. 5 Ustawy tj. posiadający wiedzę i umiejętności z zakresu branży, w której działa Spółka nabyte w trakcie pełnienia funkcji w Radzie Nadzorczej Spółki.

Jan Łukasz Wejchert – Członek Komitetu Audytu

- a) spełniający kryteria niezależności wskazane w art. 129 ust. 3 Ustawy,
- b) spełniający kryterium wskazane w art. 129 ust 1. Ustawy tj. posiadający wiedzę i umiejętności w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych nabyte w toku zdobywania wyższego wykształcenia oraz doświadczenia zawodowego w innych podmiotach,
- c) spełniający kryteria wskazane w art. 129 ust. 5 Ustawy tj. posiadający wiedzę i umiejętności z zakresu branży, w której działa Spółka nabyte w trakcie pełnienia funkcji w Radzie Nadzorczej Spółki oraz w ramach działalności zawodowej prowadzonej poza Spółką.

W 2023 r. skład Komitetu Audytu był zgodny z kryteriami określonymi w Ustawie:

Kryterium ustawy	Spełnianie kryteriów w CD PROJEKT
Większość członków Komitetu Audytu, w tym przewodniczący, spełnia kryteria niezależności	
Przynajmniej jeden członek Komitetu Audytu posiada wiedzę i umiejętności w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych	
Przynajmniej jeden członek Komitetu Audytu posiada wiedzę i umiejętności w zakresie branży, w której działa Spółka	

Rada Nadzorcza weryfikuje powyższe kryteria na podstawie złożonych oświadczeń lub dodatkowych informacji przekazanych przez Zarząd. Rada Nadzorcza może w każdym czasie zmienić skład Komitetu Audytu, w tym odwołać członka Komitetu Audytu.

Zmiany w składzie osobowym Komitetu Audytu w 2023 r. oraz do dnia sporządzenia Oświadczenia

W związku ze zmianami w składzie Rady Nadzorczej bieżącej kadencji, Rada Nadzorcza, uchwałą z dnia 20 grudnia 2022 r. zdecydowała, że od dnia 1 stycznia 2023 roku Pani Katarzyna Szwarz nie będzie pełniła funkcji członka Komitetu Audytu bieżącej kadencji Rady Nadzorczej (raport bieżący nr 59/2022), a tym samym, że skład Komitetu Audytu będzie trzyosobowy, zgodnie z grafiką powyżej.

W roku 2023 oraz do dnia sporządzenia Oświadczenia nie wystąpiły zmiany w składzie osobowym Komitetu Audytu.

Sposób działania Komitetu Audytu

Komitet Audytu jest komitetem stałym i składa się co najmniej z 3 członków, w tym Przewodniczącego Komitetu Audytu. Członkowie Komitetu Audytu są wskazywani w głosowaniu jawnym przez Radę Nadzorczą, na okres jej kadencji, spośród członków Rady Nadzorczej.

Komitet Audytu może:

- żądać od Spółki lub spółki z Grupy informacji z zakresu sprawozdawczości finansowej, rewizji finansowej, kontroli, audytu wewnętrznego i zarządzania ryzykiem, potrzebnych do wykonywania swoich czynności;
- zapraszać na spotkania osoby, które posiadają wiedzę i doświadczenie potrzebne do badania zagadnień rozpatrywanych przez Komitet Audytu;
- występować z wnioskiem do Zarządu o opracowanie ekspertyz i opinii na potrzeby prac Komitetu Audytu.

Komitet Audytu przekazuje Radzie Nadzorczej sprawozdanie ze swojej działalności, w którym uwzględnia informacje na temat składu oraz liczby odbytych posiedzeń Komitetu w danym roku obrotowym. Przy wykonywaniu obowiązków Członkowie Komitetu Audytu kierują się także zasadami zawartymi w Dobrych Praktykach GPW 2021.

Posiedzenia Komitetu Audytu

Komitet Audytu działa kolegiałnie i odbywa posiedzenia co najmniej przed publikacją sprawozdań okresowych w terminach ustalonych przez Przewodniczącego Komitetu Audytu. Posiedzenia Komitetu Audytu mogą się odbywać w trybie stacjonarnym lub z wykorzystaniem środków bezpośredniego porozumiewania się na odległość. Komitet Audytu zajmuje stanowisko w formie decyzji, opinii, wniosków, zaleceń lub sprawozdań, które są przedkładane organom Spółki.

W 2023 roku odbyło się 5 posiedzeń Komitetu Audytu.

PODMIOT UPRAWNIONY DO BADANIA SPRAWOZDAŃ FINANSOWYCH

Zasady dotyczące wyboru i rotacji podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych są określone w Polityce wyboru i rotacji firmy audytorskiej uprawnionej do badania sprawozdań finansowych oraz świadczenia dozwolonych usług niebędących badaniem w Grupie CD PROJEKT S.A. (Polityka).

Zmiany w treści Polityki

W 2023 r. Komitet Audytu zaktualizował treść Polityki.

Wybór podmiotu uprawnionego do przeprowadzenia badania

Przy wyborze firmy audytorskiej Komitet Audytu bierze pod uwagę ustalenia lub wnioski zawarte w rocznym sprawozdaniu Komisji Nadzoru Audytowego, o którym mowa w art. 90 ust. 5 Ustawy.

W przypadku konieczności wyboru nowego podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych Komitet Audytu przeprowadza formalną procedurę w drodze postępowania ofertowego. Zapytanie ofertowe kierowane jest do co najmniej 4 firm audytorskich.

Pierwsza umowa o badanie z firmą audytorską jest podpisywana na okres minimum 2 lat z możliwością przedłużenia na kolejne co najmniej 2 letnie okresy.

Rekomendacja Komitetu Audytu

Komitet Audytu przedstawia Radzie Nadzorczej rekomendacje dotyczące wyboru, powołania, ponownego powołania i odwołania biegłego rewidenta oraz zasad i warunków nawiązywania współpracy z biegłymi rewidentami. Zgodnie z art. 130 ust. 2 Ustawy Komitet Audytu w rekomendacji:

- wskazuje firmę audytorską, której proponuje powierzyć badanie ustawowe,
- oświadcza, że rekomendacja jest wolna od wpływów stron trzecich,
- stwierdza, że Spółka nie zawarła umów zawierających klauzule, o których mowa w art. 66 ust. 5a ustawy z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości.

W przypadku, gdy rekomendacja Komitetu Audytu dotyczy przedłużenia umowy o badanie, Komitet Audytu może odstąpić od zbierania ofert od innych podmiotów poza podmiotem, z którym rekomenduje przedłużenie umowy na badanie sprawozdania finansowego.

Rekomendacja Komitetu Audytu dotycząca przedłużenia umowy z firmą audytorską do przeprowadzenia badania spełniała obowiązujące warunki. W decyzji nr 1 z dnia 24 lutego 2022 r., Komitet Audytu przedstawił Radzie Nadzorczej rekomendację dotyczącą przedłużenia umowy z dotychczasową firmą audytorską tj. Grant Thornton Polska sp. z o.o. sp. k. (obecnie – Grant Thornton Polska Prosta spółka akcyjna) z siedzibą w Poznaniu na przegląd i badanie jednostkowych oraz skonsolidowanych sprawozdań finansowych Spółki za lata 2022–2023, w tym weryfikację sprawozdań zgodnie z ESEF oraz ustawowe badanie sprawozdań o wynagrodzeniach za lata 2022–2023.

Wybór podmiotu uprawnionego do przeprowadzenia badania

Decyzja o wyborze firmy audytorskiej jest podejmowana w formie uchwały Rady Nadzorczej.

Jeżeli decyzja Rady Nadzorczej odbiega od rekomendacji Komitetu Audytu, Rada Nadzorcza uzasadnia przyczyny niezastosowania się do rekomendacji oraz przekazuje uzasadnienie do wiadomości Walnego Zgromadzenia.

Rada Nadzorcza w uchwale nr 1 z dnia 9 marca 2022 r. w sprawie wyboru audytora do badania sprawozdań finansowych wybrała Grant Thornton Polska sp. z o.o. sp. k. (obecnie – Grant Thornton Polska Prosta spółka akcyjna), zgodnie z rekomendacją Komitetu Audytu.

Zasady rotacji podmiotu uprawnionego do przeprowadzenia badania

Kluczowy biegły rewident może wykonywać czynności rewizji finansowej w okresie nie dłuższym niż 5 lat. Czas nieprzerwanego trwania zleceń badań ustawowych przeprowadzanych przez tę samą firmę audytorską nie może przekraczać 10 lat. Po upływie maksymalnego okresu trwania zlecenia firma audytorska nie podejmuje badania ustawowego Spółki w okresie kolejnych 4 lat.

W przypadku informacji o wystąpieniu zdarzeń, które uniemożliwiają spełnianie przez firmę audytorską wymagań określonych przepisami prawa, zasadami etyki zawodowej, niezależności lub krajowymi standardami wykonywania zawodu, wraz z Komitetem Audytu przeprowadzamy analizę pod kątem możliwości rozwiązania umowy na badanie przez tę firmę audytorską.

Dozwolone usługi niebędące badaniem sprawozdania finansowego

Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych może świadczyć spółkom Grupy CD PROJEKT usługi niebędące badaniem lub przeglądem sprawozdań finansowych, jeżeli:

- nie stanowią usług zabronionych zgodnie z art. 5 ust. 1 akapit drugi rozporządzenia nr 537/2014;
- mieszczą się w katalogu dozwolonych usług, o których mowa w art. 136 ust. 2 Ustawy;
- mają być świadczone jedynie w zakresie niezwiązanym z polityką podatkową spółek Grupy;
- Komitet Audytu przeprowadzi ocenę zagrożeń i zabezpieczeń niezależności firmy audytorskiej i kluczowego biegłego rewidenta oraz wyrazi zgodę na ich świadczenie.

W 2023 r. firma audytorska badająca sprawozdanie finansowe, zgodnie z decyzją Komitetu Audytu, świadczyła nam dozwolone usługi niebędące badaniem sprawozdania finansowego, które polegały na ocenie Sprawozdania Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A z wynagrodzeń członków Zarządu i Rady Nadzorczej za rok 2022. Komitet Audytu nie stwierdził zagrożeń dla niezależności podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych.

Opis polityki różnorodności

Różnorodność, równość i poszanowanie praw człowieka stanowią jedne z naszych podstawowych wartości określonych w Zasadach Gry: Standardach Biznesowych i Etycznych Grupy CD PROJEKT. Zobowiązujemy się w nich do zagwarantowania każdej osobie takich samych praw – bez względu na płeć, niepełnosprawność, rasę, religię, pochodzenie, wiek, światopogląd, kolor skóry czy orientację. W 2019 r. przyjęliśmy Politykę Różnorodności, zgodnie z którą w stosunku do wszystkich osób zatrudnionych, członków Zarządu, Rady Nadzorczej oraz kluczowych menedżerów jest stosowana ogólna zasada niedyskryminacji. Uwzględniamy przede wszystkim odpowiednie doświadczenie zawodowe, wiedzę i wykształcenie. Dodatkowo, jesteśmy sygnatariuszem Karty Różnorodności, która zobowiązuje do zakazu dyskryminacji w miejscu pracy, a także podejmowania działań na rzecz tworzenia i promocji różnorodności.



05

ŁAD KORPORACYJNY –
POZOSTAŁE INFORMACJE

Firma audytorska

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. Umowa w tym zakresie została zawarta w dniu 8 lipca 2022 r.

Informacje dotyczące wynagrodzenia dla podmiotu dokonującego badania sprawozdań finansowych zostały zawarte w Nocie 47 *Sprawozdania finansowego CD PROJEKT S.A. za 2023 r.* oraz Nocie 48 *Skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2023 r.*

Grant Thornton Polska Prosta spółka akcyjna jest również audytorem sprawozdania finansowego GOG sp. z o.o. oraz pozostawał audytorem podmiotów przejętych przez Spółkę w roku sprawozdawczym, tj. CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. i Spokko sp. z o.o.

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

PROGRAM MOTYWACYJNY NA LATA 2023–2027

Na podstawie uchwał Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 18 kwietnia 2023 r. wprowadzono w tym dniu dwa programy motywacyjne na lata obrotowe 2023–2027: 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 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 powiązanym w trakcie okresu nabywania uprawnień). Cena objęcia lub nabycia akcji Spółki w ramach realizacji uprawnień programu A odpowiadać będzie wartości nominalnej akcji Spółki. Okres nabywania uprawnień każdorazowo wynosi 3 lata.

Do dnia publikacji niniejszego raportu:

- w I etapie Programu Motywacyjnego A (2023 r.) przyznanych zostało 100 444 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 94 051 uprawnień;
- w II etapie Programu Motywacyjnego A (2024 r.) przyznanych zostało 183 189 uprawnień, z czego aktywne pozostają wszystkie uprawnienia.

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 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 powiązanym w trakcie okresu nabywania uprawnień). 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 I etapie Programu Motywacyjnego B (2023 r.) przyznanych zostało 662 000 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 656 000 uprawnień;
- w II etapie Programu Motywacyjnego B (2024 r.) przyznanych zostało 723 500 uprawnień, z czego aktywne pozostają wszystkie uprawnienia.

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 zaś warunek wynikowy dla uprawnień przyznanych w drugim etapie Programu Motywacyjnego B (w roku obrotowym 2024) na lata 2024–2027 wynosi 3 mld zł.

Dla każdego z kolejnych etapów Programu Motywacyjnego B zaplanowanych do uruchomienia w latach obrotowych 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 (na wniosek Zarządu 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 start danego etapu 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 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 akcjach własnych

NABYCIE AKCJI WŁASNYCH

W okresie sprawozdawczym nie miało miejsca nabycie akcji własnych.

UMORZENIE AKCJI WŁASNYCH

18 kwietnia 2023 r. odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, w toku którego akcjonariusze zdecydowali m.in. o obniżeniu kapitału zakładowego i umorzeniu dobrowolnym 860 290 akcji własnych o wartości nominalnej 1 zł każda. Akcje te stanowiły wówczas 0,85% kapitału zakładowego, tj. całość akcji własnych nabytych uprzednio przez Spółkę celem umorzenia w ramach skupu, który Spółka przeprowadziła w dniach 5-24 października 2022 r., za cenę łączną 99 943 tys. zł.

Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej

Tabela 12 Liczba akcji posiadanych przez członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki*

Imię i Nazwisko	Stanowisko	stan na 28.03.2024	stan na 31.12.2023	stan na 01.01.2023
Adam Kiciński	Członek Zarządu, Chief Strategy Officer	4 046 001	4 046 001	4 046 001
Piotr Nielubowicz	Członek Zarządu, Chief Financial Officer	6 858 717	6 858 717	6 858 717
Adam Badowski	Członek Zarządu, Joint Chief Executive Officer	692 640	692 640	692 640
Michał Nowakowski	Członek Zarządu, Joint Chief Executive Officer	530 290	530 290	580 290
Piotr Karwowski	Członek Zarządu, Joint Chief Operating Officer	108 728	108 728	108 728
Paweł Zawodny	Członek Zarządu, Joint Chief Operating Officer	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 jednostkach powiązanych CD PROJEKT S.A.

Wynagrodzenia brutto Członków Zarządu CD PROJEKT S.A.

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

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

Członek Zarządu Adam Kiciński

Wynagrodzenie stałe z CD PROJEKT S.A. w roku 2022 wyniosło 600 tys. zł, a w roku 2023 także wyniosło 600 tys. zł. Wyplacona w roku 2023, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za rok 2022 wyniosła 5 033 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2023 wyniosła 6 976 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

Członek Zarządu Piotr Nielubowicz

Wynagrodzenie stałe z CD PROJEKT S.A. w roku 2022 wyniosło 600 tys. zł, a w roku 2023 także wyniosło 600 tys. zł. Wyplacona w roku 2023, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za rok 2022 wyniosła 5 033 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2023 wyniosła 6 976 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

Członek Zarządu Adam Badowski

Wynagrodzenie stałe z CD PROJEKT S.A. w roku 2022 wyniosło 600 tys. zł, a w roku 2023 także wyniosło 600 tys. zł. Wyplacona w roku 2023, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za rok 2022 wyniosła 5 033 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2023 wyniosła 6 976 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

Członek Zarządu Michał Nowakowski

Wynagrodzenie stałe z CD PROJEKT S.A. w roku 2022 wyniosło 600 tys. zł, a w roku 2023 także wyniosło 600 tys. zł. Wyplacona w roku 2023, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za rok 2022 wyniosła 5 033 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2023 wyniosła 6 976 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

Członek Zarządu Piotr Karwowski

Wynagrodzenie stałe z CD PROJEKT S.A. w roku 2022 wyniosło 540 tys. zł, a w roku 2023 także wyniosło 540 tys. zł. Wyplacona w roku 2023, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za rok 2022 wyniosła 5 033 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2023 wyniosła 6 976 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

Członek Zarządu Paweł Zawodny

Wynagrodzenie stałe z CD PROJEKT S.A. w roku 2022 wyniosło 550 tys. zł, a w roku 2023 wyniosło 600 tys. zł. Wypłacona w roku 2023, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za rok 2022 wyniosła 2 516 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2023 wyniosła 3 488 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

Członek Zarządu Jeremiah Cohn

Wynagrodzenie stałe z CD PROJEKT S.A. w roku 2022 wyniosło 110 tys. USD, a w roku 2023 wyniosło 120 tys. USD. Wypłacona w roku 2023, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za rok 2022 wyniosła 2 516 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2023 wyniosła 3 488 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

Tabela 13 Wartość wynagrodzeń otrzymanych przez Członków Zarządu CD PROJEKT S.A. w okresie sprawowania funkcji we władzach Spółki i wypłaconych przez podmioty zależne od Spółki z tytułu pełnienia funkcji we władzach tych podmiotów zależnych lub funkcji zarządczych

	01.01.2023-31.12.2023	01.01.2022-31.12.2022
Piotr Karwowski	60 tys. zł	60 tys. zł
Jeremiah Cohn	480 tys. USD	606 tys. USD

ZASADY PRYZNAWANIA PREMII CZŁONKOM ZARZĄDU

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

WYNAGRODZENIA W RAMACH PROGRAMÓW MOTYWACYJNYCH ROZLICZANYCH W UPRAWNIENIACH DO AKCJI SPÓŁKI

Program motywacyjny na lata obrotowe 2020–2025

W okresie sprawozdawczym (do dnia 18 kwietnia 2023 r.) funkcjonował program motywacyjny na lata 2020–2025, wprowadzony na podstawie uchwał Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 28 lipca 2020 r. oraz 22 września 2020 r. Więcej informacji na temat zasad programu motywacyjnego na lata 2020–2025 dostępnych jest m.in. 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 związku z powyższym, z uwagi m.in. na utratę przez program funkcji motywacyjnej i retencyjnej, 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 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 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. Zgodnie z treścią Regulaminu Programu, w przypadku wygaśnięcia programu motywacyjnego wygaśnięciu ulegają także uprawnienia przyznane osobom uprawnionym, w tym Członkom Zarządu Spółki.

Informacje dotyczące uprawnień posiadanych przez Członków Zarządu w Programie Motywacyjnym na lata 2020-2025, ich wartości i wyceny ujętej w kosztach Grupy w 2022 roku dostępne są w [Sprawozdaniu Zarządu z Działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2022.](#)

Program motywacyjny B na lata 2023–2027

W dniu 18 kwietnia 2023 r. na podstawie uchwał Walnego Zgromadzenia wprowadzono Program Motywacyjny B na lata obrotowe 2023–2027 zastępujący (wraz z Programem Motywacyjnym A) opisany wyżej Program Motywacyjny na lata 2020-2025. Uprawnienia w pierwszym etapie Programu Motywacyjnego B zostały przyznane Członkom Zarządu Spółki w dniu 26 maja 2023 r.

Tabela 14 Liczba przyznanych uprawnień i wartość potencjalnych korzyści (w tys. zł) z tytułu uczestnictwa Członków Zarządu w pierwszym etapie Programu Motywacyjnego B na lata 2023-2027

Imię i Nazwisko	Stanowisko	Liczba przyznanych uprawnień	wartość potencjalnych korzyści 26.05.2023-31.12.2023
Adam Kiciński	Członek Zarządu, Chief Strategy Officer	50 tys.	934
Piotr Nielubowicz	Członek Zarządu, Chief Financial Officer	50 tys.	934
Adam Badowski	Członek Zarządu, Joint Chief Executive Officer	50 tys.	934
Michał Nowakowski	Członek Zarządu, Joint Chief Executive Officer	50 tys.	934
Piotr Karwowski	Członek Zarządu, Joint Chief Operating Officer	50 tys.	934
Paweł Zawodny	Członek Zarządu, Joint Chief Operating Officer	50 tys.	934
Jeremiah Cohn	Członek Zarządu, Chief Marketing Officer	50 tys.	934

Wykazane w powyższej tabeli wartości potencjalnych korzyści z tytułu uprawnień przyznanych w ramach pierwszej edycji Programu Motywacyjnego B opartego o akcje Spółki dla osób pełniących funkcje Członków Zarządu zostały przyjęte na podstawie wartości godziwej poszczególnych uprawnień bazującej na wycenie sporządzonej przez aktuarium na dzień przyznania. Informacje dotyczące założeń przyjętych przez aktuarium do wyceny przyznanych uprawnień zostały przedstawione w *Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2023 r.* Powyższa wartość odpowiada kosztom rozliczonym w roku 2023 z wyceny uprawnień w Programie Motywacyjnym B i nie uwzględnia rozliczenia kosztu związanego z wyceną wygaśniętych uprawnień w uprzednim programie motywacyjnym.

Weryfikowana na dany dzień różnica pomiędzy ceną rynkową akcji CD PROJEKT w stosunku do cen objęcia lub nabycia akcji w ramach Programu Motywacyjnego B może być znacząco różna od wartości wynikającej z wyceny sporządzonej przez aktuarium na dzień przyznania uprawnień i ujętej w kosztach Grupy. Jednocześnie możliwe do uzyskania przez uczestników programu przyszłe korzyści zależą będą od spełnienia celów i kryteriów programu oraz od przyszłych cen akcji w momencie nabycia lub objęcia akcji przez osoby uprawnione. W odniesieniu do przyznanych w pierwszym etapie Programu Motywacyjnego B uprawnień bazowa przyszła cena nabycia lub objęcia akcji przez osoby uprawnione (po spełnieniu celów i kryteriów programu) wynosi 118,05 zł.

Członkowie Rady Nadzorczej Spółki nie są uczestnikami programów motywacyjnych A i B na lata 2023–2027.

Wynagrodzenia Członków Rady Nadzorczej

Tabela 15 Wartość wynagrodzeń członków Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A. w latach 2022-2023 w tys. zł (kwoty brutto, zawierają wynagrodzenie z tytułu udziału w Komitecie Audytu)

Imię i nazwisko	01.01.2022–31.12.2022	01.01.2023–31.12.2023
Marcin Iwiński - Przewodniczący Rady Nadzorczej	nd.	480
Katarzyna Szwarz – Wiceprzewodnicząca Rady Nadzorczej	164	180
Maciej Nielubowicz – Sekretarz Rady Nadzorczej; Członek Komitetu Audytu	109	120
Michał Bień – Członek Rady Nadzorczej; Przewodniczący Komitetu Audytu	109	120
Łukasz Wejchert – Członek Rady Nadzorczej; Członek Komitetu Audytu	109	120
Piotr Pągowski – Członek Rady Nadzorczej do 31.12.2022	109	nd.

Członkowie Rady Nadzorczej w roku bilansowym oraz do dnia publikacji niniejszego raportu nie pełnili funkcji we władzach jednostek z Grupy Kapitałowej.

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

Na dzień 31 grudnia 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 lub gdy ich odwołanie lub zwolnienie następuje z powodu połączenia przez przejęcie

Na dzień 31 grudnia 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 lub gdy ich odwołanie lub zwolnienie następuje z powodu połączenia emitenta przez przejęcie.

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

W roku 2023 nie wystąpiły istotne transakcje z osobami zarządzającymi lub nadzorującymi CD PROJEKT S.A. nieuwzględnione w innych sekcjach niniejszego sprawozdania.

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

Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej

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

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 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. Apelację 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 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 otrzymał potwierdzenie złożenia przed Sądem Okręgowym Stanów Zjednoczonych dla okręgu Centralnej Kalifornii cywilnych pozwów 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, tożsamyh w zakresie przedmiotowym i skierowanych przeciwko CD PROJEKT S.A. Treść wszystkich wymienionych pozwów nie określała wartości roszczenia. 18 maja 2021 r. Spółka otrzymała informację, zgodnie z którą sąd dokonał konsolidacji złożonych pozwów i dokonał wyboru wiodącego powoda. Po konsolidacji, wszystkie cztery złożone pozwy rozpatrywane były w ramach jednego postępowania.

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

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

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

W dniu 27 stycznia 2022 r. Spółka zawarła formalny dokument ugody, tzw. Stipulation Agreement, potwierdzający ustalenia tzw. Settlement Term Sheet. Dokument ugody, tak jak zawarte wcześniej porozumienie, zawiera oświadczenie o braku przyznania się do jakiegokolwiek winy Spółki czy pozostałych osób pozwanych.

W dniu 4 stycznia 2023 r. Spółka otrzymała informację o wydaniu przez Sąd Okręgowy Stanów Zjednoczonych

dla okręgu Centralnej Kalifornii postanowienia o wstępnym zatwierdzeniu dokumentu ugody, tj. Order re: motion for preliminary approval of class action settlement. Postanowienie to zatwierdzało 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.

W dniu 28 listopada 2023 r. Spółka otrzymała informację o wydaniu przez Sąd Okręgowy Stanów Zjednoczonych dla okręgu Centralnej Kalifornii postanowienia o finalnym zatwierdzeniu ugody, tj. Order re: motion for final approval of class action settlement. Postanowienie to zatwierdziło ostatecznie warunki ugody oraz zakończyło postępowanie w sprawie pozwu zbiorowego w USA wniesionego przeciwko Spółce oraz pozwanym.

SPRAWY SPÓŁEK ZALEŻNYCH

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

W dniu 19 sierpnia 2022 r. Naczelnik Małopolskiego Urzędu Celno-Skarbowego w Krakowie wydał 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. W dniu 3 października 2023 r. odbyła się w tej sprawie rozprawa przed Wojewódzkim Sądem Administracyjnym w Krakowie, w efekcie której Sąd wydał wyrok uchylający decyzje Naczelnika Małopolskiego Urzędu Celno-Skarbowego w Krakowie z dnia 19 sierpnia 2022 r. i 22 maja 2023 r. Wyrok ten na dzień publikacji niniejszego raportu ma status rozstrzygnięcia prawomocnego, a sprawa jest ponownie na etapie postępowania dowodowego.

Oświadczenie na temat informacji niefinansowych

W związku z treścią art. 49b ust. 9 oraz art. 55 ust. 2c ustawy z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości wskazujemy, że Spółka sporządza odrębne sprawozdanie na temat informacji niefinansowych, tj. *Raport Zrównoważonego Rozwoju Grupy CD PROJEKT za 2023 rok*, który publikowany jest wraz z pozostałymi elementami raportu rocznego poprzez system ESPI oraz na stronie internetowej Spółki w zakładce Centrum wyników.



Michał Nowakowski
Joint Chief Executive Officer,
Członek Zarządu



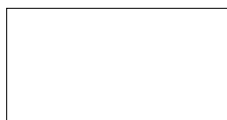
Adam Badowski
Joint Chief Executive Officer,
Członek Zarządu



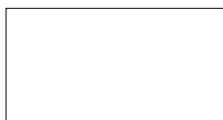
Adam Kiciński
Chief Strategy Officer,
Członek Zarządu



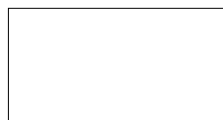
Piotr Nielubowicz
Chief Financial Officer,
Członek Zarządu



Piotr Karwowski
Joint Chief Operating Officer,
Członek Zarządu



Paweł Zawodny
Joint Chief Operating Officer,
Członek Zarządu



Jeremiah Cohn
Chief Marketing Officer,
Członek Zarządu



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