



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT ZA OKRES
OD 1 STYCZNIA DO 30 CZERWCA 2025 ROKU

Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2025 r. sporządziliśmy zgodnie z § 71 Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 6 czerwca 2025 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 (Rozporządzenie). To sprawozdanie, wraz ze Śródrocznym Skróconym Skonsolidowanym Sprawozdaniem Finansowym Grupy CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2025 r., tworzą skonsolidowany raport półroczny Grupy CD PROJEKT.

Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2025 r. 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.

Spis Treści

4	GRUPA CD PROJEKT W I PÓŁROCZU 2025 R.
5	KRÓTKA CHARAKTERYSTYKA GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT
6	Profil działalności
6	Nasza misja i wartości
7	Nasze marki i portfolio produktów
8	Model biznesowy
9	Strategia rozwoju
10	Nasz zespół
11	CD PROJEKT na świecie
12	DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT
13	Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
14	Opis segmentów biznesowych Grupy CD PROJEKT
16	Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w I półroczu 2025 r., wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń
19	Czynniki, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału
20	Informacje dotyczące sezonowości lub cykliczności działalności
20	Opis podstawowych zagrożeń i ryzyka związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego
21	WYNIKI FINANSOWE GRUPY CD PROJEKT
22	Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych ujawnionych w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym
36	ŁAD KORPORACYJNY
37	Zasady ładu korporacyjnego
37	Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych
37	Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu
38	Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej
38	Informacje o nabyciu akcji własnych
39	Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy
41	Struktura zarządzania
44	Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem arbitrażowym lub organem administracji publicznej
46	Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta
46	Oświadczenie Zarządu

Grupa CD PROJEKT w I półroczu 2025 r.



¹ Nowa polityka dywidendowa ma zastosowanie do dywidendy za rok obrotowy 2025 oraz za lata kolejne

² Dzień dywidendy: 30 czerwca 2025 r., dzień wypłaty dywidendy: 9 lipca 2025 r.



その目で未来を
空きPOD有り

KIROSHI アーバント

08

DELAMAIN

KE-DACHI

空きPOD有り

24時間営業

01

KRÓTKA CHARAKTERYSTYKA GRUPY
KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Profil działalności

CD PROJEKT S.A. (CD PROJEKT, Spółka, my), z siedzibą w Warszawie jest spółką dominującą w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT. CD PROJEKT jest notowana na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie (ISIN: PLOPTTC00011) i wchodzi w skład indeksu WIG20, skupiającego dwadzieścia największych i najbardziej płynnych spółek.

Grupa CD PROJEKT koncentruje swoją działalność na dwóch obszarach – produkcji i wydawaniu światowej klasy gier wideo oraz zarządzaniu posiadanymi markami (w ramach studia deweloperskiego CD PROJEKT RED), a także cyfrowej dystrybucji gier komputerowych (poprzez platformę GOG.com).



Więcej informacji na temat podstawowej działalności Grupy, w tym opis jej segmentów biznesowych znajduje się w sekcji *Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT*.

Nasza misja i wartości



Tworzymy rewolucyjne gry fabularne
z zapadającymi w pamięć opowieściami,
które inspirują graczy.

NASZE WARTOŚCI:



Kieruj się
ambicją
we wszystkim
co robisz



Wyznacz cel
i wytrwaj



Bądź szczery
wobec siebie
i innych



Traktuj innych
życzliwie
i z szacunkiem



Cokolwiek robisz,
pamiętaj
o graczach

Nasze marki i portfolio produktów

CD PROJEKT prowadzi swoją działalność w oparciu o dwie flagowe marki – *Wiedźmin* i *Cyberpunk*.

Seria gier *Wiedźmin*, których akcja toczy się w mrocznym uniwersum fantasy, opowiada o przygodach Geralta z Rivii – profesjonalnego łowcy potworów. Gry z serii sprzedały się dotychczas w liczbie ponad 75 milionów kopii na całym świecie, zdobywając ponad 1 000 nagród.

Rozpoczynający trylogię *Wiedźmin* miał swoją premierę na PC w 2007 r., a druga część serii – *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów* odpowiednio w 2011 r. (PC) i 2012 r. (Xbox 360). *Wiedźmin 3: Dziki Gon* ukazał się w 2015 r. na komputery PC oraz konsole PlayStation 4 oraz Xbox One, a w 2019 r. na Nintendo Switch. W 2022 r. tytuł doczekał się również wersji ulepszonej z myślą o PlayStation 5 i Xbox Series X/S oraz najnowszych komputerach dla graczy. Łącznie *Wiedźmin 3: Dziki Gon* zdobył 250 nagród dla najlepszej gry roku i osiągnął wynik ponad 60 milionów sprzedanych kopii. Gry z serii *Wiedźmin* są osadzone w uniwersum stworzonym przez Andrzeja Sapkowskiego w serii książek i opowiadań jego autorstwa.

Cyberpunk 2077 to gra role-playing rozgrywająca się w tętniącym życiem i technologią otwartym świecie. Łącznie tytuł zdobył ponad 200 nagród i sprzedał się w ponad 30 milionach kopii. 26 września 2023 r. swoją premierę miało *Widmo Wolności* – dodatek do *Cyberpunka 2077* utrzymany w klimacie szpiegowskiego thrillera. W świecie *Cyberpunka 2077* rozgrywa się również fabuła wielokrotnie nagradzanego anime *Cyberpunk: Edgerunners*, stworzonego przez CD PROJEKT RED i studio TRIGGER, dostępnego na platformie Netflix. *Cyberpunk* to uniwersum, które bazuje na klasycznym systemie fabularnym *Cyberpunk 2020*, stworzonym przez Mike'a Pondsmitha.

W przypadku marek *Wiedźmin* i *Cyberpunk*, nabyte przez CD PROJEKT S.A. prawa własności intelektualnej wykraczają poza obszar gier wideo. Pozwala nam to na sukcesywne rozszerzanie oferty o kolejne produkty wspierające, które umożliwiają graczom interakcję z naszymi światami poza samą rozgrywką, jednocześnie zwiększając rozpoznawalność i siłę naszych marek.



Model biznesowy

Naszą ambicją jest tworzenie i dostarczanie rewolucyjnych gier o najwyższej jakości, które wywołują emocje, inspirują graczy i zostają w ich pamięci na lata. Kluczowe do realizacji tego celu jest zachowanie niezależności (w tym finansowej), która zapewnia nam artystyczną i kreatywną wolność i daje pole do podejmowania odważnych decyzji biznesowych.

Aby zapewnić najwyższą jakość oferowanych graczom produktów, nasz model biznesowy zakłada sprawowanie kontroli nad kluczowymi obszarami związanymi z procesem tworzenia i sprzedaży gier. Dotyczy to własności intelektualnej, procesów produkcyjnych, technologii, publishingu i zarządzania posiadanymi przez CD PROJEKT franczyzami.

Schemat 1 Model biznesowy Grupy CD PROJEKT



Strategia rozwoju

W ramach realizacji przyjętej w 2022 r. Strategii, studio CD PROJEKT RED w perspektywie kolejnych lat będzie produktowo skupiać się na:

1. Tworzeniu rewolucyjnych gier fabularnych rozwijając i wydając następujące produkcje:
 - nową trylogię wiedźmińską, której pierwszą częścią będzie gra *Wiedźmin 4* (wcześniej projekt o kryptonimie Polaris);
 - Cyberpunka 2 (drugą grę we franczyzie *Cyberpunka* znaną wcześniej jako projekt o kryptonimie Orion);
 - projekt o kryptonimie Syriusz – gra z elementami rozgrywki wieloosobowej osadzona w wiedźmińskim uniwersum;
 - *The Witcher Remake* – pierwsza część Wiedźmina opowiedziana z wykorzystaniem nowoczesnych technologii, projekt rozwijany we współpracy ze studiem Fool's Theory.

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

2. Realizacji modelu *franchise flywheel*, polegającego na rozbudowywaniu ekosystemu wzajemnie wspierających się produktów opartych na potencjale posiadanych francyz.
3. Stopniowym wzbogacaniem ekosystemu rozwijanych francyz o gry oferujące możliwość rozgrywki wieloosobowej.



Więcej informacji na temat założeń Strategii Grupy CD PROJEKT znajduje się w dokumencie *Grupa CD PROJEKT: Strategiczne kierunki rozwoju w perspektywie długofalowej*, w prezentacji *Aktualizacja strategii: Długofalowa perspektywa produktowa* oraz w materiale wideo *CD PROJEKT Group Strategy Update: Long-term Product Outlook*.

Poza kluczowymi tytułami ujętymi w Strategii, studio angażuje się również w prace nad innymi, nieogłoszonymi projektami w ramach *franchise flywheel*. Obejmują one zarówno projekty growe, jak i inicjatywy z szeroko rozumianego obszaru rozrywki, które zostaną upublicznione w momencie pozytywnej weryfikacji przez Spółkę ich potencjału komercyjnego lub rozpoczęcia kampanii informacyjnej.

Niezbędne do realizowania ambitnych celów biznesowych Grupy są m.in. działania na rzecz zwiększania zaangażowania naszych zespołów, poprzez m.in. budowę silnej i zdrowej kultury organizacyjnej, opartej o wzajemny szacunek, przestrzeganie obowiązujących standardów prawnych i etycznych oraz nastawionej na ciągły rozwój naszych talentów. Podejmowane przez nas inicjatywy, skupione wokół pięciu ambicji, wspierają nasze dążenia do zrównoważonego rozwoju Grupy CD PROJEKT i przyczyniają się do budowania jej wartości w długim terminie.

AMBICJE W OBSZARZE ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU:



Skłaniać do refleksji poprzez opowiadanie wciągających historii



Tworzyć wyjątkowe miejsce pracy, którego ludzie chcą być częścią



Kontynuować „zieloną” transformację na naszym kampusie i poza nim



Budować relacje w oparciu o wzajemne zaufanie i transparentność



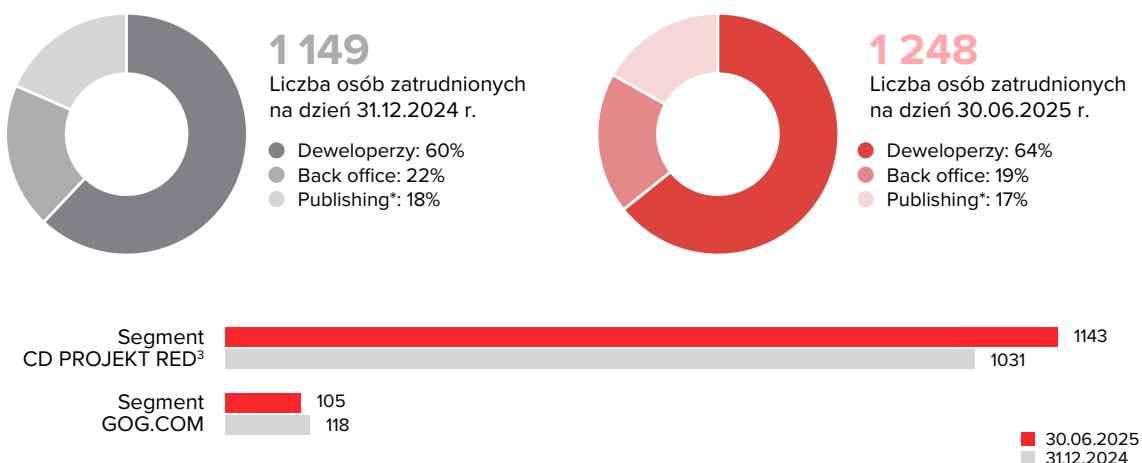
Pomagać innym, korzystając z naszych zasobów i kompetencji

Nasz zespół

Realizacja ambitnych celów strategicznych wymaga od nas budowania zespołu najlepszych specjalistów. Zatrudniamy ludzi, dla których gry to pasja i którym zależy na pracy nad produktami i usługami na najwyższym światowym poziomie. Ich talent, zaangażowanie, motywacja i kreatywność są kluczowe dla sukcesu naszej firmy w długim terminie.

Na koniec czerwca 2025 r. w Grupie zatrudnialiśmy 1 248 osób, w tym 802 deweloperów, 210 i 236 osób zatrudnionych odpowiednio w zespołach publishingu i back office. Na koniec I półrocza 2025 r. 92% spośród wszystkich zatrudnionych pracowało w spółkach należących do segmentu CD PROJEKT RED³, a 8% – GOG.COM.

Wykres 1 Zatrudnienie w Grupie CD PROJEKT na koniec 2024 r. i I półrocza 2025 r.



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



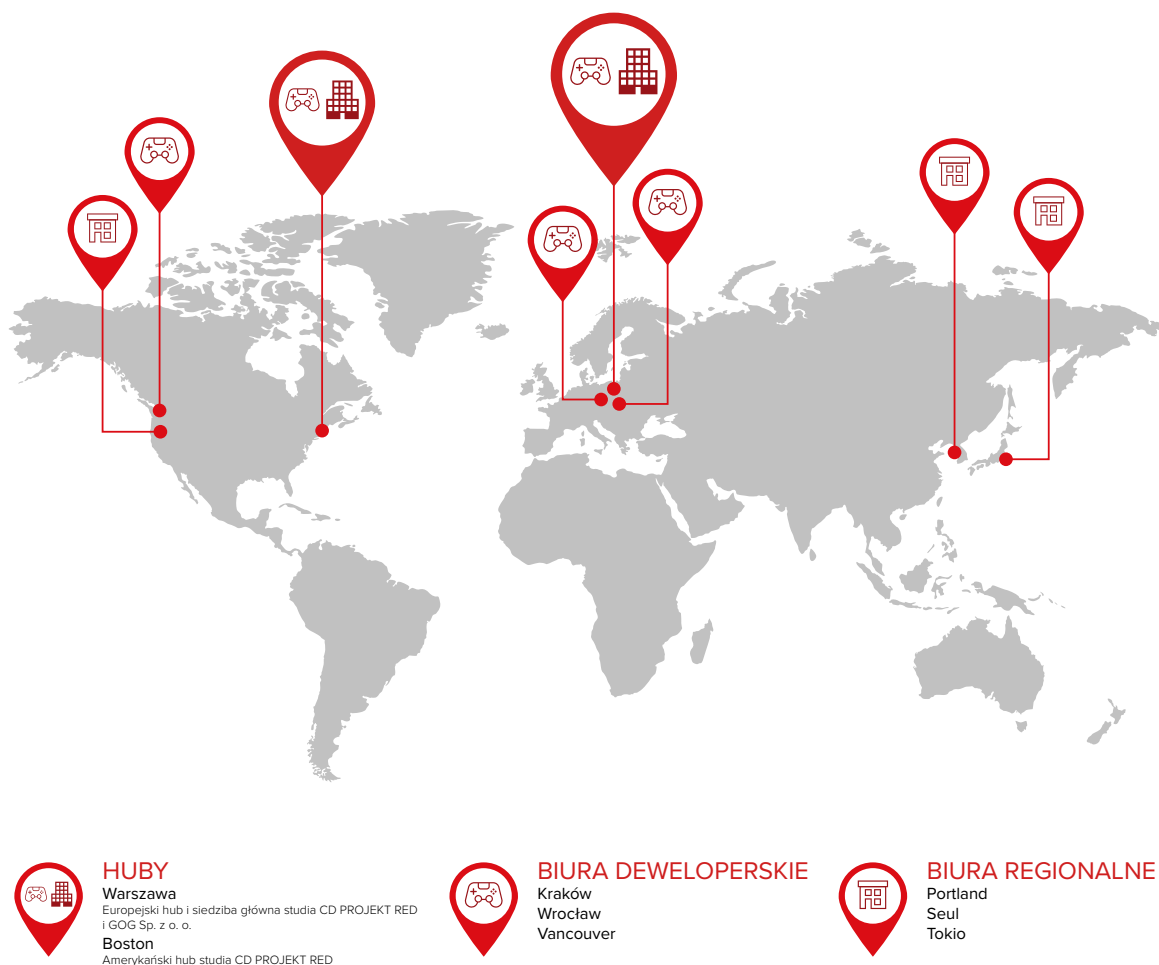
Więcej informacji na temat zespołu i naszego podejścia do zarządzania kwestiami pracowniczymi znajduje się w *Oświadczeniu na temat zrównoważonego rozwoju Grupy CD PROJEKT za 2024 r.* stanowiącym część *Sprawozdania Zarządu Grupy CD PROJEKT za 2024 r.* w sekcji *Informacje dotyczące kwestii społecznych.*

³ tj. CD PROJEKT S.A., CD PROJEKT RED Inc., CD PROJEKT RED Canada Ltd.

CD PROJEKT na świecie

Główne siedziby CD PROJEKT S.A. i GOG sp. z o.o. znajdują się w Warszawie. Studio deweloperskie CD PROJEKT RED działa w ramach hubów zlokalizowanych w Warszawie i Bostonie. Ponadto, zespoły deweloperskie, przypisane do odpowiednich hubów, zlokalizowane są w Krakowie, Wrocławiu i Vancouver.

Mapa 1 Grupa CD PROJEKT na świecie





その目で未来を
空室POD有り

KIROSHI アパレルブランド

08

DELAMAIN

KE-DACHI

空室POD有り

24時間営業

02

DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ

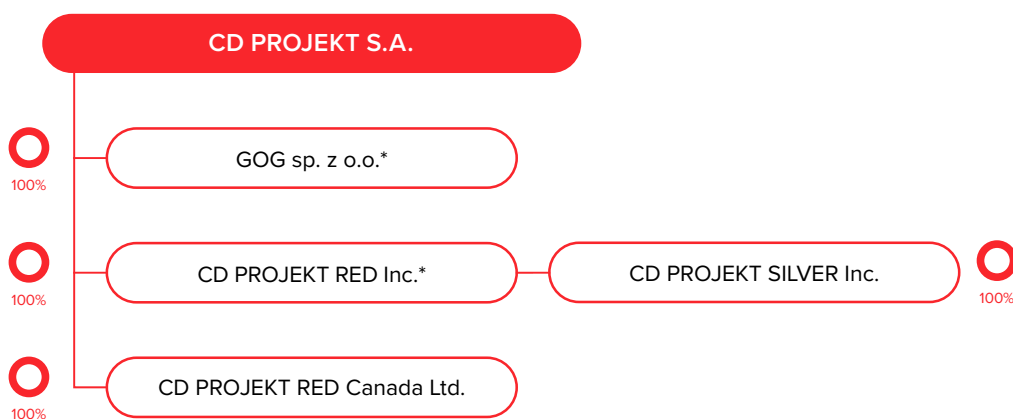
CD PROJEKT

Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

STRUKTURA ORGANIZACYJNA GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Na koniec czerwca 2025 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT składała się z jednostki dominującej CD PROJEKT S.A. i 4 spółek zależnych – GOG sp. z o.o., CD PROJEKT RED Inc., CD PROJEKT RED Canada Ltd. i CD PROJEKT SILVER Inc.

Schemat 2 Grupa Kapitałowa CD PROJEKT na koniec I półrocza 2025 r. (udział w kapitale i prawach głosu)



* Spółki objęte pełną konsolidacją. Szczegółowe informacje znajdują się w Śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2025 r.

Tabela 1 Opis podstawowej działalności spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na 30 czerwca 2025 r.

Spółka	Przedmiot działalności
CD PROJEKT S.A.	CD PROJEKT S.A. działa jako spółka holdingowa, koordynując działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Głównym przedmiotem działalności Spółki realizowanym w ramach studia CD PROJEKT RED jest tworzenie i wydawanie gier wideo, a także produktów z nimi powiązanych.
GOG sp. z o.o.	Spółka świadczy globalne usługi cyfrowej dystrybucji gier komputerowych.
CD PROJEKT RED Inc.	Spółka realizuje i koordynuje prace deweloperskie związane z grami Cyberpunk 2 i Syriusz, a także uczestniczy w działaniach wydawniczych i promocyjnych produktów Grupy CD PROJEKT.
CD PROJEKT RED Canada Ltd. ⁴	Spółka realizuje prace deweloperskie w ramach studia CD PROJEKT RED.
CD PROJEKT SILVER Inc.	Spółka uczestniczy w tworzeniu produktów rozrywkowych związanych z markami CD PROJEKT.

⁴ do 30 grudnia 2024 r. funkcjonująca pod nazwą CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd.

ZMIANY W STRUKTURZE I ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

21 marca 2025 r. kapitał zakładowy spółki CD PROJEKT RED Inc. został podniesiony o kwotę 708 tys. USD do kwoty 8 628 tys. USD. Podwyższona wartość istniejących udziałów została pokryta w całości wniesionym przez Spółkę dominującą wkładem pieniężnym. Celem dokapitalizowania było umożliwienie zapłaty pierwszych transz cen za łącznie 100 000 udziałów spółki The Molasses Flood LLC, których własność, zgodnie z umowami zawartymi z jej współnikami mniejszościowymi w dniach 12 oraz 18 marca 2025 r., przeszła na CD PROJEKT RED Inc. 31 marca 2025 r. W rezultacie, CD PROJEKT RED Inc. stał się właścicielem 100% (tj. 550 000) udziałów tej spółki. Intencją Rady Dyrektorów CD PROJEKT RED Inc. było następnie przeprowadzenie procesu połączenia spółki The Molasses Flood LLC, jako spółki przejmowanej i jej jedyne go współnika – spółki CD PROJEKT RED Inc., jako spółki przejmującej. Do zarejestrowania połączenia doszło 1 kwietnia 2025 r. W prawa i obowiązki The Molasses Flood wstąpiła spółka CD PROJEKT RED Inc. Połączenie zostało przeprowadzone zgodnie z prawem amerykańskim.

Połączenie miało na celu dalszą integrację zespołu i prac realizowanych przez The Molasses Flood LLC ze strukturami i procesami deweloperskimi funkcjonującymi w ramach studia CD PROJEKT RED, a także uproszczenie struktury Grupy Kapitałowej.



Opis segmentów biznesowych Grupy CD PROJEKT

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.

Sprzedaż gier CD PROJEKT RED realizowana jest przez Spółkę w następujących, głównych 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.

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).

Partnerzy biznesowi i dostawcy

W ramach segmentu CD PROJEKT RED Grupa prowadzi aktywną sprzedaż swoich produkcji na poszczególne platformy sprzętowe zarówno za pośrednictwem platform cyfrowej dystrybucji gier wideo (m.in. Steam, PlayStation Store, Xbox Games Store, Epic Games Store, Nintendo, Apple App Store, Google Play, Humble Bundle oraz własnej platformy GOG.com), jak i w tradycyjnych kanałach dystrybucji za pośrednictwem dystrybutorów (np. BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S., U&I Entertainment, Epicsoft Asia PTE LTD, Bandai Namco Entertainment Australia PTY LTD, Cenega S.A., Spike Chunsoft Co., Ltd. GEEKAY, H2 i ZamZam).

W I półroczu 2025 r. przychody ze sprzedaży segmentu CD PROJEKT RED na rzecz dwóch odbiorców – Valve Corporation oraz Sony Interactive Entertainment – przekroczyły 10% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy i wyniosły odpowiednio 173 042 tys. zł i 78 606 tys. zł, to jest 39,1% i 17,7% przychodów ze sprzedaży Grupy. Odbiorcy ci nie są 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 studia. W I półroczu 2025 r. współpraca z żadnym z zewnętrznych dostawców w segmencie CD PROJEKT RED nie przekroczyła poziomu 10% przychodów ze sprzedaży Grupy.

SEGMENT GOG.COM

Przedmiot i model prowadzonej działalności

Działalność segmentu polega na cyfrowym dystrybuowaniu wyselekcjonowanej oferty gier na PC oraz systemy operacyjne macOS i Linux za pomocą własnego sklepu GOG.com oraz aplikacji GOG GALAXY.

Jednym z podstawowych wyróżników platformy GOG na tle konkurencji jest dążenie do tego, aby gry single-player były dostępne na platformie w tzw. modelu DRM-free. Ponadto GOG.com zapewnia kompatybilność z najnowszymi wersjami systemów operacyjnych MS Windows, macOS i najpopularniejszymi wersjami systemu operacyjnego Linux, dla gier dostępnych na tych systemach.

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania na platformie cyfrowej dystrybucji GOG.com dostępnych jest ponad 11 tys. produktów od ponad 1,5 tys. partnerów. Znajdują się wśród nich zarówno ponadczasowe klasyki, jak i najnowsze tytuły tak rozpoznawalnych firm jak Sony, Bethesda, Disney, Electronic Arts, Ubisoft, Capcom, Konami czy Warner Bros. 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*.

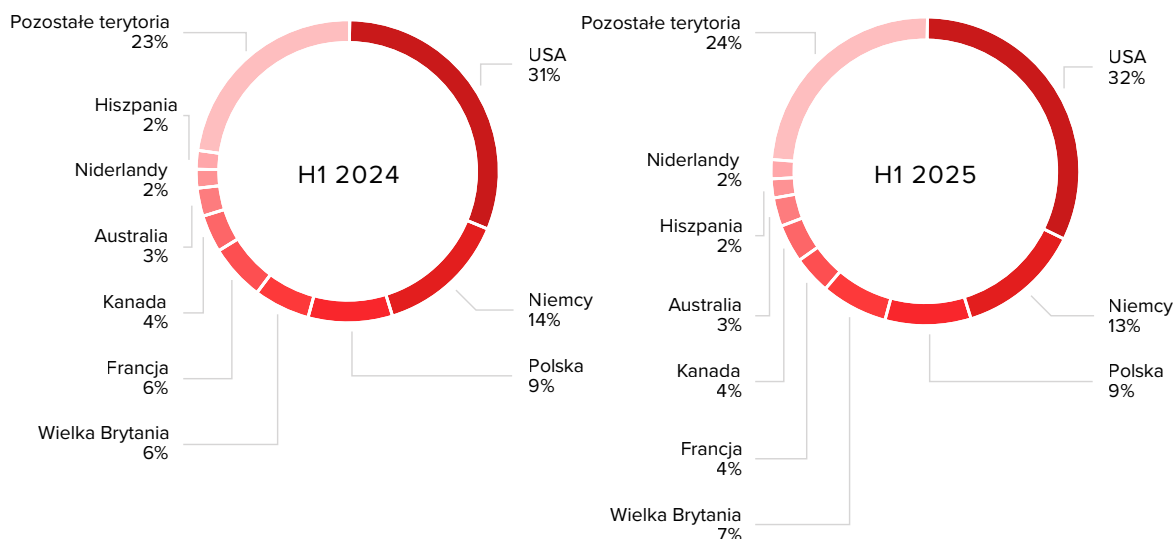
Z tytułu odpłatnego udostępniania gier GOG sp. z o.o. otrzymuje zapłatę od użytkowników, której część przekazywana jest na podstawie zawartych umów dostawcom spółki. Standardowo zawierane przez spółkę umowy na cyfrową dystrybucję przewidują raportowanie do dostawców zobowiązań z tytułu sprzedaży w miesięcznych lub kwartalnych cyklach rozliczeniowych do 30 dni od zakończenia okresu podlegającego raportowaniu.

W I półroczu 2025 r. serwis GOG.com dostępny był w wersji angielskiej, francuskiej, niemieckiej, rosyjskiej, chińskiej i polskiej, oferując klientom nie tylko w pełni zlokalizowaną stronę czy gry, ale także lokalne metody płatności (w szesnastu walutach).

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 2 Sprzedaż towarów i produktów na platformie GOG.COM w I półroczu 2024 r. i I półroczu 2025 r. – struktura terytorialna



Rozkład terytorialny sprzedaży na platformie GOG.com w I półroczu 2025 r. był zbliżony do struktury z lat poprzednich. W omawianym okresie największy udział w sprzedaży stanowili gracze pochodzący ze Stanów Zjednoczonych (32%). Na kolejnych miejscach znalazły się: Niemcy (13%), Polska (9%) oraz Wielka Brytania (7%).

Na koniec I półrocza 2025 r. skala zakupów od żadnego z dostawców segmentu GOG.COM nie przekroczyła 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej.

Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w I półroczu 2025 r., wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń

W czerwcu 2025 r. byliśmy obecni na konferencji State of Unreal 2025, podczas której zaprezentowaliśmy efekty naszej dotychczasowej strategicznej współpracy z Epic Games. W otwierającej wydarzenie prezentacji dema technologicznego *Wiedźmina 4* przedstawiliśmy wybrane technologie i narzędzia silnika Unreal Engine 5, które wykorzystujemy do tworzenia gry. Wydarzenie oglądało na żywo ponad 1,1 mln widzów na całym świecie.

W maju 2025 r. ogłosiliśmy z kolei, że zespół pracujący nad *Cyberpunkiem 2* wszedł w fazę preprodukcji. W omawianym okresie prowadziliśmy również prace nad grą *Cyberpunk 2077: Ultimate Edition* w wersji na urządzenia Mac z układem od Apple, która została wydana w lipcu 2025 r.

Istotnym wydarzeniem I półrocza 2025 r. była premiera *Cyberpunk 2077: Ultimate Edition* na konsolę Nintendo Switch 2, która odbyła się 5 czerwca w dniu globalnego debiutu konsoli. Gra została dobrze przyjęta przez graczy i media branżowe. W pierwszych tygodniach po premierze *Cyberpunk 2077* zajmował wysokie miejsca w rankingach bestsellerów, będąc jednym z najpopularniejszych tytułów spoza katalogu Nintendo (tzw. gry third party).

W I półroczu 2025 r. w ramach strategii rozwoju naszych marek (tzw. *franchise flywheel*) ogłosiliśmy również nawiązanie strategicznego partnerstwa ze Scopely, w wyniku którego ma powstać gra w jednej z należących do nas francyz. Równolegle prowadziliśmy prace m.in. nad produkcją aktorską i *Cyberpunk: Edgerunners 2*, czyli kolejną odsłoną serialu anime w świecie *Cyberpunka*.

W omawianym okresie GOG skupił się na wdrażaniu nowej strategii rozwoju, w tym na rozwijaniu kluczowego dla niej projektu GOG Preservation Program.

WYKAZ POZOSTAŁYCH ISTOTNYCH WYDARZEŃ PRODUKTOWYCH I MARKETINGOWYCH W GRUPIE CD PROJEKT

Segment CD PROJEKT RED

21 stycznia CD PROJEKT ogłosił światową trasę koncertową *Wiedźmin: Muzyka Kontynentu*, której inauguracja odbyła się w trakcie targów Gamescom 2025 w Kolonii (20 sierpnia). Łącznie w ramach trasy *Wiedźmin: Muzyka Kontynentu* ogłoszono do tej pory ponad 50 koncertów w Europie, Ameryce Północnej i Azji. Trasa koncertowa jest częścią obchodów 10 rocznicy premiery gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, którą świętowaliśmy 19 maja.

25 marca, podczas konferencji podsumowującej wyniki Grupy CD PROJEKT w 2024 r., Spółka poinformowała m.in., że jeden z nieogłoszonych projektów studia CD PROJEKT RED jest realizowany we współpracy z Fool's Theory.

28 maja, podczas konferencji podsumowującej wyniki Grupy CD PROJEKT w I kwartale 2025 r., Spółka przekazała, że:

- *Wiedźmin 3: Dziki Gon* od czasu premiery sprzedał się w ponad 60 milionach kopii, generując łącznie z dodatkami *Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino* – przychody o wartości ponad 2,4 mld zł;
- liczba sprzedanych kopii dodatku *Widmo Wolności* przekroczyła 10 milionów.

Segment GOG.COM

18 czerwca, GOG wprowadził nową funkcjonalność, za pomocą której użytkownicy mogą dodatkowo dobrowolnie wesprzeć działalność serwisu w zakresie utrzymywania klasycznych gier w grywalnej formie (ang. game preservation).

W I półroczu 2025 r. katalog tytułów serwisu GOG.COM powiększył się między innymi o takie tytuły jak: *Dino Crisis i Dino Crisis 2*, *Kingdom Come: Deliverance II*, *Breath of Fire IV*, *DOOM (2016)*, *Tomb Raider IV-VI Remastered*, *Devil May Cry 4 Special Edition* i *Devil May Cry HD Collection*, *System Shock 2: 25th Anniversary Remaster* oraz *Silent Hill 2*.

W okresie sprawozdawczym największymi akcjami promocyjnymi na GOG.com były sezonowe wyprzedaże: Wiosenna oraz Letnia. W trakcie tej ostatniej gracze mogli nabyć w okazyjnych cenach ponad 8 tys. gier. Zespół GOG zorganizował także inne wydarzenia promocyjne, w tym szeroką gamę wyprzedaży tematycznych, skoncentrowanych m.in. na grach bogatych w fabułę, horrorach, grach strategicznych, czy też zaopatrzonych w charakterystyczną, pikselową grafikę.

Istotne zdarzenia produktowe i marketingowe po zakończeniu okresu sprawozdawczego

W dniach 4-5 lipca, podczas konwentu Anime Expo w Los Angeles, CD PROJEKT ogłosił, że wraz ze studiem TRIGGER pracuje nad *Cyberpunk: Edgerunners 2* – nową odsłoną kultowego anime osadzonego w świecie *Cyberpunka 2077*. W trakcie wydarzenia zaprezentowano m.in. pierwszy teaser nowej odsłony serii.

9 lipca *Cyberpunk 2077* dołączył do katalogu gier PlayStation Plus. Członkowie PlayStation Plus Extra i Premium mogą teraz zagrać w podstawową wersję *Cyberpunka 2077* bez dodatkowych opłat na PlayStation 4 lub PlayStation 5.

17 lipca CD PROJEKT po raz pierwszy udostępnił *Cyberpunka 2077: Ultimate Edition* na urządzeniach Mac z układem od Apple i minimum 16GB zunifikowanej pamięci RAM. Wydanie zawiera zarówno podstawową wersję gry, jak i dodatek *Widmo Wolności*. Gracze mogą korzystać z takich zaawansowanych funkcji jak np. ray tracing, generowanie klatek czy tryb HDR dostosowany do wyświetlaczy Apple XDR.

WYKAZ KLUCZOWYCH WYDARZEŃ KORPORACYJNYCH

8 stycznia 2025 r., w trakcie posiedzenia Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.:

- Adam Kiciński oraz Marcin Iwiński zostali wybrani na funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej nowej kadencji, w związku z czym każdy z nich otrzymał tytuł Współprzewodniczącego Rady Nadzorczej;
- David Gardner został wybrany na funkcję Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej nowej kadencji;
- wybrany został Komitet Audytu nowej kadencji w następującym składzie: Agnieszka Słomka-Gołębiowska, Beata Cichocka-Tylman, Adam Kiciński, przy czym pełnienie funkcji Przewodniczącej Komitetu Audytu powierzone zostało Agnieszce Słomce-Gołębiowskiej.

15 stycznia 2025 r. Zarząd podjął uchwałę w sprawie przyjęcia Polityki Dywidendowej CD PROJEKT S.A., która ma zastosowanie do dywidendy za rok obrotowy 2025 oraz za lata kolejne.



Więcej informacji na temat Polityki dywidendowej CD PROJEKT S.A. znajduje się w raporcie bieżącym nr 3/2025.

1 kwietnia 2025 r. doszło do zarejestrowania połączenia spółki The Molasses Flood LLC jako spółki przejmowanej ze spółką CD PROJEKT RED Inc. jako spółką przejmującą. Proces ten został opisany szczegółowo w sekcji *Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT* powyżej.

7 maja 2025 r. Zarząd Spółki zarekomendował przeznaczenie kwoty 99.910.510,00 zł z zysku osiągniętego w 2024 r. na dywidendę (1 zł na 1 akcję Spółki). Pozostałą część podlegającego podziałowi zysku netto za miniony rok w wysokości 370.762.147,32 zł Zarząd zarekomendował przeznaczyć na kapitał zapasowy. 20 maja Rada Nadzorcza Spółki pozytywnie zaopiniowała wniosek Zarządu. 23 czerwca Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki zdecydowało o podziale zysku zgodnie z przedstawionymi rekomendacjami, wyznaczając dzień dywidendy na 30 czerwca oraz dzień wypłaty dywidendy na 9 lipca.

7 maja 2025 r. Zarząd Spółki podjął decyzję o możliwości realizacji całości lub części uprawnień nadanych uczestnikom w pierwszym etapie Programu Motywacyjnego A na lata 2023-2027 poprzez złożenie uczestnikom oferty nabycia od Spółki jej akcji własnych, a w efekcie – także o skierowaniu do Walnego Zgromadzenia wniosku o upoważnienie do przeprowadzenia skupu akcji własnych związanego z planowaną realizacją pierwszego etapu Programu Motywacyjnego A, w ramach którego w połowie 2026 r. pierwsza grupa uprawnionych będzie mogła nabyć akcje CD PROJEKT za ich cenę nominalną. 23 czerwca Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki udzieliło Zarządowi wnioskowanego upoważnienia do nabywania akcji własnych na warunkach określonych w treści raportu bieżącego nr 7/2025.

23 czerwca 2025 r. odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CD PROJEKT, które poza standardowymi uchwałami związanymi z zatwierdzeniem sprawozdań za ubiegły rok obrotowy oraz uchwałami w sprawach opisanych powyżej przyjęło m.in. uchwały w sprawie wprowadzenia zmian w uchwałach związanych z Programem Motywacyjnym B oraz uchwały dotyczące wprowadzenia zmian w Statucie Spółki.



Więcej informacji na temat uchwał podjętych przez Walne Zgromadzenie CD PROJEKT S.A. znajduje się w raporcie bieżącym nr 11/2025.

ZDARZENIA PO DACIE BILANSU

Po dniu bilansowym nie wystąpiły istotne zdarzenia mające wpływ na niniejsze sprawozdanie.

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

Na wyniki finansowe osiągnięte przez Grupę CD PROJEKT w trwającym, trzecim kwartale 2025 r. największy wpływ będą miały, m.in.:

- poziom sprzedaży wydanych gier (tzw. back catalogue), uzależniony m.in. od efektywności prowadzonych działań promocyjnych i marketingowych, w tym powodzenia akcji promocyjnych na cyfrowych platformach dystrybucji;
- jednorazowa płatność za udostępnienie gry *Cyberpunk 2077* w katalogu PlayStation Plus (dostępnej w ramach subskrypcji Extra i Premium) od 9 lipca 2025 r.

W perspektywie kolejnych kwartałów, kluczowy dla wyników finansowych Grupy pozostanie poziom sprzedaży gier z back catalogue. Na wyniki finansowe będzie miała również wpływ dalsza intensyfikacja prac dewelo-perskich związanych z realizowanymi projektami (w tym rozwój zespołu CD PROJEKT RED w Bostonie), a także realizacja przez Spółkę projektów rozwijanych w ramach *franchise flywheel*.

Dla segmentu GOG.COM kluczowa będzie skuteczna implementacja oraz weryfikacja kluczowych założeń nowej strategii, stawiającej na rozwój platformy oraz związanej z nim społeczności.



Więcej informacji o kluczowych czynnikach istotnych dla rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w perspektywie długoletniej znajduje się w *Sprawozdaniu Zarządu z działalności Grupy CD PROJEKT za 2024 r.* w sekcji *Kluczowe czynniki istotne dla rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT*.

Informacje dotyczące sezonowości lub cykliczności działalności

CD PROJEKT RED

Istotny wpływ na przychody i wyniki segmentu CD PROJEKT RED mają premiery nowych gier studia. Na ich częstotliwość wpływa m.in. długość cyklu produkcyjnego danego tytułu, przy czym standardowy cykl produkcji gier realizowany przez segment CD PROJEKT RED wynosi 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 studiu CD PROJEKT realizowane są równoległe prace związane z kilkoma produkcjami (również we współpracy z zewnętrznymi zespołami deweloperskimi) i produktami wspierającymi, co w założeniu ma przełożyć się w przyszłości na skrócenie okresu pomiędzy premierami kolejnych tytułów.

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.

GOG.COM

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

Historycznie znaczny wpływ na poziom sprzedaży realizowanej przez GOG.com miały również premiery gier studia CD PROJEKT RED.

Opis podstawowych zagrożeń i ryzyk związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego

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

Zidentyfikowane przez Zarząd stałe, istotne zewnętrzne oraz wewnętrzne czynniki mogące negatywnie wpłynąć na działalność i rozwój Grupy zostały opisane w sekcji ryzyk *Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej w 2024 r.* zaś ryzyka finansowe opisane zostały w *Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy CD PROJEKT za 2024 rok*. Spółka postrzega powyższe ryzyka jako aktualne w perspektywie pozostałych miesięcy bieżącego roku obrotowego.



その目で未来を
空守POD有り

KIROSHI アニメ プラント

08

DELAMAIN

KE-DACHI

空守POD有り

24時間営業

03

WYNIKI FINANSOWE GRUPY CD PROJEKT

Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych ujawnionych w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym

SKONSOLIDOWANY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

Tabela 2 Skonsolidowany rachunek zysków i strat Grupy Kapitałowej CD PROJEKT (w tys. zł)

	01.01.2025- 30.06.2025	01.01.2024- 30.06.2024*	zmiana	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	443 039	424 683	18 356	4,3%
Przychody ze sprzedaży produktów	339 007	342 829	-3 822	-1,1%
Przychody ze sprzedaży usług	1 169	1 572	-403	-25,6%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	102 863	80 282	22 581	28,1%
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	99 258	112 845	-13 587	-12,0%
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	24 140	53 682	-29 542	-55,0%
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	75 118	59 163	15 955	27,0%
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	343 781	311 838	31 943	10,2%
Koszty sprzedaży	77 797	60 875	16 922	27,8%
Koszty ogólnego zarządu, w tym:	102 306	117 834	-15 528	-13,2%
koszty prac badawczych	17 878	45 918	-28 040	-61,1%
Pozostałe przychody operacyjne	8 275	10 525	-2 250	-21,4%
Pozostałe koszty operacyjne	3 743	3 429	314	9,2%
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. fin.	-148	-2	-146	-
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	168 062	140 223	27 839	19,9%
Przychody finansowe	76 188	43 465	32 723	75,3%
Koszty finansowe	43 156	8 831	34 325	388,7%
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	201 094	174 857	26 237	15,0%
Podatek dochodowy	46 138	4 851	41 287	851,1%
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	154 956	170 006	-15 050	-8,9%

*dane przekształcone

WSKAZANIE CZYNNIKÓW ORAZ NIETYPOWYCH ZDARZEŃ MAJĄCYCH WPŁYW NA WYNIK Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY CD PROJEKT W PIERWSZYM PÓŁROCZU 2025 R.

Największy wpływ na wyniki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2025 r. miała wysoka sprzedaż gry *Cyberpunk 2077* wraz z dodatkiem *Widmo Wolności* oraz premierową sprzedażą wersji gry na konsolę Nintendo Switch 2, a także niezmiennie istotna dla wyników Grupy sprzedaż gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*.

W ramach produkcji gier najistotniejsze zrealizowane w okresie sprawozdawczym nakłady na prace rozwojowe dotyczyły będących w fazie rozwojowej projektów *Wiedźmin 4*, *Cyberpunk 2* i *Syriusz*. Największe koszty poniesione w ramach prac badawczych dotyczyły projektu *Hadar*.

W ramach działalności inwestycyjnej spółka dominująca realizowała również prace budowlane na terenie kampusu CD PROJEKT w Warszawie – w tym w szczególności związane z końcową fazą budowy i wyposażenia nowego budynku biurowego dostosowanego do specyfiki prac związanych z tworzeniem gier.

W pierwszym półroczu 2025 r. wystąpiły następujące nietypowe zdarzenia mające wpływ na wynik działalności Grupy:

- w pierwszym kwartale 2025 r. Spółka dominująca dokonała korekt dotyczących szacunku podatku dochodowego za lata ubiegłe w łącznej kwocie 21 847 tys. zł. Korekty wynikały przede wszystkim z korekt księgowego ujęcia podatku u źródła. Z uwagi na niską istotność w stosunku do wyników korygowanych okresów Spółka zdecydowała się ująć korekty szacunków podatku na bieżąco, bez korygowania okresów wstecz,
- w wyniku rejestracji połączenia nie podlegającej uprzednio konsolidacji spółki The Molasses Flood LLC jako spółki przejmowanej ze spółką CD PROJEKT RED Inc. jako spółką przejmującą, w ramach danych finansowych segmentu CD PROJEKT RED wykazano szereg zmian, między innymi zwiększenie salda pozycji Wartość firmy, zmniejszenie salda pozycji Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nieobjętych konsolidacją, a także zwiększenie wartości Rzeczowych aktywów trwałych, Niepodzielonego wyniku finansowego oraz Zobowiązań z tytułu leasingu.

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

Segment CD PROJEKT RED

Tabela 3 Rachunek zysków i strat segmentu CD PROJEKT RED (w tys. zł)

	01.01.2025- 30.06.2025	01.01.2024- 30.06.2024*	zmiana	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	355 442	344 817	10 625	3,1%
Przychody ze sprzedaży produktów	336 075	339 667	-3 592	-1,1%
Przychody ze sprzedaży usług	421	1 358	-937	-69,0%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	18 946	3 792	15 154	399,6%
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	37 996	57 026	-19 030	-33,4%
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	24 169	53 687	-29 518	-55,0%
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	13 827	3 339	10 488	314,1%
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	317 446	287 791	29 655	10,3%
Koszty sprzedaży	58 675	41 077	17 598	42,8%
Koszty ogólnego zarządu, w tym:	96 329	113 014	-16 685	-14,8%
koszty prac badawczych	17 878	45 918	-28 040	-61,1%
Pozostałe przychody operacyjne	8 667	9 120	-453	-5,0%
Pozostałe koszty operacyjne	3 829	3 654	175	4,8%
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. fin.	-148	-2	-146	-
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	167 132	139 164	27 968	20,1%
Przychody finansowe	75 026	39 944	35 082	87,8%
Koszty finansowe	40 295	5 680	34 615	609,4%
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	201 863	173 428	28 435	16,4%
Podatek dochodowy	46 028	4 597	41 431	901,3%
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	155 835	168 831	-12 996	-7,7%

*dane przekształcone

Największy udział w przychodach segmentu CD PROJEKT RED w omawianym okresie miały **Przychody ze sprzedaży produktów**, przede wszystkim z tytułu:

- tantiem wynikających ze sprzedaży gry *Cyberpunk 2077* oraz dodatku *Widmo Wolności* (w tym wersji na platformę Nintendo Switch 2);
- tantiem wynikających ze sprzedaży gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami *Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino*;
- przychodów licencyjnych z franczyzy studia CD PROJEKT RED;
- przychodów związanych z pozostałymi produktami segmentu.

Przychody ze sprzedaży usług w pierwszym półroczu 2025 r. obejmowały głównie przychody związane z usługami świadczonymi podmiotom powiązanym.

Na wartość pozycji **Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów** segmentu CD PROJEKT RED w omawianym okresie składały się przychody ze sprzedaży dystrybutorom gotowych fizycznych zestawów oraz elementów zestawów fizycznych własnych tytułów (nośniki, pudełka, figurki, gadżety).

Łączna wartość **Przychodów ze sprzedaży** była w pierwszym półroczu 2025 r. wyższa w stosunku do okresu porównawczego głównie ze względu na czerwcową premierę gry *Cyberpunk 2077* wraz z dodatkiem *Widmo Wolności* na platformie Nintendo Switch 2 ujętą odpowiednio w ramach **Przychodów ze sprzedaży produktów** oraz **Przychodów ze sprzedaży towarów i materiałów** (w części dotyczącej sprzedaży fizycznych kartridży Nintendo Switch 2).

Najistotniejszą składową **Kosztów sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów** segmentu CD PROJEKT RED były **Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług**, gdzie prezentowane są głównie koszty amortyzacji nakładów na prace rozwojowe - produkcji gier własnych. Na wartość omawianej pozycji w pierwszym półroczu 2025 r. wpłynęła przede wszystkim amortyzacja nakładów na grę *Cyberpunk 2077* wraz z rozszerzeniem *Widmo Wolności* oraz wersją na Nintendo Switch 2. Zmniejszenie względem pierwszego półrocza 2024 r. wynika z przyjętego przez segment planu malejącej w czasie amortyzacji głównych produktów oraz wydłużenia z początkiem 2025 r. okresu amortyzacji *Cyberpunka 2077* wraz z *Widmem Wolności* i *Wiedźmina 3: Dziki Gon* na podstawie aktualizacji szacunków dotyczących okresu ekonomicznej użyteczności tych aktywów.

Wartość sprzedanych towarów i materiałów w pierwszym półroczu 2025 r. zawierała głównie koszty wytworzenia fizycznych zestawów lub elementów zestawów gier sprzedanych dystrybutorom. Wzrost wartości pozycji odpowiada kosztom premierowej sprzedaży gotowych zestawów gry *Cyberpunk 2077* na platformę Nintendo Switch 2.

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

- koszty promocji i wsparcia sprzedaży związane z czerwcową premierą gry *Cyberpunk 2077* na platformie Nintendo Switch 2,
- koszty serwisu i aktualizacji gier studia CD PROJEKT RED będących w sprzedaży, głównie dotyczące gry *Cyberpunk 2077*,
- koszty wsparcia promocyjnego wydanych oraz przyszłych produktów studia,
- koszty związane z pozyskiwaniem partnerów handlowych i rozszerzaniem portfolio produktów franczyzowych.

Wzrost Kosztów Sprzedaży względem pierwszej połowy 2024 r. wynika głównie z kosztów promocji związanych z premierą gry *Cyberpunk 2077* wraz z dodatkiem *Widmo Wolności* na platformę Nintendo Switch 2.

W ramach **Kosztów ogólnego zarządu** w pierwszym półroczu 2025 r. segment CD PROJEKT RED wykazał:

- stałe wynagrodzenia zespołów back office i kadry zarządzającej oraz zewnętrzne koszty usług obcych sklasyfikowane w tej kategorii, które wraz ze wzrostem zatrudnienia oraz skali działalności spółek segmentu stopniowo rosną;
- koszty prac nad nad autorskimi technologiami studia oraz przyszłymi grami będącymi we wczesnej fazie produkcji (faza badawcza, przed przejściem do fazy rozwojowej i rozpoczęciem ich kapitalizacji w ramach **Nakładów na prace rozwojowe** będących częścią Aktywów trwałych); ze względu na wejście projektu *Cyberpunk 2* w fazę rozwojową koszty te względem okresu porównawczego istotnie się zmniejszyły;
- koszt związany z funkcjonowaniem Programów motywacyjnych A i B opartych o uprawnienia do akcji Spółki;
- zależne od wyniku wynagrodzenia kadry zarządzającej.

W zakresie **Pozostałych przychodów i kosztów operacyjnych** segment rozpoznał głównie przychody z tytułu wykorzystania ulgi na innowacyjnego pracownika, a także przychody ze świadczenia usług podmiotom powiązanym, z tytułu wynajmu powierzchni biurowych w kompleksie nieruchomości przy ulicy Jagiellońskiej 74 i 76 w Warszawie oraz refakturowania wraz z towarzyszącymi kosztami.

W pierwszym półroczu 2025 r. segment CD PROJEKT RED wykazał nadwyżkę **Przychodów finansowych** nad **Kosztami finansowymi**, na którą składały się głównie odsetki od obligacji oraz krótkoterminowych depozytów bankowych.

Na istotnie wyższą względem okresu porównawczego wartość **Podatku dochodowego** ujętego w rachunku zysku i strat oraz efektywnej stopy podatkowej segmentu na poziomie 22,8% główny wpływ miały korekty księgowego ujęcia podatku u źródła w spółce dominującej. W wyniku pomyłki w szacunku podatku dochodowego w minionych latach błędnie potrącono zwróconą w 2024 r. kwotę podatku u źródła w wysokości 11 082 tys. zł za 2022 rok oraz 14 710 tys. zł za 2023 rok. Z uwagi na niską istotność w stosunku do wyników korygowanych okresów, Spółka zdecydowała się ująć korekty szacunków podatku na bieżąco, bez korygowania okresów wstecz.

Skonsolidowany **Zysk netto** segmentu CD PROJEKT RED za pierwsze półrocze 2025 r. wyniósł 155 835 zł. i był o 12 996 tys. zł. (7,7%) niższy w stosunku do okresu porównawczego.

Segment GOG.COM

Tabela 4 Rachunek zysków i strat segmentu GOG.COM (w tys. zł)

	01.01.2025- 30.06.2025	01.01.2024- 30.06.2024*	zmiana	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	94 304	87 669	6 635	7,6%
Przychody ze sprzedaży produktów	-	-	-	-
Przychody ze sprzedaży usług	820	306	514	168,0%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	93 484	87 363	6 121	7,0%
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	67 924	63 535	4 389	6,9%
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	-	-	-	-
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	67 924	63 535	4 389	6,9%
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	26 380	24 134	2 246	9,3%
Koszty sprzedaży	19 095	19 858	-763	-3,8%
Koszty ogólnego zarządu, w tym:	6 005	4 865	1 140	23,4%
koszty prac badawczych	-	-	-	-
Pozostałe przychody operacyjne	201	2 081	-1 880	-90,3%
Pozostałe koszty operacyjne	471	520	-49	-9,4%
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. fin.	-	-	-	-
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	1 010	972	38	3,9%
Przychody finansowe	1 162	3 521	-2 359	-67,0%
Koszty finansowe	2 895	3 211	-316	-9,8%
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	-723	1 282	-2 005	-
Podatek dochodowy	83	251	-168	-66,9%
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	-806	1 031	-1 837	-

*dane przekształcone

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

Największy wpływ na kształtowanie się przychodów ze sprzedaży towarów i materiałów w segmencie GOG.COM w pierwszym półroczu 2025 r. miały trzy sezonowe promocje – New Year Sale, Spring Sale oraz Summer Sale (częściowo trwająca również w lipcu).

W pierwszym półroczu 2025 r. GOG udostępnił graczom do zakupu więcej klasycznych gier niż w porównywalnym okresie roku poprzedniego – w tym między innymi: *Dino Crisis*, *Dino Crisis 2*, *Breath of Fire IV*, *Doom* (2016) czy *Croc Legend of the Gobbos*, jak również długo oczekiwane premiery jak *Kingdom Come: Deliverance II* czy *Silent Hill 2: Remake*. GOG rozwijał również Games Preservation Program, do którego dołączył m.in. *Silent Hill 4: Room* (oraz wymienione wyżej tytuły takie jak: *Dino Crisis*, *Dino Crisis 2*, *Breath of Fire IV*). Ponadto w analizowanym okresie widoczne było ciągłe zainteresowanie tytułami AAA takimi jak *Cyberpunk 2077: Widmo Wolności*, *Baldur's Gate 3* oraz *Fallout 4*.

Bezpośrednio towarzyszące sprzedaży **Koszty sprzedanych usług, towarów i materiałów**, wzrosły względem okresu porównawczego w korespondencji z wyższymi przychodami.

Pomimo wzrostu Przychodów ze sprzedaży, **Koszty sprzedaży** segmentu GOG.COM w omawianym okresie uległy zmniejszeniu względem pierwszego półrocza 2024 r.

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

- wynagrodzenia zespołu odpowiedzialnego za obsługę, rozwój i promocję platformy GOG.com, a także utrzymanie i dalszy rozwój aplikacji GOG GALAXY,
- koszty transakcyjne związane z realizacją płatności w ramach platformy GOG.com,
- koszty infrastruktury teleinformatycznej związanej z realizacją sprzedaży,
- koszty działań marketingowych dotyczących promocji platformy i dostępnych na niej gier,
- koszty amortyzacji, w tym amortyzacji zakończonych prac rozwojowych związanych z technologiami wykorzystywanymi do obsługi sprzedaży i klientów GOG.

Głównymi składnikami **Kosztów ogólnego zarządu** segmentu GOG.COM są wynagrodzenia zespołów administracyjnych, wynagrodzenia zarządu spółki, a także sklasyfikowane w tej kategorii koszty amortyzacji oraz usług obcych. Na zwiększenie poziomu Kosztów ogólnego zarządu w omawianym okresie w stosunku do okresu porównawczego wpłynęło głównie zwiększenie bieżących kosztów wynagrodzeń, programu motywacyjnego dla kadry zarządzającej oraz amortyzacji nowo wdrożonych systemów Financial Processing oraz ERP.

Dodatkowo w badanym okresie segment odnotował spadek w pozycji **Pozostałych przychodów operacyjnych**, związany przede wszystkim z jednorazowym przychodem z tytułu uruchomienia integracji sklepu GOG.com z zewnętrznymi usługami w okresie porównawczym.

W pierwszym półroczu 2025 r. segment GOG.COM wykazał nadwyżkę **Kosztów finansowych nad Przychodami finansowymi**. Po stronie kosztów finansowych dominowały ujemne różnice kursowe wynikające z wyceny walutowej, natomiast po stronie przychodów finansowych- odsetki od lokat bankowych.

Pomimo wypracowania **Zysku na działalności operacyjnej** w kwocie 1 010 tys. zł, po uwzględnieniu wyniku na działalności finansowej i obciążeń podatkowych **Strata netto** segmentu GOG.COM w pierwszej połowie 2025 r. wyniosła 806 tys. zł.

Tabela 5 Wskaźnik Rentowności netto - Alternatywny Pomiar Wyniku

	01.01.2025- 30.06.2025	01.01.2024- 30.06.2024	01.01.2025- 30.06.2025	01.01.2024- 30.06.2024	01.01.2025- 30.06.2025	01.01.2024- 30.06.2024
	GRUPA CD PROJEKT		Segment CD PROJEKT RED		Segment GOG.COM	
Rentowność netto (Zysk netto/Przychody ze sprzedaży)	35,0%	40,0%	43,8%	48,9%	-0,9%	1,2%

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

W pierwszym półroczu 2025 r. wskaźnik Rentowności netto Grupy wyniósł 35,0% i zarówno w ujęciu skonsolidowanym dla Grupy CD PROJEKT, jak i dla każdego z segmentów był niższy niż analogicznym okresie roku ubiegłego.

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Tabela 6 Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT (w tys. zł)

	30.06.2025	31.12.2024*	zmiana	zmiana %
AKTYWA TRWAŁE	1 841 892	1 574 164	267 728	17,0%
Rzeczowe aktywa trwałe	303 117	262 913	40 204	15,3%
Aktywa niematerialne	68 317	69 305	-988	-1,4%
Nakłady na prace rozwojowe	897 726	695 421	202 305	29,1%
Nieruchomości inwestycyjne	31 004	31 670	-666	-2,1%
Wartość firmy	88 899	56 438	32 461	57,5%
Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nieobjętych konsolidacją	10 504	39 453	-28 949	-73,4%
Rozliczenia międzyokresowe	23 558	24 431	-873	-3,6%
Pozostałe aktywa finansowe	321 129	292 137	28 992	9,9%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	97 239	101 989	-4 750	-4,7%
Pozostałe należności	399	407	-8	-2,0%
AKTYWA OBROTOWE	1 352 307	1 468 260	-115 953	-7,9%
Zapasy	4 642	1 802	2 840	157,6%
Należności handlowe	90 967	167 628	-76 661	-45,7%
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego	-	15 211	-15 211	-100,0%
Pozostałe należności	106 527	69 721	36 806	52,8%
Rozliczenia międzyokresowe	23 097	25 868	-2 771	-10,7%
Pozostałe aktywa finansowe	569 271	540 620	28 651	5,3%
Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	410 829	522 524	-111 695	-21,4%
Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych	146 974	124 886	22 088	17,7%
AKTYWA RAZEM	3 194 199	3 042 424	151 775	5,0%

* dane przekształcone

	30.06.2025	31.12.2024*	zmiana	zmiana %
KAPITAŁ WŁASNY	2 877 876	2 800 667	77 209	2,8%
Kapitał zakładowy	99 911	99 911	0	0,0%
Kapitał zapasowy	2 400 607	2 069 034	331 573	16,0%
Kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej wartości nominalnej	116 700	116 700	0	0,0%
Pozostałe kapitały	110 598	49 017	61 581	125,6%
Różnice kursowe z przeliczenia	-4 726	431	-5 157	-
Niepodzielony wynik finansowy	-170	-4 300	4 130	-
Wynik finansowy bieżącego okresu	154 956	469 874	-314 918	-67,0%
ZOBOWIĄZANIA DŁGOTERMINOWE	26 207	22 574	3 633	16,1%
Pozostałe zobowiązania finansowe	21 414	17 706	3 708	20,9%
Pozostałe zobowiązania	2 154	2 274	-120	-5,3%
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	67	-67	-100,0%
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	1 777	1 665	112	6,7%
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	862	862	0	0,0%
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	290 116	219 183	70 933	32,4%
Pozostałe zobowiązania finansowe	6 729	12 408	-5 679	-45,8%
Zobowiązania handlowe	62 122	74 733	-12 611	-16,9%
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	6 929	782	6 147	786,1%
Pozostałe zobowiązania	110 514	12 924	97 590	755,1%
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	29 776	15 175	14 601	96,2%
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	13 319	8 740	4 579	52,4%
Pozostałe rezerwy	60 727	94 421	-33 694	-35,7%
PASYWA RAZEM	3 194 199	3 042 424	151 775	5,0%

* dane przekształcone

OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Aktywa

Największy udział w wartości **Aktywów trwałych** Grupy na 30 czerwca 2025 r., a także największy wpływ na zwiększenie ich salda, miała pozycja **Nakłady na prace rozwojowe**, w której Grupa ujmuje poniesione i rozliczane w czasie nakłady na rozwój nowych produktów i technologii. Zwiększenie wartości omawianej pozycji jest głównie efektem poniesionych przez segment CD PROJEKT RED nakładów na produkcję przyszłych gier będących w zaawansowanej fazie rozwojowej (głównie *Wiedźmin 4*, *Cyberpunk 2* i *Syriusz*) w wartości wyższej niż amortyzacja produkcji ukończonych (głównie *Cyberpunk 2077* z dodatkiem *Widmo Wolności* oraz wersją na Nintendo Switch 2 i *Wiedźmin 3: Dziki Gon*).

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

- nakłady na prace budowlane na terenie kampusu CD PROJEKT w Warszawie (Środki trwałe w budowie), które miały najistotniejszy wpływ na zwiększanie wartości Rzeczowych aktywów trwałych w omawianym okresie;
- wartość kompleksu nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 74 i 76 (Budynki i budowle oraz Grunty) ujęta w części przeznaczonej do wykorzystania przez Grupę CD PROJEKT 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).

Najistotniejsze pozycje ujęte w ramach **Aktywów niematerialnych**, to głównie wartość marki korporacyjnej CD PROJEKT oraz znaku towarowego The Witcher, a także wartość posiadanych przez Grupę autorskich praw majątkowych oraz oprogramowania komputerowego. Wartość pozycji nie uległa istotnej zmianie w trakcie pierwszego półrocza 2025 r.

Wzrost salda pozycji **Wartość firmy** Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2025 r. wynika z połączenia 1 kwietnia 2025 r. nie podlegającej uprzednio konsolidacji spółki The Molasses Flood LLC jako spółki przejmowanej ze spółką CD PROJEKT RED Inc. jako spółką przejmującą. Ponadto na omawianą pozycję składają się kwoty wynikające z rozliczenia połączenia jednostki dominującej z grupą kapitałową CDP Investment w dniu 30 kwietnia 2010 r. (powstałe na spółce CD Projekt Red Sp. z o.o.) 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.

Na saldo **Nieruchomości inwestycyjnych** składają się wartości nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 74 oraz ul. Jagiellońskiej 76 w częściach zakwalifikowanych jako przeznaczone pod wynajem.

Na wartość pozycji **Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nie objętych konsolidacją** składają się udziały w spółkach CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd. oraz CD PROJEKT SILVER Inc. Zmniejszenie salda pozycji w omawianym okresie jest wynikiem połączenia 1 kwietnia 2025 r. nie podlegającej konsolidacji spółki The Molasses Flood LLC jako spółki przejmowanej ze spółką CD PROJEKT RED Inc. jako spółką przejmującą.

Na wartość **Zapasy** na koniec pierwszego półrocza 2025 r. składają się głównie gotowe fizyczne zestawy i elementy fizycznych zestawów edycji gier własnej produkcji przeznaczone dla zewnętrznych dystrybutorów CD PROJEKT RED, a zwiększenie salda pozycji wiąże się z produkcją gotowych zestawów gry *Cyberpunk 2077* na konsolę Nintendo Switch 2.

Skonsolidowane saldo **Należności handlowych** uległo w omawianym okresie zmniejszeniu przede wszystkim ze względu na spływ należności licencyjnych tytułem tantiem uzyskanych w segmencie CD PROJEKT RED w czwartym kwartale 2024 r.

Na saldo pozycji **Pozostałe należności** Grupy na 30 czerwca 2025 r. składają się głównie zaliczki dla dostawców i kaucje, należności z tytułu podatku u źródła potrąconego przez zagranicznych odbiorców licencji udzielonych przez segment CD PROJEKT RED, rozliczenia z tytułu podatku VAT oraz rozliczenia z ZUS.

Na rozpoznaną na koniec analizowanego okresu skonsolidowaną wartość czynnych **Rozliczeń międzyokresowych** krótkoterminowych oraz długoterminowych, a także zmniejszenie salda tych pozycji, główny wpływ miała kwota nieujętych do dnia bilansowego w rachunku wyników tzw. minimalnych gwarancji, to jest zaliczek i przedpłat dokonanych przez GOG na rzecz dostawców na poczet opłat związanych z dystrybucją gier oferowanych na platformie GOG.com. Ponadto pozycja zawiera między innymi rozliczane w czasie opłaty z tytułu eksploatacji oprogramowania, licencji i praw oraz rozliczane okresowo przedpłaty związane z usługami.

Skonsolidowane saldo pozycji **Pozostałe aktywa finansowe** krótkoterminowe i długoterminowe na koniec czerwca 2025 r. zawiera przede wszystkim wartość nabytych przez spółkę CD PROJEKT S.A. w ramach dywersyfikacji ryzyka kredytowego krajowych i zagranicznych obligacji skarbowych wraz z wyceną pochodnych instrumentów finansowych zabezpieczających wartość obligacji w walutach obcych.

Łączna wartość rezerw finansowych w postaci **Środków pieniężnych i ekwiwalentów, Lokat bankowych powyżej 3 miesięcy** oraz płynnych aktywów finansowych w formie nabytych obligacji skarbowych (łącznie ujętych w krótkoterminowych i długoterminowych Pozostałych aktywach finansowych) w posiadaniu Grupy na dzień 30 czerwca 2025 r. wyniosła 1 426 772 tys. zł i zmniejszyła się w trakcie pierwszego półrocza 2025 r. o 45 262 tys. zł.

W Aktywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na koniec czerwca 2024 r. Aktywa trwałe stanowiły 57,7%, natomiast Aktywa obrotowe 42,3%.

Pasywa

Na dzień 30 czerwca 2025 r. wartość **Kapitałów własnych** Grupy CD PROJEKT wyniosła 2 877 876 zł i wzrosła względem końca 2024 r. o 77 209 tys. zł. Zwiększenie kapitałów wynikające głównie z pozytywnego wyniku pierwszego półrocza oraz kosztów programu motywacyjnego przekroczyło zmniejszenie wynikające z uchwalonej przez Walne Zgromadzenie Spółki dywidendy za 2024 r. w kwocie 99 910 tys. zł (wypłaconej 9 lipca).

W ramach pozycji **Pozostałe zobowiązania finansowe** długoterminowe oraz krótkoterminowe Grupa ujmuje głównie wycenę pochodnych instrumentów finansowych zabezpieczających ryzyko kursowe obligacji w walutach obcych oraz zobowiązania tytułem wieczystego użytkowania gruntów w kompleksach Jagiellońska 74 i Jagiellońska 76 w Warszawie oraz zobowiązania z tytułu zawartych umów wynajmu powierzchni biurowych.

Na saldo **Zobowiązań handlowych** Grupy składały się bieżące zobowiązania handlowe segmentu CD PROJEKT RED oraz zobowiązania segmentu GOG.COM z tytułu płatności za ostatni okres sprzedaży na rzecz dostawców serwisu oraz zakontraktowanych tzw. minimalnych gwarancji dotyczących nowych tytułów platformy GOG.com.

Wzrost salda **Pozostałych zobowiązań** w trakcie pierwszego półrocza 2025 r. wynika ze zobowiązania tytułem dywidendy uchwalonej przez Walne Zgromadzenie Spółki w dniu 23 czerwca 2025 r. i wypłaconej 9 lipca 2025 r. Ponadto na saldo pozycji wpływ miały zobowiązania Grupy z tytułu ubezpieczeń społecznych, podatku VAT oraz przyszłych usług.

W ramach **Rozliczeń międzyokresowych przychodów** krótkoterminowych i długoterminowych na koniec czerwca 2025 r. segmenty Grupy ujęły głównie:

- CD PROJEKT RED – otrzymane lub należne zaliczki na poczet tantiem związanych z przedsprzedażą oraz sprzedażą w przyszłych okresach, w tym tzw. minimalne gwarancje od wydawców i partnerów dystrybucyjnych, zwiększenie salda wynikało z minimalnych gwarancji i zaliczek dotyczących sprzedaży gry *Cyberpunk 2077* włącznie z wersją na Nintendo Switch 2;
- GOG.COM – rozliczenia międzyokresowe z klientami spółki (Portfel GOG);
- CD PROJEKT RED – rozliczenia międzyokresowe dotyczące dotacji;
- GOG.COM – wartość złożonych przez klientów zamówień przedpremierowych na gry, których data premiery przypada na przyszłe okresy.

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

Zmniejszenie salda **Pozostałych rezerw** długoterminowych oraz krótkoterminowych Grupy CD PROJEKT jest głównie wynikiem zmniejszenia salda rezerw na wynagrodzenia uzależnione od wyniku w segmencie CD PROJEKT RED związane z wypłatą w omawianym okresie premii uzależnionych od wyniku roku 2024. Pozycja zawiera również rezerwy na koszty usług obcych, wynagrodzeń uzależnionych od wyniku roku bieżącego oraz pozostałe koszty.

W Pasywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na 30 czerwca 2025 r. Kapitały własne stanowiły 90,1%, natomiast Zobowiązania krótko- i długoterminowe stanowiły 9,9%.

Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej w rozbiu na poszczególne segmenty działalności Grupy zawarte jest w *Śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2025 r.*

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Tabela 7 Skonsolidowane sprawozdania z przepływów pieniężnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
(w tys. zł)

	01.01.2025- 30.06.2025	01.01.2024- 30.06.2024
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk/(strata) netto	154 956	170 006
Korekty razem:	61 402	102 248
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych, aktywów niematerialnych, nakładów na prace rozwojowe oraz nieruchomości inwestycyjnych	5 563	7 082
Amortyzacja prac rozwojowych ujęta jako koszt własny sprzedaży	27 673	52 735
(Zysk)/strata z tytułu różnic kursowych	29 428	(8 176)
Odsetki i udziały w zyskach	(35 991)	(33 912)
(Zysk)/strata z działalności inwestycyjnej	(30 636)	5 849
Zmiana stanu rezerw	(29 062)	(28 755)
Zmiana stanu zapasów	(2 840)	257
Zmiana stanu należności	56 028	106 779
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	2 221	(17 008)
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów	18 237	5 177
Inne korekty	20 781	12 220
Gotówka z działalności operacyjnej	216 358	272 254
Podatek dochodowy od zysku/(straty) przed opodatkowaniem	38 762	966
Podatek u źródła zapłacony za granicą	7 376	3 885
Podatek dochodowy (zapłacony)/zwrócony	(12 785)	(26 176)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	249 711	250 929

01.01.2025-
30.06.202501.01.2024-
30.06.2024**DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA**

Wpływy	757 902	491 746
Zbycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	201	167
Spłata udzielonych pożyczek	-	292
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	538 383	425 613
Wykup obligacji	183 067	29 353
Odsetki od obligacji	8 086	7 536
Odsetki od lokat	17 348	15 865
Wpływy z realizacji kontraktów terminowych	10 817	12 784
Inne wpływy inwestycyjne	-	136
Wydatki	982 956	669 775
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	60 187	36 731
Nakłady na prace rozwojowe	241 990	107 139
Nakłady na aktywa niematerialne	-	211
Nabycie nieruchomości inwestycyjnych oraz aktywowanie nakładów	3 569	11
Nabycie udziałów w spółkach zależnych	-	3 170
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	436 384	426 313
Zakup obligacji oraz koszty ich nabycia	240 826	96 200
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(225 054)	(178 029)

DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA

Wpływy	15	9
Płatności należności z tytułu umów leasingu finansowego	13	7
Odsetki	2	2
Wydatki	2 584	101 983
Dywidendy i inne wpłaty na rzecz właścicieli	-	99 911
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu	2 253	1 662
Odsetki	331	410
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(2 569)	(101 974)
Przepływy pieniężne netto razem	22 088	(29 074)
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	22 088	(29 074)
Środki pieniężne na początek okresu	124 886	178 054
Środki pieniężne na koniec okresu	146 974	148 980

OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

W ramach **Działalności operacyjnej** w pierwszym półroczu 2025 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wykazała 249 711 tys. zł dodatnich przepływów pieniężnych netto.

Skonsolidowany wynik netto, skorygowano o:

- I. Pozycje niegotówkowe (łącznie zwiększenie):
 - **Amortyzację** (zwiększenie);
 - **Amortyzację prac rozwojowych ujętą jako koszt własny sprzedaży** (zwiększenie), odpowiadającą przede wszystkim amortyzacji nakładów na prace rozwojowe związane z grą *Cyberpunk 2077* wraz z dodatkiem *Widmo Wolności* na poszczególne platformy;
 - **Zysk (stratę) z tytułu różnic kursowych**, zwiększenie wynikające głównie z wyceny zagranicznych obligacji skarbowych oraz lokat powyżej 3 miesięcy w walutach obcych;
 - **Zysk (stratę) z działalności inwestycyjnej**, zmniejszenie wynikające głównie z operacji na pochodnych instrumentach finansowych oraz obligacjach ujętych w innych częściach rachunku przepływów;
 - **Zmianę stanu rezerw**, zmniejszenie wynikające głównie ze zmniejszenia salda rezerw na wynagrodzenia zależne od wyniku;
 - **Inne korekty**, zwiększenie wynikające głównie z eliminacji rachunkowego rozliczenia kosztów programów motywacyjnych oraz korekt amortyzacji ujętej w koszcie własnym i pozostałych kosztach operacyjnych;
- II. Pozycje związane ze zmianami majątku obrotowego i zobowiązań krótkoterminowych (łącznie zwiększenie):
 - **Zmianę stanu zapasów**, zmniejszenie salda przepływów związane z premierą gry *Cyberpunk 2077* na konsolę Nintendo Switch 2 i wzrostem stanu zapasów;
 - **Zmianę stanu należności**, zwiększenie salda przepływów wynikające przede wszystkim ze zmniejszenia w segmencie CD PROJEKT RED salda należności związanego z wpływem tantiem zaraportowanych za czwarty kwartał 2024 r.;
 - **Zmianę stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów**, zmniejszenie salda przepływów w konsekwencji wzrostu zobowiązań spółki dominującej z tytułu dywidendy za rok 2024, które było większe niż zmniejszenia salda innych zobowiązań krótkoterminowych Grupy;
 - **Zmianę stanu pozostałych aktywów i pasywów**, zwiększenie salda przepływów wynikające głównie ze zmniejszenia salda tzw. minimalnych gwarancji zakontraktowanych przez GOG.com oraz zwiększenia salda minimalnych gwarancji i zaliczek w segmencie CD PROJEKT RED;
- III. Pozycję ujętą w innych częściach rachunku przepływów – **Odsetki i udziały w zyskach**, skutkujące zmniejszeniem przepływów wykazanych w ramach działalności operacyjnej;
- IV. Różnicę między podatkiem dochodowym ujętym w rachunku wyników (zwiększenie), a faktycznie zapłaconym w trakcie pierwszego półrocza 2025 r. z uwzględnieniem rozliczeń związanych z podatkiem u źródła.

Ujemne saldo **Przepływów pieniężnych netto z działalności inwestycyjnej** w trakcie pierwszego półrocza 2025 r. wynikało przede wszystkim z ujemnych przepływów związanych z inwestycjami w aktywa, głównie w **Nakłady na prace rozwojowe** (to jest prace prowadzone nad nowymi grami) oraz w **Rzeczowe aktywa trwałe**.

W omawianym pierwszym półroczu 2025 r. Grupa CD PROJEKT nie wygenerowała istotnych **Przepływów pieniężnych netto** z działalności finansowej.

Łącznie w pierwszym półroczu 2025 Grupa CD PROJEKT wygenerowała dodatnie **Przepływy pieniężne netto** w wysokości 22 088 tys. zł, inwestując jednocześnie 305 746 tys. zł w aktywa (nakłady na prace rozwojowe, aktywa niematerialne oraz rzeczowe aktywa trwałe oraz nieruchomości inwestycyjne) i zmniejszając saldo obligacji i lokat bankowych powyżej 3 miesięcy o łącznie 67 350 tys. zł.

INFORMACJA O KREDYTACH I POŻYCZKACH W I PÓŁROCZU 2025 R.

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

INFORMACJA O POŻYCZKACH UDZIELONYCH W I PÓŁROCZU 2025 R.

W okresie sprawozdawczym żadna ze spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie udzielała pożyczek podmiotom spoza Grupy. W I półroczu 2025 r. spółka CD PROJEKT S.A. udzieliła pożyczki spółce CD PROJEKT RED Inc. do maksymalnej kwoty 4 350 tys. USD. W pierwszym półroczu 2025 r. wypłacono 931 tys. USD. Na dzień 30 czerwca 2025 r. kwota pozostała do spłaty, razem z odsetkami naliczonymi, wynosiła 942 tys. USD. Ponadto w pierwszym półroczu 2025 roku nastąpiła całkowita spłata pożyczki uprzednio udzielonej przez spółkę CD PROJEKT S.A. spółce The Molasses Flood LLC w kwocie 659 tys. USD.

INFORMACJA O PORĘCZENIACH I GWARANCJACH UDZIELONYCH W I PÓŁROCZU 2025 R. ORAZ INNYCH ISTOTNYCH POZYCJACH POZABILANSOWYCH

Informacje o poręczeniach i gwarancjach oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych znajdują się w *Śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2025 r.*

TRANSAKcje Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

W ramach działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2025 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: 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. 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 oraz CD PROJEKT RED Inc. 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 *Śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2025 r.*

STANOWISKO ZARZĄDU ODNOŚNIE DO MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA WCZEŚNIEJ PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA DANY ROK

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



その目で未来を
空室POD有り

KIROSHI アパレルブランド

08

DELAMAIN

KE-DACHI

空室POD有り

24時間営業

04

ŁAD KORPORACYJNY

Zasady ładu korporacyjnego

CD PROJEKT S.A. podlega 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. (Dobre Praktyki)).



Raporty dotyczące stanu stosowania zasad zawartych w Zbiorze Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW 2021 dostępne są na stronie internetowej www.cdprojekt.com.

Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych

Podmiotem uprawnionym do przeprowadzania przeglądu i badania jednostkowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych Spółki i Grupy CD PROJEKT za lata 2024-2025, odpowiednio śródrocznych i rocznych (w tym weryfikacji sprawozdań zgodnie z Jednolitym Europejskim Formatem Raportowania – ESEF), a także do oceny sprawozdań o wynagrodzeniach za lata 2024-2025 jest Grant Thornton Polska Prosta spółka akcyjna z siedzibą w Poznaniu. Grant Thornton Polska Prosta spółka akcyjna jest również audytorem sprawozdania finansowego GOG sp. z o.o.

Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 99 910 510 zł i dzieli się na 99 910 510 akcji o wartości nominalnej 1 zł każda. Największymi akcjonariuszami CD PROJEKT S.A. pozostają jej współzałożyciele – Marcin Iwiński (obecnie Współprzewodniczący Rady Nadzorczej) i Michał Kiciński.

Tabela 8 Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu na dzień publikacji tego sprawozdania⁵

	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w liczbie głosów na WZ (%)
Marcin Iwiński	12 650 000	12,66%	12 650 000	12,66%
Michał Kiciński	9 989 363	10,00%	9 989 363	10,00%
Piotr Nielubowicz	6 858 717	6,86%	6 858 717	6,86%
Nationale-Nederlanden Powszechne Towarzystwo Emerytalne S.A. (zarządzane fundusze łącznie)**	5 417 124	5,42%	5 417 124	5,42%
w tym Nationale-Nederlanden Otwarty Fundusz Emerytalny**	5 030 225	5,03%	5 030 225	5,03%

* Zgodnie z ostatnim oświadczeniem złożonym Spółce – w dniu 13 listopada 2023 r. (raport bieżący nr 41/2023)

** Zgodnie z ostatnim oświadczeniem złożonym Spółce – z dnia 12 sierpnia 2024 r. (raport bieżący nr 15/2024)

⁵ 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.

ZMIANY W STRUKTURZE WŁASNOŚCI ZNACZNYCH PAKIETÓW AKCJI SPÓŁKI OD DNIA PRZEKAZANIA POPRZEDNIEGO RAPORTU OKRESOWEGO

Po dniu przekazania ostatniego raportu okresowego (raport za I kwartał 2025 r.) Spółka nie otrzymała zawiadomień o zmianach w strukturze własności znacznych pakietów akcji Spółki.

Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej

Tabela 9 Liczba akcji posiadanych przez członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki*

Imię i Nazwisko	Stanowisko	stan na 28.08.2025 r.	stan na 30.06.2025 r.	stan na 31.12.2024 r.
Michał Nowakowski	Członek Zarządu, Joint Chief Executive Officer	530 290	530 290	530 290
Adam Badowski	Członek Zarządu, Joint Chief Executive Officer	692 640	692 640	692 640
Piotr Nielubowicz	Członek Zarządu, Chief Financial Officer	6 858 717	6 858 717	6 858 717
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	Współprzewodniczący Rady Nadzorczej	12 650 000	12 650 000	12 873 520
Adam Kiciński	Współprzewodniczący Rady Nadzorczej	4 046 001	4 046 001	4 046 001
Katarzyna Szwarc	Wiceprzewodnicząca Rady Nadzorczej (do 31.12.2024 r.)	nie dotyczy	nie dotyczy	10
Maciej Nielubowicz	Członek Rady Nadzorczej (do 31.12.2024 r.)	nie dotyczy	nie dotyczy	51

* Na podstawie oświadczeń i zawiadomień składanych Spółce

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

ZMIANY W ZAKRESIE STANU POSIADANIA AKCJI SPÓŁKI PRZEZ CZŁONKÓW ZARZĄDU I RADY NADZORCZEJ OD DNIA PRZEKAZANIA POPRZEDNIEGO RAPORTU OKRESOWEGO

Po dniu przekazania ostatniego raportu okresowego (raport za I kwartał 2025 r.) nie wystąpiły zmiany w zakresie stanu posiadania akcji Spółki przez Członków Zarządu i Rady Nadzorczej.

Informacje o nabyciu akcji własnych

W I półroczu 2025 r. nie miało miejsca nabycie akcji własnych.

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

PROGRAMY MOTYWACYJNE NA LATA 2023-2027

Na podstawie uchwał Walnego Zgromadzenia Spółki z 18 kwietnia 2023 r. wprowadzono dwa nowe programy motywacyjne na lata obrotowe 2023-2027: Program Motywacyjny A oraz Program Motywacyjny B.

Szczegółowe regulaminy programów zostały przyjęte przez Zarząd Spółki 21 maja 2023 r. oraz zatwierdzone przez Radę Nadzorczą 23 maja 2023 r. W dniu 18 grudnia 2024 r. Zarząd Spółki dokonał zmian w treści regulaminów Programu Motywacyjnego A i B dla osób będących zagranicznymi rezydentami podatkowymi, które to zmiany zostały zatwierdzone przez Radę Nadzorczą 20 grudnia 2024 r. Następnie, 3 lipca 2025 r., w następstwie zmian wprowadzonych w drodze uchwały Walnego Zgromadzenia Spółki nr 23 z 23 czerwca 2025 r., Zarząd Spółki dokonał zmian w treści regulaminów Programu Motywacyjnego B, które zostały zatwierdzone przez Radę Nadzorczą 14 lipca 2025 r.



Pełna treść aktualnie obowiązujących regulaminów Programu Motywacyjnego A i B dostępna jest na stronie internetowej Spółki.

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

Program Motywacyjny A

Program Motywacyjny A skierowany jest do osób niebędących Członkami Zarządu Spółki. Uprawnienia, 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 realizacji uprawnień 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 wynosi każdorazowo minimum 3 lata.

Do dnia publikacji niniejszego raportu:

- I. w I etapie Programu Motywacyjnego A (w 2023 r.) przyznanych zostało 100 444 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 88 341 uprawnień;
- II. w II etapie Programu Motywacyjnego A (w 2024 r.) przyznanych zostało 183 189 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 168 190 uprawnień;
- III. w III etapie Programu Motywacyjnego A (w 2025 r.) przyznanych zostało 123 186 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 120 979 uprawnień.

Program Motywacyjny B

Program Motywacyjny B skierowany jest zarówno do osób będących Członkami Zarządu Spółki, jak i osób niebędących Członkami Zarządu. Uprawnienia zgodnie z założeniami, przyznawane będą w każdym z lat obrotowych 2023–2027 (tj. w pięciu etapach).

Zgodnie ze zmianami wprowadzonymi w drodze uchwały nr 23 Walnego Zgromadzenia Spółki z 23 czerwca 2025 r., w ramach całości Programu Motywacyjnego B przyznanych może zostać maksymalnie 4 100 000 uprawnień, przy czym łączna liczba uprawnień przyznanych uczestnikom w tym programie oraz przyznanych uczestnikom w Programie Motywacyjnym A nie może przekroczyć 5 000 000.

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 realizacji uprawnień będzie stwierdzenie przez Spółkę spełnienia odpowiedniego 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 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 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:

- I. w I etapie Programu Motywacyjnego B (w 2023 r.) przyznanych zostało 662 000 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 656 000 uprawnień;
- II. w II etapie Programu Motywacyjnego B (w 2024 r.) przyznanych zostało 723 500 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 723 500 uprawnień;
- III. w III etapie Programu Motywacyjnego B (w 2025 r.) przyznanych zostało 740 500 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 740 500 uprawnień.

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

Realizację warunku wynikowego stanowi osiągnięcie, w odpowiednim okresie nabywania uprawnień, wyniku rozumianego jako suma skonsolidowanych wyników netto z działalności kontynuowanej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT powiększona o ujęte w księgach podmiotów z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w tożsamym okresie koszty wyceny uprawnień przyznanych w ramach danego etapu. Warunek wynikowy dla uprawnień przyznanych w pierwszym etapie (w roku obrotowym 2023) na lata 2023-2026 wynosi 2 mld zł, warunek wynikowy dla uprawnień przyznanych w drugim etapie (w roku obrotowym 2024) na lata 2024-2027 wynosi 3 mld zł, zaś warunek wynikowy dla uprawnień przyznanych w trzecim etapie (w roku obrotowym 2025) na lata 2025-2028 to 4 mld zł.

Dla każdego z kolejnych etapów rozpoczynających się w latach obrotowych 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 dany etap, będzie wyższa lub równa wyrażonej w procentach i powiększonej o 10 punktów procentowych zmianie poziomu indeksu WIG (Warszawski Indeks Giełdowy) w tożsamym okresie.

Struktura zarządzania

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

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 28 sierpnia 2025 r.



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



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 | Prawo & Compliance



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:

Produkcja gier | Działalność operacyjna | IT & Cybersecurity | Shared Development Services


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:

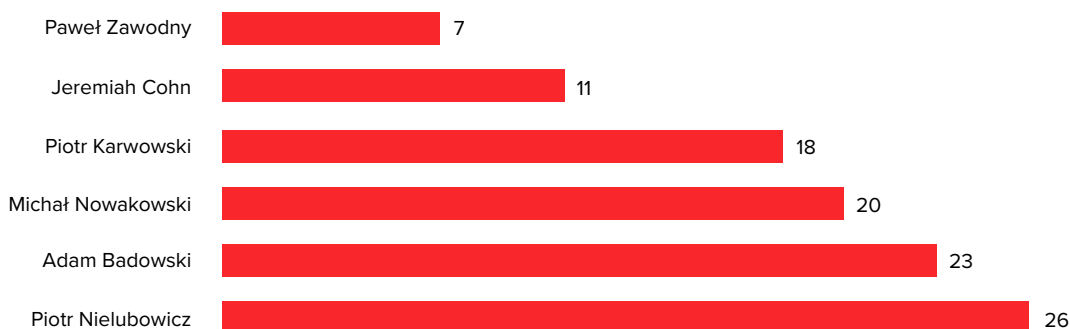
HR | Kultura, Różnorodność i Włączanie | Technologia (w tym R&D)


Jeremiah Cohn – Chief Marketing Officer, Członek Zarządu

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

Bezpośrednio podlegają mu obszary:

Marketing | PR & Komunikacja | Franczyzy

Wykres 3 Staż pracy obecnych Członków Zarządu Spółki w spółkach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT (w latach)

Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT S.A.

W konsekwencji złożonej przez Adama Kicińskiego rezygnacji ze skutkiem na 31 grudnia 2024 r., od 1 stycznia 2025 r. Zarząd Spółki składa się z sześciu członków.

W okresie sprawozdawczym oraz do dnia publikacji niniejszego raportu nie miały miejsca zmiany w składzie osobowym Zarządu Spółki.

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 28 sierpnia 2025 r.**Marcin Iwiński – Współprzewodniczący Rady Nadzorczej**

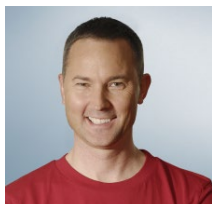
Kluczowe obszary kompetencji i doświadczenia:

Znajomość branży gier wideo | Zarządzanie | Strategia
Marketing i dystrybucja | Rynki międzynarodowe | Komunikacja i PR

**Adam Kiciński – Współprzewodniczący Rady Nadzorczej, Członek Komitetu Audytu**

Kluczowe obszary kompetencji i doświadczenia:

Znajomość branży gier wideo | Zarządzanie | Strategia
Marketing i dystrybucja | Technologia i IT | Zasoby ludzkie

**David Gardner – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej, niezależny Członek Rady Nadzorczej***

Kluczowe obszary kompetencji i doświadczenia:

Znajomość branży gier wideo | Międzynarodowa działalność gospodarcza | Venture Capital | Rozwój strategiczny i ekspansja | Treści cyfrowe i gry MMO
Restrukturyzacja przedsiębiorstw

**Agnieszka Słomka-Gołębiowska – Przewodnicząca Komitetu Audytu, niezależny Członek Rady Nadzorczej***

Kluczowe obszary kompetencji i doświadczenia:

Zarządzanie i rozwój przedsiębiorstw | Biznes międzynarodowy | Ład korporacyjny
Zrównoważony rozwój | Finanse | Nowe technologie

**Beata Cichocka-Tylman – Członek Komitetu Audytu, niezależny Członek Rady Nadzorczej***

Kluczowe obszary kompetencji i doświadczenia:

Znajomość branży gier wideo | Innowacje | Finanse
Działalność badawczo-rozwojowa, w tym szczególnie w sektorze IT, pomocy publicznej, rozwoju przedsiębiorstw i finansów

*Członek Rady spełnia kryteria niezależności określone w ustawie z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym oraz Zaleceniach Komisji Europejskiej z dnia 15 lutego 2005 roku dotyczących roli dyrektorów niewykonawczych lub będących członkami rady nadzorczej spółek giełdowych i komisji rady (nadzorczej) (2005/162/WE) oraz nie ma rzeczywistych i istotnych powiązań z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w Spółce.

Zmiany w składzie Rady Nadzorczej i Komitetu Audytu CD PROJEKT S.A.

Od 1 stycznia 2025 r. rozpoczęła się nowa, wspólna, czteroletnia kadencja Rady Nadzorczej Spółki, w skład której wchodzi Marcin Iwiński, Beata Cichocka-Tylman, David Gardner, Adam Kiciński oraz Agnieszka Słomka-Gołębiowska.

8 stycznia 2025 r., podczas pierwszego posiedzenia Rady Nadzorczej nowej kadencji:

- Adam Kiciński oraz Marcin Iwiński zostali wybrani na funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej nowej kadencji, w związku z czym każdy z nich, zgodnie z § 18 ust. 1 Statutu Spółki, będzie miał tytuł Współprzewodniczącego Rady Nadzorczej;
- David Gardner został wybrany na funkcję Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej nowej kadencji;
- wybrany został Komitet Audytu nowej kadencji, w składzie: Agnieszka Słomka-Gołębiowska, Beata Cichocka-Tylman i Adam Kiciński.

Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem arbitrażowym lub organem administracji publicznej

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

27 października 2016 r. Sąd Okręgowy w Warszawie, w sprawie sygn. akt XVIII K 126/09 na skutek aktu oskarżenia Prokuratora Prokuratury Okręgowej w Warszawie do Sądu Okręgowego wydał wyrok skazujący Michała L., Piotra L. oraz Michała D., przypisując im popełnienie czynów z art. 296 § 1 k.k. i art. 296 § 3 k.k. i innych. Spółka dominująca działała w I instancji w charakterze oskarżyciela posiłkowego (status ten zachowuje do końca postępowania). Zakres orzeczonych na podstawie art. 46 Kodeksu karnego odszkodowań wyniósł łącznie 210 tys. zł, przy czym stwierdzona przez sąd szkoda wyniosła wg sentencji wyroku co najmniej 16 mln zł (ten sposób ustalania szkody wynika z zasad orzekania w postępowaniu karnym). Spółka dominująca złożyła apelację od przedmiotowego wyroku, wnosząc o jego zmianę, w tym m.in. w części odnoszącej się do wysokości orzeczonych odszkodowań na rzecz Spółki dominującej. Apelacje złożyli również obrońcy oskarżonych – od całości rozstrzygnięcia, a także – co do części – prokurator. 26 października 2017 r. Sąd Apelacyjny uchylił w całości wyrok Sądu I instancji w przedmiotowej sprawie i przekazał sprawę do ponownego rozpoznania w całości. Sąd Okręgowy w Warszawie prowadzi obecnie sprawę pod sygn. XVIII K 316/17. Spółka dominująca występuje w sprawie w charakterze oskarżyciela posiłkowego.

SPRAWY SPÓŁEK ZALEŻNYCH

Pozew zbiorowy przeciwko GOG dotyczący zgodności rozwiązań technicznych stosowanych przez GOG z amerykańską ustawą Video Privacy Protection Act

6 września 2024 r. Zarząd Spółki dominującej otrzymał informację na temat złożenia cywilnego pozwu zbiorowego przeciwko Spółce (class action complaint) przed Sądem Okręgowym Stanów Zjednoczonych dla okręgu Wschodniego Dystryktu Nowy Jork (United States District Court for the Eastern District of New York). Pozew został złożony w imieniu jednego użytkownika oraz potencjalnych innych użytkowników platformy cyfrowej dystrybucji gier komputerowych GOG.com, której właścicielem jest GOG sp. z o.o. – spółka zależna Spółki i dotyczy potencjalnego naruszenia przez GOG sp. z o.o. amerykańskiej ustawy Video Privacy Protection Act (VPPA) poprzez stosowanie skryptów śledzących portalu Facebook na stronie internetowej GOG.com dla celów remarketingu – zdaniem powoda bez ważnej zgody użytkownika. Powód domagał się ustalenia na drodze sądowej, czy stosowanie przez platformę GOG określonych rozwiązań technicznych jest zgodne z amerykańską ustawą VPPA oraz wypłaty ewentualnego odszkodowania, gdyby sąd stwierdził wystąpienie naruszenia. Pozew został skutecznie doręczony w dniu 10 września 2024 r.

5 grudnia 2024 r. Spółka dominująca uzyskała informację, że dokonano modyfikacji pozwu (amended class action complaint). W rezultacie dokonanych czynności doszło do zmiany pozwanego ze Spółki dominującej, którą pierwotnie wskazano jako pozwaną w tej sprawie, na spółkę GOG sp. z o.o. Roszczenia zgłoszone wobec Spółki zostały w całości wycofane (voluntary dismissal without prejudice) i Spółka dominująca nie była już od tego momentu stroną postępowania. GOG sp. z o.o. podjęła działania mające na celu obronę jej interesów. W raporcie bieżącym nr 30/2024 opublikowanym w tej sprawie Zarząd Spółki dominującej poinformował, że w wyniku analizy przeprowadzonej we współpracy z kancelarią prawną ocenił, że stopień istotności sprawy nie uzasadnia dalszego informowania o jej statusie w formie raportów bieżących.

6 maja 2025 r., wobec złożenia przez powoda przed Sądem Okręgowym Stanów Zjednoczonych dla okręgu Wschodniego Dystryktu Nowy Jork zawiadomienia o nieograniczonym dobrowolnym cofnięciu pozwu (notice of voluntary dismissal with prejudice), pozew zbiorowy wobec GOG sp. z o.o. został wycofany. Sprawa tym samym została zakończona.

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

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.

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. 5 czerwca 2023 r. 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. 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 19 sierpnia 2022 r. i 22 maja 2023 r. Wyrok ten na dzień sporządzenia niniejszego raportu ma status rozstrzygnięcia prawomocnego,

29 maja 2024 r. Naczelnik Małopolskiego Urzędu Celno-Skarbowego w Krakowie wydał nową decyzję określającą wysokość zobowiązania podatkowego w podatku dochodowym od osób prawnych za 2016 r. Kwota zobowiązania podatkowego została obniżona o 116 226 zł względem decyzji z 19 sierpnia 2022 r. 26 czerwca 2024 r. Zarząd GOG sp. z o.o., nie zgadzając się z oceną organu podatkowego, złożył do Dyrektora Izby Administracji Skarbowej w Krakowie odwołanie od decyzji.

25 czerwca 2024 r., w związku z wyrokiem Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Krakowie GOG sp. z o.o. otrzymała od Pierwszego Mazowieckiego Urzędu Skarbowego w Warszawie kwotę 2.578.500 zł tytułem zwrotu podatku.

25 lutego 2025 r. Dyrektor Izby Administracji Skarbowej w Krakowie, pełniący w tej sprawie funkcję organu odwoławczego, wydał decyzję utrzymującą zaskarżoną decyzję w mocy. Decyzja została doręczona GOG sp. z o.o. 11 marca 2025 r.

13 marca 2025 r. zarząd GOG sp. z o.o. dokonał spłaty zobowiązania wynikającego z otrzymanej decyzji, którego wysokość, wraz z odsetkami należnymi na dzień płatności, wyniosła 2.466.927 zł. Niezależnie jednak, nie zgadzając się z oceną organu podatkowego, zarząd GOG sp. z o.o. w dniu 10 kwietnia 2025 r. wniósł na wydaną decyzję skargę do Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Krakowie. 25 czerwca 2025 r. Wojewódzki Sąd Administracyjny w Krakowie wydał postanowienie o odrzuceniu skargi z uwagi na błędy formalne. Nie zgadzając się z oceną sądu, GOG sp. z o.o. wniósła skargę kasacyjną do Naczelnego Sądu Administracyjnego. Do dnia publikacji niniejszego raportu Naczelny Sąd Administracyjny nie wydał wyroku w przedmiocie rozpatrzenia skargi kasacyjnej.

Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta

Spółka nie zidentyfikowała innych informacji istotnych dla oceny jej sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacji istotnych dla oceny możliwości realizacji zobowiązań.

Oświadczenie Zarządu

Zgodnie z wymogami rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 6 czerwca 2025 r. w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim, Zarząd Spółki dominującej oświadcza, że wedle swojej najlepszej wiedzy, niniejsze półroczne sprawozdanie z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.



Michał Nowakowski
Joint Chief Executive Officer,
Członek Zarządu



Adam Badowski
Joint Chief Executive 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



Jeremias Cohn
Chief Marketing Officer,
Członek Zarządu



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