



**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT ZA OKRES
OD 1 STYCZNIA DO 31 GRUDNIA 2025 ROKU**

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

**Szanowni Państwo,
Drodzy Akcjonariusze,**

Z dumą oddaję w Państwa ręce raport roczny Grupy CD PROJEKT, który podsumowuje 2025 rok.

To czas, który stał pod znakiem intensywnych prac produkcyjnych nad pierwszą grą nowej sagi wiedźmińskiej. Nasz zespół z ogromną pasją rozwija historię Ciri, wykorzystując pełen potencjał technologii Unreal Engine 5. Nasze ambicje w tym zakresie zostały zaprezentowane w demo technologicznym podczas czerwcowego wydarzenia Unreal Fest. Wierzymy, że standardy jakości, jakie wyznaczamy przy tej produkcji, nie tylko spełnią oczekiwania fanów, ale ponownie zdefiniują gatunek RPG.

Jednocześnie 2025 rok był przełomowy dla naszej obecności w Ameryce Północnej. Zespoły w Bostonie i Vancouver, które rosły w siłę, sprawnie przeprowadziły *Cyberpunka 2* przez fazę koncepcji i wprowadziły go w etap preprodukcji. Tymczasem nasza pierwsza gra w tym uniwersum poszerzyła swoją dostępność o kolejne platformy. *Cyberpunk 2077* w wersji Ultimate Edition zadebiutował na konsoli Nintendo Switch 2 w dniu jej światowej premiery, a także na komputerach Apple z systemem macOS.

Siłę naszych marek najlepiej potwierdzają liczby, które napawają nas dumą i świadczą o niezwykłej żywotności naszych produkcji. W 2025 roku obchodzący swoje 10-lecie *Wiedźmin 3* przekroczył 60 mln sprzedanych kopii, natomiast *Cyberpunk 2077* sprzedał się już w ponad 35 mln egzemplarzy. Utrzymanie tak solidnej dynamiki sprzedaży wiele lat po premierach buduje naszą stabilność finansową. Pozwala nam ona z pełnym komfortem finansować równoległą produkcję kilku tytułów klasy AAA, inwestować w przełomowe innowacje oraz rozwijać nasze trzecie, autorskie IP o kryptonimie Hadar, w ramach którego rozpoczęliśmy już pierwsze prace koncepcyjne nad grą.

W trwającym roku będziemy kontynuować wzmacnianie zespołów deweloperskich i przyspieszać prace nad kluczowymi projektami. Z kolei fanom naszych franczyz chcemy zaproponować nowe treści, które pozwolą im na interakcje z uniwersami, które uwielbiają.

Budowanie globalnych marek wymaga nie tylko technologicznej biegłości, ale przede wszystkim zdrowego „serca” organizacji. Chcemy, by CD PROJEKT przyciągał najlepsze talenty, oferując przestrzeń do bezpiecznego i inspirującego rozwoju. W minionym roku skupiliśmy się na wzmacnianiu naszej firmowej tożsamości, aby DNA CD PROJEKT pozostało silne i autentyczne w każdym z naszych zespołów, bez względu na to z którego miejsca na świecie tworzymy nasze gry. To szczególnie ważne, biorąc pod uwagę planowany, dynamiczny rozwój naszego zespołu.

Chciałbym serdecznie podziękować naszym Akcjonariuszom za zaufanie, które pozwala nam tworzyć bez kompromisów jakościowych. Szczególne wyrazy wdzięczności kieruję do naszych pracowników – to dzięki Waszej kreatywności i determinacji CD PROJEKT pozostaje miejscem, w którym powstają rzeczy niezwykle i zawsze aspirujące do grona najistotniejszych wydarzeń w historii branży gier wideo i popkultury.

Z wyrazami szacunku,

Michał Nowakowski



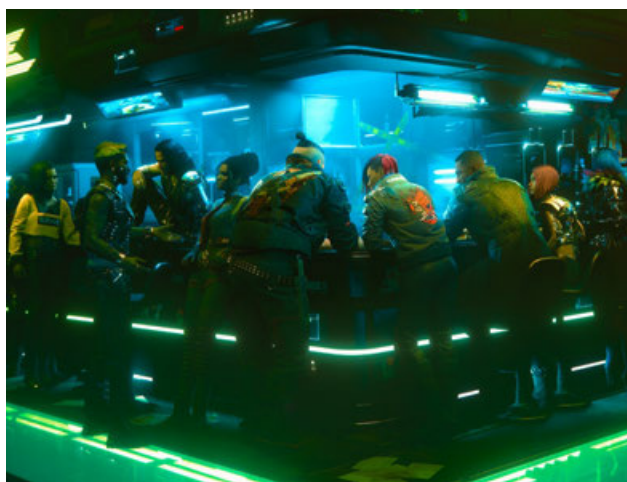
Spis Treści

6	NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA W 2025 ROKU
7	KRÓTKA CHARAKTERYSTYKA GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT
8	Profil działalności
10	Misja i wartości
11	Strategia
13	DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT
14	Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
15	Zmiany w strukturze i organizacji Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 2025 roku
16	Opis segmentów biznesowych, produktów i usług, rynków zbytu, dostawców i odbiorców
25	Kluczowe czynniki istotne dla rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
25	Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju
27	Umowy znaczące dla działalności
27	Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej
32	WYNIKI FINANSOWE GRUPY CD PROJEKT
33	Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych ujawnionych w skonsolidowanym i jednostkowym sprawozdaniu finansowym
54	OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO
55	Oświadczenie o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego
60	Kontrola wewnętrzna i zarządzanie ryzykiem
63	Akcjonariusze posiadający znaczne pakiety akcji
63	Posiadacze papierów wartościowych, które dają specjalne uprawnienia kontrolne
64	Ograniczenia dotyczące wykonywania prawa głosu
64	Ograniczenia dotyczące przenoszenia prawa własności papierów wartościowych Spółki
64	Zasady dotyczące powoływania i odwoływania osób zarządzających
64	Prawo do podjęcia decyzji o emisji lub wykupie akcji
65	Zasady zmiany Statutu
65	Walne Zgromadzenie
67	Organy zarządzające i nadzorujące
75	Opis polityki różnorodności
76	ŁAD KORPORACYJNY – POZOSTAŁE INFORMACJE
77	Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy
79	Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych
79	Informacje o akcjach własnych
80	Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej
80	Wynagrodzenia członków organów Spółki
81	Wynagrodzenia brutto Członków Zarządu CD PROJEKT S.A.
83	Wynagrodzenia brutto Członków Rady Nadzorczej

- 84 Informacja o wszelkich zobowiązaniach wynikających z emerytur i świadczeń o podobnym charakterze dla byłych osób zarządzających, nadzorujących albo byłych członków organów administrujących oraz o zobowiązaniach zaciągniętych w związku z tymi emeryturami, ze wskazaniem kwoty ogółem dla każdej kategorii organu
- 84 Umowy zawarte pomiędzy Emitentem a osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska lub gdy ich odwołanie lub zwolnienie następuje z powodu połączenia przez przejęcie
- 84 Pozostałe transakcje z osobami zarządzającymi i nadzorującymi nieuwzględnione w innych sekcjach niniejszego sprawozdania
- 85 Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej
- 85 Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem
- 86** **SPRAWOZDAWCZOŚĆ ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU**
- 87 Sprawozdawczość zrównoważonego rozwoju
- 96 Informacje dotyczące kwestii środowiskowych
- 118 Informacje dotyczące kwestii społecznych
- 140 Informacje związane z ładem zarządczym
- 146** **ZAŁĄCZNIKI**
- 147 Załącznik 1. Wymogi dotyczące ujawniania informacji w ramach ESRS objęte oświadczeniem jednostki dotyczącym zrównoważonego rozwoju

Najważniejsze wydarzenia w 2025 roku

- W kwietniu zespół odpowiedzialny za prace nad grą Cyberpunk 2 zakończył fazę koncepcyjną projektu i wszedł w preprodukcję
- W czerwcu prezentacja dema technologicznego *Wiedźmina 4* otworzyła State of Unreal 2025 i spotkała się z bardzo pozytywnym przyjęciem mediów branżowych i społeczności graczy
- W czerwcu *Cyberpunk 2077: Ultimate Edition* zadebiutował w wersji na Nintendo Switch 2 w dniu światowej premiery konsoli
- W lipcu CD PROJEKT ogłosił, że wraz ze studiem TRIGGER pracuje nad *Cyberpunk: Edgerunners 2* – nową odsłoną anime, które w przyszłości trafi na platformę Netflix
- W lipcu premierę miał *Cyberpunk 2077: Ultimate Edition* w wersji dedykowanej na urządzenia Mac z procesorami Apple Silicon
- W grudniu CD PROJEKT sprzedał w konkurencyjnym procesie 100% udziałów GOG sp. z o.o. Panu Michałowi Kicińskiemu
- W 2025 r. CD PROJEKT RED poinformował o osiągnięciu ważnych poziomów kumulatywnej sprzedaży swoich produkcji:
 - ponad 60 mln kopii *Wiedźmina 3: Dzikie Gon* (maj 2025)
 - ponad 35 mln kopii *Cyberpunka 2077* (listopad 2025)
 - ponad 10 mln kopii dodatku *Cyberpunk 2077: Widmo Wolności* (maj 2025)





01

KRÓTKA CHARAKTERYSTYKA GRUPY
KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Profil działalności

CD PROJEKT S.A. (CD PROJEKT, Spółka, my), z siedzibą w Warszawie, prowadzi działalność w globalnej, dynamicznie rozwijającej się branży elektronicznej rozrywki, koncentrując się na segmencie gier wideo. Do 30 grudnia 2025 r. Grupa CD PROJEKT prowadziła działalność operacyjną w dwóch kluczowych segmentach biznesowych – CD PROJEKT RED i GOG.COM. Na mocy zawartej 29 grudnia 2025 r. umowy sprzedaży, 31 grudnia 2025 r. Pan Michał Kiciński nabył od CD PROJEKT 100% udziałów GOG sp. z o.o. Tym samym spółka ta przestała być częścią Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Wynik na transakcji sprzedaży udziałów wraz z wynikiem działalności realizowanej dotychczas w ramach segmentu GOG.COM zaprezentowany został za 2025 rok jako działalność zaniechana. Od 1 stycznia 2026 r. Grupa kontynuuje działalność opisywaną wcześniej jako działalność segmentu CD PROJEKT RED i w związku ze sprzedażą jednego z dwóch segmentów Grupa zaprzestanie wydzielania osobnych segmentów biznesowych.

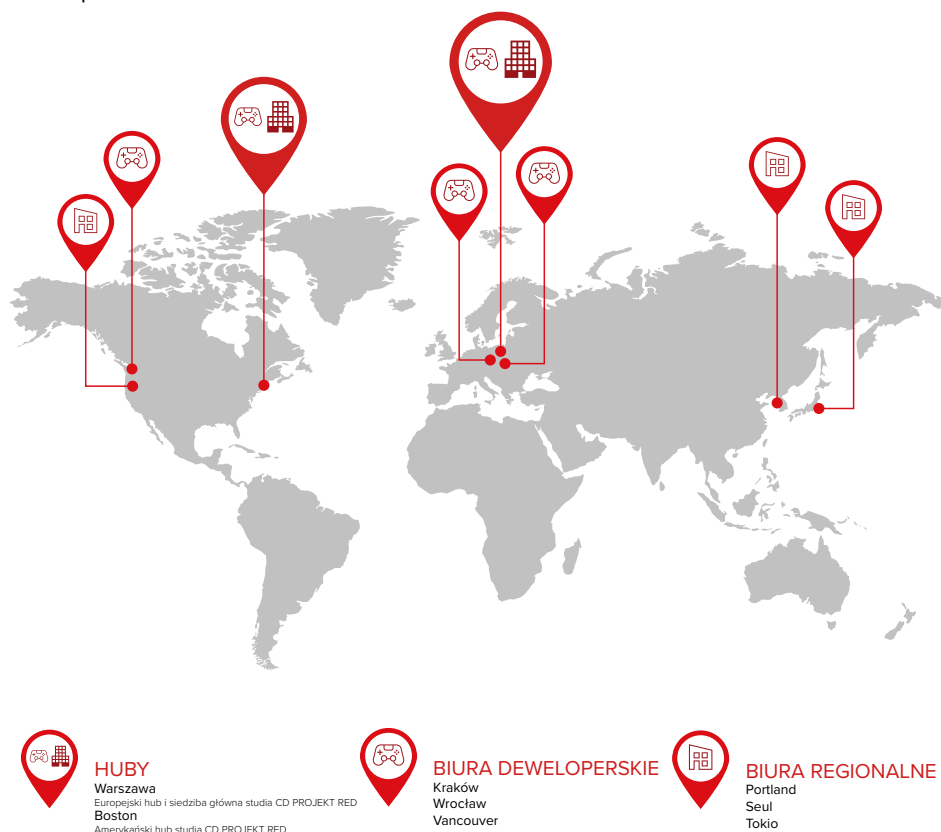
CD PROJEKT RED

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

GOG.COM

Cyfrowa dystrybucja gier komputerowych za pomocą własnej platformy GOG.COM i aplikacji GOG GALAXY. Segment GOG.COM działał w ramach Grupy do 30 grudnia 2025 r.

Mapa 1 Grupa CD PROJEKT na świecie



W omawianym okresie:

- 96,7% przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT pochodziło z działalności eksportowej,
- 87,4% sprzedaży Grupy odpowiadało cyfrowej dystrybucji.

Schemat 1 Model biznesowy Grupy CD PROJEKT

NASZE KLUCZOWE KAPITAŁY

KAPITAŁ LUDZKI

Skupiony wokół wspólnych wartości zespół doświadczonych deweloperów o wysokich kompetencjach w kreacji i produkcji gier

Wewnętrzny zespół wydawniczy doświadczony w prowadzeniu globalnych kampanii marketingowych z sukcesem wspierających sprzedaż naszych gier

Efektywny zespół backoffice wspierający naszą działalność operacyjną

KAPITAŁ INTELEKTUALNY

Prawa do marek Cyberpunk i Wiedźmin (na określonych polach eksploatacji)

KAPITAŁ TECHNOLOGICZNY

Technologia i narzędzia do produkcji gier

KAPITAŁ RELACYJNY I SPOŁECZNY

Silne społeczności skupione wokół naszych produktów

Zbudowane przez lata, oparte na zaufaniu relacje z partnerami

KAPITAŁ PRODUKTOWY

Portfolio dostępnych gier i produktów towarzyszących

KAPITAŁ FINANSOWY

Rezerwy finansowe



WARTOŚĆ DLA INTERESARIUSZY¹

Oferowanie graczom ambitnych i innowacyjnych gier o najwyższej jakości

Równoległe prowadzenie projektów deweloperskich umożliwiające realizację ambitnego kalendarza wydawniczego

Unikalne możliwości rozwoju i spełniania zawodowych aspiracji członków zespołu przy zachowaniu kreatywnej niezależności

Rozwój i wzrost wartości francyz poprzez tworzenie efektu synergii i wspieranie rozpoznawalności naszych marek poza obszarem gier

Stąły strumień przychodów i wpływów – zachowanie finansowej niezależności

¹ Wartość w kontekście powyższego schematu rozpatrujemy w odniesieniu do pracowników, graczy i inwestorów.

Jako kluczowe zasoby niematerialne, stanowiące fundament modelu biznesowego Grupy CD PROJEKT, traktujemy: kapitał ludzki, intelektualny oraz relacyjny i społeczny:

1. Kapitał ludzki, zbudowany z wiedzy, doświadczenia i kreatywności pracowników, stanowi nieocenione źródło innowacji i pozwala tworzyć wyjątkowe produkty i usługi. To dzięki zaangażowaniu i pasji zespołu CD PROJEKT powstały gry, które podbiły serca milionów graczy na całym świecie.
2. Kapitał intelektualny, obejmujący m.in. prawa autorskie do gier i marek, takich jak Wiedźmin czy Cyberpunk, stanowi podstawę działalności Grupy i gwarantuje silną pozycję na rynku. To właśnie unikalne i rozpoznawalne IP przyciągają graczy i budują wartość firmy.
3. Kapitał relacyjny i społeczny, oparty na żywej i zaangażowanej społeczności graczy oraz zaufaniu i współpracy z partnerami biznesowymi, jest niezbędny do osiągania sukcesów w branży gier. Bliska współpraca ze społecznością graczy pozwala tworzyć produkty i usługi, które trafiają w gusta i spełniają ich oczekiwania. Dobre relacje z partnerami umożliwiają skuteczną dystrybucję i promocję gier oraz dostęp do najnowszych rozwiązań technologicznych.

Powyższe zasoby niematerialne wzajemnie się uzupełniają, generując wartość dla firmy i jej interesariuszy.

Misja i wartości



Naszą misją jest tworzenie
rewolucyjnych gier fabularnych
z niezapomnianymi historiami, które inspirują graczy.

NASZE WARTOŚCI:



Kieruj się
ambicją
we wszystkim
co robisz



Wyznacz cel
i wytrwaj



Bądź szczerzy
wobec siebie
i innych



Traktuj innych
życzliwie
i z szacunkiem



Cokolwiek robisz,
pamiętaj
o graczach

Strategia

INFORMACJE O PRZYJĘTEJ STRATEGII ORAZ POLITYCE W ZAKRESIE KIERUNKÓW ROZWOJU

[ESRS 2 SBM-1]

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

1. Tworzeniu i wydawaniu rewolucyjnych gier fabularnych w ramach francyz Wiedźmin i Cyberpunk. Ponadto studio prowadzi prace koncepcyjne nad grą w ramach stworzonego wewnętrznie trzeciego IP o kryptonimie Hadar.
2. Realizacji modelu *franchise flywheel*, polegającym na rozbudowywaniu ekosystemu wzajemnie wspierających się produktów opartych na potencjale posiadanych francyz. Grupa zapowiedziała otwarcie się na współpracę z zewnętrznymi partnerami w celu zwiększenia oferty produktowej i kreowania nowych sposobów interakcji ze swoimi markami.
3. Stopniowym wzbogacaniem ekosystemu rozwijanych francyz o gry oferujące możliwość rozgrywki wieloosobowej.

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

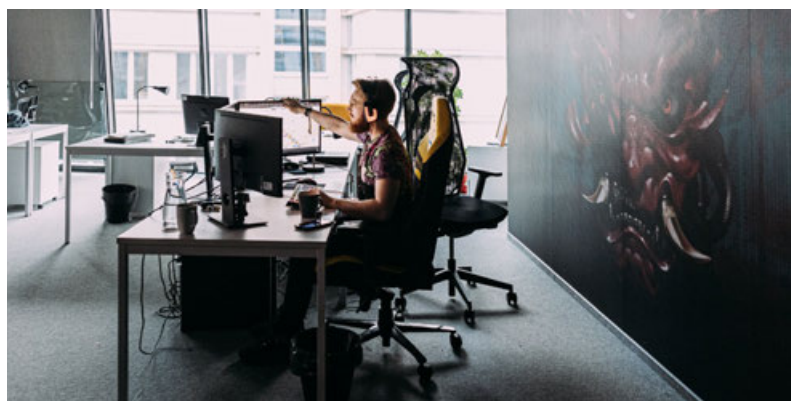


Budować relacje w oparciu o wzajemne zaufanie i transparentność



Pomagać innym, korzystając z naszych zasobów i kompetencji

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



DZIAŁANIA PODJĘTE W RAMACH REALIZACJI STRATEGII ORAZ PRZEWIDYWANE KIERUNKI ROZWOJU GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Rok 2025 w CD PROJEKT RED upłynął pod znakiem intensyfikacji prac deweloperskich nad realizowanymi projektami (więcej szczegółów w sekcji *Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju*), kontynuacji działań związanych z rozwojem produktów towarzyszących w ramach tzw. *franchise flywheel* oraz kontynuacji kampanii informacyjnej nadchodzącej pierwszej gry z nowej wiedźmińskiej trylogii – *Wiedźmina 4*.

W 2025 r. kontynuowano również prace nad nowym IP o kryptonimie Hadar, tworzonym wewnątrz przez Spółkę w oparciu o jej zasoby i kompetencje, co wpisuje się w strategię rozwoju portfela marek Grupy.

W perspektywie kolejnych kwartałów kluczowymi działaniami dla studia będą dalsze prace deweloperskie związane z realizowanymi projektami i planowane wydanie jednego z nieogłoszonych projektów growych. Równoległe studio będzie kontynuować skalowanie zespołów deweloperskich, dostosowując ich strukturę i liczebność do rosnących potrzeb wynikających z realizacji strategii wieloprojektowej.





02

DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ

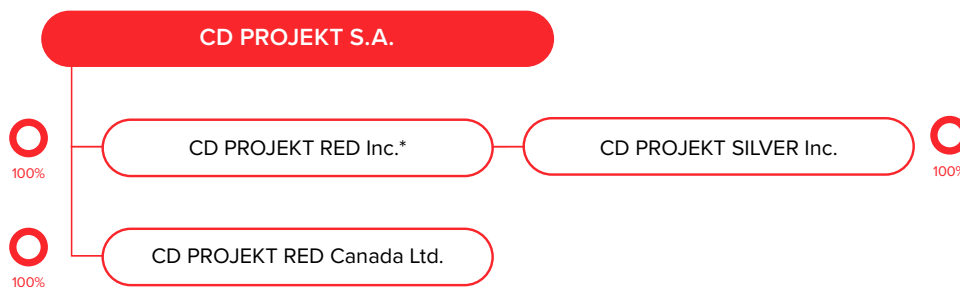
CD PROJEKT

Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

STRUKTURA ORGANIZACYJNA GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Na 31 grudnia 2025 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT składała się z jednostki dominującej CD PROJEKT S.A. i 3 spółek zależnych – CD PROJEKT RED Inc., CD PROJEKT RED Canada Ltd. i CD PROJEKT SILVER Inc.

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



* Spółki objęte konsolidacją

Tabela 1 Opis podstawowej działalności spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 31 grudnia 2025 r.

Spółka	Przedmiot działalności
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.
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.	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.

CD PROJEKT RED Canada Ltd. oraz CD PROJEKT SILVER Inc. nie zostały objęte pełną konsolidacją w 2025 roku. Szczegółowe informacje na ten temat znajdują się w *Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2025 r.*

Zmiany w strukturze i organizacji Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 2025 roku

NABYCIE POZOSTAŁYCH UDZIAŁÓW I POŁĄCZENIE THE MOLASSES FLOOD LLC I CD PROJEKT RED INC.

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.

SPRZEDAŻ GOG SP. Z O.O.

29 grudnia 2025 r. CD PROJEKT, w wyniku przeprowadzonego wspólnie z zewnętrznym doradcą konkurencyjnego procesu sprzedażowego, zawarł z Panem Michałem Kicińskim, znaczącym akcjonariuszem Spółki, umowę sprzedaży udziałów spółki GOG sp. z o.o. Na jej podstawie Pan Michał Kiciński w dniu 31 grudnia 2025 roku nabył od Spółki 2715 udziałów GOG, tj. 100% udziałów w GOG, reprezentujących 100% głosów na zgromadzeniu współników GOG, za cenę 90 695 440 zł.

Sprzedaż udziałów GOG jest zgodna ze strategią rozwoju Grupy CD PROJEKT, która zakłada skupienie się na podstawowej działalności Spółki, tj. tworzeniu i wydawaniu gier wideo oraz projektów towarzyszących opartych o posiadane i nowe franczyzy.

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

W 2025 r. działalność Grupy Kapitałowej prowadzona była w dwóch segmentach biznesowych:

- CD PROJEKT RED,
- GOG.COM (do 30 grudnia 2025 r.).



SEGMENT CD PROJEKT RED

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.

Podstawowe produkty i model prowadzonej działalności

[ESRS 2 SBM-1]

Produkcja gier wideo rozpoczęła się w 2002 r., kiedy wystartowały prace nad debiutancką grą z gatunku RPG – Wiedźmin. Pierwsza gra osadzona w uniwersum stworzonym przez Andrzeja Sapkowskiego została wydana w październiku 2007 r.

Obecnie w portfolio głównych produktów studia znajdują się gry wideo:

- *Wiedźmin*;
- *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*;
- *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dwoma dodatkami – *Serca z Kamienia* i *Krew i Wino*;
- *Cyberpunk 2077* wraz z dodatkiem *Widmo Wolności*.

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

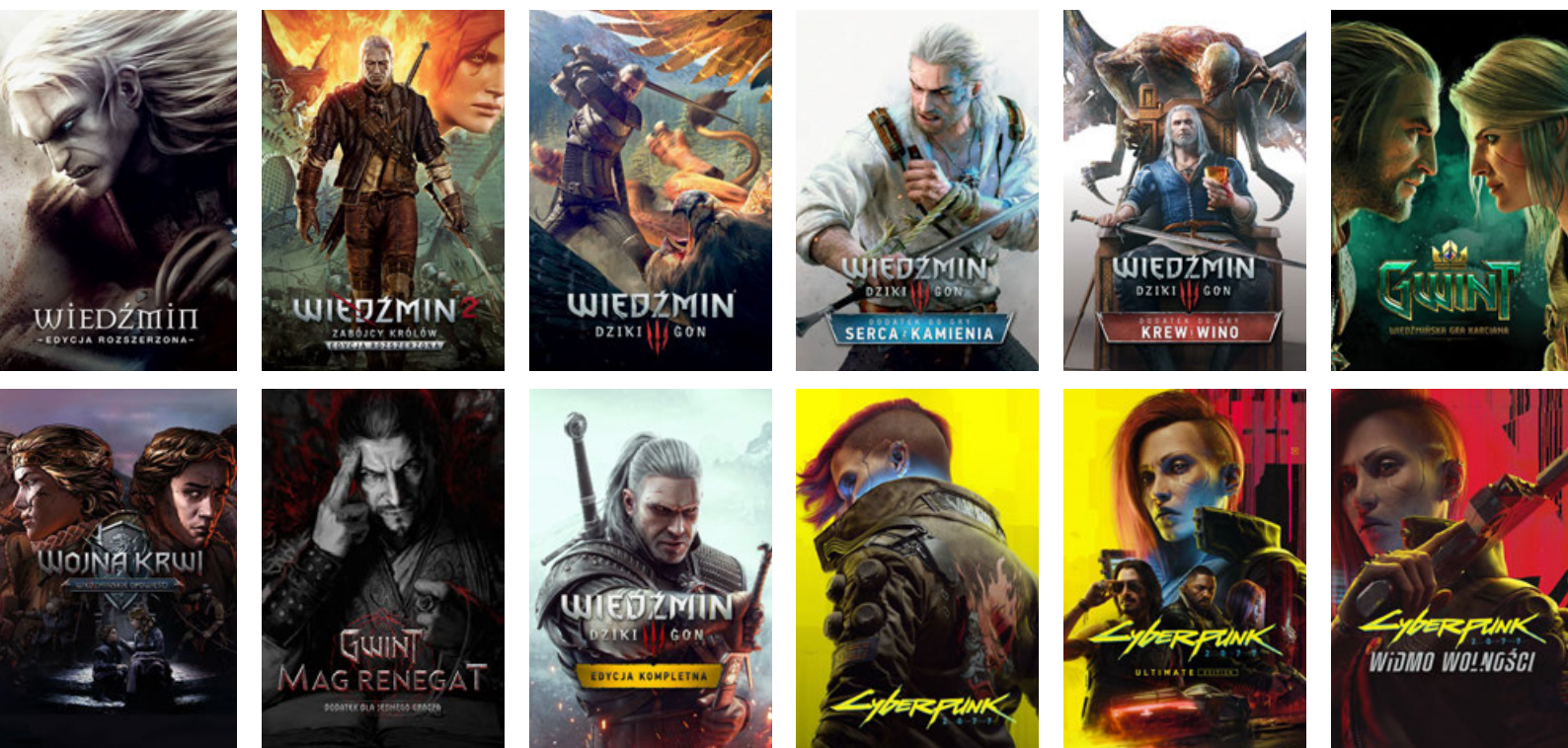
- sprzedaż praw do dystrybucji gry na określonym terytorium (w wersji cyfrowej lub pudełkowej) rozliczana post factum na podstawie sporządzanych przez partnerów Spółki miesięcznych lub kwartalnych raportów sprzedaży/ raportów licencyjnych;
- sprzedaż fizycznych pudełkowych produktów do partnerów dystrybucyjnych.

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).

Kluczowe źródła przychodów

W 2025 r. najważniejszymi pod względem wartości wygenerowanego przychodu w ramach segmentu CD PROJEKT RED były produkty:

- *Cyberpunk 2077* wraz z dodatkiem *Widmo Wolności*;
- *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami – *Serca z Kamienia* i *Krew i Wino*.

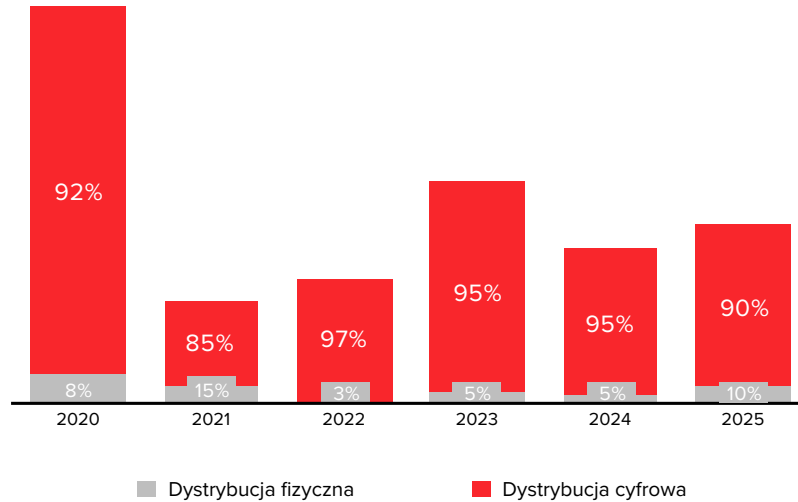


Ponadto kontynuowana była sprzedaż pierwszej części *Wiedźmina* oraz *Wiedźmina 2: Zabójcy Królów*, które wciąż cieszą się zainteresowaniem ze strony graczy i generują stały strumień przychodów. Spółka uzyskiwała również przychody związane z produktami towarzyszącymi (w ramach tzw. *franchise flywheel*) związanymi z markami *Wiedźmin* i *Cyberpunk*.

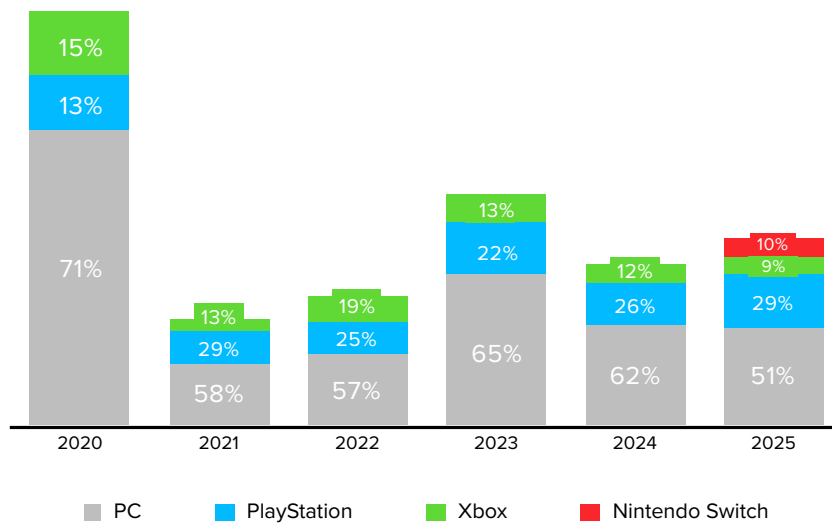
Cyberpunk 2077

26 listopada 2025 roku CD PROJEKT RED poinformował, że sprzedaż *Cyberpunka 2077* przekroczyła 35 milionów kopii². Wcześniej, 28 maja 2025 r., studio ogłosiło, że dodatek *Widmo Wolności* sprzedał się w ponad 10 milionach egzemplarzy³.

Wykres 1 *Cyberpunk 2077* i *Widmo Wolności* – przychody w podziale na rodzaj dystrybucji⁴



Wykres 2 *Cyberpunk 2077* i *Widmo Wolności* – przychody w podziale na platformy sprzętowe⁴

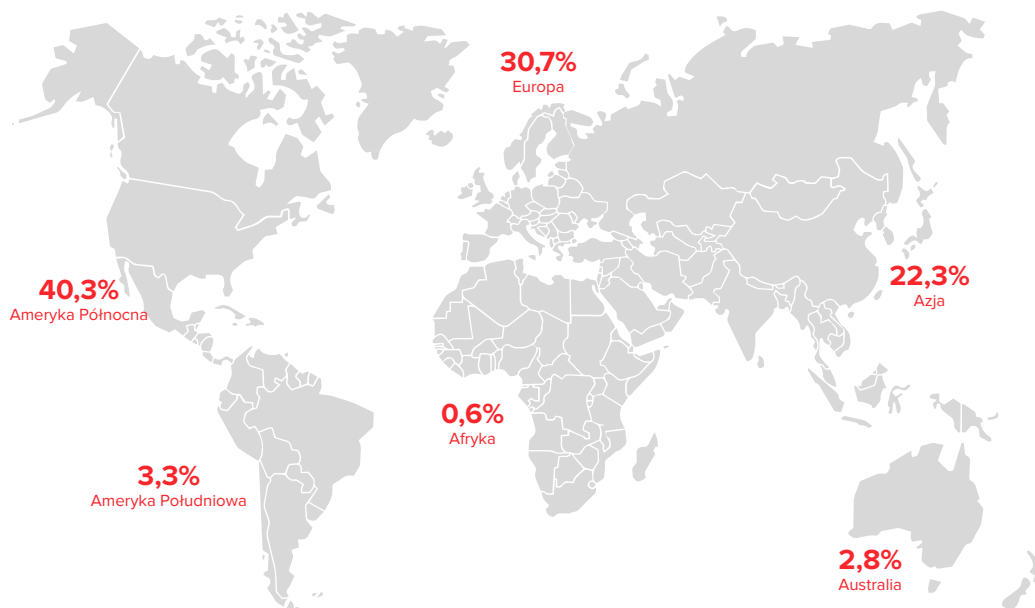


Widoczny na powyższych wykresach wzrost przychodów w 2023 r. wynikał z wydania we wrześniu 2023 r. dodatku *Widmo Wolności*, zaś ponowny wzrost w roku 2025 wynikał głównie z udostępnienia bazowej wersji gry w ramach subskrypcji PlayStation Plus Extra i Premium na konsolach PlayStation 4 i PlayStation 5 oraz przychodów związanych z wydaniem *Cyberpunk 2077: Ultimate Edition* w wersji na konsolę Nintendo Switch 2.

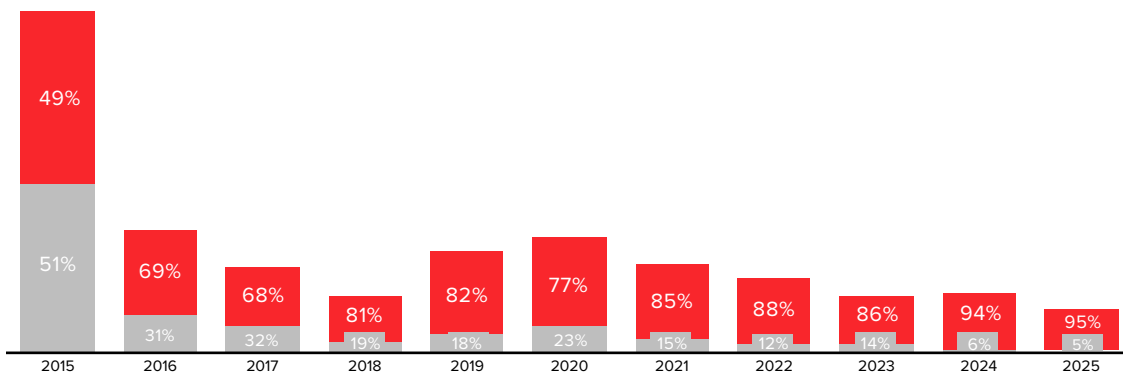
² suma kopii gry sprzedawanych indywidualnie i w wersji Ultimate Edition

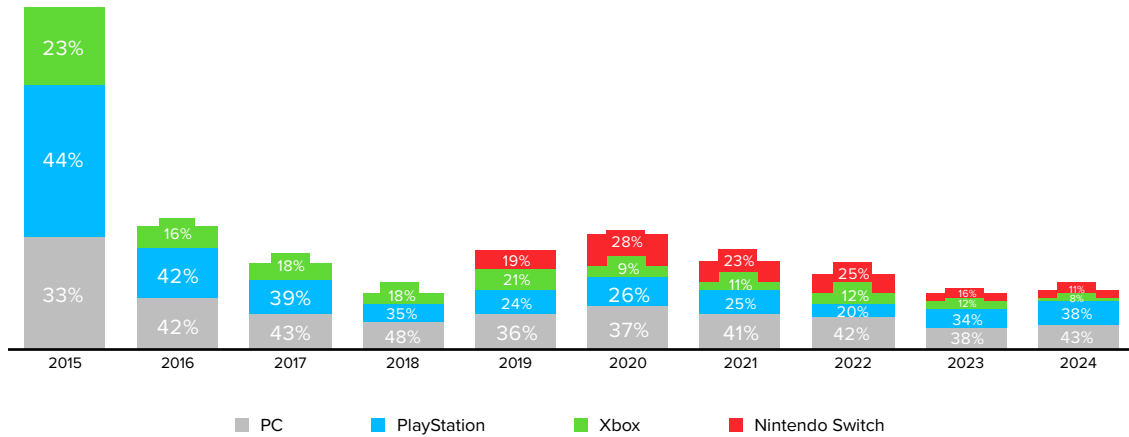
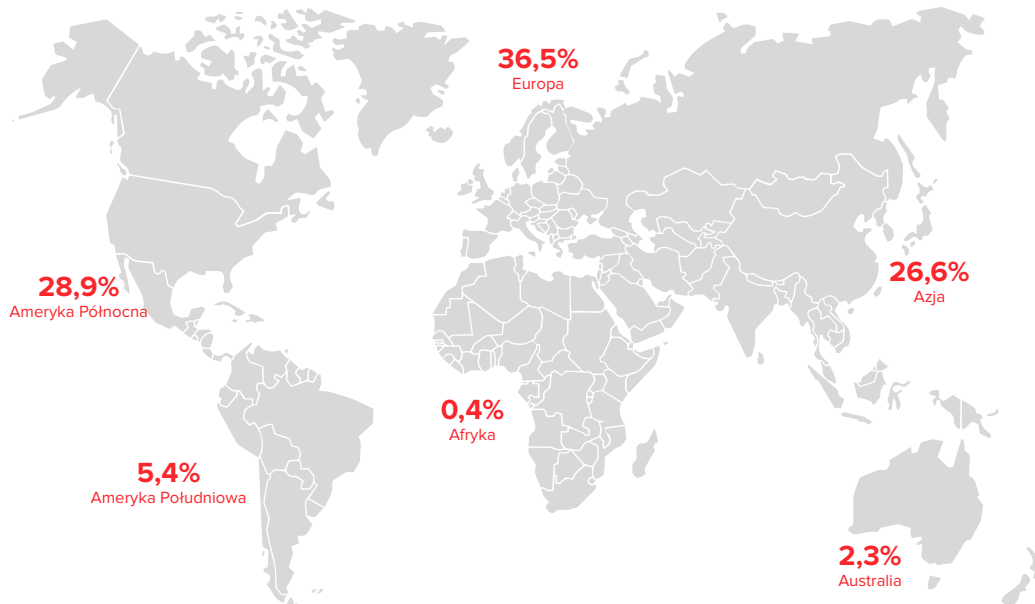
³ suma kopii dodatku sprzedawanych indywidualnie i w wersji Ultimate Edition

⁴ dane dla lat 2020-2022 prezentują wyłącznie sprzedaż gry *Cyberpunk 2077*, w latach 2023-2025 ujęto łącznie sprzedaż indywidualną bazowej wersji gry *Cyberpunk 2077*, dodatku *Widmo Wolności* oraz obu wymienionych pozycji razem w wersji Ultimate Edition, dane dla roku 2025 obejmują płatność z tytułu dołączenia bazowej wersji gry do subskrypcji PlayStation Plus Extra i Premium

Mapa 2 Cyberpunk 2077 i Widmo Wolności – lokalizacja nabywców w 2025 r. (przychody)**Wiedźmin 3: Dzikie Gon**

2025 był kolejnym rokiem dobrej sprzedaży gry *Wiedźmin 3: Dzikie Gon*. 26 listopada 2025 roku CD PROJEKT RED poinformował, że sprzedaż gry przekroczyła 60 milionów kopii.

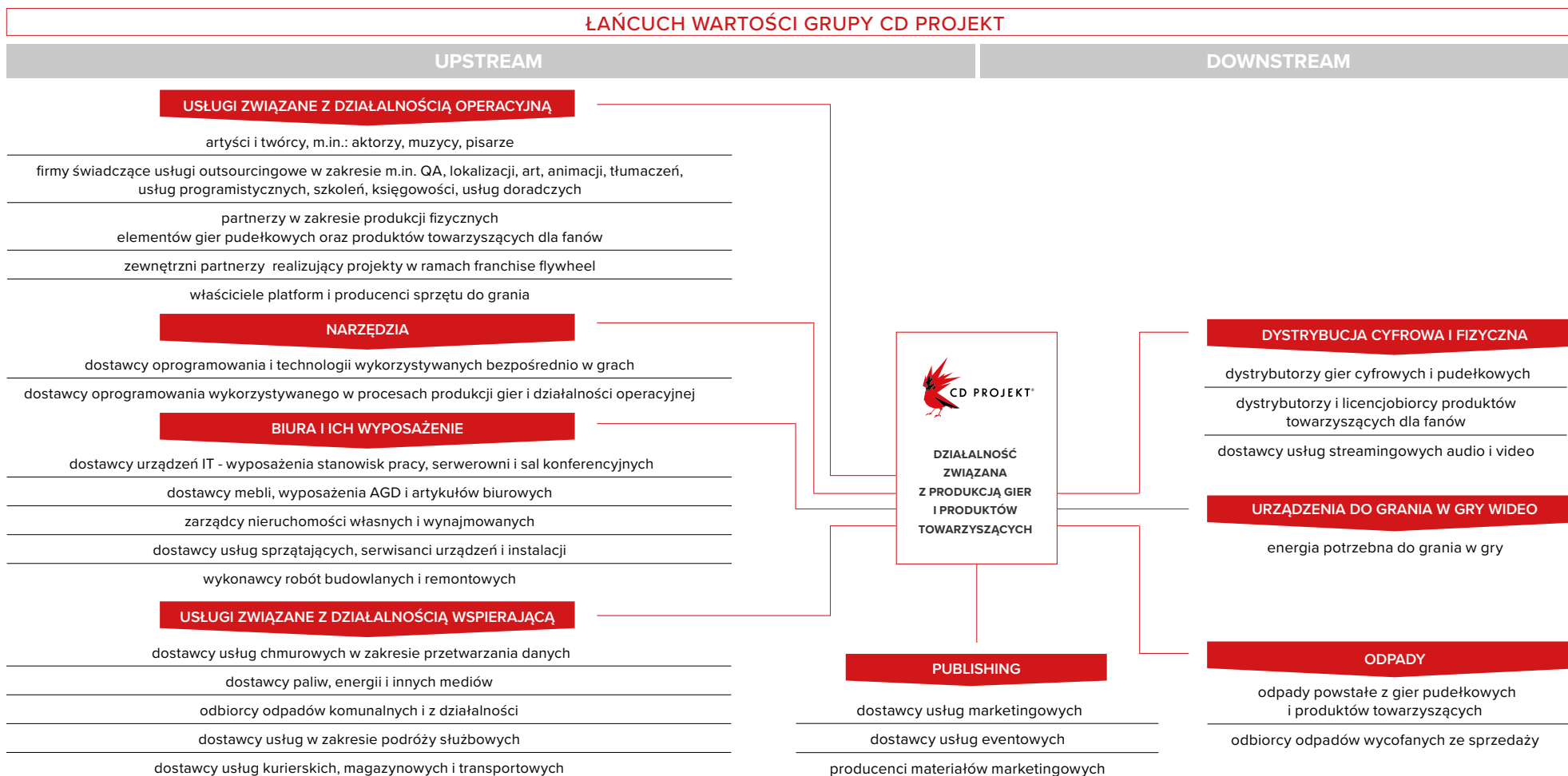
Wykres 3 *Wiedźmin 3* – przychody w podziale na rodzaj dystrybucji

Wykres 4 Wiedźmin 3 – przychody w podziale na platformy sprzętowe**Mapa 3** Wiedźmin 3 – lokalizacja nabywców w 2025 r. (przychody)**Kluczowi dostawcy i odbiorcy w łańcuchu wartości**

[ESRS 2 SBM-1]

Produkcja dużych gier fabularnych to proces wymagający współpracy z dziesiątkami firm – zarówno takimi, które świadczą typowe usługi dla biznesu, jak i z przedstawicielami branży kreatywnej i artystycznej z całego świata. Wśród naszych partnerów biznesowych znajdują się m. in. aktorzy, muzycy, graficy, pisarze, tłumacze, jak i m.in. dystrybutorzy gier, producenci konsol i sprzętu komputerowego, dostawcy oprogramowania, technologii i silników gier, zewnętrzne studia produkcyjne (np. audio, motion capture) czy dostawcy usług streamingowych.

Poniżej prezentujemy schemat kluczowych elementów łańcucha wartości Grupy CD PROJEKT⁵.



⁵ Żadna ze spółek Grupy CD PROJEKT nie prowadzi działalności w sektorach: paliw kopalnych, produkcji chemikaliów, produkcji kontrowersyjnych rodzajów broni czy uprawy i produkcji tytoniu. Ze względu na fakt, że na dzień sporządzenia Sprawozdania Komisja Europejska nie przyjęła aktu delegowanego określającego wykaz sektorów ESRs, w Sprawozdaniu nie przedstawiliśmy informacji, o których mowa w paragrafie 40(b) oraz 40(c) ESRs 2 z Rozporządzenia Komisji (UE) 2023/2772 (Rozporządzenie delegowane Komisji (UE) 2023/2772 z dnia 31 lipca 2023 r. uzupełniające dyrektywę Parlamentu Europejskiego i Rady 2013/34/UE w odniesieniu do standardów sprawozdawczości w zakresie zrównoważonego rozwoju – Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej z 22 grudnia 2023 r. nr L 2023/2772).

W 2025 r. przychody ze sprzedaży CD PROJEKT S.A. na rzecz dwóch odbiorców – Valve Corporation oraz Sony Interactive Entertainment – przekroczyły 10% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy i wyniosły odpowiednio 382 824 tys. zł i 218 492 tys. zł, to jest 44,2% i 25,2% przychodów ze sprzedaży Grupy. Odbiorcy ci nie są podmiotami powiązаныmi 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 2025 r. współpraca z żadnym z dostawców CD PROJEKT RED nie przekroczyła poziomu 10% przychodów ze sprzedaży segmentu.

SEGMENT GOG.COM (DO 30 GRUDNIA 2025 R.), DZIAŁALNOŚĆ ZANIECHANA

Przedmiot i model prowadzonej działalności

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

Platforma umożliwiała dokonanie zakupu gry, zapłatę za grę oraz jej pobranie na własny komputer, dodatkowo aplikacja GOG GALAXY umożliwiała m.in. zapis gry w chmurze, grę sieciową, w tym również pomiędzy platformami.

Jednym z podstawowych wyróżników platformy GOG na tle konkurencji było dążenie do tego, aby gry single-player były dostępne na platformie w tzw. modelu DRM-free. Misją platformy zakładała również ochronę historii gier oraz rozwój społeczności graczy. Ponadto GOG.COM zapewniał kompatybilność oferowanych gier z najnowszymi wersjami systemów operacyjnych MS Windows, macOS i najpopularniejszymi wersjami systemu operacyjnego Linux, co w przypadku klasyków stanowiło dodatkową korzyść dla graczy.

Za pośrednictwem serwisu GOG.COM Grupa sprzedawała w 2025 r. bezpośrednio klientom detalicznym również własne produkty, tj. gry z uniwersum wiedźmińskiego oraz *Cyberpunka 2077* wraz z dodatkiem *Widmo Wolności*.

Kluczowi odbiorcy i dostawcy

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

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

KLUCZOWE WYDARZENIA KORPORACYJNE

8 stycznia 2025 r., w trakcie posiedzenia Rady Nadzorczej Spółki:

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

15 stycznia 2025 r. Zarząd podjął uchwałę w sprawie przyjęcia Polityki Dywidendowej CD PROJEKT S.A., która będzie mieć zastosowanie do dywidendy za rok obrotowy 2025 oraz za lata kolejne. Więcej informacji nt. przyjętej Polityki dostępnych jest w sekcji Dywidenda niniejszego sprawozdania oraz na [stronie internetowej Spółki](#).

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. Połączenie poprzedzone było podwyższeniem kapitału zakładowego CD PROJEKT RED Inc. i nabyciem przez tę spółkę pozostałych udziałów spółki przejmowanej od wspólników mniejszościowych. Proces ten został opisany szczegółowo w sekcji *Zmiany w strukturze i organizacji Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 2025 roku* 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. Następnie, 5 września 2025 r., Zarząd Spółki podjął uchwałę w sprawie ustalenia warunków i trybu przeprowadzenia skupu akcji własnych Spółki. W efekcie podjęcia uchwały, w dniach od 8 do 12 września 2025 r. nabyto 87 914 akcji własnych Spółki, po średniej cenie ważonej 254,84 zł za akcję. Liczba nabytych akcji stanowiła liczbę odpowiadającą 100% uprawnień przyznanych uczestnikom w ramach pierwszego etapu Programu Motywacyjnego A na lata 2023-2027, aktywnych na dzień podjęcia Uchwały Zarządu.

23 czerwca 2025 r. odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CD PROJEKT, które poza standardowymi uchwałami związanymi z zatwierdzeniem sprawozdań, podziałem zysku i udzieleniem absolutorium za poprzedzający rok obrotowy przyjęło uchwały w sprawie: (i) ww. upoważnienia Zarządu do nabywania akcji własnych, (ii) zmian związanych z Programem Motywacyjnym B (opisanych w sekcji Program Motywacyjny B poniżej), oraz (iii) zmian w Statucie Spółki (opisanych w sekcji Zmiany Statutu w 2025 r. poniżej). Pełna treść uchwał dostępna jest na stronie internetowej Spółki.

24 listopada 2025 r. Rada Nadzorcza powołała na stanowiska Członków Zarządu Spółki kolejnej kadencji, rozpoczynającej się od dnia 1 stycznia 2026 r., następujące osoby:

- Michała Nowakowskiego,
- Adama Badowskiego,
- Piotra Nielubowicza,
- Piotra Karwowskiego,
- Pawła Zawodnego,
- Jeremiaha Cohn,
- Karolinę Radziszewską.

W ramach nowej kadencji Członkowie Zarządu pełnić będą dotychczasowe role, natomiast nowo powołana do Zarządu Pani Karolina Radziszewska pełnić będzie rolę Chief People Officer (CPO).

29 grudnia 2025 r. Zarząd Spółki przekazał opóźnioną w dniu 6 grudnia 2025 r. informację poufną dotyczącą rozpoczęcia negocjacji warunków umowy sprzedaży 100% udziałów spółki GOG sp. z o.o. oraz informację o zawarciu ww. umowy z Panem Michałem Kicińskim, znaczącym akcjonariuszem Spółki. Proces ten został opisany w sekcji *Zmiany w strukturze i organizacji Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 2025 roku* powyżej.

Transakcja ta została ujęta w księgach Spółki w IV kwartale 2025 r., natomiast płatność na rzecz Spółki nastąpiła w styczniu 2026 r. Jednocześnie:

- zgodnie z uzgodnieniami stron transakcji, przed zawarciem umowy sprzedaży na rzecz Spółki wypłacona została kwota 44.200.000,00 zł tytułem przysługujących Spółce – jako dotychczasowemu jednemu wspólnikowi GOG – zysków GOG z lat ubiegłych;
- po zawarciu umowy sprzedaży, Spółka zawarła z GOG umowę dystrybucyjną dotyczącą dystrybucji gier Spółki na platformie GOG, określając zakres współpracy, w tym nowe zasady rozliczeń w okresie pierwszych sześciu lat od zawarcia umowy sprzedaży.

ZDARZENIA PO DACIE BILANSU

7 stycznia 2026 r. kapitał zakładowy spółki CD PROJEKT RED Inc. został podniesiony o kwotę 627 tys. USD do kwoty 9 255 tys. USD. Podwyższona wartość istniejących udziałów została pokryta w całości wniesionym przez Spółkę dominującą wkładem pieniężnym. Celem dokapitalizowania było umożliwienie zapłaty drugiej i ostatniej transzy cen za łącznie 100 tys. udziałów spółki The Molasses Flood LLC, których własność, zgodnie z umowami zawartymi z jej wspólnikami mniejszościowymi w dniach 12 oraz 18 marca 2025 r. przeszła na CD PROJEKT RED Inc. w dniu 31 marca 2025 r.

11 marca 2026 r. odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki. Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę ws. wyznaczenia Warunku Wynikowego na lata 2026-2029 w Programie Motywacyjnym B, odpowiadającego sumie skonsolidowanych wyników netto z działalności kontynuowanej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w latach 2026-2029, w wysokości 5.000.000.000 (słownie: 5 miliardów) złotych.

W związku z sytuacją polityczno-gospodarczą w regionie Bliskiego Wschodu, Spółka monitoruje rozwój wydarzeń oraz analizuje potencjalny wpływ czynników geopolitycznych i makroekonomicznych na swoją działalność, wyniki finansowe oraz łańcuch dostaw. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie identyfikuje bezpośrednich istotnych skutków tej sytuacji dla swojej działalności ani dla prezentowanych wyników finansowych.

Kluczowe czynniki istotne dla rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Jako kluczowe czynniki istotne dla rozwoju Grupy CD PROJEKT zidentyfikowano:

- zatrudnianie i rozwój zespołu topowych specjalistów, ekspertów i kadry zarządzającej;
- skuteczną realizację planu produkcyjnego – równoległe tworzenie najwyższej jakości gier AAA i produktów towarzyszących odpowiadających na potrzeby i oczekiwania graczy, przy wykorzystaniu nowoczesnych narzędzi i praktyk produkcyjnych;
- rozwój technologiczny – tworzenie i wykorzystywanie innowacyjnych rozwiązań (w tym z obszaru AI), dalsze udoskonalanie i adaptacja technologii Unreal Engine w ramach strategicznej współpracy z Epic Games;
- zdolność do efektywnej komunikacji z globalną społecznością graczy i innymi interesariuszami;
- dbanie o reputację studia i wydawanych przez niego produktów oraz rozpoznawalność należących do niego marek;
- dalszy rozwój globalnego rynku elektronicznej rozrywki, w tym przede wszystkim segmentu gier wideo;
- zapewnienie odpowiedniego finansowania działalności;
- stabilność otoczenia prawnego, w tym w szczególności przepisów dotyczących praw własności intelektualnej.

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

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

Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju

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

Prace badawcze i rozwojowe związane z produkcją gier i rozszerzeń do nich zaczynają się na etapie tworzenia koncepcji, będących bazą do opracowywania prototypów gry, które są następnie testowane i modyfikowane np. pod kątem sprawności, kompatybilności, użyteczności i grywalności, aż do osiągnięcia efektu końcowego – gotowej gry wideo.

Prace rozwojowe

W 2025 roku prowadzono prace rozwojowe głównie nad następującymi ogłoszonymi projektami:

- *Wiedźmin 4* – pierwsza gra z nadchodzącej wiedźmińskiej trylogii;
- *Cyberpunk 2* (wcześniej projekt o kryptonimie Orion) – druga gra osadzona w uniwersum Cyberpunka;
- projekt o kryptonimie Syriusz – gra multiplayer osadzona w wiedźmińskim uniwersum;
- *Cyberpunk: Edgerunners 2* – nowa odsłona kultowego anime rozwijana we współpracy z japońskim Studio TRIGGER, która w przyszłości trafi na platformę Netflix;
- *Cyberpunk 2077: Ultimate Edition* w wersji dedykowanej na konsolę Nintendo Switch 2 – projekt został ukończony, gra została wydana 5 czerwca 2025 r.;
- *Cyberpunk 2077: Ultimate Edition* w wersji dedykowanej dla systemu MacOS na urządzeniach Apple z procesorami z serii Apple Silicon – projekt został ukończony, gra została wydana 17 lipca 2025 r.

Prace badawcze

W 2025 roku największym projektem w fazie badawczej był projekt o kryptonimie Hadar, w ramach którego realizowano wewnętrzne prace koncepcyjne nad trzecią franczyzą, w której w przyszłości planowane jest stworzenie gry wideo.

Ponadto realizowano prace badawcze związane z opracowywaniem nowych technologii, kontynuowano prace nad rozwojem i usprawnieniami do wydanych wcześniej gier, w szczególności do *Cyberpunka 2077*. Z kolei w ramach prac deweloperskich nad grą *Wiedźmin 4* studio kontynuowało projekt Cinematic Experience – innowacyjny zestaw narzędzi automatyzujących proces powstawania nieliniowych misji, scen i animacji dla otwartych światów w grach AAA (dofinansowany przez Unię Europejską w ramach Funduszy Europejskich dla Nowoczesnej Gospodarki 2021-2027).

Studio angażowało się również w prace badawcze i rozwojowe nad innymi, nieogłoszonymi projektami wspierającymi w ramach tzw. *franchise flywheel*, które zostaną upublicznione w momencie pozytywnej weryfikacji ich potencjału komercyjnego lub rozpoczęcia kampanii informacyjnej. Na koniec 2025 roku nakłady na prace związane z czterema z tych projektów były kapitalizowane (z czego jeden z nich nie był produkcją gamingową).

W 2025 roku zespół odpowiedzialny za obszar Artificial Intelligence (sztucznej inteligencji) kontynuował badanie możliwości wykorzystania istniejących oraz budowy własnych narzędzi opartych o AI w rozwoju przyszłych produktów – szczególnie w zakresie usprawnienia procesu prototypowania, automatyzacji testowania, a także tworzenia realistycznych tłumów NPC (non-playable character – bohater niezależny, w którego nie wciela się gracz). Część prowadzonych inicjatyw została poddana testom oraz wstępnemu wykorzystaniu. Jednocześnie zespół dokonał selekcji i konsolidacji projektów badawczych, w wyniku których podjął nowe inicjatywy, koncentrując się na najbardziej perspektywicznych kierunkach. Obecnie zespół AI prowadzi kilkanaście wybranych projektów badawczych.

W 2025 roku zespół odpowiedzialny za obszar badań nad user experience (UX Research) przeprowadzał badania mające na celu wzmacnianie doświadczeń graczy i użyteczności stosowanych rozwiązań w rozwijanych przez CD PROJEKT RED projektach. Zespół przeprowadził łącznie ponad 30 badań, m.in. testujących koncepcje i prototypy w kontekście dotarcia z założonym doświadczeniem do gracza, czy umożliwiających na wczesnym etapie określić potrzeby, motywacje i ryzyka w oparciu o doświadczenie gracza jako kluczowy punkt odniesienia.

Z kolei zespół zajmujący się analityką gier (Game Analytics) odegrał kluczową rolę we wsparciu rozwoju wersji *Cyberpunka 2077* na konsolę Nintendo Switch 2, projektując i dostarczając kompleksowe rozwiązania telemetryczne skoncentrowane na konfiguracji sterowania oraz ustawieniach graczy. Równolegle zespół aktywnie wspierał rozwój *Wiedźmina 4*, tworząc nowe systemy raportowania dotyczącego wykorzystania silnika. Działania te znacząco wpłynęły na lepsze zrozumienie zachowania i wydajności wykorzystywanych technologii i narzędzi, umożliwiając identyfikację obszarów do wdrożenia nowych procesów oraz optymalizacji, a co za tym idzie – przekładając się na zwiększenie efektywności pracy zespołów deweloperskich.

Wydzielony w ramach studia zespół kontynuował rozwój autorskiej technologii online o kryptonimie REDPlay, pozwalającej na budowanie w grach studia międzyplatformowych funkcjonalności online oraz rozwijanie technologii wspierających gry dla wielu graczy.

W 2018 roku CD PROJEKT uzyskał status Centrum Badawczo – Rozwojowego (CBR). W dniu 5 września 2025 r. Ministerstwo Rozwoju i Technologii wydało decyzję potwierdzającą badawczo-rozwojowy charakter prac Spółki i tym samym podtrzymującą nadany CD PROJEKT status CBR.

Umowy znaczące dla działalności

Umową znaczącą dla działalności emitenta, zawartą w omawianym okresie, była zawarta 29 grudnia 2025 r. umowa sprzedaży 100% udziałów GOG sp. z o.o. na rzecz Pana Michała Kicińskiego, znaczącego akcjonariusza Spółki. Więcej informacji na temat umowy znajduje się w sekcji *Zmiany w strukturze i organizacji Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 2025 roku* powyżej.

Po zawarciu ww. umowy Spółka zawarła z GOG umowę dystrybucyjną dotyczącą dystrybucji gier Spółki na platformie GOG, określającą zakres współpracy, w tym nowe zasady rozliczeń w okresie pierwszych sześciu lat od zawarcia umowy sprzedaży udziałów.

W omawianym okresie spółki Grupy CD PROJEKT zawierały także różnego rodzaju umowy w ramach bieżącej działalności, w tym m.in. kontrakty dystrybucyjne dotyczące tytułów studia CD PROJEKT RED, umowy utrzymaniowe i serwisowe IT, umowy na dostawę usług i infrastruktury technicznej, a także umowy związane z inwestycjami, utrzymaniem i obsługą administracyjną kampusu.

Spółka nie ma wiedzy o zawieranych w tym okresie umowach pomiędzy jej akcjonariuszami.

Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej

Proces zarządzania ryzykiem

[ESRS 2 SBM-3]

W Grupie CD PROJEKT funkcjonuje Procedura zarządzania ryzykiem. W ramach tego procesu Grupa identyfikuje i monitoruje ryzyka, które mogą istotnie wpłynąć na realizację kluczowych projektów, model działalności i pozycję rynkową, jak również ryzyka związane z bieżącą działalnością, w tym procesami, otoczeniem prawnym i biznesowym oraz finansami Grupy.

Wśród identyfikowanych i monitorowanych przez Grupę ryzyk uwzględniane są również ryzyka zrównoważonego rozwoju.

Ryzyka są oceniane w sposób ciągły, poprzez identyfikację i analizę zagrożeń i szans, które mogą wpływać na naszą bieżącą działalność. Istotność zagrożeń i szans jest określana na podstawie prawdopodobieństwa i wpływu ich wystąpienia. Dalsze postępowanie z ryzykiem może obejmować jego akceptację, redukcję, transfer lub unikanie. System monitorowania ryzyk opiera się na kluczowych wskaźnikach ryzyka (KRI), które sygnalizują status zagrożenia lub szansy w poszczególnych ryzykach.

Za zarządzanie ryzykiem w spółkach Grupy CD PROJEKT odpowiada Zarząd każdej ze spółek. Za nadzór nad procesem zarządzania ryzykiem w CD PROJEKT S.A. odpowiada Komitet Audytu. Informacje na temat procesu zarządzania ryzykiem są przekazywane podczas cyklicznych spotkań Działu Prawnego z Członkiem Zarządu – CFO oraz Komitetem Audytu.

W ramach niniejszego sprawozdania opisujemy ryzyka uznane za istotne z perspektywy działalności Grupy CD PROJEKT.

RYZYKA BIZNESOWE

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

Działalność Studia CD PROJEKT RED koncentruje się na produkcji wielopłaszczyznowych gier RPG opartych na nieliniowej narracji i zaawansowanych rozwiązaniach technologicznych. Projekty tego typu charakteryzują się długim cyklem inwestycyjnym oraz wymagają wysokich nakładów produkcyjnych i marketingowych, co powoduje, że Grupa jest w istotnym stopniu narażona na ryzyko nieuzyskania satysfakcjonującego zwrotu z poniesionych nakładów, w szczególności w przypadku ograniczonego sukcesu komercyjnego danego tytułu. Najistotniejszym elementem tego ryzyka jest zaangażowanie znaczących zasobów finansowych i organizacyjnych w realizację projektu, który po premierze może nie spotkać się z oczekiwaniami graczy lub rynku. Zmieniające się preferencje, rozwój konkurencyjnych produkcji, zmiany w trendach rynkowych czy niedoszacowanie wyzwań produkcyjnych mogą skutkować ograniczonym zainteresowaniem, a w konsekwencji niższą sprzedażą.

Ekspozycja ta, ma charakter strukturalny – realizując projekty o długim cyklu inwestycyjnym, podejmujemy szereg decyzji twórczych dotyczących realizowanych produkcji, biznesowych dotyczących sposobu komercjalizacji naszych produktów, wyboru partnerów biznesowych, kształtowania oferty oraz prowadzenia działań sprzedażowych i promocyjnych. Decyzje te, podejmowane między innymi na podstawie dostępnych analiz, informacji rynkowych i propozycji współpracy, mogą nie odzwierciedlać w pełni potencjału projektów lub oczekiwań graczy. Może to skutkować wyborami, które ograniczą możliwości komercyjne danego tytułu, wpływając na jego odbiór, dostępność czy wielkość sprzedaży.

Koncentracja na ograniczonej liczbie projektów powoduje, że dostępność produktu w kanałach dystrybucji ma istotne znaczenie dla osiągnięcia oczekiwanych wyników sprzedażowych. Obejmuje to w szczególności współpracę z operatorami platform sprzedaży cyfrowej oraz z regionalnymi dystrybutorami odpowiedzialnymi za kanały fizyczne. Ograniczenie dostępności produktu na wybranych rynkach, platformach sprzętowych lub w określonych kanałach sprzedaży może nastąpić zarówno w wyniku decyzji Grupy dotyczących zakresu dystrybucji, jak i czynników zewnętrznych, takich jak wymogi techniczne, regulacyjne lub biznesowe stawiane przez partnerów dystrybucyjnych lub właścicieli platform. Ryzyko może wynikać w szczególności z zakończenia lub ograniczenia współpracy, zmiany strategii handlowej partnera, decyzji regulacyjnych, nałożenia sankcji międzynarodowych, sporów kontraktowych, problemów finansowych dystrybutora lub zdarzeń losowych. Materializacja ryzyka może prowadzić do ograniczenia dostępności produktów, opóźnień premier, spadku przychodów oraz obniżenia potencjału sprzedażowego poszczególnych tytułów.

Ryzyko związane z wchodzeniem w nowe obszary biznesowe

Wchodzenie w nowe obszary biznesowe, w których nie posiadamy jeszcze pełnego doświadczenia i odpowiedniego know-how, może stanowić istotną szansę na rozwój i dotarcie do nowych odbiorców. Jednocześnie działania te wiążą się z ryzykiem niepowodzenia nowych projektów oraz koniecznością ponoszenia dodatkowych kosztów. Poziom narażenia Grupy na powyższe ryzyko zależy od skali i zakresu podejmowanych inicjatyw oraz stopnia, w jakim nowe obszary działalności odbiegają od podstawowego profilu działalności Grupy. Inwestowanie w nowe obszary biznesowe często wymaga współpracy z partnerami zewnętrznymi, co może powodować trudności w optymalnym zarządzaniu projektami, w szczególności w zakresie terminowości, zrozumienia dla naszych IP czy jakości jakiej oczekujemy. W konsekwencji narażenie na to ryzyko może prowadzić do wzrostu kosztów realizacji projektów, opóźnień, potencjalnych problemów wizerunkowych oraz obniżenia wartości lub reputacji posiadanych marek i praw własności intelektualnej.

Ryzyko nieosiągnięcia celów produkcyjnych

Produkcja gier AAA stanowi podstawę działalności Grupy CD PROJEKT i charakteryzuje się wysoką złożonością, iteracyjnością procesów oraz długim czasem produkcji. Proces produkcji gier wymaga bieżącego dostosowywania się do zmian rynkowych, przewidywania preferencji graczy oraz reagowania na trendy kształtowane przez konkurencyjne studia. Narażenie na to ryzyko ma charakter istotny oraz ciągły, gdyż cele produkcyjne mogą ulegać modyfikacjom w toku realizacji projektów m.in. ze względu na rozwój technologiczny, w tym zmiany w zakresie narzędzi programistycznych, oprogramowania, dostępnych technologii oraz platform

sprzętowych. Wiąże się z tym konieczność ciągłego doskonalenia stosowanych rozwiązań, oferowanie coraz bardziej zaawansowanych produktów oraz ryzyko modyfikacji szacowanych harmonogramów prac. Dodatkowym czynnikiem wpływającym na stopień narażenia na ryzyko jest oparcie tytułów Grupy na licencjonowanym silniku Unreal Engine, którego rozwój, dostępność oraz warunki wykorzystania pozostają zależne od decyzji licencjodawcy – Epic Games International S.à r.l. Nieosiągnięcie celów produkcyjnych, w tym w zakresie czasu produkcji, jakości produktów, czy atrakcyjności rozrywki, może wiązać się m.in. z wystąpieniem dodatkowych kosztów, opóźnieniem lub zmniejszeniem przychodów ze sprzedaży, odpisem aktualizującym poniesione nakłady na prace rozwojowe, jak również – potencjalnie – uszczerbkiem dla renomy Studia.

Ryzyko związane ze współpracą z kluczowymi dostawcami

W toku prowadzonej działalności spółki Grupy współpracują z wieloma podmiotami zewnętrznymi, od których pozyskują m. in. specjalistyczne aplikacje, oprogramowanie, licencje oraz usługi niezbędne do bieżącej działalności. Korzystanie z usług zewnętrznych dostawców może przyczyniać się do zwiększenia efektywności realizowanych projektów, jednak jednocześnie powoduje, że Grupa jest narażona na ryzyka związane z taką współpracą. Ryzyko to może obejmować nadmierną zależność od wybranych dostawców, a także opóźnienia w realizacji usług, które mogą negatywnie wpływać na harmonogramy i realizację powiązanych projektów. Narażenie na to ryzyko ma charakter operacyjny i dotyczy przede wszystkim obszarów wymagających usług, których zastąpienie w krótkim czasie może być utrudnione. Błędny wybór dostawcy lub zakończenie współpracy z kluczowym dostawcą produktów lub usług niezbędnych dla realizowanych projektów może negatywnie wpłynąć na płynność ich realizacji, sprzedaż oraz, w konsekwencji, wyniki finansowe i reputację spółek z Grupy. Charakter współpracy z kluczowymi dostawcami, w tym z Epic Games International S.à r.l., powoduje, że jej ewentualne zakończenie mogłoby wpłynąć na ciągłość realizacji projektów, w szczególności na szacowane harmonogramy i koszty.

Ryzyko niedostępności infrastruktury lub usług IT, w tym ryzyko cyberbezpieczeństwa

Działalność Grupy CD PROJEKT, w tym działalność produkcyjna, sprzedażowa, wydawnicza i back office (w tym prowadzenie ksiąg rachunkowych) w coraz większym stopniu opiera się na sprawnym i bezpiecznym działaniu infrastruktury technologicznej. Dotyczy to zarówno systemów utrzymywanych wewnątrz, jak i usług świadczonych przez zewnętrznych partnerów i dostawców, z których wsparcia Grupa korzysta przy realizacji kluczowych procesów. Ryzyko to obejmuje m.in. brak dostępu do infrastruktury lokalnej lub chmurowej, a także możliwość naruszenia bezpieczeństwa danych, ich utraty lub nieuprawnionego ujawnienia. Przyczyną takich zdarzeń mogą być m.in. ataki hakerskie, awarie serwerowni, zakłócenia w infrastrukturze dostawcy, długotrwałe przerwy w dostawie energii elektrycznej czy błędy ludzkie. Zakłócenia lub awarie systemów teleinformatycznych, takich jak serwery, infrastruktura sieciowa czy dostęp do Internetu, mogą ograniczyć dostępność produktów i usług, zakłócić ciągłość działalności oraz wpłynąć na realizację projektów.

Ryzyko niespełnienia oczekiwań powstałych na bazie kampanii promocyjnej

Kampanie promujące przyszłe produkcje zwykle rozpoczynają się w trakcie trwającej produkcji i opierają się na materiałach dostępnych w danym momencie. W trakcie całego procesu produkcji gra, jej wygląd lub funkcje podlegają ciągłym zmianom, rozwojowi i optymalizacji, co powoduje, że Grupa jest w istotnym stopniu narażona na ryzyka związane z komunikacją marketingową i promocyjną. Kampania promocyjna realizowana jest m.in. w formie pisemnych i ustnych komunikatów (np. notek prasowych, opisów produktu, wywiadów z deweloperami), materiałów promocyjnych (takich jak grafiki i zwiastuny wideo), reklam oraz innych treści upublicznionych na potrzeby marketingu premiery produktu. Istnieje ryzyko, że materiały te nie będą w pełni odzwierciedlały ostatecznego stanu produktu, co może prowadzić do powstania błędnych oczekiwań graczy, których wydany produkt może nie spełnić. Ryzyko to może się zmaterializować np. w takich sytuacjach, jak prezentacja wygenerowanych na dany moment wizualizacji, które nie oddadzą późniejszego rzeczywistego doświadczenia z rozgrywki, eksponowanie funkcji, które w ramach dalszych prac mogą zostać zmodyfikowane lub usunięte z produktu, czy też przedstawienie ograniczeń pewnych elementów w nie dość przejrzysty i zrozumiały sposób. Ryzyko to może wynikać m.in. z późniejszych zmian w wizji niektórych funkcji produktu lub ograniczeń technicznych platform sprzętowych innych niż platforma, na której prezentowany był w danym momencie produkt, nieprecyzyjnej komunikacji, pozostawiającej pole do indywidualnych interpretacji, a także błędów ludzkich. W niektórych przypadkach może to skutkować odpowiedzialnością prawną spółki lub uszczerbkiem dla reputacji spółki i postrzegania danego produktu lub marki.

RYZYKA PRAWNE

Ryzyko związane z zapewnieniem zgodności

Działalność Grupy wymaga zapewnienia zgodności z obowiązującymi przepisami prawa oraz przyjętymi standardami. Wymogi te mogą się różnić w zależności od terytorium, na którym funkcjonują spółki Grupy lub na którym oferujemy nasze produkty. Narażenie na powyższe ryzyko ma charakter ciągły, wobec czego wymaga bieżącego monitorowania otoczenia regulacyjnego. Dotyczy to w szczególności obszarów takich jak: własność intelektualna, ochrona danych osobowych, prawo korporacyjne (w tym regulacje dotyczące obrotu papierami wartościowymi), prawo antymonopolowe, prawo konsumenckie, prawo pracy, prawo podatkowe, regulacje UE w zakresie zrównoważonego rozwoju oraz prawo środowiskowe, w tym wymagania normy ISO 14001 i rozporządzenia EMAS⁶. Częste zmiany przepisów, różnice w ich interpretacji lub praktyce stosowania, zarówno w Polsce, jak i poza jej granicami, stanowią dla nas potencjalne ryzyko braku zgodności. Niektóre zmiany w regulacjach prawnych mogą nie uwzględniać specyfiki branży gier wideo, przez co możemy być narażeni na dodatkowe, potencjalnie nieproporcjonalne koszty dostosowania się do nowych obowiązków. Materializacja ryzyka braku zgodności może skutkować nałożeniem sankcji administracyjnych lub finansowych, ograniczeniami w prowadzeniu działalności, a także negatywnie wpłynąć na reputację Grupy.

Ryzyko związane z prawami własności intelektualnej

Nasze produkty i usługi opierają się na własności intelektualnej, której skuteczne nabywanie, licencjonowanie oraz ochrona stanowią istotny element działalności Grupy. Ze względu na globalny charakter działalności oraz oferowanie produktów na wielu rynkach, w tym pod lokalnymi nazwami, Grupa jest w sposób ciągły narażona na ryzyka związane z kolizją z istniejącymi znakami towarowymi, odmową ich rejestracji lub roszczeniami z tytułu naruszenia praw osób trzecich. Istnieje również ryzyko nieświadomego naruszenia praw autorskich, m.in. w wyniku nieprawidłowych postanowień umownych, błędnej oceny zakresu dozwolonego użytku lub różnic w ochronie praw autorskich pomiędzy poszczególnymi jurysdykcjami. Grupa mierzy się także z ryzykiem naruszeń własnych praw własności intelektualnej, w tym nieautoryzowanej dystrybucji gier, wykorzystywania elementów gier w innych utworach lub produktach oraz rejestracji znaków towarowych związanych z naszymi gramami przez podmioty trzecie. Dodatkowym obszarem ryzyka jest rosnące zainteresowanie narzędziami opartymi na generatywnej sztucznej inteligencji (AI) w procesach twórczych i produkcyjnych. Korzystanie z takich narzędzi wiąże się z niepewnością regulacyjną i interpretacyjną, w szczególności w zakresie ochrony prawnoautorskiej treści generowanych przy użyciu AI. Wystąpienie takich zdarzeń może skutkować konsekwencjami prawnymi i finansowymi, ograniczeniami w korzystaniu z określonych elementów własności intelektualnej, opóźnieniami projektów oraz negatywnym wpływem na reputację Grupy.

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

Prawo podatkowe podlega częstym i złożonym zmianom, co w sposób ciągły naraża Grupę na ryzyka związane z wprowadzaniem nowych obowiązków sprawozdawczych, ograniczeniami w zakresie rozliczeń podatkowych oraz zwiększoną niepewnością co do prawidłowości stosowanych rozwiązań. Korzystanie z ulg i preferencji podatkowych wymaga stosowania spójnych standardów wewnętrznych, odpowiedniego dokumentowania oraz bieżącego nadzoru, przy czym przyjęte podejście może zostać zakwestionowane przez organy administracji skarbowej. Spółka korzysta także z dotacji, które wspierają projekty inwestycyjne i rozwojowe. Korzystanie z tej formy dofinansowania może wiązać się m. in. z zagrożeniem zakwestionowania dokumentacji, zasadności przyznanego dofinansowania lub sposobu jego rozliczenia, zarówno w trakcie realizacji projektów, jak i po ich zakończeniu.

⁶ System ek zarządzenia i audytu EMAS (ang. EcoManagement and Audit Scheme)

RYZYKA ZWIĄZANE Z ZESPOŁEM

Ryzyko związane z pozyskaniem, utrzymaniem i budowaniem zespołu

Działalność Grupy oraz jej perspektywy rozwoju w istotnym stopniu zależą od dostępności, kompetencji, doświadczenia i zaangażowania osób zatrudnionych. W związku z tym Grupa jest w sposób ciągły narażona na ryzyka związane z rotacją osób zatrudnionych, w tym utratą kluczowych osób, jak i trudnością w zapełnianiu wakatów, zwłaszcza na stanowiskach wymagających specjalistycznych kompetencji. Czynniki te mogą prowadzić do spadku tempa prac, innowacyjności i jakości realizowanych procesów, a w konsekwencji negatywnie wpływać na jakość gier, komunikację z graczami oraz przewagę konkurencyjną Grupy, a także generować dodatkowe koszty organizacyjne i operacyjne.

Dodatkowym obszarem ryzyka jest obniżenie poziomu zaangażowania osób zatrudnionych, wzrost przypadków wypalenia zawodowego związanego z nadmiernym obciążeniem pracą oraz obniżenie efektywności współpracy między zespołami. Niewłaściwe zarządzanie tymi czynnikami może skutkować obniżeniem efektywności zespołów, wzrostem poziomu stresu, zwiększoną rotacją pracowniczą oraz pogorszeniem jakości pracy.

Ze względu na skalę i zróżnicowanie organizacji istnieje również ryzyko wystąpienia nieprawidłowości w obszarze zatrudnienia, w tym niepożądanych zachowań w relacjach pomiędzy osobami zatrudnionymi, co może prowadzić do negatywnych konsekwencji prawnych, wizerunkowych lub organizacyjnych dla Grupy.

RYZYKA FINANSOWE

Grupa jest narażona w szczególności na następujące ryzyka:

- ryzyko kredytowe,
- ryzyko utraty płynności finansowej,
- ryzyko walutowe,
- ryzyko związane ze zmianami stóp procentowych i inflacją.

Opis charakteru tych ryzyk został przedstawiony w *Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy CD PROJEKT za 2025 rok*. Zakres ujawnień w tym obszarze spełnia wymogi art. 49 ust. 2 pkt 7 ustawy o rachunkowości, w szczególności w odniesieniu do informacji o ryzykach, a także przyjętych przez Grupę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym.



03

WYNIKI FINANSOWE
GRUPY CD PROJEKT

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

SKONSOLIDOWANY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

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

	01.01.2025- -31.12.2025	01.01.2024- -31.12.2024*	zmiana	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	866 989	798 372	68 617	8,6%
Przychody ze sprzedaży produktów	827 306	790 687	36 619	4,6%
Przychody ze sprzedaży usług	5	10	-5	-50,0%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	39 678	7 675	32 003	417,0%
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	78 973	117 812	-38 839	-33,0%
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	53 210	110 513	-57 303	-51,9%
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	25 763	7 299	18 464	253,0%
Zysk brutto na sprzedaży	788 016	680 560	107 456	15,8%
Koszty sprzedaży	119 214	92 144	27 070	29,4%
Koszty ogólnego zarządu, w tym:	224 031	237 338	-13 307	-5,6%
koszty prac badawczych	38 601	78 504	-39 903	-50,8%
Pozostałe przychody operacyjne	34 703	31 274	3 429	11,0%
Pozostałe koszty operacyjne	8 613	15 766	-7 153	-45,4%
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. fin.	-213	-38	-175	-
Zysk na działalności operacyjnej	470 648	366 548	104 100	28,4%
Przychody finansowe	109 497	76 089	33 408	43,9%
Koszty finansowe	41 826	14 201	27 625	194,5%
Zysk przed opodatkowaniem	538 319	428 436	109 883	25,6%
Podatek dochodowy	17 450	-14 555	32 005	-
Zysk netto z działalności kontynuowanej	520 869	442 991	77 878	17,6%
Zysk netto z działalności zaniechanej	73 839	1 262	72 577	5 751,0%
Zysk netto	594 708	444 253	150 455	33,9%

*dane przekształcone

OPIS I OCENA CZYNNIKÓW ORAZ NIETYPOWYCH ZDARZEŃ MAJĄCYCH WPŁYW NA WYNIK Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY CD PROJEKT W 2025 R.

Największy wpływ na wyniki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 2025 r. miała wysoka sprzedaż gry *Cyberpunk 2077* wraz z dodatkiem *Widmo Wolności*, a także niezmiennie istotna dla wyników Grupy sprzedaż gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*.

W ramach produkcji gier najistotniejsze zrealizowane w okresie sprawozdawczym nakłady dotyczyły projektów *Wiedźmin 4* i *Cyberpunk 2*, będących na koniec omawianego okresu w fazie rozwojowej.

W dniu 1 kwietnia 2025 r. nastąpiło połączenie spółki The Molasses Flood LLC, jako spółki przejmowanej (dotychczas nieobjętej konsolidacją) i jej jedyne go wspólnika - spółki CD PROJEKT RED Inc., jako spółki przejmującej (objętej konsolidacją). Główne pozycje skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej, które uległy zmianie w wyniku połączenia to Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nieobjętych konsolidacją, Wartość firmy, Rzeczowe aktywa trwałe oraz Zobowiązania z tytułu leasingu.

W dniu 29 grudnia 2025 r. jednostka dominująca zawarła z Panem Michałem Kicińskim, znaczącym akcjonariuszem Spółki, umowę sprzedaży udziałów spółki GOG sp. z o.o. Na podstawie Umowy Sprzedaży, Pan Michał Kiciński w dniu 31 grudnia 2025 r. nabył od jednostki dominującej 2715 udziałów GOG, tj. 100% udziałów w GOG, reprezentujących 100% głosów na zgromadzeniu wspólników GOG, za cenę 90.695.440,00 zł. Z punktu widzenia skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy oznaczało to sprzedaż całego segmentu „GOG.COM”. Tym samym segment ten został wyłączony z noty prezentującej segmenty operacyjne Grupy i zgodnie z zasadami wynikającymi z MSSF 5 jest prezentowany jako działalność zaniechana. Zysk netto z działalności zaniechanej za okres sprawozdawczy zawiera również zysk netto na transakcji sprzedaży udziałów w GOG sp. z o.o. Ze względu na wyżej opisane zmiany zgodnie z MSSF 5 dokonano przekształcenia danych porównawczych w rachunku zysków i strat oraz sprawozdania z całkowitych dochodów. Szczegółowy opis zmian znaleźć można w Nocie 6 *Skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy CD PROJEKT za 2025 r.*

OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO RACHUNKU ZYSKÓW I STRAT GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Największy udział w wartości **Przychodów ze sprzedaży** Grupy w 2025 r. miały **Przychody ze sprzedaży produktów**, gdzie wykazywane są wpływy z licencjonowania produktów, głównie wytwarzanych we własnym zakresie gier. W omawianym okresie w tej pozycji ujęto:

- przychody licencyjne wynikające ze sprzedaży gry *Cyberpunk 2077* wraz z dodatkiem *Widmo Wolności*;
- przychody licencyjne wynikające ze sprzedaży gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami *Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino*;
- przychody licencyjne związane z produktami towarzyszącymi bazującymi na markach *The Witcher/Wiedźmin* i *Cyberpunk*;
- przychody związane z pozostałymi grami, w tym głównie: *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*, *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*, *Wiedźmin* oraz *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*.

Wyższe przychody względem 2024 r. wynikają głównie z wysokiej sprzedaży produktów z marki *Cyberpunk*, w tym:

- jednorazowych przychodów z tytułu udostępnienia bazowej gry *Cyberpunk 2077* w ramach subskrypcji *PlayStation Plus Extra* lub *Premium* na konsolach *PlayStation 4* i *PlayStation 5*;
- przychodów związanych z premierą gry *Cyberpunk 2077: Ultimate Edition* na konsolę *Nintendo Switch 2*, która miała miejsce w II kwartale 2025 r.

W ramach pozycji **Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów** Grupa wykazuje przede wszystkim przychody ze sprzedaży towarów fizycznych, a wzrost wartości pozycji względem roku 2024 wynika głównie z premierowej sprzedaży dystrybutorom gry *Cyberpunk 2077: Ultimate Edition* na kartridżach *Nintendo Switch 2*.

Najistotniejszą składową **Kosztów sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów** Grupy CD PROJEKT były **Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług**, gdzie prezentowane są głównie koszty amortyzacji nakładów na prace rozwojowe, przede wszystkim wytwarzanych gier własnych. Na wartość omawianej pozycji w 2025 r. składała się między innymi amortyzacja nakładów na grę *Cyberpunk 2077* wraz z rozszerzeniem *Widmo Wolności*. Zmniejszenie względem 2024 r. wynika z przyjętego planu malejącej w czasie amortyzacji głównych produktów.

Wartość sprzedanych towarów i materiałów w 2025 r. zawierała koszty wytworzenia sprzedanych dystrybutorom gotowych zestawów fizycznych, ich elementów oraz produktów franczyzowych, a wzrost wartości pozycji względem 2024 r. wynika głównie z premierowej sprzedaży dystrybutorom gry *Cyberpunk 2077: Ultimate Edition* na kartridżach Nintendo Switch 2.

Największy udział w wartości pozycji **Kosztów sprzedaży** Grupy CD PROJEKT w 2025 r. miały koszty promocji produktów. Były one związane przede wszystkim z promocją oraz wsparciem sprzedaży gry *Cyberpunk 2077* wraz z dodatkiem *Widmo Wolności* (w tym premiery *Cyberpunk 2077: Ultimate Edition* na konsolę Nintendo Switch 2), wsparciem linii franczyzowych oraz promocją tytułów z marki Wiedźmin.

Drugą grupę kosztów ujawnionych w omawianej pozycji w 2025 r. stanowiły koszty serwisu i aktualizacji produktów wydanych, przede wszystkim gry *Cyberpunk 2077*.

Koszty ogólnego zarządu Grupy Kapitałowej CD PROJEKT obejmują w szczególności:

- wynagrodzenia zespołów administracyjnych oraz zewnętrzne koszty usług obcych sklasyfikowane w tej kategorii, które wraz ze wzrostem skali działalności spółek segmentu stopniowo rosną;
- wynagrodzenia kadry zarządzającej (w tym wynagrodzenia zależne od wyniku danego okresu);
- koszty prac badawczych, w tym prac nad przyszłymi grami w początkowym okresie ich trwania (faza badawcza) przed przejściem do realizacji projektów (faza rozwojowa) i rozpoczęciem ich kapitalizacji w ramach Nakładów na prace rozwojowe będących częścią Aktywów trwałych; w omawianym okresie składały się na nie głównie koszty prac nad wewnętrznymi tworzonymi technologiami oraz koszty projektu Hadar;
- koszt związany z funkcjonowaniem Programów motywacyjnych A i B.

W zakresie **Pozostałych przychodów i kosztów operacyjnych** Grupa rozpoznała w 2025 r. głównie przychody z tytułu wykorzystania ulgi na innowacyjnego pracownika, przychody z tytułu kolaboracji marketingowych, przychody z tytułu wynajmu powierzchni biurowych (oraz towarzyszące im koszty utrzymania) w kompleksie nieruchomości przy ulicy Jagiellońskiej 74 i 76 w Warszawie oraz przychody i koszty refakturowania.

W 2025 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wykazała istotną nadwyżkę **Przychodów finansowych** nad **Kosztami finansowymi** wynikającą głównie z uzyskanych przychodów z tytułu odsetek od obligacji i depozytów bankowych.

Efektywna stopa **Podatku dochodowego** Grupy CD PROJEKT w ramach działalności kontynuowanej w 2025 r. wyniosła 3,2%, a na jej poziom główny wpływ miały:

- podatek u źródła zapłacony za granicą, zwiększający efektywną stopę podatku;
- zastosowanie preferencyjnej 5% stawki CIT (tzw. IP Box) dla dochodu z kwalifikowanych praw własności intelektualnej;
- zastosowanie ulgi badawczo-rozwojowej;
- rozliczenia dochodu z zysków kapitałowych ze stratą z lat ubiegłych, a w efekcie brak podatku od zysków kapitałowych;
- wzrost aktywa z tytułu podatku odroczonego wynikający głównie z przewidywanego przyszłego wykorzystania ulgi badawczo-rozwojowej;
- korekty dotyczące lat ubiegłych w związku z uzyskaną nową interpretacją indywidualną prawa podatkowego.

Skonsolidowany **Zysk netto** Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2025 r. wyniósł 594 708 tys. zł i był o 150 455 tys. zł (33,9%) wyższy niż w 2024 r. Składały się na niego istotnie wyższy (o 77 878 tys. zł, tj. 17,6%) niż w okresie porównawczym **Zysk netto z działalności kontynuowanej**, która odpowiada działalności uprzednio prezentowanej w ramach segmentu CD PROJEKT RED, oraz **Zysk netto z działalności zaniechanej**, na który składał się głównie zysk ze sprzedaży spółki GOG Sp. z o.o. po opodatkowaniu, a także zysk netto segmentu GOG.COM.

Tabela 3 Wskaźnik Rentowności netto Grupy CD PROJEKT – Alternatywny Pomiar Wyniku

	01.01.2025- -31.12.2025	01.01.2024- -31.12.2024
Rentowność netto (Zysk netto z działalności kontynuowanej/ Przychody ze sprzedaży)	60,1%	55,5%

Wskaźnik Rentowności netto Grupy w ramach działalności kontynuowanej wyniósł w omawianym 2025 r. 60,1%, wobec 55,5% w roku poprzednim. Na jego wzrost w omawianym okresie kluczowy wpływ miała wysoka sprzedaż gry *Cyberpunk 2077* wraz z dodatkiem *Widmo Wolności*, przy niższych kosztach wytworzenia sprzedanych produktów wynikających z amortyzacji nakładów na produkcję tych gier.

Wskaźnik Rentowności netto prezentuje dodatkową informację wskazującą jaką część Przychodów ze sprzedaży pozostaje w przedsiębiorstwie w postaci Zysku netto po pokryciu całości kosztów i obciążeń podatkowych wykazanych w Rachunku zysków i strat. Wzrost wartości tego wskaźnika oznacza wzrost efektywności prowadzonej działalności odniesionej do poziomu zrealizowanych Przychodów ze sprzedaży. Zastosowany wskaźnik jest standardowym i powszechnie stosowanym miernikiem w analizie finansowej, a jego przydatność przeanalizowano pod kątem dostarczanej inwestorom informacji na temat efektywności działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Ze względu na sprzedaż w omawianym okresie spółki GOG Sp. z o.o. odpowiadającej poprzednich w latach za wyniki segmentu GOG.COM i prezentowanej w niniejszym sprawozdaniu jako działalność zaniechana, Wskaźnik Rentowności netto na koniec 2025 r. odnosi się do wyników Grupy z działalności kontynuowanej (uprzednio segment CD PROJEKT RED).

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT CD PROJEKT S.A.

Tabela 4 Rachunek zysków i strat CD PROJEKT S.A. (w tys. zł)

	01.01.2025- -31.12.2025	01.01.2024- -31.12.2024*	zmiana	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	866 989	798 372	68 617	8,6%
Przychody ze sprzedaży produktów	827 306	790 687	36 619	4,6%
Przychody ze sprzedaży usług	5	10	-5	-50,0%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	39 678	7 675	32 003	417,0%
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	79 534	119 253	-39 719	-33,3%
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	53 771	111 179	-57 408	-51,6%
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	25 763	8 074	17 689	219,1%
Zysk brutto na sprzedaży	787 455	679 119	108 336	16,0%
Koszty sprzedaży	120 587	96 936	23 651	24,4%
Koszty ogólnego zarządu, w tym:	213 923	227 686	-13 763	-6,0%
koszty prac badawczych	38 659	79 145	-40 486	-51,2%
Pozostałe przychody operacyjne	40 004	29 688	10 316	34,7%
Pozostałe koszty operacyjne	14 748	15 692	-944	-6,0%
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. fin.	-213	-38	-175	-
Zysk na działalności operacyjnej	477 988	368 455	109 533	29,7%
Przychody finansowe	219 696	76 015	143 681	189,0%
Koszty finansowe	41 774	14 129	27 645	195,7%
Zysk przed opodatkowaniem	655 910	430 341	225 569	52,4%
Podatek dochodowy	20 701	-14 712	35 413	-
Zysk netto	635 209	445 053	190 156	42,7%

*dane przekształcone

OMÓWIENIE RACHUNKU ZYSKÓW I STRAT CD PROJEKT S.A.

NCD PROJEKT S.A. jest spółką dominującą Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i jednocześnie największym podmiotem w ramach Grupy. Tym samym komentarz do Rachunku zysków i strat Grupy odpowiada bezpośrednio działalności i wynikom CD PROJEKT S.A. W omawianym okresie główne różnice pomiędzy wynikami Grupy i CD PROJEKT S.A. są efektem:

- dywidendy otrzymanej przez CD PROJEKT S.A. z GOG sp. z o.o. w kwocie 44 200 tys. zł, podlegającej eliminacji w ujęciu skonsolidowanym oraz zaprezentowanej w **Przychodach finansowych** w ujęciu jednostkowym;
- transakcji sprzedaży spółki GOG Sp. z o.o. wykazanej jako **Zysk netto z działalności zaniechanej** w ujęciu skonsolidowanym oraz zysk ze zbycia inwestycji w ramach **Przychodów finansowych** w ujęciu jednostkowym (65 730 tys. zł).

W 2025 roku wartość **Przychodów ze sprzedaży** CD PROJEKT S.A. wyniosła 866 989 tys. zł i była tożsama przychodom Grupy. **Zysk netto** Spółki wyniósł 635 209 tys. zł i stanowił 106,8% zysku netto Grupy.

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

Tabela 5 Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT (w tys. zł)

	31.12.2025	31.12.2024*	zmiana	zmiana %
AKTYWA TRWAŁE	2 168 647	1 574 164	594 483	37,8%
Rzeczowe aktywa trwałe	335 357	262 913	72 444	27,6%
Aktywa niematerialne	64 401	69 305	-4 904	-7,1%
Nakłady na prace rozwojowe	1 148 143	695 421	452 722	65,1%
Nieruchomości inwestycyjne	31 241	31 670	-429	-1,4%
Wartość firmy	88 899	56 438	32 461	57,5%
Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nieobjętych konsolidacją	10 770	39 453	-28 683	-72,7%
Rozliczenia międzyokresowe	3 233	24 431	-21 198	-86,8%
Pozostałe aktywa finansowe	371 566	292 137	79 429	27,2%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	114 603	101 989	12 614	12,4%
Pozostałe należności	434	407	27	6,6%
AKTYWA OBROTOWE	1 334 673	1 452 274	-117 601	-8,1%
Zapasy	2 279	1 802	477	26,5%
Należności handlowe	125 441	167 628	-42 187	-25,2%
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego	11 305	41	11 264	27 473,2%
Pozostałe należności	215 194	69 721	145 473	208,7%
Rozliczenia międzyokresowe	12 929	25 052	-12 123	-48,4%
Pozostałe aktywa finansowe	332 597	540 620	-208 023	-38,5%
Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	520 813	522 524	-1 711	-0,3%
Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych	114 115	124 886	-10 771	-8,6%
AKTYWA RAZEM	3 503 320	3 026 438	476 882	15,8%

* dane przekształcone

	31.12.2025	31.12.2024*	zmiana	zmiana %
KAPITAŁ WŁASNY	3 289 859	2 774 059	515 800	18,6%
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%
Akcje własne	-22 424	-	-22 424	-
Pozostałe kapitały	133 553	48 965	84 588	172,8%
Różnice kursowe z przeliczenia	-6 470	431	-6 901	-
Niepodzielony wynik finansowy	-26 726	-5 235	-21 491	-
Wynik finansowy bieżącego okresu	594 708	444 253	150 455	33,9%
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE	33 157	22 574	10 583	46,9%
Pozostałe zobowiązania finansowe	21 743	17 706	4 037	22,8%
Pozostałe zobowiązania	2 085	2 274	-189	-8,3%
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	67	-67	-100,0%
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	6 642	1 665	4 977	298,9%
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	1 713	862	851	98,7%
Pozostałe rezerwy	974	-	974	-
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	180 304	229 805	-49 501	-21,5%
Pozostałe zobowiązania finansowe	7 860	12 408	-4 548	-36,7%
Zobowiązania handlowe	46 447	85 976	-39 529	-46,0%
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	-	11 404	-11 404	-100,0%
Pozostałe zobowiązania	7 297	12 924	-5 627	-43,5%
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	11 104	15 175	-4 071	-26,8%
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	12 442	8 740	3 702	42,4%
Pozostałe rezerwy	95 154	83 178	11 976	14,4%
PASYWA RAZEM	3 503 320	3 026 438	476 882	15,8%

* dane przekształcone

OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Aktywa

Największy udział w wartości **Aktywów trwałych** Grupy kapitałowej CD PROJEKT na koniec 2025 r., a także istotny wpływ na zwiększenie ich salda, miała pozycja **Nakłady na prace rozwojowe**, w której Grupa ujmuje poniesione i rozliczane w czasie nakłady na produkcję gier, ich wersji na nowe platformy sprzętowe i innych produktów o podobnym charakterze. Zwiększenie wartości omawianej pozycji w omawianym okresie jest głównie efektem poniesionych nakładów na produkcję przyszłych produktów w wartości wyższej niż amortyzacja produkcji ukończonych. Największe nakłady w analizowanym okresie poniesiono na projekty *Wiedźmin 4* oraz *Cyberpunk 2*. W trakcie okresu sprawozdawczego dwa kapitalizowane projekty zostały ukończone

(*Cyberpunk 2077: Ultimate Edition* w wersji na konsolę Nintendo Switch 2 i na komputery Apple) i przeksięgowane z Nakładów na prace rozwojowe w toku na Nakłady na prace rozwojowe ukończone. Na 31 grudnia 2025 r. w ramach Nakładów na prace rozwojowe w toku Grupa kapitalizowała osiem projektów, z czego dwa nie są projektami gamingowymi. Są nimi *Wiedźmin 4*, *Cyberpunk 2*, *Syriusz*, *Cyberpunk: Edgerunners 2* oraz cztery nieogłoszone projekty.

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

- wartość kompleksu nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 74 i 76 ujęta w części przeznaczonej do wykorzystania przez spółkę CD PROJEKT S.A. na własny użytek (budynki i budowle oraz grunty);
- maszyny i urządzenia, gdzie Grupa rozpoznaje między innymi komputery, serwery i inne urządzenia elektroniczne wykorzystywane w prowadzonej działalności oraz maszyny i urządzenia związane z posiadanymi nieruchomościami;
- nakłady na prace budowlane na terenie kampusu CD PROJEKT w Warszawie (Środki trwałe w budowie).

Wzrost w trakcie omawianego 2025 r. salda **Rzeczowych aktywów trwałych** Grupy związany był głównie z nakładami na prace budowlane na terenie kampusu CD PROJEKT w Warszawie, w tym przede wszystkim z nakładami na przyjęty do użytkowania w trzecim kwartale 2025 r. nowy budynek biurowy dostosowany do specyfiki prac związanych z tworzeniem gier. W trakcie realizacji znajduje się drugi projekt budowy studia mocap z dwoma halami do realizacji nagrań performance capture.

Najistotniejsze pozycje ujęte w ramach **Aktywów niematerialnych** to głównie wartość marki korporacyjnej CD PROJEKT oraz znaku towarowego *The Witcher*, a także wartość posiadanych przez Grupę autorskich praw majątkowych oraz oprogramowania komputerowego.

Wzrost salda pozycji **Wartość firmy** Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 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 nieobjętych 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. niepodlegającej uprzednio konsolidacji spółki The Molasses Flood LLC jako spółki przejmowanej ze spółką CD PROJEKT RED Inc. jako spółką przejmującą.

Pozostałe aktywa finansowe krótkoterminowe i długoterminowe na koniec 2025 r. zawierają głównie wartość nabytych przez CD PROJEKT S.A., w ramach dywersyfikacji ryzyka kredytowego krajowych i zagranicznych, obligacji wraz z wyceną pochodnych instrumentów finansowych zabezpieczających ryzyko kursowe w przypadku obligacji w walutach obcych.

Wzrost wartości **Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego** w trakcie roku 2025 jest głównie efektem zwiększenia wartości wykazanych kosztów kwalifikowanych z tytułu działalności badawczo-rozwojowej w ramach ulgi B+R.

Na wartość **Zapasów** na koniec 2025 r. składają się głównie gotowe fizyczne zestawy i elementy fizycznych zestawów edycji gier własnej produkcji przeznaczone dla zewnętrznych dystrybutorów.

Na skonsolidowane saldo **Należności handlowych** na dzień 31 grudnia 2025 r. składały się przede wszystkim należności wynikające z tytułu otrzymanych po dniu bilansowym raportów licencyjnych dotyczących sprzedaży w okresach przypadających na ostatni kwartał roku. Ich zmniejszenie względem końca 2024 r. wynika bezpośrednio z niższej względem minionego roku sprzedaży w ostatnim kwartale roku.

Na wartość pozycji Pozostałe należności Grupy na koniec 2025 r. składały się:

- należności z tytułu zbycia udziałów w GOG Sp. z o.o. opisanego szczegółowo w sekcji *Zmiany w strukturze i organizacji Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 2025 roku* – główna przyczyna wzrostu łącznej wartości Pozostałych należności;
- zaliczki na dostawy oraz na prace rozwojowe;
- należności z tytułu podatków, w tym głównie podatku u źródła potrąconego przez zagranicznych odbiorców licencji oraz rozliczenia z tytułu podatku VAT;
- zaliczki na poczet zakupu nieruchomości inwestycyjnej.

Na wartość **Rozliczeń międzyokresowych czynnych** krótkoterminowych oraz długoterminowych na koniec 2025 r. składają się głównie rozliczane w czasie opłaty z tytułu eksploatacji oprogramowania, licencji i praw oraz rozliczane okresowo przedpłaty związane z usługami. Zmiana salda omawianej pozycji wynika głównie ze sprzedaży GOG sp. z o.o. i wyłączenia jej danych poza konsolidację – które to dane historycznie zawierały znaczne wartości związane z zakontraktowanymi minimalnymi gwarancjami, zaliczkami i przedpłatami na poczet tytułów sprzedawanych przez spółkę.

Łączna wartość rezerw finansowych w postaci **Środków pieniężnych i ekwiwalentów, Lokat bankowych powyżej 3 miesięcy** oraz płynnych aktywów finansowych w formie nabytych obligacji (łącznie ujętych w krótkoterminowych i długoterminowych Pozostałych aktywach finansowych) w posiadaniu Grupy na dzień 31 grudnia 2025 r. wyniosła 1 324 910 tys. zł, tj. o 147 124 tys. zł mniej niż na koniec roku poprzedzającego.

Na koniec 2025 r. Aktywa trwałe stanowiły 61,9%, a Aktywa obrotowe 38,1% Aktywów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Pasywa

Na wzrost wartości **Kapitałów własnych** Grupy CD PROJEKT w trakcie 2025 r. główny wpływ miał wypracowany pozytywny wynik finansowy oraz rozliczenie kosztów programów motywacyjnych w łącznej wartości wyższej niż saldo zmniejszenia kapitałów związane z wypłatą dywidendy za 2024 r.

W ramach pozycji **Pozostałe zobowiązania finansowe** długoterminowe oraz krótkoterminowe Grupa ujmuje na koniec 2025 r. zobowiązania z tytułu leasingu, w tym w szczególności zobowiązania tytułem wieczystego użytkowania gruntów przy ul. Jagiellońskiej 74 i Jagiellońskiej 76 w Warszawie.

Zobowiązania handlowe Grupy na koniec 2025 r. zmniejszyły się w stosunku do poprzedniego dnia bilansowego głównie za sprawą sprzedaży GOG sp. z o.o. (prowadzącej działalność handlową cechującą się wysokim poziomem zobowiązań handlowych) i nieuwzględnienia jej danych w skonsolidowanej wartości Zobowiązań handlowych Grupy na koniec okresu sprawozdawczego.

Na wartość **Pozostałych zobowiązań** Grupy na dzień 31 grudnia 2025 r. składały się głównie bieżące zobowiązania z tytułu ubezpieczeń społecznych i podatków (głównie PIT).

W ramach **Rozliczeń międzyokresowych przychodów** (krótka i długoterminowe) na koniec 2025 r. Grupy ujęto głównie tzw. minimalne gwarancje, tj. otrzymane lub należne od wydawców i partnerów dystrybucyjnych zaliczki na poczet tantiem związanych ze sprzedażą w przyszłych okresach oraz rozliczenia międzyokresowe dotyczące dotacji.

Na saldo **Pozostałych rezerw** krótkoterminowych Grupy CD PROJEKT składają się głównie rezerwy na wynagrodzenia uzależnione od wyniku oraz rezerwy na koszty.

W Pasywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na koniec 2025 r. Kapitały własne stanowiły 93,9%, natomiast Zobowiązania krótko- i długoterminowe stanowiły 6,1%.

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

Na koniec 2025 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT posiadała aktywa o wartości bilansowej 3 503 320 tys. zł. W ich ramach płynne rezerwy finansowe utrzymywane na rachunkach bankowych w formie depozytów bankowych oraz obligacji (zagranicznych oraz krajowych) wynosiły 1 324 910 tys. zł i stanowiły 37,8% całości aktywów. Aktywa o ograniczonej płynności (Rzeczowe aktywa trwałe, Nakłady na prace rozwojowe, Nieruchomości inwestycyjne oraz Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nieobjętych konsolidacją), o łącznej wartości 1 525 510 tys. zł, stanowiły 43,5% całości aktywów. Suma Należności handlowych, Pozostałych należności krótkoterminowych i Zapasów na 31 grudnia 2025 r. wyniosła 342 914 tys. zł, zaś łączna wartość zobowiązań krótkoterminowych i długoterminowych wyniosła 213 461 tys. zł. Grupa na koniec 2025 r. nie posiadała zewnętrznego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek. Zgromadzone środki pieniężne, lokaty i obligacje zapewniają Grupie wysoką płynność i mogą służyć do zabezpieczenia finansowania dalszego rozwoju Grupy, w tym finansowania rozwoju przyszłych produktów i technologii, wsparcia promocyjnego planowanych premier, zabezpieczenia przyszłych możliwości inwestycyjnych oraz zapewnienia rezerw na ewentualne nieplanowane sytuacje lub pojawiające możliwości.

OCENA DOTYCZĄCA ZARZĄDZANIA ZASOBAMI FINANSOWYMI

W 2025 roku Grupa zarządzała zasobami finansowymi dążąc do zachowania równowagi pomiędzy bezpieczeństwem zasobów, ich dostępnością, a możliwie najwyższą efektywnością ich wykorzystania. Głównym źródłem finansowania działalności były środki własne. Na koniec 2025 r. Grupa nie posiadała zewnętrznego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.

Celem utrzymywania rezerw finansowych w postaci środków pieniężnych, lokat i obligacji jest zabezpieczenie finansowania dalszego rozwoju Grupy, w tym w szczególności finansowania realizacji aktualnej strategii zakładającej równoległą realizację szeregu wieloletnich projektów badawczo-rozwojowych, samodzielną działalność wydawniczą, rozwój aktywności związanej z markami Spółki na nowych obszarach oraz zapewnienie rezerw na ewentualne nieplanowane sytuacje lub pojawiające się możliwości.

W ramach zarządzania środkami finansowymi Grupa nabywa obligacje oraz korzysta z depozytów bankowych. W okresie sprawozdawczym łączna wartość odsetek od obligacji oraz depozytów bankowych ujęta w Przychodach finansowych wyniosła 67 279 tys. zł.

SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ CD PROJEKT S.A.

Tabela 6 Sprawozdanie z sytuacji finansowej CD PROJEKT S.A. (w tys. zł)

	31.12.2025	31.12.2024'	zmiana	zmiana %
AKTYWA TRWAŁE	2 174 743	1 558 149	616 594	39,6%
Rzeczowe aktywa trwałe	308 471	258 361	50 110	19,4%
Aktywa niematerialne	64 446	66 712	-2 266	-3,4%
Nakłady na prace rozwojowe	1 159 562	692 726	466 836	67,4%
Nieruchomości inwestycyjne	31 241	31 671	-430	-1,4%
Wartość firmy	49 168	49 168	0	0,0%
Inwestycje w jednostkach podporządkowanych	56 531	63 473	-6 942	-10,9%
Rozliczenia międzyokresowe	3 233	3 770	-537	-14,2%
Pozostałe aktywa finansowe	387 233	292 137	95 096	32,6%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	114 430	99 731	14 699	14,7%
Pozostałe należności	428	400	28	7,0%
AKTYWA OBROTOWE	1 332 673	1 380 622	-47 949	-3,5%
Zapasy	2 279	1 802	477	26,5%
Należności handlowe	127 074	167 893	-40 819	-24,3%
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego	11 305	-	11 305	-
Pozostałe należności	218 526	72 435	146 091	201,7%
Rozliczenia międzyokresowe	11 574	10 614	960	9,0%
Pozostałe aktywa finansowe	332 820	540 486	-207 666	-38,4%
Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	520 813	522 524	-1 711	-0,3%
Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych	108 282	64 868	43 414	66,9%
AKTYWA RAZEM	3 507 416	2 938 771	568 645	19,3%

	31.12.2025	31.12.2024*	zmiana	zmiana %
KAPITAŁ WŁASNY	3 294 816	2 737 672	557 144	20,4%
Kapitał zakładowy	99 911	99 911	0	0,0%
Kapitał zapasowy	2 356 085	2 025 642	330 443	16,3%
Kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej wartości nominalnej	116 700	116 700	0	0,0%
Akcje własne	-22 424	-	-22 424	-
Pozostałe kapitały	135 075	50 485	84 590	167,6%
Niepodzielony wynik finansowy	-25 740	-119	-25 621	-
Wynik finansowy bieżącego okresu	635 209	445 053	190 156	42,7%
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE	29 408	21 506	7 902	36,7%
Pozostałe zobowiązania finansowe	17 995	16 740	1 255	7,5%
Pozostałe zobowiązania	2 084	2 274	-190	-8,4%
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	6 642	1 665	4 977	298,9%
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	1 713	827	886	107,1%
Pozostałe rezerwy	974	-	974	-
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	183 192	179 593	3 599	2,0%
Pozostałe zobowiązania finansowe	2 798	11 608	-8 810	-75,9%
Zobowiązania handlowe	58 768	55 535	3 233	5,8%
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	-	10 622	-10 622	-100,0%
Pozostałe zobowiązania	6 473	5 807	666	11,5%
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	11 104	8 740	2 364	27,0%
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	8 895	6 914	1 981	28,7%
Pozostałe rezerwy	95 154	80 367	14 787	18,4%
PASYWA RAZEM	3 507 416	2 938 771	568 645	19,3%

*dane przekształcone

OMÓWIENIE SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ CD PROJEKT S.A.

CD PROJEKT S.A. jest spółką dominującą Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i jednocześnie największym podmiotem w ramach Grupy. Tym samym komentarz do sprawozdania z sytuacji finansowej Grupy co do zasady odpowiada działalności i sytuacji finansowej CD PROJEKT S.A.

Suma bilansowa CD PROJEKT S.A. na koniec 2025 roku wynosiła 3 507 416 tys. zł i odpowiadała 100,1% sumy bilansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Największe różnice pomiędzy skonsolidowanym sprawozdaniem z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT oraz jednostkowym sprawozdaniem z sytuacji finansowej CD PROJEKT S.A. dotyczą przede wszystkim pozycji **Inwestycje w jednostkach podporządkowanych**. Na koniec 2025 r. CD PROJEKT S.A., w ujęciu jednostkowym, ujawnia wartość inwestycji w jednostkach podporządkowanych wynoszącą 56 531 tys. zł i podlegającą wyłączeniu na poziomie konsolidacji Grupy lub prezentacji w pozycji **Akcje i udziały w jednostkach**

podporządkowanych nieobjętych konsolidacją oraz Wartości firmy na poziomie skonsolidowanym obejmującej ujawnienia dotyczące CD PROJEKT RED Inc. i dokonanego w trakcie okresu sprawozdawczego połączenia z The Molasses Flood LLC.

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPIŹYWÓW PIENIĘŻNYCH GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

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

	01.01.2025- -31.12.2025	01.01.2024- -31.12.2024*
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk/(strata) netto	594 708	444 253
Korekty razem:	13 424	109 741
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych, aktywów niematerialnych, nakładów na prace rozwojowe oraz nieruchomości inwestycyjnych	12 148	14 289
Amortyzacja prac rozwojowych ujęta jako koszt własny sprzedaży	56 521	105 478
(Zysk)/strata z tytułu różnic kursowych	22 300	(16 125)
Odsetki i udziały w zyskach	(68 012)	(63 631)
(Zysk)/strata z działalności inwestycyjnej	(97 282)	18 665
Zmiana stanu rezerw	8 219	(10 308)
Zmiana stanu zapasów	(477)	1 774
Zmiana stanu należności	9 815	6 277
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	4 975	6 363
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów	17 076	20 593
Koszty programów motywacyjnych rozliczanych w akcjach	43 195	23 282
Inne korekty	4 946	3 084
Gotówka z działalności operacyjnej	608 132	553 994
Podatek dochodowy od zysku/(straty) przed opodatkowaniem	2 215	(27 781)
Podatek u źródła zapłacony za granicą	19 872	13 783
Podatek dochodowy (zapłacony)/zwrócony	(39 339)	(18 699)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	590 880	521 297
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	1 700 939	948 495
Zbycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	228	199
Spłata udzielonych pożyczek	-	617
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	1 023 887	679 497

	01.01.2025- -31.12.2025	01.01.2024- -31.12.2024*
Wykup obligacji	608 260	204 887
Odsetki od obligacji	17 443	18 047
Odsetki od lokat	30 228	27 033
Wpływy z realizacji kontraktów terminowych	20 424	17 968
Inne wpływy inwestycyjne	469	247
Wydatki	2 175 521	1 419 042
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	99 517	97 923
Nakłady na prace rozwojowe	513 241	249 311
Nakłady na wartości niematerialne	-	224
Nabycie nieruchomości inwestycyjnych oraz aktywowanie nakładów	25 340	22
Nabycie udziałów w spółkach zależnych	-	3 161
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	1 032 168	860 492
Zakup udziałów w private equity w segmencie gamingowym	62	1 298
Zakup obligacji oraz koszty ich nabycia	477 004	206 611
Saldo środków pieniężnych w GOG na dzień zbycia	23 209	-
Wydatki około transakcyjne związane ze sprzedażą udziałów	4 980	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(474 582)	(470 547)
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA		
Wpływy	20	23
Płatności należności z tytułu umów leasingu	17	19
Odsetki	3	4
Wydatki	127 089	103 941
Zakup akcji własnych w celu realizacji uprawnień w programie motywacyjnym	22 424	-
Dywidendy i inne wpłaty na rzecz właścicieli	99 911	99 911
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu	4 122	3 255
Odsetki	632	775
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(127 069)	(103 918)
Przepływy pieniężne netto razem	(10 771)	(53 168)
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	(10 771)	(53 168)
Środki pieniężne na początek okresu	124 886	178 054
Środki pieniężne na koniec okresu	114 115	124 886

*dane przekształcone

OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z PRZEPIYWÓW PIENIĘŻNYCH GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

W ramach **Działalności operacyjnej** w 2025 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wykazała 590 880 tys. zł dodatnich przepływów gotówkowych netto, to jest o 69 583 tys. zł więcej niż w trakcie 2024 r.

Skonsolidowany wynik netto skorygowano o:

- I. Pozycje niegotówkowe (łącznie zwiększenie):
 - **Amortyzację** – głównie Rzeczowych aktywów trwałych i Aktywów niematerialnych;
 - **Amortyzację prac rozwojowych ujętą jako koszt własny sprzedaży**, odpowiadającą przede wszystkim amortyzacji nakładów na prace rozwojowe związane z grą *Cyberpunk 2077* wraz z dodatkiem *Widmo Wolności* oraz edycją gry *Wiedźmin 3* na konsole nowych generacji Xbox Series X|S oraz PlayStation 5;
 - **(Zysk)/stratę z tytułu różnic kursowych**, zmniejszenie wynikające głównie z wyceny zagranicznych obligacji skarbowych oraz lokat bankowych w walutach obcych;
 - **(Zysk)/stratę z działalności inwestycyjnej**, zmniejszenie salda przepływów w ramach działalności operacyjnej wynikające głównie z korekty związanej ze sprzedażą udziałów w GOG sp. z o.o. oraz rozliczeniem i wyceną pochodnych instrumentów finansowych – kwalifikowanych jako działalność inwestycyjna;
 - **Zmianę stanu rezerw**, zmniejszenie salda przepływów wynikające głównie ze zwiększenia rezerw na wynagrodzenia uzależnione od wyniku;
 - **Koszty programów motywacyjnych rozliczanych w akcjach**, zwiększenie salda przepływów wynikające z eliminacji rachunkowego rozliczenia niegotówkowych kosztów programów motywacyjnych rozliczanych w akcjach;
 - **Inne korekty**, zwiększenie salda przepływów;
- II. Pozycje związane ze zmianami majątku obrotowego i zobowiązań krótkoterminowych (łącznie zwiększenie):
 - **Zmianę stanu zapasów**, zwiększenie salda przepływów wynikające ze zmniejszenia należności;
 - **Zmianę stanu należności**, zwiększenie salda przepływów wynikające ze zmniejszenia należności;
 - **Zmianę stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów**, zwiększenie salda przepływów wynikające przede wszystkim ze zwiększenia salda zobowiązań z tytułu nabycia rzeczowych aktywów trwałych oraz zobowiązań z tytułu zwiększenia nakładów na prace rozwojowe;
 - **Zmianę stanu pozostałych aktywów i pasywów**, zwiększenie salda przepływów wynikające głównie ze zmniejszenia salda rozliczeń międzyokresowych czynnych;
- 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 a faktycznie zapłaconym w trakcie 2025 r., z uwzględnieniem rozliczeń związanych z podatkiem u źródła (zmniejszenie).

Największy wpływ na ujemne saldo **Przepływów pieniężnych netto z działalności inwestycyjnej** w trakcie omawianego 2025 r. miały dokonane inwestycje w **Nakłady na prace rozwojowe**, przede wszystkim związane z realizacją produkcji gier (w tym największe nakłady związane były z projektami *Wiedźmin 4* i *Cyberpunk 2*), a także wypływy z tytułu **Nabycia aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych** oraz **Nieruchomości inwestycyjnych** (w obu przypadkach związanych głównie z inwestycjami budowlanymi na terenie kampusu CD PROJEKT przy ul. Jagiellońskiej 74 i 76 w Warszawie).

Ujemne **Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej** Grupy CD PROJEKT w 2025 r. wynikały głównie z wypłaty dywidendy za rok ubiegły oraz przeprowadzonego skupu akcji własnych.

Łącznie w trakcie 2025 r. Grupa CD PROJEKT wygenerowała ujemne **Przepływy pieniężne netto** w wysokości 10 771 tys. zł. W tym samym okresie Grupa zainwestowała 513 241 tys. zł w rozwój nowych produktów i związanych z nimi technologii, dokonała wypłaty dywidendy w kwocie 99 911 tys. zł, a także ukończyła inwestycję budowlaną na terenie kampusu CD PROJEKT.

SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH CD PROJEKT S.A.

Tabela 8 Sprawozdanie z przepływów pieniężnych CD PROJEKT S.A. (w tys. zł)

	01.01.2025- -31.12.2025	01.01.2024- -31.12.2024
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk netto	635 209	445 053
Korekty razem:	(50 452)	94 041
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych, aktywów niematerialnych, nakładów na prace rozwojowe oraz nieruchomości inwestycyjnych	10 382	12 148
Amortyzacja prac rozwojowych ujęta jako koszt własny sprzedaży	56 521	105 486
(Zysk)/strata z tytułu różnic kursowych	23 273	(16 204)
Odsetki i udziały w zyskach	(111 277)	(62 169)
(Zysk)/strata z działalności inwestycyjnej	(91 964)	18 680
Zmiana stanu rezerw	8 402	(4 655)
Zmiana stanu zapasów	(477)	1 774
Zmiana stanu należności	11 412	8 722
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(653)	5 198
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów	6 680	1 640
Koszty programów motywacyjnych rozliczanych w akcjach	36 667	20 405
Inne korekty	582	3 016
Gotówka z działalności operacyjnej	584 757	539 094
Podatek dochodowy od zysku/(straty) przed opodatkowaniem	940	(28 487)
Podatek u źródła zapłacony za granicą	19 761	13 775
Podatek dochodowy (zapłacony)/zwrócony	(37 510)	(17 829)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	567 948	506 553
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	1 746 507	946 944
Dywidendy otrzymane	44 200	-
Zbycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	219	181
Spłata udzielonych pożyczek	2 529	617
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	1 023 887	679 497
Wykup obligacji	608 260	204 887
Odsetki od obligacji	17 443	18 047
Odsetki od lokat	28 777	25 500
Wpływy z realizacji kontraktów terminowych	20 424	17 968
Inne wpływy inwestycyjne	768	247

	01.01.2025- -31.12.2025	01.01.2024- -31.12.2024*
Wydatki	2 146 038	1 414 963
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	80 069	94 444
Nakłady na prace rozwojowe	507 695	248 679
Nakłady na wartości niematerialne	-	224
Nabycie nieruchomości inwestycyjnych oraz aktywowanie nakładów	25 340	22
Udzielone pożyczki	15 970	-
Dokapitalizowanie spółki zależnej	2 750	3 193
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	1 032 168	860 492
Zakup udziałów w private equity w segmencie gamingowym	62	1 298
Zakup obligacji oraz koszty ich nabycia	477 004	206 611
Wydatki około transakcyjne związane ze sprzedażą udziałów	4 980	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(399 531)	(468 019)
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA		
Wpływy	20	23
Płatności należności z tytułu umów leasingu	17	19
Odsetki	3	4
Wydatki	125 023	103 172
Zakup akcji własnych w celu realizacji uprawnień w programie motywacyjnym	22 424	-
Dywidendy i inne wpłaty na rzecz właścicieli	99 911	99 911
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu	2 099	2 557
Odsetki	589	704
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(125 003)	(103 149)
Przepływy pieniężne netto razem	43 414	(64 615)
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	43 414	(64 615)
Środki pieniężne na początek okresu	64 868	129 483
Środki pieniężne na koniec okresu	108 282	64 868

*dane przekształcone

OMÓWIENIE SPRAWOZDANIA Z PRZEPIYWÓW PIENIĘŻNYCH CD PROJEKT S.A.

CD PROJEKT S.A. jest spółką dominującą Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i jednocześnie największym podmiotem Grupy odpowiadającym za całość sprzedaży Grupy i kontrolującym na koniec 2025 r. 99,6% Środków pieniężnych, lokat i inwestycji w obligacje Grupy oraz mającym największy wpływ na przepływy pieniężne Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, zarówno w ramach prowadzonej działalności operacyjnej, inwestycyjnej, jak i finansowej. Tym samym komentarz do sprawozdania z przepływów pieniężnych Grupy, z wyłączeniem wpływu znacznie mniejszych podmiotów zależnych, obejmuje co do zasady działalność i przepływy CD PROJEKT S.A.

OCENA MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZAMIERZEŃ INWESTYCYJNYCH

Na dzień 31 grudnia 2025 r. Grupa nie posiadała zobowiązań z tytułu kredytów i pożyczek, i dysponowała własnymi środkami pieniężnymi, lokatami oraz obligacjami skarbowymi i gwarantowanymi przez skarby państw o łącznej wartości 1324 910 tys. zł. Saldo należności handlowych Grupy na koniec 2025 r. wyniosło 125 441 tys. zł, pozostałych należności 215 194 tys. zł. zaś saldo zobowiązań krótkoterminowych 180 304 tys. zł. Planowane źródła finansowania przyszłych zamierzeń inwestycyjnych to zgromadzone środki własne oraz przyszłe dodatnie przepływy gotówkowe z działalności operacyjnej. Na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania Grupa nie przewiduje problemów w zapewnieniu finansowania dla realizacji zamierzeń inwestycyjnych w dającej się przewidzieć najbliższej przyszłości.

DYWIDENDA

15 stycznia 2025 r. Zarząd Spółki podjął uchwałę w sprawie przyjęcia Polityki Dywidendowej CD PROJEKT S.A., która będzie mieć zastosowanie do dywidendy za rok obrotowy 2025 oraz za lata kolejne. Intencją Zarządu jest rekomendowanie Walnemu Zgromadzeniu w nadchodzących latach wypłat dywidendy w wysokości co najmniej 25% zysku netto Spółki średniorocznie, z zastrzeżeniem możliwości opóźnienia wypłaty dywidendy. Więcej informacji nt. przyjętej Polityki, w tym jej pełna treść, dostępnych jest na [stronie internetowej Spółki](#).

Zgodnie z rekomendacją Zarządu oraz pozytywnym zaopiniowaniem jego wniosku przez Radę Nadzorczą, Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki zdecydowało o przeznaczeniu kwoty 99.910.510 zł z zysku osiągniętego w 2024 r. na dywidendę (1 zł na 1 akcję Spółki uczestniczącą w dywidendzie). Spółka wypłaciła dywidendę 9 lipca 2025 r.

INFORMACJA O KREDYTACH I POŻYCZKACH W 2025 R.

W 2025 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie posiadała zewnętrznego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek, a tym samym nie doszło do zaciągnięcia ani wypowiedzenia umów w tym zakresie.

INFORMACJA O POŻYCZKACH UDZIELONYCH W 2024 R.

W 2025 r. CD PROJEKT S.A. udzielała pożyczek podmiotom powiązanym: The Molasses Flood LLC i CD PROJEKT RED Inc. W ramach umowy pożyczki z dnia 7 kwietnia 2025 r. podmiotowi CD PROJEKT RED Inc. została udzielona pożyczka w kwocie 4 350 tys. USD, która została wypłacona w transzach do wysokości łącznej kwoty udzielonej pożyczki. Oprocentowanie udzielonej pożyczki jest ustalone w oparciu o zmienną stopę procentową – 90-day Average SOFR, aktualizowaną kwartalnie oraz marżę, której wysokość jest aktualizowana raz na rok (w 2025 r. marża wynosiła 2,0 p.p.). Zgodnie z umową pożyczka może być spłacona w transzach, a jej całkowita spłata powinna nastąpić do 30 czerwca 2028 r. W dniu 1 kwietnia 2025 r. w następstwie połączenia spółki The Molasses Flood LLC, jako spółki przejmowanej i jej jedyne go wspólnika – spółki CD PROJEKT RED Inc. otwarte zobowiązanie z tytułu pożyczki udzielonej The Molasses Flood LLC przez CD PROJEKT S.A. w kwocie 554 tys. USD stało się zobowiązaniem CD PROJEKT RED Inc., a jego całkowita spłata nastąpiła 29 maja 2025 r.

W 2025 r. żadna ze spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie udzielała pożyczek podmiotom spoza Grupy.

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

W 2025 r., na zlecenie CD PROJEKT S.A., została wystawiona gwarancja bankowa zabezpieczająca wykonanie zobowiązań najemcy wynikających z umowy najmu, której przedmiotem jest najem lokalu użytkowego (biura), miejsc parkingowych oraz powierzchni magazynowej w Krakowie.

Więcej informacji o poręczeniach i gwarancjach oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych znajdują się w *Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2025 rok*.

INFORMACJA O AKTUALNEJ SYTUACJI GOSPODARCZEJ I FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ

Grupa CD PROJEKT od lat prowadzi rentowną działalność generującą dodatnie operacyjne przepływy gotówkowe. Zrealizowane we wcześniejszych latach prace zwieńczone największą w historii Grupy premierą gry *Cyberpunk 2077*, do której w 2023 r. wydany został dodatek *Widmo Wolności*, przeniosły Spółkę i Grupę na nowy poziom biznesowy i ekonomiczny.

Skonsolidowany Zysk netto wypracowany w okresie sprawozdawczym związany był głównie z kontynuacją sprzedaży produktów wprowadzonych na rynek w latach poprzednich oraz wydaniem gry *Cyberpunk 2077* na konsolę Nintendo Switch 2. Jednocześnie w okresie sprawozdawczym Grupa realizowała intensywne prace nad kolejnymi projektami, w ramach prowadzonych prac badawczych i rozwojowych, które (wraz z sukcesywnymi premierami) powinny być motorem przychodów w latach kolejnych. Dodatkowo bieżące wyniki finansowe i stabilna sytuacja finansowa umożliwiły Spółce kolejny rok z rzędu wypłatę dywidendy – 99 911 tys. zł w 2025 r. Na dzień bilansowy Grupa posiada 1 324 910 tys. zł rezerw finansowych (środki pieniężne i ekwiwalenty, lokaty bankowe, obligacje) zgromadzonych w celu finansowania prowadzonej działalności i projektów inwestycyjnych, w tym prac badawczych i rozwojowych, oraz przyszłych kampanii marketingowych towarzyszących wprowadzaniu kolejnych premier na rynek.

INFORMACJA O PRZEWIDYWANEJ SYTUACJI GOSPODARCZEJ I FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ

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

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

TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

Transakcje pomiędzy podmiotami powiązаныmi zawierane są na warunkach rynkowych w ramach normalnej działalności gospodarczej prowadzonej przez podmioty Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Szczegółowe informacje o transakcjach z podmiotami powiązаныmi oraz warunkach zawierania transakcji pomiędzy podmiotami powiązаныmi zawarte są w *Sprawozdaniu finansowym CD PROJEKT S.A. za 2025 rok* oraz w *Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2025 rok*.

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

Istotną pozycję Aktywów Grupy na koniec 2025 r. stanowiły Środki pieniężne i ich ekwiwalenty (114 115 tys. zł), Lokaty bankowe o terminie zapadalności przekraczającym 3 miesiące (520 813 tys. zł), obligacje krajowe (472 119 tys. zł) i zagraniczne (217 863 tys. zł). Posiadane nadwyżki gotówkowe lokowane są zgodnie z przyjętą przez Spółkę polityką zarządzania środkami finansowymi (raport bieżący 18/2025 z 24 listopada 2025) zarówno w kraju, jak i poza jego granicami w bankach współpracujących z Grupą lub w instrumentach finansowych niskiego ryzyka (z zachowaniem zasady dywersyfikacji otwieranych lokat i inwestycji). Łączna wartość Środków pieniężnych i ich ekwiwalentów, lokat oraz obligacji na dzień 31 grudnia 2025 r. wyniosła 1 324 910 tys. zł. Więcej informacji na temat struktury głównych lokat kapitałowych i inwestycji finansowych zawartych jest w sekcji "Cele i zasady zarządzania ryzykiem finansowym" *Skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2025 rok* oraz *Sprawozdania finansowego CD PROJEKT S.A. za 2025 rok*.

Działalność biznesowa Grupy, a w szczególności CD PROJEKT S.A., bezpośrednio związana jest z produkcją oraz wydawaniem gier wideo. Realizowana produkcja nowych projektów jest jednocześnie głównym kierunkiem inwestycji Grupy i spółki dominującej. Ponoszone nakłady na prace rozwojowe związane z nowymi projektami prezentowane są w ramach Aktywów trwałych, w pozycji Nakłady na prace rozwojowe. Saldo nakładów poniesionych na koniec 2025 r. wyniosło 1 148 143 tys. zł i wzrosło względem końca 2024 r. o 452 722 tys. zł. Intencją Spółki jest dalsze zwiększanie możliwości produkcyjnych, liczby i skali realizowanych projektów, zgodnie z założeniami aktualizacji strategii ogłoszonej w październiku 2022 r.

W związku z nabyciem w latach 2018 i 2019 nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 74 i 76 w Warszawie, Grupa rozpoczęła proces rewitalizacji kampusu CD PROJEKT dostosowując go do potrzeb i specyfiki prowadzonej działalności. W 2025 r. ukończono budowę nowego budynku biurowego oraz rozpoczęto budowę studia mocap. Grupa zamierza kontynuować ten proces w kolejnych latach.

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

Na koniec 2025 roku w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT poza granicami kraju funkcjonowały należące w 100% do CD PROJEKT S.A. spółki:

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

Ponadto CD PROJEKT RED Inc. posiada 100% udziałów w CD PROJEKT SILVER Inc. (Boston, Waltham, USA).

Do 30 grudnia 2025 roku jedynym krajowym podmiotem zależnym od Spółki w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT był GOG sp. z o.o. (100% udziałów).

Łączna wartość inwestycji w krajowych i zagranicznych jednostkach podporządkowanych wykazana w jednostkowym sprawozdaniu finansowym CD PROJEKT S.A. – spółki holdingowej Grupy – wyniosła na koniec 2025 r. 56 531 tys. zł.

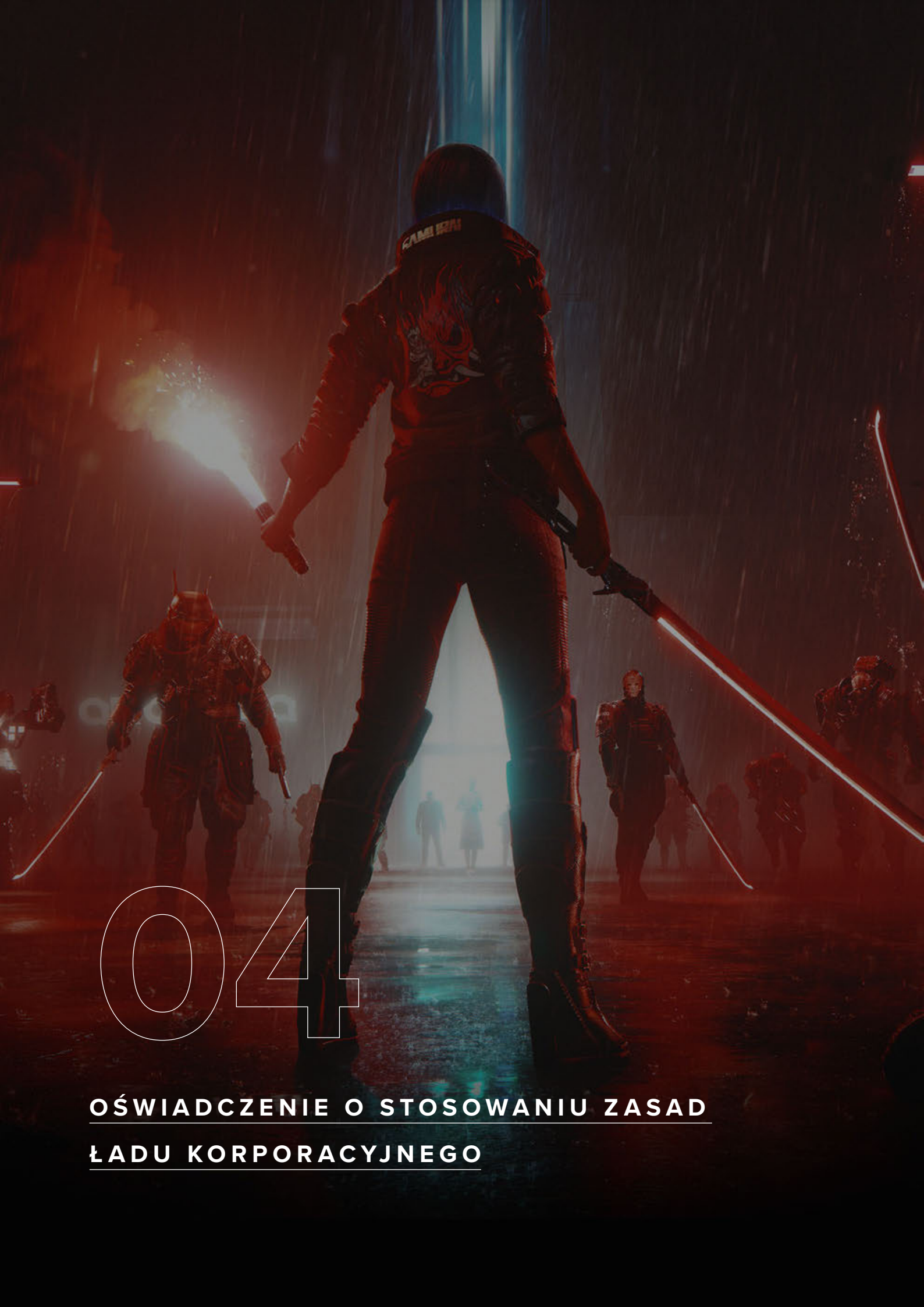
W roku 2025 Grupa CD PROJEKT finansowała bieżącą działalność oraz projekty inwestycyjne ze środków własnych.

OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI WYKAZANYMI ZA 2025 R. A WCZEŚNIEJ PUBLIKOWANYMI PROGNOZAMI ZA DANY ROK

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie publikowała prognoz finansowych na rok 2025, w związku z czym nie podaje się objaśnienia różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie.

OPIS WYKORZYSTANIA PRZEZ SPÓŁKĘ WPŁYWÓW Z EMISJI DO DNIA SPORZĄDZENIA SPRAWOZDANIA

W okresie od dnia 1 stycznia do 31 grudnia 2025 r. oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie emitowała papierów wartościowych.



04

**OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD
ŁADU KORPORACYJNEGO**

Oświadczenie o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego

OŚWIADCZENIE

Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT i CD PROJEKT S.A. za 2025 r. stanowi wyodrębnioną część Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i CD PROJEKT S.A. zgodnie z § 72 ust. 7 pkt 5 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 (Dz. U. 2025 r., poz. 755).

ZBIÓR ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

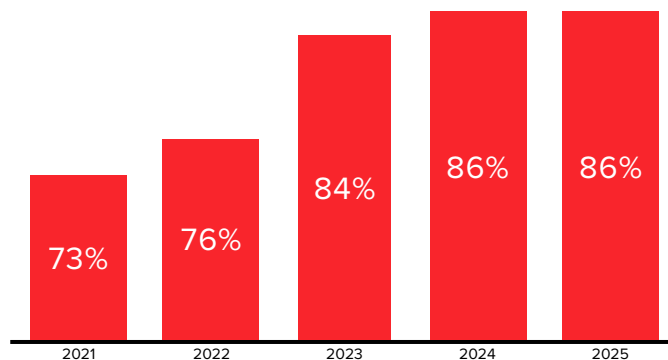
W 2025 r. CD PROJEKT S.A. podlegała zasadom ładu korporacyjnego zawartym w „Dobrych Praktykach Spółek Notowanych na GPW 2021” (załącznik do Uchwały Nr 13/1834/2021 Rady Nadzorczej Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 29 marca 2021 r., „Dobre Praktyki”). Treść Dobrych Praktyk jest dostępna na stronie internetowej Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. w sekcji [Dobre Praktyki 2021](#).

Dobre Praktyki stanowią jeden z punktów odniesienia dla systemu ładu korporacyjnego Spółki i są stosowane z uwzględnieniem specyfiki naszej działalności w branży elektronicznej rozrywki oraz struktury Grupy. Na bieżąco monitorujemy zakres stosowania poszczególnych zasad oraz dokonujemy ich okresowej oceny pod kątem aktualnych uwarunkowań regulacyjnych i organizacyjnych.

Na dzień sporządzenia Oświadczenia poziom współczynnika COMPLY Spółki wynosi 86%. Szczegółowe informacje dotyczące stosowania Dobrych Praktyk są dostępne na naszej stronie internetowej, w zakładce [Ład Korporacyjny](#).

W informacji o stanie stosowania Dobrych Praktyk obok wyjaśnień dotyczących zasad, od których odstąpiliśmy, dobrowolnie przedstawiamy również informacje odnoszące się do zasad, które są przez nas stosowane, zapewniając pełny i transparentny obraz przyjętego podejścia do ładu korporacyjnego.

Schemat 3 Współczynnik COMPLY spółki



Według aktualnego stanu stosowania Dobrych Praktyk nie stosujemy 9 zasad: 2.1, 2.2, 2.11.6 (zasady z sekcji „Zarząd i Rada Nadzorcza”) oraz 3.1, 3.3, 3.4, 3.6, 3.7 i 3.10. (zasady z sekcji „Systemy i funkcje wewnętrzne”).

POLITYKA INFORMACYJNA I KOMUNIKACYJNA Z INWESTORAMI

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

W Spółce prowadzimy przejrzystą politykę informacyjną. Dokładamy starań, aby wszyscy interesariusze mieli równy dostęp do informacji dotyczących naszej działalności, zarówno w języku polskim, jak i angielskim [1.1]. W tym celu organizujemy spotkania, konferencje i telekonferencje z inwestorami, analitykami, ekspertami branżowymi oraz przedstawicielami mediów, a także chaty z inwestorami indywidualnymi. Podczas spotkań z udziałem członków Zarządu, udzielamy odpowiedzi na pytania dotyczące m.in. wyników finansowych, przyjętej strategii oraz planów produkcyjnych. [1.6-1.7]. Uzupełnieniem bieżącej komunikacji jest publikacja wyników finansowych w możliwie najkrótszym czasie po zakończeniu okresu sprawozdawczego [1.2]. Nasza strategia biznesowa uwzględnia także nasze ambicje związane ze zrównoważonym rozwojem (ESG). Treść Strategii, nasze cele, działania i postępy w tym zakresie są dostępne na naszej stronie internetowej w zakładce Strategia i Zrównoważony rozwój [1.3–1.4]. Informacje dotyczące działań podejmowanych w obszarze zaangażowania społecznego, w tym wysokości środków przekazanych na cele charytatywne, prezentujemy w sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju, stanowiącej część Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT oraz w sprawozdaniach finansowych CD PROJEKT [1.5].

ZARZĄD I RADA NADZORCZA

Zasady, które stosujemy:

W skład Zarządu i Rady Nadzorczej są powoływane osoby posiadające odpowiednie kompetencje, umiejętności oraz doświadczenie. Pełnienie funkcji w Zarządzie stanowi główny obszar aktywności zawodowej jego członków [2.6], którzy nie mogą bez zgody Rady Nadzorczej pełnić funkcji w organach podmiotów spoza Grupy CD PROJEKT [2.7]. Zaangażowanie czasowe członków Rady Nadzorczej umożliwia im prawidłowe wykonywanie powierzonych obowiązków [2.8]. Jednocześnie, na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania trzech członków Rady Nadzorczej spełnia kryterium niezależności i nie ma rzeczywistych i istotnych powiązań z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce [2.3]. Funkcją przewodniczącego Komitetu Audytu pełni niezależny członek Rady Nadzorczej, który nie jest jej przewodniczącym [2.9]. Prace Rady Nadzorczej i Zarządu odbywają się w oparciu o przejrzyste zasady podejmowania decyzji – głosowania na posiedzeniach obu organów są jawne, natomiast głosowania tajne są zarządzane na wniosek lub w sprawach wskazanych w Kodeksie Spółek Handlowych [2.4]. Członkowie Rady Nadzorczej oraz Zarządu głosujący przeciwko uchwale mają prawo zgłoszenia zdania odrębnego do protokołu [2.5]. Spółka zapewnia Radzie Nadzorczej odpowiednie środki administracyjne, techniczne i organizacyjne, niezbędne do jej sprawnego funkcjonowania [2.10]. Rada Nadzorcza raz w roku przedstawia Walnemu Zgromadzeniu roczne sprawozdanie ze swojej działalności, obejmujące informacje wymagane zarówno przez przepisy prawa, jak i przez Dobre Praktyki [2.11].

Zasady, których nie stosujemy:

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

Wyjaśnienie: Dotychczas Rada Nadzorcza i Walne Zgromadzenie nie przyjęły regulacji, która w pełni spełnia powyższą zasadę. Spółka posiada Politykę Różnorodności, zgodnie z którą wobec członków Zarządu i Rady Nadzorczej, a także wszystkich osób zatrudnionych jest zachowana ogólna zasada niedyskryminacji, jednak Polityka nie wskazuje w tym zakresie celów i terminów ich realizacji. Na dzień złożenia oświadczenia nie osiągnęliśmy wskaźnika udziału mniejszości w odniesieniu do płci na poziomie 30% w Zarządzie Spółki, jednak od 1 stycznia 2026 r. w skład Zarządu została powołana kobieta, co wpłynęło na zwiększenie udziału płci mniej reprezentowanej. Wskaźnik udziału płci mniej reprezentowanej w Radzie Nadzorczej wynosi 40%.

Różnorodność, równość i poszanowanie praw człowieka stanowią jedne z podstawowych wartości określonych w Zasadach Gry: Standardach Biznesowych i Etycznych w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT. Dodatkowo jesteśmy sygnatariuszem Karty Różnorodności, która zobowiązuje do zakazu dyskryminacji w miejscu pracy, a także podejmowania działań na rzecz tworzenia i promocji różnorodności. Spółka monitoruje procesy legislacyjne w zakresie równowagi płci w organach spółki wynikające z Dyrektywy (UE) 2022/2381 oraz polskiej ustawy implementującej i planuje podejmować działania dla zapewnienia zgodności z wymogami wynikającymi z powyższych przepisów prawa.

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

Wyjaśnienie: Spółka nie posiada obecnie odrębnych regulacji określających szczegółowe kryteria różnorodności w organach, w tym docelowych wskaźników udziału płci. Decyzje dotyczące kształtowania składu organów podejmowane są w szczególności w oparciu o kryteria merytoryczne oraz kompetencje istotne z punktu widzenia działalności Spółki. Jednocześnie przy kształtowaniu składu organów uwzględniany jest szerszy kontekst organizacyjny i potrzeba zapewnienia zróżnicowanych perspektyw. Podejście to znalazło odzwierciedlenie w zmianach w składzie Rady Nadzorczej obowiązujących od dnia 1 stycznia 2025 r. oraz w zmianach w składzie Zarządu obowiązujących od dnia 1 stycznia 2026 r., które przyczyniły się do zwiększenia udziału kobiet w obu organach Spółki. Na chwilę złożenia oświadczenia nie osiągnęliśmy wskaźnika udziału mniejszości w odniesieniu do wskaźnika płci na poziomie 30% w Zarządzie Spółki, natomiast wskaźnik udziału płci mniej reprezentowanej płci w składzie Radzie Nadzorczej wynosi 40%.

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

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

SYSTEMY I FUNKCJE WEWNĘTRZNE

Zasady, które stosujemy:

W Spółce funkcjonują systemy kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem oraz zgodności działalności z prawem (compliance). Systemy i funkcje wewnętrzne zostały zaprojektowane z uwzględnieniem specyfiki działalności w branży gier wideo, w tym charakteru procesu produkcyjnego, długich cykli rozwoju projektów, kluczowej roli technologii oraz własności intelektualnej. Za funkcjonowanie systemu kontroli wewnętrznej w Spółce odpowiada Zarząd, kadra zarządzająca oraz pozostałe osoby zatrudnione w zakresie kontroli księgowej, finansowej i operacyjnej. Posiadamy sformalizowany system zarządzania ryzykiem, który funkcjonuje w oparciu o Procedurę Zarządzania Ryzykiem oraz system zarządzania zgodnością realizowany w oparciu o Politykę Compliance. Za zarządzanie ryzykami odpowiadają osoby zajmujące stanowiska dyrektorskie, w tym VP, pełniące rolę tzw. właścicieli ryzyk, zaś za obszar compliance – Chief Compliance Officer [3.2]. Osoby te, podlegają bezpośrednio poszczególnym członkom Zarządu [3.5]. W celu zapewnienia odpowiedniego nadzoru Zarząd przedstawia Radzie Nadzorczej roczne sprawozdanie odnoszące się do skuteczności funkcjonowania systemów i funkcji wewnętrznych, Rada Nadzorcza dokonuje ich corocznej oceny w swoim sprawozdaniu z działalności, natomiast Komitet Audytu monitoruje ich skuteczność [3.8-3.9].

Zasady, których nie stosujemy:

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

Wyjaśnienie: Spółka nie stosuje powyższej zasady jedynie częściowo, tj. w zakresie utrzymywania funkcji audytu wewnętrznego. Funkcje kontrolne, które w innych organizacjach realizowane są przez wyspecjalizowaną komórkę audytu wewnętrznego, wykonywane są w Spółce w ramach modelu rozproszonego, przez wyspecjalizowane zespoły posiadające odpowiednie kompetencje merytoryczne. W szczególności funkcje te realizowane są przez osoby zatrudnione w Działach Księgowości, Finansów (zwłaszcza w zespole Kontrolingu Finansowego), w Dziale Prawnym (zwłaszcza w zespołach Prawa Korporacyjnego oraz Privacy & Compliance), w Dziale IT (zwłaszcza w zespole Cybersecurity) oraz w Dziale Relacji Inwestorskich (w tym w wyodrębnionym w jego ramach Zespole ds. ESG). Skuteczność przyjętego modelu jest dodatkowo wzmacniana poprzez bezpośrednie zaangażowanie Zarządu oraz nadzór Komitetu Audytu i Rady Nadzorczej, w szczególności w odniesieniu do obszarów finansowych, księgowych, raportowych, ryzyk, compliance oraz ESG. Przyjęte rozwiązania organizacyjne uwzględniają skalę działalności oraz projektowy charakter funkcjonowania Spółki, obejmujący długoterminowe cykle produkcyjne, łączenie twórczości z technologią oraz specyficzny profil ryzyk. Stosowany model kontroli odpowiada tym uwarunkowaniom oraz umożliwia zarządzanie zidentyfikowanymi ryzykami przy zachowaniu zgodności z obowiązującymi regulacjami, bez konieczności wyodrębniania odrębnej funkcji audytu wewnętrznego. Potrzeba wyodrębnienia audytu wewnętrznego jest przedmiotem bieżącej analizy Zarządu oraz Komitetu Audytu i może zostać rozważona w przyszłości.

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

Wyjaśnienie: Dotychczas nie powołaliśmy w Spółce audytora wewnętrznego w formie odrębnej komórki organizacyjnej. Komitet Audytu, działając zgodnie z zasadami Dobrych Praktyk, dokonuje corocznej oceny, czy istnieje potrzeba wyodrębnienia funkcji audytu wewnętrznego, biorąc pod uwagę w szczególności skalę działalności Spółki, profil ryzyk oraz stopień złożoności procesów wewnętrznych w perspektywie branży gier wideo. W przypadku zmiany tych uwarunkowań i podjęcia decyzji o powołaniu audytora wewnętrznego, Spółka będzie stosować powyższą zasadę.

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

Wyjaśnienie: Spółka nie stosuje powyższej zasady jedynie częściowo, gdyż zgodnie z wyjaśnieniami zawartymi w zasadach 3.1 oraz 3.3 dotychczas nie powołaliśmy funkcji audytora wewnętrznego, wobec czego nie możemy oświadczyć o sposobie jego wynagradzania, a tym samym o stosowaniu powyższej zasady. Niemniej, w przypadku podjęcia decyzji o powołaniu audytora wewnętrznego, będziemy stosować powyższą zasadę.

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

Wyjaśnienie: Zgodnie z wyjaśnieniami zawartymi w zasadach 3.1 oraz 3.3 dotychczas nie powołaliśmy audytora wewnętrznego w formie odrębnej komórki organizacyjnej. W przypadku podjęcia decyzji o powołaniu audytora wewnętrznego, będziemy stosować powyższą zasadę.

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

Wyjaśnienie: Nie stosujemy powyższej zasady jedynie częściowo, tj. w zakresie wyznaczenia w spółkach Grupy osób odpowiedzialnych za audyt wewnętrzny. W spółkach zależnych funkcjonuje ograniczona struktura organizacyjna, dostosowana do wielkości i skali ich działalności. W odniesieniu do systemu zarządzania zgodnością oraz systemu zarządzania ryzykiem, funkcje te realizowane są w modelu scentralizowanym tj. poprzez osoby pełniące odpowiednie role na poziomie Spółki dominującej, które koordynują te obszary w całej Grupie, zapewniając spójność stosowanych zasad, jednolite standardy oraz bieżący nadzór nad ich funkcjonowaniem w spółkach zależnych.

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

Wyjaśnienie: Zgodnie z wyjaśnieniami zawartymi w zasadach 3.1 oraz 3.3 dotychczas nie powołaliśmy audytora wewnętrznego w formie odrębnej komórki organizacyjnej. W przypadku podjęcia decyzji o powołaniu audytora wewnętrznego, będziemy stosować powyższą zasadę.

WALNE ZGROMADZENIE I RELACJE Z AKCJONARIUSZAMI

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

Dążymy do tego, aby dialog z akcjonariuszami zapewniał prawidłową realizację ich uprawnień, przy jednoczesnym zachowaniu sprawnego funkcjonowania organów Spółki [4.10]. Akcjonariusze mają możliwość uczestniczenia w Walnym Zgromadzeniu zdalnie oraz wykonywania prawa głosu przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej [4.1]. Transmisja obrad, a także nagrania wideo z obrad Walnych Zgromadzeń są udostępniane na naszej stronie internetowej [4.3]. Miejsce i termin Walnego Zgromadzenia wybierane są w sposób umożliwiający udział możliwie jak największej liczbie akcjonariuszy [4.2], a także przedstawicieli mediów [4.4]. W przypadku zwołania Walnego Zgromadzenia w trybie przewidzianym w art. 399 § 2-4 oraz art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych, Zarząd podejmuje czynności związane z jego organizacją i przeprowadzeniem [4.5]. Rada Nadzorcza opiniuje wszystkie projekty uchwał wnoszone przez Zarząd do porządku obrad Walnego Zgromadzenia [4.7]. Projekty uchwał udostępniamy na naszej stronie internetowej wraz z uzasadnieniem. W przypadku zgłoszenia przez akcjonariusza żądania umieszczenia określonej sprawy w porządku obrad, zwrócimy się do niego z prośbą o przedstawienie uzasadnienia proponowanej uchwały [4.6]. Każdy akcjonariusz może podczas Walnego Zgromadzenia zgłaszać projekty uchwał dotyczące spraw objętych porządkiem obrad. Jednocześnie, w "Przewodniku po Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy CD PROJEKT" określamy podstawowe zasady zgłaszania przez akcjonariuszy projektów uchwał przed rozpoczęciem obrad [4.8]. Informacje o kandydatach na członków Rady Nadzorczej, wraz z ich życiorysami, publikujemy na naszej stronie internetowej z odpowiednim wyprzedzeniem. Każdy z członków Rady Nadzorczej składa oświadczenie o spełnianiu wymogów przewidzianych dla członków Komitetu Audytu i w zakresie istnienia rzeczywistych i istotnych powiązań z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce [4.9.1-4.9.2]. Członkowie Zarządu oraz Rady Nadzorczej uczestniczą w obradach Walnego Zgromadzenia w składzie umożliwiającym udzielenie odpowiedzi na pytania zadawane przez akcjonariuszy [4.11]. W przypadku uchwał dotyczących emisji z prawem poboru, jeżeli zaistnieją takie okoliczności, uchwała będzie precyzować cenę emisyjną albo mechanizm jej ustalenia [4.12]. Uchwały o nowej emisji akcji z wyłączeniem prawa poboru były dotychczas podejmowane w ramach przyjmowanych programów motywacyjnych, leżały w interesie Spółki i nie naruszały uprawnień dotychczasowych akcjonariuszy, którzy nie uczestniczyli w nowej emisji akcji [4.13]. W styczniu 2025 r. Zarząd Spółki przyjął Politykę dywidendową, która została opublikowana na naszej stronie internetowej. Rekomendacje Zarządu dotyczące podziału zysku za dany rok obrotowy są formułowane po dokonaniu analizy wszelkich aspektów finansowych i niefinansowych, które Zarząd uzna za istotne dla podjęcia decyzji w tym zakresie. Ostateczną decyzję o podziale zysku i wypłacie dywidendy podejmuje Walne Zgromadzenie. W poprzednich latach Spółka regularnie wypłacała dywidendę, co odzwierciedla przyjęte podejście do podziału zysku [4.14].

KONFLIKT INTERESÓW I TRANSAKcje Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

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

Zgodnie z treścią Regulaminu Zarządu oraz Regulaminu Rady Nadzorczej członkowie tych organów powinni informować Radę Nadzorczą o każdym konflikcie interesów związanym z pełnioną funkcją, a także o możliwości jego powstania [5.1]. Jeżeli członek Zarządu lub Rady Nadzorczej uzna, że dana decyzja pozostaje w sprzeczności z interesem Spółki, jego zdanie odrębne zostaje odnotowane w protokole posiedzenia [5.2]. Zasady postępowania w przypadku potencjalnych konfliktów interesów znajdują odzwierciedlenie również w sposobie zawierania transakcji z podmiotami powiązаныmi. Transakcje te są realizowane zgodnie z przyjętym Regulaminem. Akcjonariusze Spółki nie są w transakcjach ze Spółką ani z podmiotami z Grupy traktowani w sposób preferencyjny z tytułu posiadanego statusu akcjonariusza [5.3]. W przypadku gdy transakcja z podmiotem powiązаныm wymaga zgody Rady Nadzorczej, Rada może zasięgnąć opinii zewnętrznej [5.5]. Jeżeli natomiast zawarcie takiej transakcji wymaga zgody Walnego Zgromadzenia, Rada Nadzorcza sporządza opinię na temat zasadności jej zawarcia [5.6], a akcjonariusze mają zapewniony dostęp do informacji niezbędnych do oceny wpływu transakcji na interes Spółki [5.7].

Decyzje dotyczące warunków i trybu przeprowadzenia skupu akcji własnych (buy-back) podejmowane są przez Zarząd Spółki w formie uchwały, z poszanowaniem interesu akcjonariuszy [5.4].

WYNAGRODZENIA

W obszarze wynagrodzeń stosujemy wszystkie zasady.

Wynagrodzenia Członków Zarządu, Rady Nadzorczej oraz kluczowych menedżerów są ustalane na poziomie wystarczającym dla pozyskania, utrzymania i motywowania osób odpowiedzialnych do właściwego kierowania Spółką i sprawowania nad nią nadzoru [6.1]. W odniesieniu do Rady Nadzorczej, stosowane są rozwiązania sprzyjające niezależności jej członków – wynagrodzenie nie jest uzależnione od liczby odbytych posiedzeń i nie jest powiązane z krótkoterminowymi wynikami Spółki. Członkowie Komitetu Audytu otrzymują dodatkowe, stałe wynagrodzenie miesięczne z tytułu uczestnictwa w pracach Komitetu Audytu [6.4-6.5]. Przyjmując programy motywacyjne kierujemy się m.in. dążeniem do zapewnienia optymalnych warunków dla wzrostu wyników finansowych Spółki i Grupy oraz długoterminowego wzrostu wartości Spółki [6.2]. W tym kontekście długoterminowy program motywacyjny dla Zarządu i kluczowych menedżerów oparty jest na celach finansowych i niefinansowych przewidzianych dla okresów co najmniej 3-letnich [6.3].

Kontrola wewnętrzna i zarządzanie ryzykiem

[ESRS 2 GOV-5]

OPIS GŁÓWNYCH CECH SYSTEMÓW KONTROLI WEWNĘTRZNEJ I ZARZĄDZANIA RYZYKIEM

Procesy kontroli wewnętrznej w spółkach z Grupy CD PROJEKT są realizowane przez osoby posiadające odpowiednie kompetencje merytoryczne. Są to w szczególności osoby zatrudnione w Dziale Prawnym (zwłaszcza w zespołach Prawa Korporacyjnego oraz Privacy & Compliance), w Działach Podatków, Księgowości, Finansów (zwłaszcza w zespole Kontrolingu Finansowego), IT (zwłaszcza w zespole CyberSecurity) oraz w Zespole ds. ESG. Zespoły te współpracują w ramach procesów kontrolnych dotyczących raportowania finansowego i zrównoważonego rozwoju, dzieląc się wiedzą o standardach, bezpieczeństwie informacji i dobrych praktykach raportowych. Działania podejmowane w ramach kontroli są oparte na regulacjach wewnętrznych (m.in. politykach, regulaminach, procedurach), które określają zakres obowiązków i odpowiedzialności osób zatrudnionych. W razie potrzeby angażowane są zewnętrzne zasoby eksperckie lub doradcze. Wsparcie merytoryczne dla spółek z Grupy CD PROJEKT o mniej rozbudowanej strukturze organizacyjnej zapewnia CD PROJEKT S.A.

na podstawie stosownych wewnątrzgrupowych umów o świadczenie usług. Całościowo, za system kontroli wewnętrznej każdej ze spółek wchodzących w skład Grupy CD PROJEKT odpowiada jej zarząd, zaś w obszarze działalności CD PROJEKT S.A. Członek Zarządu – CFO, sprawuje bezpośredni nadzór nad obszarami finansowymi i prawnymi, koordynując działania dyrektorów poszczególnych działów.

Ograniczanie ryzyk związanych z procesem sporządzania sprawozdań finansowych następuje m.in. poprzez stosowanie przyjętej polityki rachunkowości, ujednoczonych zasad raportowania, określonych harmonogramów, weryfikacji danych finansowych, podział obowiązków oraz system autoryzacji. W Grupie CD PROJEKT funkcjonuje Procedura zarządzania ryzykiem, która określa zasady identyfikacji, analizy i monitorowania ryzyk. W ramach niniejszego sprawozdania w sekcji *Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej* opisujemy nasz proces zarządzania ryzykiem oraz ryzyka, które uznajemy za istotne z perspektywy działalności Grupy CD PROJEKT.

PROCESY SPRAWOZDAWCZE

W ramach prac nad przygotowywaniem sprawozdań finansowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych Spółki i Grupy zaangażowane zespoły pozyskują dane z dedykowanych systemów finansowo-księgowych, w tym systemów klasy ERP, oraz innych wewnętrznych źródeł wiedzy. Wykorzystywane przez spółki systemy informatyczne umożliwiają m.in. zarządzanie finansami, przepływ informacji księgowych i finansowych, elektroniczny obieg dokumentów, generowanie złożonych raportów finansowych, a także planowanie, budżetowanie i weryfikację wyników finansowych.

Zaangażowane zespoły weryfikują poprawność pozyskanych danych i kompilują je w formie wymaganej stosownymi przepisami. Za rzetelność danych odpowiadają zespoły merytorycznie zaangażowane w ich gromadzenie, zgodnie z obszarami kompetencji oraz na podstawie właściwych regulacji wewnętrznych, w szczególności Dział Księgowości, który odpowiada m.in. za obsługę księgową, prowadzenie ksiąg rachunkowych i raportowanie statutowe. Za bezpieczeństwo, dostępność, poufność oraz integralność danych przetwarzanych w ramach systemów informatycznych odpowiada zespół IT & CyberSecurity oraz – od strony prawno-regulacyjnej – zespół Privacy & Compliance, wyodrębniony w ramach Działu Prawnego CD PROJEKT S.A.

Proces tworzenia Oświadczenia dot. zrównoważonego rozwoju obejmuje badanie istotnych zagadnień zrównoważonego rozwoju dla Grupy CD PROJEKT przeprowadzone zgodnie z zasadą podwójnej istotności opisaną w standardach ESRS⁷. W Spółce powołano Grupę ds. zarządzania ESG, składającą się z osób na stanowiskach VP i dyrektorskich, których kompetencje obejmują zarządzanie zidentyfikowanymi w badaniu istotności obszarami zrównoważonego rozwoju. Członkowie Grupy odpowiadają za terminowe zbieranie i weryfikację danych dotyczących zrównoważonego rozwoju, które dostarczane są w ramach procesu rocznego raportowania do Zespołu ds. ESG. Obejmuje to także dane z konsolidowanych spółek zależnych. Treść oświadczenia dot. zrównoważonego rozwoju jest weryfikowana przez członków Grupy ds. zarządzania ESG, zgodnie z obszarem kompetencji. Projekt oświadczenia akceptuje Chief Compliance Officer oraz VP ds. relacji inwestorskich. Oświadczenie przedkładane jest do zatwierdzenia Członkowi Zarządu – CFO. Materiał podlega również zewnętrznej atestacji przez firmę audytorską.

NADZÓR NAD PROCESEM PRZYGOTOWYWANIA SPRAWOZDAŃ

Sprawozdania finansowe Spółki i Grupy przygotowujemy zgodnie z:

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

⁷ European Sustainability Reporting Standards (z ang. europejskie standardy zrównoważonego raportowania), wprowadzone Dyrektywą 2022/2464 z dnia 14 grudnia 2022 r. w odniesieniu do sprawozdawczości przedsiębiorstw w zakresie zrównoważonego rozwoju (Corporate Sustainability Reporting Directive, CSRD)

Nadzór nad prawidłowym przebiegiem procesu przygotowania sprawozdań finansowych i oświadczeń dotyczących zrównoważonego rozwoju sprawuje Członek Zarządu – CFO.



Za sprawozdania jednostkowe w spółkach zależnych jest odpowiedzialny organ zarządzający każdej z tych spółek. Sprawozdania finansowe w spółkach zależnych są sporządzane i zatwierdzane zgodnie z przepisami obowiązującymi w danym kraju. W przypadku GOG sp. z o.o. sprawozdania przekazywane są do zatwierdzenia Zgromadzeniu Wspólników.

BADANIE I PRZEGLĄD SPRAWOZDAŃ FINANSOWYCH PRZEZ BIEGŁEGO REWIDENTA

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

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

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

Akcjonariusze posiadający znaczne pakiety akcji

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

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 99.910.510 zł i dzieli się na 99.910.510 akcji o wartości nominalnej 1 zł każda. Największymi akcjonariuszami CD PROJEKT S.A. pozostają jej współzałożyciele – Marcin Iwiński (obecnie Współprzewodniczący Rady Nadzorczej) i Michał Kiciński.

Akcjonariusze posiadający, bezpośrednio lub pośrednio, znaczne pakiety akcji na dzień 31 grudnia 2025 r.⁸:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w liczbie głosów na WZ (%)
Marcin Iwiński	12 650 000	12,66%	12 650 000	12,89%
Michał Kiciński	9 989 363	10,00%	9 989 363	10,00%
Piotr Nielubowicz	6 858 717	6,86%	6 858 717	6,86%
Nationale-Nederlanden Powszechne Towarzystwo Emerytalne S.A. (zarządzane fundusze łącznie)**	5 417 124	5,42%	5 417 124	5,42%
<i>w tym Nationale- -Nederlanden Otwarty Fundusz Emerytalny**</i>	5 030 225	5,03%	5 030 225	5,03%

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

** Zgodnie z ostatnim [zawiadomieniem](#) złożonym Spółce – z dnia 12 sierpnia 2024 r.

Zmiany w trakcie okresu sprawozdawczego

Spółka nie otrzymała zawiadomień wskazujących na zaistnienie zmian w strukturze własności znacznych pakietów akcji Spółki w trakcie okresu sprawozdawczego.

Zmiany po dniu bilansowym

Po dniu bilansowym Spółka nie otrzymała zawiadomień o zmianach w strukturze własności znacznych pakietów akcji Spółki.

Posiadacze papierów wartościowych, które dają specjalne uprawnienia kontrolne

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

⁸ 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.

Ograniczenia dotyczące wykonywania prawa głosu

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

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

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

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

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

Ograniczenia dotyczące przenoszenia prawa własności papierów wartościowych Spółki

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

Zasady dotyczące powoływania i odwoływania osób zarządzających

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

Prawo do podjęcia decyzji o emisji lub wykupie akcji

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

Zasady zmiany Statutu

Z treścią Statutu można zapoznać się na stronie internetowej Spółki.

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

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

ZMIANY STATUTU W 2025 R.

W 2025 r. Statut Spółki został zmieniony w drodze uchwał Walnego Zgromadzenia z dnia 23 czerwca 2025 r. Zmiany wprowadzone na podstawie tych uchwał zarejestrowane zostały w dniu 12 września 2025 r. i dotyczyły przede wszystkim:

- aktualizacji opisu przedmiotu działalności Spółki, wymaganej w związku ze zmianami przepisów w tym zakresie;
- dostosowania postanowień Statutu do nowych warunków Programu Motywacyjnego B, wedle których w jego ramach możliwe będzie przyznanie uczestnikom łącznie do 4.100.000 uprawnień, tj. o 600.000 więcej uprawnień niż dotychczas (przy jednoczesnym utrzymaniu limitu 5.000.000 uprawnień przyznanych łącznie w Programach Motywacyjnych A i B);
- wskazania Rady Nadzorczej Spółki jako organu właściwego do wyboru firmy audytorskiej do atestacji sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju.

Walne Zgromadzenie

Sposób działania Walnego Zgromadzenia, jego zasadnicze uprawnienia i prawa akcjonariuszy zawarte są w Statucie Spółki, Regulaminie Walnego Zgromadzenia i przepisach prawa, w tym przede wszystkim w ustawie z dnia 15 września 2000 r. Kodeks spółek handlowych.

SPOSÓB DZIAŁANIA WALNEGO ZGROMADZENIA, JEGO KOMPETENCJE I PRAWA AKCJONARIUSZY

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

Walne Zgromadzenie otwiera osoba wykonująca obowiązki Przewodniczącego Rady Nadzorczej lub zastępca Przewodniczącego Rady Nadzorczej, a w razie ich nieobecności osoba wyznaczona przez Zarząd.

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

Na wniosek akcjonariusza uprawnionego do udziału w Walnym Zgromadzeniu jest powoływana Komisja Skrutacyjna. Członkowie Komisji Skrutacyjnej są wybierani spośród osób uprawnionych do uczestniczenia w Walnym Zgromadzeniu.

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

Walne Zgromadzenie m.in.:

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

W Spółce przestrzegamy praw akcjonariuszy, w tym m.in. praw do: żądania zwołania Walnego Zgromadzenia, zgłaszania projektów uchwał, uzyskania informacji o Spółce w zakresie określonym przepisami prawa.

WALNE ZGROMADZENIA W 2025 R.

W 2025 r. odbyło się jedno Walne Zgromadzenie – w dniu 23 czerwca 2025 r. (Zwyczajne Walne Zgromadzenie). Uchwały podjęte przez Walne Zgromadzenie podczas obrad zostały wskazane w sekcji *Kluczowe wydarzenia korporacyjne* niniejszego sprawozdania. Z całością treści uchwał można zapoznać się na stronie internetowej spółki.

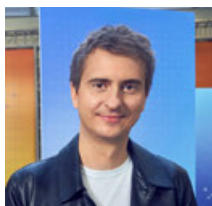
Organy zarządzające i nadzorujące

ZARZĄD CD PROJEKT S.A.

[ESRS 2 GOV-1]

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

Skład Zarządu na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania:

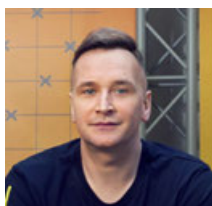


Michał Nowakowski – Joint Chief Executive Officer, Członek Zarządu

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

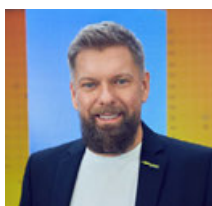


Adam Badowski – Joint Chief Executive Officer, Członek Zarządu

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 firmy oraz optymalizację jej zdolności operacyjnych. Odgrywa kluczową rolę w procesie transformacji technologicznej, jak i organizacyjnej CD PROJEKT RED. Nadzoruje działania firmy w obszarze innowacji technologicznych, w tym rozwój narzędzi i kompetencji związanych ze sztuczną inteligencją (AI).

Bezpośrednio podlegają mu obszary:

Technologia | Badania i rozwój (R&D), w tym sztuczna inteligencja (AI)



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



Karolina Radziszewska* – Chief People Officer, Członkini Zarządu

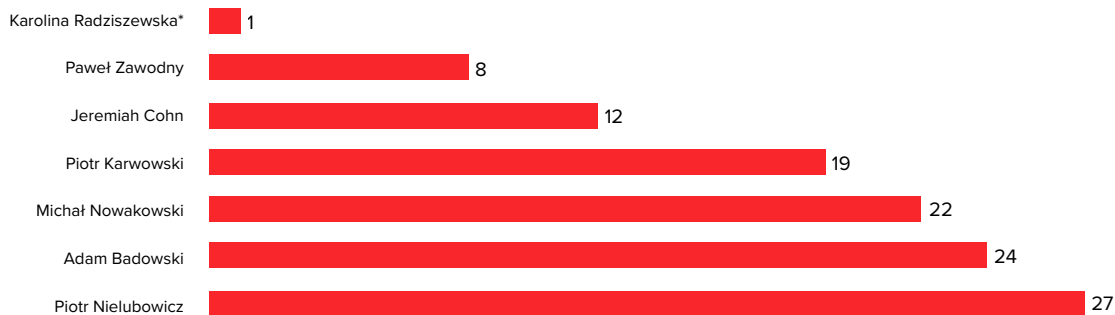
Odpowiada za kształtowanie strategii Spółki w zakresie rekrutacji, zarządzania zespołami i rozwoju talentów. Uczestniczy w budowaniu kultury organizacyjnej, opartej na wspólnych wartościach, co wspiera rozwój firmy w skali globalnej.

Bezpośrednio podlegają jej obszary:

HR | Kultura, Różnorodność i Włączanie | Komunikacja wewnętrzna

* Od 1 stycznia 2026 r.

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



* Od 1 stycznia 2026 r.

Zmiany w składzie osobowym Zarządu w 2025 r. oraz po dniu bilansowym, do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania

W roku 2025 Zarząd Spółki składał się z sześciu Członków: Michała Nowakowskiego, Adama Badowskiego, Piotra Nielubowicza, Piotra Karwowskiego, Pawła Zawodnego i Jeremia Cohn.

24 listopada 2025 roku, o czym Spółka informowała szerzej w raporcie bieżącym nr 17/2025, Rada Nadzorcza Spółki powołała na stanowiska Członków Zarządu Spółki kolejnej, wspólnej, czteroletniej kadencji, rozpoczynającej się od dnia 1 stycznia 2026 r., następujące osoby:

- Michała Nowakowskiego,
- Adama Badowskiego,
- Piotra Nielubowicza,
- Piotra Karwowskiego,
- Pawła Zawodnego,
- Jeremia Cohn,
- Karolinę Radziszewską.

Życiorysy, w tym opis doświadczenia aktualnych Członków Zarządu związanego z sektorem gier wideo i elektronicznej rozrywki, w którym działa Spółka, jej produktami i położeniem geograficznym, a także informacje o pełnieniu istotnych funkcji w organach innych spółek przedstawione są na stronie internetowej Spółki w zakładce Zarząd. W Zarządzie Spółki nie zasiadają przedstawiciele pracowników.

Sposób działania Zarządu i jego uprawnienia

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

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

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

RADA NADZORCZA CD PROJEKT S.A.

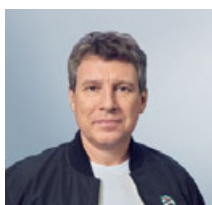
[ESRS 2 GOV-1]

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

Skład Rady Nadzorczej na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania:**Marcin Iwiński – Współprzewodniczący Rady Nadzorczej**

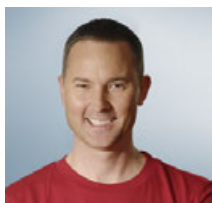
Kluczowe obszary kompetencji i doświadczenia:

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***

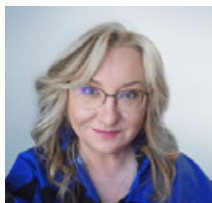
Kluczowe obszary kompetencji i doświadczenia:

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 | Łąd 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 dotyczącego 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.

W roku 2025 trzech Członków Rady Nadzorczej – David Gardner, Prof. Agnieszka Słomka-Gołębiowska oraz Beata Cichocka-Tylman – spełniały kryteria niezależności wymienione w Ustawie o biegłych, a także nie miały rzeczywistych i istotnych powiązań z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w Spółce.

Życiorysy, w tym opis doświadczenia aktualnych Członków Rady Nadzorczej związanego z sektorem gier wideo i elektronicznej rozrywki, w którym działa Spółka, jej produktami i położeniem geograficznym, a także informacje o pełnieniu istotnych funkcji w organach innych spółek przedstawione są na stronie internetowej w zakładce Rada Nadzorcza. W Radzie Nadzorczej Spółki nie zasiadają przedstawiciele pracowników.

Zmiany w składzie osobowym Rady Nadzorczej w 2025 r. oraz po dniu bilansowym, do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania

Od dnia 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 Profesor Agnieszka Słomka-Gołębiowska.

W dniu 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, ma tytuł Współprzewodniczącego Rady Nadzorczej;
- David Gardner został wybrany na funkcję Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej nowej kadencji;
- wybrany został Komitet Audytu nowej kadencji, który opisany został szerzej w sekcji *Komitet Audytu CD PROJEKT S.A.* poniżej.

Sposób działania Rady Nadzorczej i jej uprawnienia

Rada Nadzorcza Spółki pełni rolę ciała niewykonawczego. Sprawuje ona stały nadzór nad działalnością Spółki. Składa się z pięciu członków, których powołuje i odwołuje Walne Zgromadzenie.

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

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

KOMITET AUDYTU CD PROJEKT S.A.

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

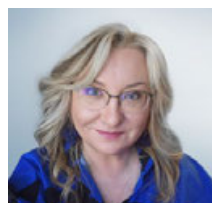
Skład Komitetu Audytu na dzień 31 grudnia 2025 roku



**Agnieszka
Słomka-Gołębiowska**
PRZEWODNICZĄCA
KOMITETU AUDYTU



**Adam
Kiciński**
CZŁONEK
KOMITETU AUDYTU



**Beata
Cichocka-Tylman**
CZŁONEK
KOMITETU AUDYTU

Agnieszka Słomka-Gołębiowska – Przewodnicząca Komitetu Audytu – spełnia kryteria niezależności wymienione w Ustawie o biegłych (art. 129 ust. 3), a także kryterium wskazane w art. 129 ust. 1. Ustawy o biegłych, tj. kryterium posiadania wiedzy i umiejętności w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych – nabyte w toku zdobywania wyższego wykształcenia oraz doświadczenia zawodowego.

Adam Kiciński – Członek Komitetu Audytu – spełnia kryteria wskazane w art. 129 ust. 5 Ustawy o biegłych, tj. kryteria posiadania wiedzy i umiejętności z zakresu branży, w której działa Spółka – nabyte w toku pracy w Spółce, w tym pełnienia funkcji w jej Zarządzie.

Profesor Beata Cichocka-Tylman – Członek Komitetu Audytu – spełnia kryteria niezależności wymienione w Ustawie o biegłych (art. 129 ust. 3), kryterium wskazane w art. 129 ust. 1. Ustawy o biegłych, tj. kryterium posiadania wiedzy i umiejętności w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych – nabyte w toku zdobywania doświadczenia zawodowego, a także kryteria wskazane w art. 129 ust. 5 Ustawy o biegłych, tj. kryteria posiadania wiedzy i umiejętności z zakresu branży, w której działa Spółka – nabyte w ramach działalności zawodowej w innych podmiotach.

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

Zmiany w składzie osobowym Komitetu Audytu w 2025 r. oraz po dniu bilansowym, do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania




Jak wskazano w sekcji dotyczącej zmian w składzie Rady Nadzorczej, w dniu 8 stycznia 2025 r., podczas pierwszego posiedzenia Rady Nadzorczej nowej kadencji wybrany został Komitet Audytu nowej kadencji w składzie: Profesor Agnieszka Słomka-Gołębiowska, Beata Cichocka-Tylman, Adam Kiciński.

Pełnienie funkcji Przewodniczącej Komitetu Audytu powierzone zostało Profesor Agnieszce Słomce-Gołębiowskiej.

Tym samym, w roku 2025, a także na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania skład Komitetu Audytu był zgodny z kryteriami określonymi w Ustawie o biegłych.

Spełnianie kryteriów
w CD PROJEKT
(na dzień sporządzenia
sprawozdania)

Kryterium ustawy

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

Sposób działania Komitetu Audytu

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

Komitet Audytu może, między innymi:

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

Komitet Audytu przekazuje Radzie Nadzorczej sprawozdanie ze swojej działalności, w którym uwzględni m.in. informacje na temat składu oraz liczby odbytych posiedzeń Komitetu w danym roku obrotowym.

Posiedzenia Komitetu Audytu

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

W 2025 roku odbyło się pięć posiedzeń Komitetu Audytu poświęconych wykonywaniu obowiązków przewidzianych dla komitetów audytu, w tym w zakresie sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju i jej atestacji.

ROLA ORGANÓW SPÓŁKI W KWESTIACH ZWIĄZANYCH ZE ZRÓWNOWAŻONYM ROZWÓJEM

[ESRS 2 GOV-1], [ESRS 2 GOV-2]

Komitet Audytu Rady Nadzorczej nadzoruje proces sprawozdawczości oraz skuteczność systemu kontroli wewnętrznej i systemu zarządzania ryzykiem w zakresie zrównoważonego rozwoju. Na poziomie Zarządu, za sprawozdawczość zrównoważonego rozwoju odpowiada CFO, Członek Zarządu. Za zarządzanie wpływami, ryzykami i szansami w poszczególnych obszarach zrównoważonego rozwoju odpowiadają właściwi Członkowie Zarządu, zgodnie z opublikowanym na naszej stronie internetowej podziałem kompetencji.

W 2023 r. Zarząd powołał Grupę ds. zarządzania ESG, złożoną z wyższej kadry managerskiej i powierzył jej członkom odpowiedzialność za zarządzanie wpływem w obszarach ich kompetencji, ryzykami oraz wyznaczenie celów w istotnych obszarach zrównoważonego rozwoju.

Działający w strukturach Działu Relacji Inwestorskich Zespół ds. ESG, odbywa cykliczne spotkania z CFO – Członkiem Zarządu oraz Komitetem Audytu. Podczas spotkań Menedżer ds. ESG prezentuje m.in. postępy w realizacji celów w obszarach zrównoważonego rozwoju oraz podejmowane przez Spółkę inicjatywy, które mają na celu zapewnienie zgodności działalności Grupy CD PROJEKT z obowiązującymi regulacjami.

Członkowie Zarządu omawiają kwestie związane ze zrównoważonym rozwojem podczas cyklicznych spotkań z przedstawicielami działów, w których kompetencjach znajdują się dane zagadnienia. W 2025 r. spotkania te dotyczyły m.in. wyników badania zaangażowania osób zatrudnionych, wdrożenia postanowień dyrektywy o jawności wynagrodzeń, nawiązywania relacji biznesowych, nowych technologii, w tym sztucznej inteligencji oraz bezpieczeństwa IT.

Kompetencje Członków Zarządu odpowiadają obszarom uznanym za istotne w ocenie wpływów, ryzyk i szans CD PROJEKT. W Komitecie Audytu zasiada jedna osoba, która posiada kompetencje oraz doświadczenie w obszarze zrównoważonego rozwoju. Zarówno Członkowie Rady Nadzorczej jak i Członkowie Zarządu mają możliwość korzystania ze wsparcia zewnętrznych ekspertów przy realizacji konkretnych projektów w obszarze zrównoważonego rozwoju. Ponadto, organy te mają dostęp do bazy wiedzy Stowarzyszenia Emitentów Giełdowych, m.in. do opracowań, raportów, a także do szkoleń i konferencji.

PODMIOT UPRAWNIONY DO BADANIA SPRAWOZDAŃ FINANSOWYCH

Spółka posiada formalną Politykę w zakresie wyboru i rotacji firmy audytorskiej oraz świadczenia dozwolonych usług niebędących badaniem w Grupie CD PROJEKT ("Polityka"), przyjętą w drodze decyzji Komitetu Audytu Spółki.

Główne założenia Polityki

Polityka określa zasady dotyczące m.in.:

- wyboru i rotacji firmy audytorskiej oraz kluczowego biegłego rewidenta w Grupie CD PROJEKT w zakresie badania sprawozdań finansowych, atestacji sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju oraz świadczenia przez firmę audytorską, przez podmioty powiązane z tą firmą oraz przez członka sieci, do której należy firma audytorska dozwolonych usług niebędących badaniem lub atestacją;
- procedur ofertowych i kryteriów oceny kandydatów zgodnych z zasadami równego traktowania, uczciwej konkurencji i przejrzystości;
- nadzoru Komitetu Audytu nad procesem wyboru audytora;
- zadań Komitetu Audytu w zakresie oceny niezależności oraz rekomendacji wyboru firmy audytorskiej Radzie Nadzorczej.

Pierwsza umowa o badanie z firmą audytorską jest podpisywana na okres minimum 2 lat z możliwością przedłużenia na kolejne co najmniej 2-letnie okresy. Kluczowy biegły rewident nie może przeprowadzać badania ustawowego przez okres dłuższy niż 5 lat. Czas nieprzerwanego trwania zleceń badań ustawowych przeprowadzanych przez tą samą firmę audytorską nie może przekraczać 10 lat.

W przypadku informacji o wystąpieniu zdarzeń uniemożliwiających spełnienie przez firmę audytorską wymagań określonych przepisami prawa dotyczącymi przeprowadzenia badania, zasadami etyki zawodowej, niezależności lub krajowymi standardami wykonywania zawodu, Komitet Audytu wraz ze Spółką przeprowadzają analizę pod kątem zaistnienia przesłanek do rozwiązania umowy na badanie przez tę firmę audytorską.

W 2025 r. treść Polityki uległa zmianie na podstawie decyzji Komitetu Audytu nr 4/2025.

Wybór firmy audytorskiej

W decyzji nr 1 z dnia 27 czerwca 2024 r., Komitet Audytu przedstawił Radzie Nadzorczej rekomendację dotyczącą przedłużenia umowy z dotychczasową firmą audytorską, tj. Grant Thornton Polska Prosta spółka akcyjna z siedzibą w Poznaniu. Uchwałą z dnia 4 lipca 2024 roku Rada Nadzorcza CD PROJEKT S.A., po zapoznaniu się z rekomendacją Komitetu Audytu, postanowiła dokonać wyboru Grant Thornton Polska Prosta spółka akcyjna z siedzibą w Poznaniu, jako podmiotu uprawnionego do:

- przeprowadzania przeglądu i badania jednostkowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych Spółki i Grupy CD PROJEKT za lata 2024-2025, odpowiednio rocznych i śródrocznych (w tym weryfikacji sprawozdań zgodnie z ESEF),
- atestacji sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju za lata 2024-2025, a także do
- oceny sprawozdań o wynagrodzeniach za lata 2024-2025.

Umowa w tym zakresie została zawarta w dniu 9 lipca 2024 r. na okres dwóch lat. Rekomendacja w sprawie przedłużenia umowy z dotychczasową firmą audytorskiej spełniała obowiązujące warunki.

Informacje dotyczące wynagrodzenia dla firmy audytorskiej z tytułu badania rocznego sprawozdania finansowego, przeglądu sprawozdania finansowego, atestacji sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju oraz pozostałych usług dozwolonych, zostały zawarte w Nocie 44 *Sprawozdania finansowego CD PROJEKT S.A. za 2025 r. oraz Nocie 45 Skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2025 r.*

Dozwolone usługi niebędące badaniem sprawozdania finansowego

Firma audytorska może świadczyć na rzecz spółek Grupy CD PROJEKT dozwolone usługi niebędące badaniem, o ile są one zgodne z obowiązującymi przepisami oraz nie zagrażają niezależności audytora. Każdorazowo Komitet Audytu dokonuje oceny wpływu takich usług na niezależność i wyraża zgodę na ich świadczenie.

W 2025 r. firma audytorska badająca sprawozdanie finansowe, zgodnie z decyzją Komitetu Audytu, świadczyła dozwolone usługi niebędące badaniem sprawozdania finansowego, które polegały na ocenie Sprawozdania Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A z wynagrodzeń Członków Zarządu i Rady Nadzorczej za rok 2024. Komitet Audytu nie stwierdził zagrożeń dla niezależności podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych.

Opis polityki różnorodności

Informacje dotyczące stosowanej przez Spółkę polityki różnorodności w odniesieniu do organów administrujących, zarządzających i nadzorujących, w tym jej celów, sposobu realizacji oraz skutków w okresie sprawozdawczym, zostały przedstawione w sekcji *Informacje dotyczące kwestii społecznych*.



05

ŁAD KORPORACYJNY –
POZOSTAŁE INFORMACJE

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

PROGRAMY MOTYWACYJNE NA LATA 2023–2027

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

Program Motywacyjny A

Program Motywacyjny A skierowany jest do osób niebędących Członkami Zarządu Spółki dominującej. Uprawnienia w tym programie, zgodnie z założeniami, przyznawane będą w każdym z lat obrotowych 2023–2027 (tj. w pięciu etapach). W ramach całości Programu Motywacyjnego A przyznanych może zostać maksymalnie 1 500 000 uprawnień, przy czym łączna liczba uprawnień przyznanych uczestnikom w tym programie oraz uprawnień przyznanych uczestnikom w Programie Motywacyjnym B 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 dominującej, lub (II) zaoferowanie uczestnikom nabycia od Spółki dominującej akcji własnych nabytych w ramach przeprowadzonego w tym celu skupu. Warunkiem realizacji uprawnień w Programie Motywacyjnym A będzie stwierdzenie przez Spółkę dominującą spełnienia warunku lojalnościowego (rozumianego jako pozostawanie przez uczestników Programu Motywacyjnego A w stosunku prawnym ze Spółką dominującą lub jej podmiotem powiązanim w trakcie okresu nabywania uprawnień). Cena objęcia lub nabycia akcji Spółki dominującej w ramach realizacji uprawnień programu A odpowiadać będzie wartości nominalnej akcji Spółki dominującej. Okres nabywania uprawnień wynosi każdorazowo minimum 3 lata.

Do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania:

- I. w I etapie Programu Motywacyjnego A (w 2023 r.) przyznanych zostało 100 444 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 82 034 uprawnień;
- II. w II etapie Programu Motywacyjnego A (w 2024 r.) przyznanych zostało 183 189 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 159 450 uprawnień;
- III. w III etapie Programu Motywacyjnego A (w 2025 r.) przyznanych zostało 123 186 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 112 644 uprawnień;
- IV. w IV etapie Programu Motywacyjnego A (w 2026 r.) do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania przyznanych zostało 142 922 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 142 922 uprawnień.

Program Motywacyjny B

Program Motywacyjny B skierowany jest zarówno do osób będących Członkami Zarządu Spółki dominującej, jak i osób niebędących Członkami Zarządu. Uprawnienia w tym programie, zgodnie z założeniami, przyznawane będą w każdym z lat obrotowych 2023–2027 (tj. w pięciu etapach). Zgodnie ze zmianami wprowadzonymi w drodze uchwały nr 23 Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 23 czerwca 2025 r., w ramach całości Programu Motywacyjnego B przyznanych może zostać maksymalnie 4 100 000 uprawnień (uprzednio było to 3 500 000 uprawnień), przy czym łączna liczba uprawnień przyznanych uczestnikom w tym programie oraz uprawnień 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 dominującej, lub (II) zaoferowanie uczestnikom nabycia od Spółki dominującej akcji własnych nabytych w ramach przeprowadzonego w tym celu skupu. Warunkiem realizacji uprawnień w Programie Motywacyjnym B będzie stwierdzenie przez Spółkę dominującą spełnienia warunku wynikowego (dla 70% uprawnień), rynkowego (dla 30% uprawnień), w wybranych przypadkach warunków indywidualnych oraz w każdym przypadku spełnienie warunku lojalnościowego (rozumianego jako pozostawanie przez uczestników Programu Motywacyjnego B w stosunku prawnym ze Spółką dominującą lub jej podmiotem powiązanim w trakcie

okresu nabywania uprawnień). Bazowa cena objęcia lub nabycia akcji Spółki dominującej w ramach realizacji uprawnień Programu Motywacyjnego B odpowiada kursowi akcji Spółki dominującej 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 sporządzenia niniejszego sprawozdania:

- I. w I etapie Programu Motywacyjnego B (w 2023 r.) przyznanych zostało 662 000 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 650 000 uprawnień;
- II. w II etapie Programu Motywacyjnego B (w 2024 r.) przyznanych zostało 723 500 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 710 000 uprawnień;
- III. w III etapie Programu Motywacyjnego B (w 2025 r.) przyznanych zostało 740 500 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 730 000 uprawnień;
- IV. w IV etapie Programu Motywacyjnego B (w 2026 r.) do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania przyznanych zostało 750 000 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 750 000 uprawnień.

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

Realizację warunku wynikowego stanowi osiągnięcie, w odpowiednim okresie nabywania uprawnień, wyniku rozumianego jako suma skonsolidowanych wyników netto z działalności kontynuowanej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT powiększona o ujęte w księgach podmiotów z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w tożsamym okresie koszty wyceny uprawnień przyznanych w ramach danego etapu Programu Motywacyjnego B.

Warunki wynikowe dla uprawnień przyznanych w poszczególnych etapach Programu Motywacyjnego B wynoszą:

- I etap – na lata 2023-2026: 2 mld zł,
- II etap – na lata 2024-2027: 3 mld zł,
- III etap – na lata 2025-2028: 4 mld zł,
- IV etap – na lata 2026-2029: 5 mld zł.

Dla kolejnego etapu Programu Motywacyjnego B rozpoczynającego się w roku 2027, warunek wynikowy dla przyznanych w tym etapie uprawnień na okres kolejnych 4 lat obrotowych zostanie wyznaczony w uchwale przez Walne Zgromadzenie Spółki dominującej (na wniosek Zarządu Spółki dominującej).

Po trzech latach obrotowych trwania I etapu Programu Motywacyjnego B, 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 tego etapu wyniosła 1 473 236 tys. zł.

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

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

Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych

Funkcjonujące w Spółce programy motywacyjne na lata obrotowe 2023-2027: Program Motywacyjny A oraz Program Motywacyjny B zostały wprowadzone na podstawie uchwał Walnego Zgromadzenia Spółki z 18 kwietnia 2023 r. Szczegółowe zasady dotyczące programów zawarte są w regulaminach przyjętych przez Zarząd Spółki i zatwierdzonych przez Radę Nadzorczą.

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.

Informacje o akcjach własnych

NABYCIE AKCJI WŁASNYCH

W dniu 5 września 2025 r. Zarząd Spółki poinformował o podjęciu, na podstawie uchwały nr 21 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 23 czerwca 2025 r., uchwały w sprawie ustalenia warunków i trybu przeprowadzenia skupu akcji własnych Spółki („Uchwała Zarządu”). Celem przeprowadzenia skupu akcji własnych było umożliwienie Spółce realizacji całości lub części uprawnień nadanych uczestnikom w ramach pierwszego etapu Programu Motywacyjnego A na lata 2023-2027 poprzez złożenie uczestnikom oferty nabycia od Spółki jej akcji własnych.

W wyniku przeprowadzonego w rezultacie ww. decyzji skupu, w dniach 8-12 września 2025 r., na rachunek Spółki nabyto łącznie 87 914 akcji własnych Spółki, co stanowi liczbę odpowiadającą 100% uprawnień przyznanych uczestnikom w ramach pierwszego etapu Programu Motywacyjnego A na lata 2023-2027, aktywnych na dzień podjęcia Uchwały Zarządu, o wartości nominalnej 1 zł każda, stanowiących 0,09% jej kapitału zakładowego, przeznaczając na ten cel kwotę 22 404 tys. zł. Akcje własne nabywane były na rynku oficjalnych notowań giełdowych prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. Zarząd Spółki informował szczegółowo o rozpoczęciu i przebiegu skupu w raportach bieżących nr 14/2025 i 15/2025. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania ww. akcje pozostają w posiadaniu Spółki.

UMORZENIE AKCJI WŁASNYCH

W okresie sprawozdawczym nie miało miejsca umorzenie akcji własnych.

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 19.03.2026	stan na 31.12.2025	stan na 01.01.2025
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

* Na podstawie oświadczeń i zawiadomień składanych Spółce

Wartość nominalna jednej akcji to 1 zł.

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.

Wynagrodzenia Członków organów Spółki

Spółka wypłaca wynagrodzenie Członkom Zarządu i Rady Nadzorczej zgodnie z polityką wynagrodzeń. W Spółce funkcjonuje Polityka Wynagrodzeń Członków Zarządu i Członków Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A. przyjęta w 2020 r. i zaktualizowana, w drodze uchwały Walnego Zgromadzenia Spółki, w dniu 14 czerwca 2024 roku. W dniu 4 lipca 2024 r. Rada Nadzorcza Spółki na podstawie upoważnienia Walnego Zgromadzenia podjęła także uchwałę w sprawie uszczegółowienia elementów tej polityki.

Przyjęta polityka zawiera elementy wymagane przepisami prawa, w tym m.in. opis stałych i zmiennych składników wynagrodzenia członków organów, uwzględniając informacje o świadczeniach dodatkowych, a także podstawowe założenia konstrukcji programów motywacyjnych. Aktualna treść polityki wraz z uchwałą uszczegóławiającą Rady Nadzorczej opublikowana jest na stronie internetowej Spółki. W tej samej zakładce zapoznać się można także m.in. ze sprawozdaniami Rady Nadzorczej Spółki o wynagrodzeniach członków organów Spółki za lata ubiegłe.

Wynagrodzenia brutto Członków Zarządu CD PROJEKT S.A.

Tabela 10 Wartość wynagrodzeń brutto Członków Zarządu CD PROJEKT S.A. w okresie sprawowania funkcji we władzach Spółki

	Michał Nowakowski Joint CEO		Adam Badowski Joint CEO		Adam Kiciński CSO do 31.12.2024, aktualnie Współprzewodniczący RN		Piotr Nielubowicz CFO		Piotr Karwowski Joint COO		Paweł Zawodny Joint COO		Jeremiah Cohn CMO	
	01.01.2025- -31.12.2025	01.01.2024- -31.12.2024	01.01.2025- -31.12.2025	01.01.2024- -31.12.2024	01.01.2025- -31.12.2025	01.01.2024- -31.12.2024	01.01.2025- -31.12.2025	01.01.2024- -31.12.2024	01.01.2025- -31.12.2025	01.01.2024- -31.12.2024	01.01.2025- -31.12.2025	01.01.2024- -31.12.2024	01.01.2025- -31.12.2025	01.01.2024- -31.12.2024
Wynagrodzenie stałe (wynagrodzenie podstawowe z tytułu pełnienia funkcji i innych umów ze Spółką)	720	720	720	378	-	378	720	378	660	660	720	720	449	478
Wynagrodzenie stałe (świadczenia dodatkowe)	14	13	14	9	-	8	10	9	9	8	12	13	-	-
Wynagrodzenie zmienne (Program rozliczany krótkoterminowo*)	8 138	6 719	8 138	6 719	-	6 719	8 138	6 719	8 138	6 719	8 138	6 719	8 138	6 719

*Część zmienna wynagrodzenia wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego dla Zarządu, rozliczanego krótkoterminowo w cyklach rocznych, uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej. Część zmienna wynagrodzenia należna za 2024 rok wypłacona została w roku 2025. Część zmienna wynagrodzenia należna za 2025 rok nie została wypłacona do dnia bilansowego.

Tabela 11 Wartość wynagrodzeń otrzymanych przez Członków Zarządu CD PROJEKT S.A. w okresie sprawowania funkcji we władzach Spółki i wypłaconych przez podmioty zależne od Spółki

	Piotr Karwowski	Jeremiah Cohn	Adam Badowski
01.01.2025-31.12.2025	60 tys. zł	497 tys. USD	-
01.01.2024-31.12.2024	60 tys. zł	497 tys. USD	133 tys. USD

WYNAGRODZENIA W RAMACH PROGRAMU MOTYWACYJNEGO ROZLICZANEGO DŁUGOTERMINOWO – W UPRAWNIENIACH DO AKCJI SPÓŁKI

[ESRS 2 GOV-3]

Program motywacyjny B na lata 2023–2027

W dniu 18 kwietnia 2023 r. na podstawie uchwał Walnego Zgromadzenia wprowadzono Program Motywacyjny B na lata obrotowe 2023–2027. Uprawnienia w pierwszym etapie Programu Motywacyjnego B zostały przyznane Członkom Zarządu Spółki w dniu 26 maja 2023 r., w drugim etapie – w dniu 8 marca 2024 r., a w trzecim etapie – w dniu 9 marca 2025 r.

Tabela 12 Liczba przyznanych uprawnień i wartość potencjalnych korzyści (w tys. zł) z tytułu uczestnictwa Członków Zarządu w pierwszym etapie Programu Motywacyjnego B (transza na lata 2023-2026)

	Michał Nowakowski Joint CEO		Adam Badowski Joint CEO		Adam Kiciński, CSO do 31.12.2024, aktualnie Współprzewodniczący RN		Piotr Nielubowicz CFO		Piotr Karwowski Joint COO		Paweł Zawodny Joint COO		Jeremiah Cohn CMO	
Przyznane uprawnienia	50 tys.		50 tys.		50 tys.		50 tys.		50 tys.		50 tys.		50 tys.	
	01.01.2025- -31.12.2025	01.01.2024- -31.12.2024	01.01.2025- -31.12.2025	01.01.2024- -31.12.2024	01.01.2025- -31.12.2025	01.01.2024- -31.12.2024	01.01.2025- -31.12.2025	01.01.2024- -31.12.2024	01.01.2025- -31.12.2025	01.01.2024- -31.12.2024	01.01.2025- -31.12.2025	01.01.2024- -31.12.2024	01.01.2025- -31.12.2025	01.01.2024- -31.12.2024
Wartość potencjalnych korzyści (tys. zł)	415	416	415	416	415	416	415	416	415	416	415	416	415	416

Tabela 13 Liczba przyznanych uprawnień i wartość potencjalnych korzyści (w tys. zł) z tytułu uczestnictwa Członków Zarządu w drugim etapie Programu Motywacyjnego B (transza na lata 2024-2027)

	Michał Nowakowski Joint CEO		Adam Badowski Joint CEO		Adam Kiciński, CSO do 31.12.2024, aktualnie Współprzewodniczący RN		Piotr Nielubowicz CFO		Piotr Karwowski Joint COO		Paweł Zawodny Joint COO		Jeremiah Cohn CMO	
Przyznane uprawnienia	50 tys.		50 tys.		50 tys.		50 tys.		50 tys.		50 tys.		50 tys.	
	01.01.2025- -31.12.2025	08.03.2024- -31.12.2024	01.01.2025- -31.12.2025	08.03.2024- -31.12.2024	01.01.2025- -31.12.2025	08.03.2024- -31.12.2024	01.01.2025- -31.12.2025	08.03.2024- -31.12.2024	01.01.2025- -31.12.2025	08.03.2024- -31.12.2024	01.01.2025- -31.12.2025	08.03.2024- -31.12.2024	01.01.2025- -31.12.2025	08.03.2024- -31.12.2024
Wartość potencjalnych korzyści (tys. zł)	487	397	487	397	487	397	487	397	487	397	487	397	487	397

Tabela 14 Liczba przyznanych uprawnień i wartość potencjalnych korzyści (w tys. zł) z tytułu uczestnictwa Członków Zarządu w trzecim etapie Programu Motywacyjnego B (transza na lata 2025-2028)

	Michał Nowakowski Joint CEO		Adam Badowski Joint CEO		Piotr Nielubowicz CFO		Piotr Karwowski Joint COO		Paweł Zawodny Joint COO		Jeremiah Cohn CMO	
Przyznane uprawnienia	50 tys.		50 tys.		50 tys.		50 tys.		50 tys.		50 tys.	
	09.03.2025- -31.12.2025		09.03.2025- -31.12.2025		09.03.2025- -31.12.2025		09.03.2025- -31.12.2025		09.03.2025- -31.12.2025		09.03.2025- -31.12.2025	
Wartość potencjalnych korzyści (tys. zł)	811		811		811		811		811		811	

Wykazane w powyższych tabelach wartości potencjalnych korzyści z tytułu uprawnień przyznanych w ramach pierwszej, drugiej i trzeciej edycji Programu Motywacyjnego B opartego o akcje Spółki dla osób pełniących na dzień przyznania uprawnień funkcje Członków Zarządu zostały przyjęte na podstawie wartości godziwej poszczególnych uprawnień bazującej na wycenie sporządzonej przez aktuarium na dzień przyznania. Informacje dotyczące założeń przyjętych przez aktuarium do wyceny przyznanych uprawnień zostały przedstawione w Sprawozdaniu finansowym CD PROJEKT S.A. za 2025 r. Powyższe wartości odpowiadają kosztom rozliczonym w księgach Spółki w roku 2024 oraz 2025 z wyceny uprawnień w Programie Motywacyjnym B i nie uwzględniają rozliczenia kosztu związanego z wyceną wygasłych uprawnień w poprzednim programie motywacyjnym.

Weryfikowana na dany dzień różnica pomiędzy ceną rynkową akcji CD PROJEKT w stosunku do cen objęcia lub nabycia akcji w ramach Programu Motywacyjnego B może być znacząco różna od wartości wynikającej z wyceny sporządzonej przez aktuarium na dzień przyznania uprawnień i ujętej w kosztach Grupy. Jednocześnie możliwe do uzyskania przez uczestników programu przyszłe korzyści zależą będą od spełnienia celów i kryteriów programu oraz od przyszłych cen akcji w momencie nabycia lub objęcia akcji przez osoby uprawnione. W odniesieniu do przyznanych w Programie Motywacyjnym B uprawnień bazowa przyszła cena nabycia lub objęcia akcji przez osoby uprawnione (po spełnieniu celów i kryteriów programu) wynosi 118,05 zł dla pierwszego etapu, 107,75 zł dla drugiego etapu oraz 215,80 zł dla trzeciego etapu.

Wynagrodzenia wypłacone Członkom Zarządu w roku bilansowym nie były bezpośrednio powiązane z realizacją celów związanych ze zrównoważonym rozwojem.

Wynagrodzenia brutto Członków Rady Nadzorczej

[ESRS 2 GOV-3]

Tabela 15 Wartość wynagrodzeń brutto członków Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A. (w tym wynagrodzeń z tytułu udziału w Komitecie Audytu oraz świadczeń dodatkowych)

	Marcin Iwiński Przewodniczący Rady Nadzorczej (do 31.12.2024); aktualnie Współprzewodniczący Rady Nadzorczej	Katarzyna Szwarc Wiceprzewodnicząca Rady Nadzorczej (do 31.12.2024)	Maciej Nielubowicz Sekretarz Rady Nadzorczej; Członek Komitetu Audytu (do 31.12.2024)	Michał Bień Członek Rady Nadzorczej; Przewodniczący Komitetu Audytu (do 31.12.2024)	Jan Łukasz Wejchert Członek Rady Nadzorczej; Członek Komitetu Audytu (do 31.12.2024)	Adam Kiciński Współprzewodniczący Rady Nadzorczej; Członek Komitetu Audytu (od 01.01.2025)	David Gardner Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej (od 01.01.2025)	Beata Cichocka-Tylman Członek Rady Nadzorczej; Członek Komitetu Audytu (od 01.01.2025)	Agnieszka Słomka- Gołębiowska Członek Rady Nadzorczej; Przewodnicząca Komitetu Audytu (od 01.01.2025)
01.01.2025- -31.12.2025	480 tys. zł	-	-	-	-	518 tys. zł	264 tys. zł	216 tys. zł	240 tys. zł
01.01.2024- -31.12.2024	481 tys. zł	180 tys. zł	120 tys. zł	120 tys. zł	120 tys. zł	-	-	-	-

Osoby pełniące funkcje członków Rady Nadzorczej w okresie sprawozdawczym nie pełniły funkcji we władzach jednostek z Grupy Kapitałowej.

Osoby pełniące funkcje członków Rady Nadzorczej Spółki w roku 2025, poza Adamem Kicińskim, nie były uczestnikami Programów Motywacyjnych A i B na lata 2023–2027. Pan Adam Kiciński w okresie pełnienia funkcji Członka Zarządu Spółki uzyskał w pierwszym i drugim etapie Programu Motywacyjnego B łącznie 100 tys. uprawnień. W przypadku spełnienia warunków Programu Motywacyjnego B dla pierwszego oraz drugiego etapu tego programu, Pan Adam Kiciński, będzie uprawniony do objęcia lub nabycia akcji Spółki zgodnie z regulaminem tego programu.

Wynagrodzenia wypłacone Członkom Rady Nadzorczej w 2025 r. nie były bezpośrednio powiązane z realizacją celów związanych ze zrównoważonym rozwojem.

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

Na dzień 31 grudnia 2025 r. Spółka nie posiadała wyżej wymienionych zobowiązań.

Umowy zawarte pomiędzy Emitentem a osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska lub gdy ich odwołanie lub zwolnienie następuje z powodu połączenia przez przejęcie

Na dzień 31 grudnia 2025 r. nie istniały umowy przewidujące rekompensaty w przypadku rezygnacji lub zwolnienia ze stanowiska Członka Zarządu Spółki, również w przypadku gdyby takie odwołanie lub zwolnienie nastąpiło z powodu połączenia przez przejęcie.

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

W 2025 r. nie wystąpiły istotne transakcje z osobami zarządzającymi lub nadzorującymi CD PROJEKT S.A. nieuwzględnione w innych sekcjach niniejszego sprawozdania.

Za istotne nie uważa się transakcji typu: dodatkowe obciążenia z tytułu pakietu medycznego, lub detaliczne zakupy dokonywane przez Członków Zarządu lub Członków Rady Nadzorczej na warunkach tożsamych z pozostałymi członkami zespołu.

Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej

W 2025 r. nie nastąpiły istotne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej.

Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem

W okresie objętym sprawozdaniem toczyły się następujące istotne postępowania (stan na dzień sporządzenia sprawozdania):

SPRAWY KARNE, W KTÓRYCH CD PROJEKT S.A. MA STATUS POKRZYWDZONEGO

Sprawa przeciwko osobom fizycznym (w tym byłym członkom Zarządu Optimus S.A.) o działania na szkodę Spółki

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



06

SPRAWOZDAWCZOŚĆ

ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU

Sprawozdawczość zrównoważonego rozwoju

ESRS 2 – OGÓLNE UJAWNIANIE INFORMACJI

[ESRS 2]

Ogólna podstawa sporządzenia sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju

[ESRS 2 BP-1]

Niniejsza sprawozdawczość zrównoważonego rozwoju Grupy CD PROJEKT za 2025 r. ("Sprawozdawczość") obejmuje informacje i skonsolidowane dane Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i jej jednostki dominującej CD PROJEKT S.A. za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2025 r. Zakres konsolidacji niniejszej Sprawozdawczości jest taki sam jak zakres konsolidacji sprawozdania finansowego Grupy CD PROJEKT, chyba że przy konkretnym ujawnieniu wskazano inaczej.

Zawarte w Sprawozdawczości informacje i dane oznaczone określeniem "Grupa CD PROJEKT" odnoszą się do następujących spółek: CD PROJEKT S.A., GOG Sp. z o.o.⁹ i CD PROJEKT RED Inc. W Sprawozdawczości ujęliśmy perspektywę łańcucha wartości Grupy CD PROJEKT w zakresie, w jakim okazała się istotna z punktu widzenia przeprowadzonego przez Spółkę w 2023 r. badania podwójnej istotności.

Publikacja Sprawozdawczości jest realizacją wymogów ustawy o rachunkowości z dnia 6 grudnia 2024 r.¹⁰ w zakresie ujawnienia informacji dotyczących zrównoważonego rozwoju oraz zgodna z wymogiem unijnej dyrektywy w odniesieniu do sprawozdawczości przedsiębiorstw w zakresie zrównoważonego rozwoju (Dyrektywa CSRD)¹¹.

Ujawnianie informacji w odniesieniu do szczególnych okoliczności

[ESRS 2 BP-2]

Dane zawarte w niniejszej Sprawozdawczości zostały po raz drugi zgromadzone i opisane zgodnie z ESRS¹². W Sprawozdawczości dokonaliśmy korekty obliczeń śladu węglowego w zakresie 2 i 3 za poprzedni okres sprawozdawczy – szczegóły opisujemy w rozdziale ESRS E1 Zmiana klimatu.

Na potrzeby analizy ryzyk i szans klimatycznych oraz analizy scenariuszowej, które zostały przeprowadzone w 2022 r. i zaktualizowane w latach 2023-2025, przyjęto następujące horyzonty czasowe spójne z horyzontami przyjętymi w Porozumieniu Paryskim¹³:

- krótkookresowy – do 2026 r.,
- średniookresowy – od 2027 r. do 2030 r.,
- długookresowy – od 2031 r. do 2050 r.

W Sprawozdawczości ujmujemy ujawnienia odpowiadające standardom E1, S1, S4 oraz G1, których zakres pokrywa obszary wpływu Spółki zdefiniowane w przeprowadzonym badaniu podwójnej istotności.

⁹ Prezentowane skonsolidowane dane dot. zrównoważonego rozwoju obejmują działalność GOG Sp. z o.o. do momentu sprzedaży udziałów ze skutkiem na 31.12.2025 r. (raport bieżący nr 20/2025). Natomiast punktowe dane liczbowe prezentowane na dzień bilansowy (31 grudnia 2025 r.) nie uwzględniają już GOG Sp. z o.o., ponieważ na koniec dnia bilansowego spółka przestała być częścią Grupy.

¹⁰ Ustawa z dnia 6 grudnia 2024 r. o zmianie ustawy o rachunkowości, ustawy o biegłych rewidentach, firmach audytorskich, nadzorze publicznym oraz niektórych innych ustaw.

¹¹ Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2022/2464 z dnia 14 grudnia 2022 r. w sprawie zmiany rozporządzenia (UE) nr 537/2014, dyrektywy 2004/109/WE, dyrektywy 2006/43/WE oraz dyrektywy 2013/34/UE w odniesieniu do sprawozdawczości przedsiębiorstw w zakresie zrównoważonego rozwoju.

¹² ESRS (European Sustainability Reporting Standards) – Europejskie standardy sprawozdawczości w zakresie zrównoważonego rozwoju wydane rozporządzeniem delegowanym 2023/2772 uzupełniającym dyrektywę Parlamentu Europejskiego i Rady 2013/34/UE w odniesieniu do standardów sprawozdawczości w zakresie zrównoważonego rozwoju.

¹³ Porozumienie wieńczące 21 Konferencję ONZ w sprawie zmian klimatu w 2015 roku. Zgodnie z wymogami porozumienia w 2020 r. UE przedstawiła długofalową strategię redukcji emisji i zaktualizowane plany klimatyczne (tzw. ustalone na poziomie krajowym wkłady). Zobowiązała się w nich, że do 2030 r. ograniczy unijne emisje o co najmniej 55% w porównaniu z poziomami z 1990 r. Państwa Unii postanowiły także, że UE podejmie działania, dzięki którym do 2050 r. jako pierwsza na świecie gospodarka i pierwsze na świecie społeczeństwo stanie się neutralna klimatycznie.

Dane szacunkowe wykorzystaliśmy do obliczenia emisji gazów cieplarnianych w zakresie 3, a metodykę założeń dla szacunków opisaliśmy w rozdziale Zmiana klimatu.

Korzystając z przepisów przejściowych, w Sprawozdawczości nie uwzględniliśmy ujawnień ESRS E1-9 *Przewidywane skutki finansowe wynikające z istotnych ryzyk fizycznych i ryzyk przejścia oraz potencjalnych szans związanych z klimatem.*

Informacje przekazywane organom administrującym, zarządzającym i nadzorczym jednostki oraz podejmowane przez nie kwestie związane ze zrównoważonym rozwojem

[ESRS 2 GOV-2]

Komitet Audytu Rady Nadzorczej nadzoruje proces sprawozdawczości oraz skuteczność systemu kontroli wewnętrznej i systemu zarządzania ryzykiem w zakresie zrównoważonego rozwoju. Na poziomie Zarządu, za sprawozdawczość zrównoważonego rozwoju odpowiada CFO – Członek Zarządu. Za zarządzanie wpływami, ryzykami i szansami w poszczególnych obszarach zrównoważonego rozwoju odpowiadają właściwi Członkowie Zarządu, zgodnie z opublikowanym na naszej stronie internetowej podziałem kompetencji.

W 2023 r. Zarząd powołał Grupę ds. zarządzania ESG, złożoną z wyższej kadry managerskiej i powierzył jej członkom odpowiedzialność za zarządzanie wpływem i ryzykami w obszarach ich kompetencji oraz za wyznaczanie celów w istotnych obszarach zrównoważonego rozwoju.

Działający w strukturach Działu Relacji Inwestorskich, Zespół ds. ESG, odbywa cykliczne spotkania z CFO – Członkiem Zarządu oraz Komitetem Audytu. Podczas spotkań Menedżer ds. ESG prezentuje m.in. postępy w realizacji celów w obszarach zrównoważonego rozwoju oraz podejmowane przez Spółkę inicjatywy, które mają na celu zapewnienie zgodności działalności Grupy CD PROJEKT z obowiązującymi regulacjami.

Członkowie Zarządu omawiają kwestie związane ze zrównoważonym rozwojem podczas cyklicznych spotkań z przedstawicielami działów, w których kompetencjach znajdują się dane zagadnienia. W 2025 r. spotkania te dotyczyły m.in. wyników badania zaangażowania osób zatrudnionych, wdrożenia postanowień dyrektywy o jawności wynagrodzeń, nawiązywania relacji biznesowych, nowych technologii, w tym sztucznej inteligencji oraz bezpieczeństwa IT.

Oświadczenie dotyczące należytej staranności

[ESRS 2 GOV-4]

W Grupie CD PROJEKT zasada należytej staranności rozumiana jest jako ciągły proces mający na celu identyfikowanie negatywnych wpływów w obszarach zrównoważonego rozwoju oraz podejmowanie działań, które wyeliminują lub zredukują ich występowanie.

Tabela 16 Elementy procesu należytej staranności opisane w poszczególnych punktach Sprawozdawczości

Podstawowe elementy procesu należytej staranności	Punkty w Sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju
Uwzględnienie należytej staranności w zarządzaniu, strategii i modelu biznesowym	S1-1 S4-1
Współpraca z zainteresowanymi stronami, na które jednostka wywiera wpływ na wszystkich kluczowych etapach procesu należytej staranności	S1-2 S4-2
Identyfikacja i ocena niekorzystnego oddziaływania	IRO-1 SBM-3
Podejmowanie działań w celu ograniczenia zidentyfikowanego niekorzystnego oddziaływania	S1-3 S4-3
Monitorowanie skuteczności tych starań i przekazywanie stosownych informacji w tym zakresie	S1-5

Interesy i opinie zainteresowanych stron

[ESRS 2 SBM-2]

Dialog jest dla nas ważny. Chcemy transparentnie informować interesariuszy o bieżących sprawach związanych z biznesem Grupy i jednocześnie poznać ich opinie na temat naszych produktów i pozostałej działalności biznesowej. Opinie interesariuszy analizujemy w ramach zarządzania obszarami zrównoważonego rozwoju w Grupie CD PROJEKT. Podczas cyklicznych spotkań z przedstawicielami działów, w których kompetencjach znajdują się kwestie związane ze zrównoważonym rozwojem, Członkowie Zarządu są informowani o tematach istotnych dla interesariuszy Spółki, np. dla osób zatrudnionych, graczy, partnerów biznesowych, inwestorów czy analityków. Przykładem takiej informacji zwrotnej są wnioski z badania zaangażowania Culture Amp czy komentarze analityków po publikacji wyników finansowych Grupy CD PROJEKT.

Poniżej przedstawiamy zaktualizowaną w 2023 r., podczas badania podwójnej istotności, listę kluczowych grup interesariuszy, z którymi najczęściej wchodzimy w interakcje.

Tabela 17 Kluczowi interesariusze Grupy CD PROJEKT

Kluczowi interesariusze	Rodzaj zaangażowania
Interesariusze wewnętrzni	
Zespół	Prowadzimy stały dialog z członkami naszego zespołu – wykorzystujemy w tym celu m.in. spotkania, mailingi, ankiety, badania opinii, rozmowy okresowe, informacje zwrotne (feedback). Stworzyliśmy mechanizm Speak Up, za pomocą którego umożliwiamy zgłaszanie informacji o potencjalnych nieprawidłowościach.
Interesariusze zewnętrzni	
Gracze i pozostali klienci	Prowadzimy proaktywną i reaktywną komunikację z graczami – zarówno bezpośrednią w trakcie branżowych imprez targowych i organizowanych przez nas spotkań ze społecznością, jak i za pośrednictwem mediów oraz portali społecznościowych.
Rynek kapitałowy: <ul style="list-style-type: none"> • inwestorzy indywidualni i instytucjonalni • analitycy agencji ratingowych, w tym agencji ratingowych ESG • analitycy sell-side • analitycy buy-side • przedstawiciele instytucji i organizacji rynku kapitałowego 	<p>Stawiamy na transparentność – przekazujemy informacje m.in. w formie komunikatów prasowych, raportów bieżących oraz raportów okresowych, w których informujemy o wynikach finansowych oraz kluczowych zdarzeniach operacyjnych i korporacyjnych. Angażujemy się również w bezpośredni dialog podczas spotkań, konferencji i telekonferencji, a także udzielamy odpowiedzi na bieżące zapytania.</p> <p>Dbamy o przejrzystość informacji dostępnych na stronie internetowej poświęconej relacjom inwestorskim. Organizujemy i transmitujemy obrady Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy, podczas którego umożliwiamy zdalne głosowanie w czasie rzeczywistym. Uczestniczymy w kilkunastu międzynarodowych konferencjach i “roadshow”ach” rocznie skierowanych do inwestorów instytucjonalnych oraz w wybranych wydarzeniach organizowanych dla inwestorów indywidualnych. Prowadzimy profil na platformie X: @CDPROJEKTRED_IR.</p> <p>Informacje na temat CD PROJEKT i jej bieżącej działalności udostępniamy w dwóch wersjach językowych – po polsku i po angielsku.</p>
Partnerzy biznesowi (dostawcy i odbiorcy)	Utrzymujemy relacje biznesowe poprzez indywidualne spotkania biznesowe, rozmowy telefoniczne i kontakt mailowy.
Media: <ul style="list-style-type: none"> • dziennikarze branżowi • dziennikarze finansowo-ekonomiczni • twórcy internetowi • liderzy opinii 	Nasze działy PR, marketingu i relacji inwestorskich dbają o stały kontakt z przedstawicielami mediów, twórcami internetowymi i liderami opinii. Komunikacja przebiega m.in. poprzez: dystrybucję komunikatów prasowych, organizację konferencji prasowych, aktywną komunikację w mediach społecznościowych, publikację raportów bieżących oraz okresowych, a także udział przedstawicieli Spółki w wydarzeniach branżowych, wywiadach i panelach eksperckich.

Istotne wpływy, ryzyka i szanse oraz ich wzajemne związki ze strategią i z modelem biznesowym

Opis procesu służącego do identyfikacji i oceny istotnych wpływów, ryzyk i szans

[ESRS 2 SBM-3], [ESRS 2 IRO-1]

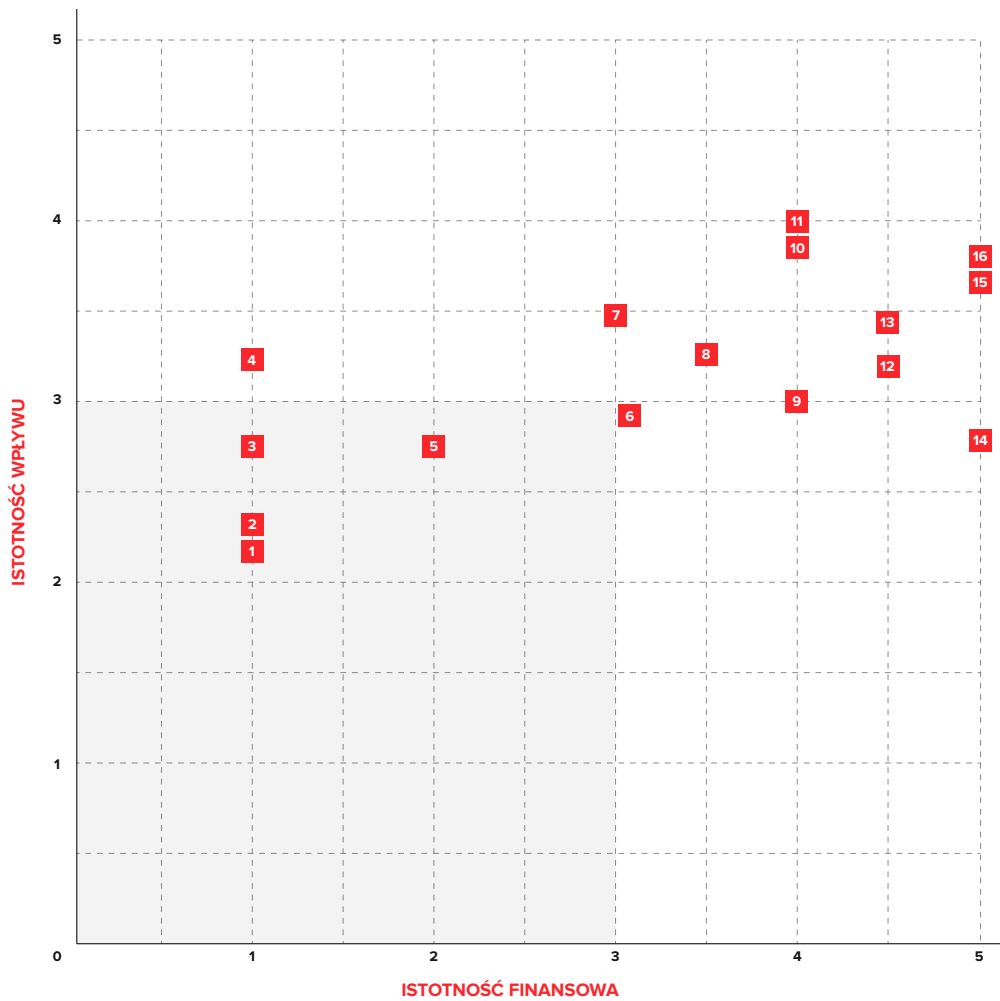
W 2023 r. przeprowadziliśmy badanie istotnych zagadnień zrównoważonego rozwoju zgodnie z zasadą podwójnej istotności opisaną w standardach ESRS. Do udziału w badaniu zaprosiliśmy szerokie grono interesariuszy zewnętrznych i wewnętrznych. Badanie trwało od lipca do listopada 2023 r. i składało się z następujących etapów:

Tabela 18 Etapy badania istotności

Etap	Zastosowane metody	Efekty prac
Diagnoza łańcucha wartości Grupy CD PROJEKT	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnostyczne warsztaty wewnętrzne • Analiza dostępnej dokumentacji 	Schemat łańcucha wartości Grupy CD PROJEKT
Diagnoza otoczenia Grupy CD PROJEKT	<ul style="list-style-type: none"> • Benchmark branżowy • Warsztat z ekspertami zewnętrznymi 	Szeroka lista potencjalnie istotnych zagadnień zrównoważonego rozwoju dla Grupy CD PROJEKT
Kategoryzacja i uporządkowanie wpływów Grupy CD PROJEKT na otoczenie społeczne i środowiskowe oraz ww. otoczenia na firmę	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza zebranych materiałów • Pogłębiony warsztat wewnętrzny 	Wykaz kwestii związanych ze zrównoważonym rozwojem z wymogu ujawnieniowego ESRS AR 16 wraz ze wstępną selekcją wpływów i przyporządkowaniem tematów do standardów ESRS Zawężona lista 16 potencjalnie istotnych zagadnień ESG dla Grupy CD PROJEKT
Pomiar istotności wpływu w wymiarach dotkliwości i nieodwracalności skutków	<ul style="list-style-type: none"> • Badanie ilościowe – ankiety skierowane do członków zespołu i graczy 	Punktowe oceny wpływu (dotkliwość i nieodwracalność skutków) potencjalnie istotnych zagadnień ESG dla Grupy CD PROJEKT
Pomiar istotności finansowej i istotności wpływu w wymiarze zakresu oddziaływania	<ul style="list-style-type: none"> • Wywiad pogłębiony z CFO, Członkiem Zarządu i VP ds. finansów 	Punktowe oceny istotności finansowej oraz wpływu (zakres oddziaływania) potencjalnie istotnych zagadnień ESG dla Grupy CD PROJEKT
Analiza wyników	<ul style="list-style-type: none"> • Przedstawienie potencjalnie istotnych obszarów na dwóch wymiarach (istotności wpływu i istotności finansowej) 	Matryca potencjalnie istotnych zagadnień ESG dla Grupy CD PROJEKT Zestawienie istotnych obszarów, ryzyk i szans
Zatwierdzenie listy przez Członka Zarządu	<ul style="list-style-type: none"> • Określenie “punktu odcięcia” i zatwierdzenie listy istotnych zagadnień zrównoważonego rozwoju dla Grupy CD PROJEKT przez CFO 	Lista 12 istotnych zagadnień zrównoważonego rozwoju dla Grupy CD PROJEKT

W trakcie badania powstała matryca zagadnień zrównoważonego rozwoju potencjalnie istotnych dla Grupy CD PROJEKT. Każde z zagadnień zostało ocenione na 5-stopniowej skali Likerta, a następnie, na podstawie zagregowanych wyników, umieszczone na matrycy.

Wykres 5 Macierz istotnych zagadnień ESG dla Grupy CD PROJEKT



- | | |
|--|--|
| 1. Ochrona graczy | 10. Zapewnienie komfortu pracy i dbanie o work-life balance |
| 2. Redukcja emisji gazów cieplarnianych w łańcuchu wartości oraz implementacja energooszczędnych rozwiązań | 11. Etyka prowadzenia biznesu |
| 3. Przejrzystość wynagrodzeń i różnorodność w Zarządzie | 12. Budowanie zaangażowania społeczności wokół naszych produktów |
| 4. Zaangażowanie w inicjatywy społeczne oraz współpraca z organizacjami pozarządowymi | 13. Odpowiedzialna komunikacja i marketing produktów |
| 5. Zrównoważona produkcja opakowań i akcesoriów do gier | 14. Wdrażanie funkcji dostępności do naszych gier |
| 6. Wzmacnianie kultury DEI w CD PROJEKT | 15. Oferowanie konkurencyjnego pakietu wynagrodzeń i równych możliwości awansu |
| 7. Transparentność w relacjach z partnerami biznesowymi | 16. Zarządzanie i ochrona własności intelektualnej |
| 8. Wzmacnianie inkluzywnego przywództwa i zaangażowania członków zespołu | ☐ Tematy istotne proponowane do nieuwzględnienia w finalnej liście z powodu nieuzyskania wyniku równego lub wyższego niż trzy punkty w co najmniej jednym wymiarze |
| 9. Cyberbezpieczeństwo i ochrona prywatności klientów | |

Za tematy istotne uznaliśmy wszystkie zagadnienia, które uzyskały nie mniej niż 3 punkty na którejkolwiek ze skal ocenających istotność wpływu i istotność finansową. Zdecydowaliśmy też, mimo nieosiągnięcia wymaganego pułapu punktowego, o podniesieniu istotności obszaru "Redukcja emisji gazów cieplarnianych w łańcuchu wartości oraz implementacja energooszczędnych rozwiązań" ze względu na fakt, że tak jak każda działalność biznesowa wywieramy wpływ na nasze otoczenie, w tym na środowisko i klimat. Ponadto zdecydowaliśmy o połączeniu zagadnień "Wzmacnianie kultury Diversity, Equity, Inclusion w CD PROJEKT" oraz "Wzmacnianie inkluzywnego przywództwa i zaangażowania członków zespołu" w jeden obszar. Inkluzywne przywództwo traktujemy jako niezbędny element kultury różnorodności i włączenia, a poziom zaangażowania jest jednym z mierników monitorowanych w tym obszarze.

Badanie podwójnej istotności wykazało 12 istotnych zagadnień, które determinują zakres ujawnień w Sprawozdawczości.

Tabela 19 Badanie istotności: opis wpływu Grupy CD PROJEKT

Ujawnienie w ESRS	Zagadnienia zidentyfikowane w badaniu istotności jako istotne	Opis wpływu
E1 Zmiana klimatu	Redukcja emisji gazów cieplarnianych w łańcuchu wartości oraz implementacja energooszczędnych rozwiązań	W ramach prowadzonej działalności operacyjnej (zakres 1 i 2), Grupa CD PROJEKT wpływa na klimat głównie poprzez emisje gazów cieplarnianych związanych ze zużywaną energią w biurach. Istotna część emisji Grupy powstaje w łańcuchu wartości (zakres 3) i jest związana z użytkowaniem naszych produktów.
S1 Własne zasoby pracownicze	<p>Oferowanie konkurencyjnego pakietu wynagrodzeń i równych możliwości awansu</p> <p>Zapewnienie komfortu pracy i dbanie o work-life balance</p> <p>Wzmacnianie kultury różnorodności w CD PROJEKT m.in. przez wspieranie inkluzywnego przywództwa</p> <p>Zaangażowanie w inicjatywy społeczne oraz współpraca z organizacjami pozarządowym</p>	<p>W Grupie CD PROJEKT na koniec 2025 r. zatrudnialiśmy 1261 osób. Nasz wpływ wywieramy m.in. poprzez zapewnianie odpowiednich standardów zatrudnienia, w tym oferowanie atrakcyjnego poziomu wynagrodzeń i pakietu pozapłacowych benefitów, dbanie o dobrostan pracowników przez wzmacnianie kultury włączającej, zapewnianie komfortowego, bezpiecznego miejsca pracy oraz oferowanie możliwości rozwoju zawodowego i osobistego w ramach dostępnych ścieżek rozwojowych. Nasze podejście w tych obszarach określają m.in. <i>Zasady Gry. Standardy biznesowe i etyczne w Grupie CD PROJEKT</i>.</p> <p>Wyrazem wyznawanych przez nas wartości jest dzielenie się wiedzą, kompetencjami i zasobami. Realizacja <i>Polityki zaangażowania społecznego</i> jest istotnym elementem budowania kultury organizacyjnej oraz zaangażowania osób zatrudnionych.</p>
S4 Konsumenci i użytkownicy końcowi	<p>Budowanie zaangażowanych społeczności wokół naszych produktów</p> <p>Wdrażanie funkcji dostępności do naszych produktów</p> <p>Odpowiedzialna komunikacja i marketing produktów</p>	<p>Konsumenci i użytkownicy końcowi to w przypadku Grupy CD PROJEKT głównie gracze. Wierzymy, że wywieramy na nich wpływ tworząc gry, które opowiadają wielowymiarowe historie, wywołują emocje i skłaniają do refleksji. Staramy się, by w naszych grach znalazły się wyraziste postacie wywodzące się z różnych środowisk, reprezentujące różne charaktery i grupy społeczne. Działamy także z należytą starannością w zakresie wpływu na konsumentów, prowadząc ciągle dialog z naszą społecznością, dbając o jakość oraz odpowiedzialną komunikację i marketing wokół naszych produktów.</p>
G1 Praktyki biznesowe	<p>Zarządzanie i ochrona własności intelektualnej</p> <p>Etyka prowadzenia biznesu</p> <p>Cyberbezpieczeństwo i ochrona prywatności danych</p> <p>Transparentność w relacjach z partnerami biznesowymi</p>	<p>Wpływem w tym zakresie zarządzamy, dbając o zgodność z obowiązującymi regulacjami m.in. poprzez prowadzenie wewnętrznych szkoleń, stosowanie adekwatnych procedur i narzędzi.</p>

Tabela 20 Badanie istotności: zestawienie istotnych wpływów, ryzyk i szans (IRO¹⁴) Grupy CD PROJEKT

LEGENDA:
IRO:

I_n – *negative impact*, wpływ negatywny Grupy CD PROJEKT na otoczenie;

I_p – *positive impact*, wpływ pozytywny Grupy CD PROJEKT na otoczenie;

R – *risk*, ryzyko dla Grupy CD PROJEKT;

O – *opportunity*, szansa dla Grupy CD PROJEKT.

Horyzont czasowy:

ST – *short-term*, krótkookresowy; **MT** – *medium-term*, średniookresowy; **LT** – *long-term*, długookresowy.

ESRS	IRO	Opis	Horyzont czasowy	Łańcuch wartości		
				Upstream	Operacje własne	Downstream
E1	I _n	Emisja gazów cieplarnianych w łańcuchu wartości	ST, MT, LT	X	X	X
	I _p	Redukcja emisji gazów cieplarnianych w łańcuchu wartości i implementacja energooszczędnych rozwiązań	ST, MT, LT	X	X	X
	I _p	Oferowanie konkurencyjnego pakietu wynagrodzeń i równych możliwości awansu	ST, MT		X	
	I _p	Zapewnienie komfortu pracy i dbanie o work-life balance	ST, MT		X	
	I _p	Wzmacnianie kultury różnorodności w CD PROJEKT m.in. przez wspieranie inkluzywnego przywództwa	ST, MT		X	
	I _p	Zaangażowanie w inicjatywy społeczne oraz współpraca z organizacjami pozarządowymi	ST, MT		X	
	R	Ryzyko związane z pozyskaniem, utrzymaniem i budowaniem zespołu	ST, MT		X	
S1	O	Wzrost zaangażowania zatrudnionych może przełożyć się na lepszą jakość produkowanych gier (co może mieć wpływ na zwiększenie potencjału sprzedażowego gier) i utrzymanie dobrowolnej rotacji na niskim poziomie (spadek kosztów związanych z rekrutacją i wdrożeniem do pracy)	ST, MT		X	
	O	Oferowanie konkurencyjnych warunków zatrudnienia i równych możliwości awansu oraz dbanie o komfort pracy i równowagę pomiędzy życiem prywatnym i zawodowym może wzmocnić postrzeganie CD PROJEKT jako firmy będącej "pierwszym wyborem" dla osób chcących rozwijać się zawodowo w branży gamingowej	ST, MT		X	
	O	Dzięki działaniom na rzecz budowania kultury opartej na bezpieczeństwie i wzajemnym szacunku, możemy tworzyć immersyjne gry, które odzwierciedlają różnorodność świata i perspektyw, poruszając jednocześnie istotne kwestie społeczne	ST, MT		X	
	O	Tworząc możliwości angażowania się w inicjatywy społeczne, możemy budować kulturę organizacyjną opartą na wspólnych wartościach oraz zwiększać zaangażowanie osób zatrudnionych	ST, MT		X	

¹⁴ IRO (z ang. impact, risk, opportunity) – wpływ, ryzyko, szansa.

ESRS	IRO	Opis	Horyzont czasowy	Łańcuch wartości		
				Upstream	Operacje własne	Downstream
S4	I _p	Budowanie zaangażowanych społeczności wokół naszych produktów	ST, MT, LT		X	X
	I _p	Wdrażanie funkcji dostępności do naszych gier	ST, MT, LT		X	X
	I _p	Odpowiedzialna komunikacja i marketing produktów	ST, MT, LT		X	X
	R	Ryzyko niespełnienia oczekiwań powstałych na bazie kampanii promocyjnej	ST, MT, LT		X	X
	O	Wzmocnienie zaangażowania społeczności skupionej wokół naszych tytułów oraz poszerzenie grona graczy zainteresowanych grami studia, co może się przełożyć na zwiększenie przychodów ze sprzedaży zarówno wydanych, jak i przyszłych gier studia	ST, MT, LT		X	X
	O	Odpowiedzialne kształtowanie oczekiwań graczy co do produktów oferowanych przez Spółkę, co może przełożyć się na pozytywny sentyment graczy wokół danego tytułu i, w konsekwencji, na jego sprzedaż	ST, MT		X	X
G1	O	Dotarcie do szerszego grona odbiorców o zróżnicowanych potrzebach w zakresie dostępności, co może przełożyć się na zwiększenie przychodów ze sprzedaży gier studia	ST, MT		X	X
	I _p	Etyka prowadzenia biznesu	ST, MT	X	X	X
	I _p	Transparentność w relacjach z partnerami biznesowymi	ST, MT	X	X	X
	R	Ryzyko związane ze zgodnością regulacyjną	ST, MT	X	X	X
	R	Ryzyko związane ze współpracą z kluczowymi dostawcami	ST, MT	X	X	X
	R	Ryzyko niedostępności infrastruktury lub usług IT, w tym ryzyko cyberbezpieczeństwa	ST, MT	X	X	X
	R	Ryzyko związane z prawami własności intelektualnej	ST, MT	X	X	X
	O	Uczciwe i transparentne postępowanie w relacjach z partnerami może pomóc przyciągnąć najbardziej wartościowych kontrahentów, co przełoży się na lepsze produkty i wzmocni naszą markę	ST, MT	X	X	X

Informacje dotyczące kwestii środowiskowych

ZMIANA KLIMATU

[ESRS E1]

Uwzględnianie wyników związanych ze zrównoważonym rozwojem w systemach zachęt

[ESRS 2 GOV-3]

W 2025 r. wynagrodzenie zmienne wypłacone członkom organów Spółki na podstawie *Polityki Wynagrodzeń CD PROJEKT S.A.* nie było bezpośrednio powiązane z realizacją celów związanych ze zrównoważonym rozwojem, w tym z realizacją celu redukcji gazów cieplarnianych.

Plan przejścia na potrzeby łagodzenia zmiany klimatu

[ESRS E1-1]

W 2024 r. opracowaliśmy Plan dekarbonizacji¹⁵ Grupy CD PROJEKT na potrzeby łagodzenia zmiany klimatu (dalej: "Plan"). Za przygotowanie Planu odpowiadała Grupa ds. Dekarbonizacji, w skład której wchodzi CFO oraz przedstawiciele Pionu Operacji i Zespołu ds. ESG funkcjonującego w ramach Działu Relacji Inwestorskich.

Główne etapy opracowania Planu dekarbonizacji, w tym wyznaczenia celu redukcyjnego Grupy CD PROJEKT:

1. Analiza zużycia energii Grupy CD PROJEKT.
2. Obliczenie i analiza śladu węglowego Grupy w zakresie 1 i 2 zgodnie ze standardami GHG Protocol – od 2021 r. oraz zakresu 3 od 2022 r.
3. Analiza wyliczeń śladu węglowego Grupy w zakresie 1 i 2 pod kątem zgodności z wymaganiami SBTi we współpracy z zewnętrznym doradcą.
4. Opracowanie prognozy emisji Grupy w zakresie 1 i 2 do 2030 r. według scenariusza BAU (Business-as-usual) na podstawie wewnętrznych planów rozwoju biznesu (z uwzględnieniem m.in. zmian w zatrudnieniu, rozbudowy kampusu w Warszawie, rozwoju spółki CD PROJEKT RED Inc., wymiany sprzętu IT).
5. Określenie dźwigni dekarbonizacji wraz z oszacowaniem ich potencjału redukcyjnego we współpracy z zewnętrznym doradcą.
6. Wyznaczenie celu redukcyjnego w zakresie 1 i 2 do 2030 r., zgodnego z założeniami Porozumienia Paryskiego i wytycznymi SBTi (ograniczenie globalnego ocieplenia do 1,5°C).
7. Analiza potencjalnych działań modernizacyjnych na terenie kampusu CD PROJEKT w Warszawie pod kątem możliwości zwiększenia efektywności energetycznej budynków oraz redukcji emisji GHG¹⁶.
8. Opracowanie Planu dekarbonizacji do 2030 r. wspierającego osiągnięcie celu redukcyjnego w zakresie 1 i 2.

Plan dekarbonizacji został zatwierdzony uchwałą Zarządu CD PROJEKT S.A. nr 6/2025 w sprawie przyjęcia Planu Dekarbonizacji Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na potrzeby łagodzenia zmiany klimatu do 2030 roku.

Obecna i prognozowana przyszła struktura emisji GHG w zakresie 1 i 2 determinuje kierunek naszych działań redukcyjnych. W związku z planowaną dalszą rozbudową kampusu w Warszawie, spodziewamy się zwiększenia naszego zapotrzebowania na energię i wzrostu związanych z tym emisji w zakresie 2. Biorąc to pod uwagę, główną dźwignią dekarbonizacji Grupy stanowi obszar energii elektrycznej (szacunkowy udział tej dźwigni dekarbonizacji określiliśmy na poziomie 95%), dlatego dążymy do:

- obniżenia emisji pochodzących z zakupionej energii elektrycznej,
- zwiększenia udziału energii elektrycznej z odnawialnych źródeł w całości zużywanej energii,
- poprawy efektywności energetycznej budynków będących naszą własnością,
- dalszej rozbudowy własnych instalacji fotowoltaicznych na terenie kampusu w Warszawie.

¹⁵ Plan dekarbonizacji to zgodnie z wymaganiami ESRS tzw. plan przejścia na potrzeby łagodzenia zmiany klimatu, w ramach którego organizacja określa cele, działania i zasoby na potrzeby realizacji założonych celów redukcji emisji gazów cieplarnianych.

¹⁶ Gazy cieplarniane (z ang. Greenhouse gases)

Kolejnym obszarem mającym znaczący udział w śladzie węglowym Grupy w zakresie 2 jest energia ciepła. Ze względu na ograniczone możliwości zmiany sposobu ogrzewania budynków (miejska sieć ciepłownicza) i brak wpływu na emisyjność energii pochodzącej od dostawcy ciepła, nasze działania redukcyjne planujemy realizować poprzez m.in. modernizację istniejącej infrastruktury i optymalizację zużycia ciepła przez zastosowanie inteligentnego sterowania w nowym budynku biurowym. Szacunkowy udział tej dźwigni dekarbonizacji określiliśmy na poziomie 5%.

Plan dekarbonizacji jest realizacją ambicji w obszarze zrównoważonego rozwoju dotyczącej środowiska i klimatu, będącej częścią strategii biznesowej Grupy CD PROJEKT. Środki finansowe niezbędne do realizacji działań ujętych w Planie dekarbonizacji są uwzględniane w rocznych cyklach planowania finansowego. Plan nie obejmuje redukcji emisji pochodzących z zakresu 3. Adekwatny plan zostanie wypracowany równoległe z wyznaczaniem przez Grupę w przyszłości celu redukcji emisji dla tego zakresu.

Nie identyfikujemy zamrożonych emisji gazów cieplarnianych, które mogłyby zagrozić osiągnięciu celu redukcyjnego lub które mogłyby powodować ryzyko transformacyjne w odniesieniu do działalności Grupy CD PROJEKT.

Ujawnienie dotyczące zgodności z taksonomią działalności zrównoważonej środowiskowo prezentujemy na stronach 111-117 niniejszego Sprawozdania. W 2025 r. nie wyznaczaliśmy sobie celów dla większego dostosowania działalności Grupy CD PROJEKT do kryteriów określonych w rozporządzeniu Komisji (UE) 2021/2139.

Zarówno Grupa CD PROJEKT, jak i CD PROJEKT S.A. nie są wykluczone z unijnych wskaźników referencyjnych dostosowanych do Porozumienia Paryskiego.

Opis procesów identyfikacji i oceny związanych z klimatem istotnych wpływów, ryzyk i szans

[ESRS 2 IRO-1]

W Grupie CD PROJEKT oddziałujemy na zmianę klimatu poprzez emisje gazów cieplarnianych, z których ponad 99% pochodzi z naszego łańcucha wartości (zakres 3). Sposób zarządzania wpływem na klimat oraz dane dotyczące emisji prezentujemy w sekcjach E1-4 i E1-6.

Aby zbadać, w jaki sposób zmiana klimatu może oddziaływać na Grupę CD PROJEKT, przeprowadziliśmy analizę scenariuszową. Analiza obejmuje działalność operacyjną Grupy CD PROJEKT w Polsce, w przyszłości planujemy uzupełnić ją o perspektywę CD PROJEKT RED Inc. z siedzibą w Bostonie.

Zagrożenia i szanse związane z klimatem określamy dla dwóch scenariuszy klimatycznych:

1. RCP 2.6¹⁷, IEA NZE¹⁸ – wzrost średniej temperatury o 1,5°C względem epoki przedindustrialnej – zgodnie z aspiracyjnym celem Porozumienia Paryskiego; wyższe prawdopodobieństwo i skala ryzyk transformacyjnych:
 - realizacja celów UE dotyczących redukcji emisji na lata 2030 i 2050,
 - Polska realizuje działania prowadzące do osiągnięcia celu neutralności klimatycznej do 2050 r.,
 - globalne i unijne polityki klimatyczne są wdrażane natychmiast,
 - błyskawiczne wycofanie węgla,
 - bardzo wysokie ceny uprawnień do emisji CO₂,
 - wprowadzenie nowych podatków dla wysokoemisyjnych usług (w tym cyfrowych),
 - wymóg użycia wyłącznie ekologicznych komponentów,
 - szybkie starzenie się obecnych, energochłonnych technologii,
 - częstotliwość ekstremalnych zjawisk pogodowych utrzymuje się na obecnym poziomie, a w II połowie stulecia zaczyna spadać.

¹⁷ Przy analizach skorzystano ze scenariuszy RCP (representative concentration pathways), które zostały zaakceptowane przez IPCC (Międzynarodowy Zespół do spraw Zmian Klimatu). Obejmują one zakres możliwych przyszłych zmian antropogenicznych czynników zmiany klimatu. Emisje w poszczególnych scenariuszach różnią się w zależności od założeń społeczno-gospodarczych, stopnia mitygacji, zmiany klimatu oraz ograniczenia zanieczyszczenia powietrza.

¹⁸ Scenariusze IEA (Międzynarodowej Agencji Energetycznej) – prognozy i analizy rozwoju systemów energetycznych w różnych warunkach społecznych i gospodarczych; kluczowe ścieżki: NZE (Net Zero Emissions – zakładający osiągnięcie zerowej emisyjności netto do 2050 roku) i STEPS (Stated Policies Scenario – zakładający działanie zgodnie z ogłoszonymi dotychczas politykami klimatycznymi).

2. RCP 6, IEA STEPS – utrzymanie aktualnego tempa wzrostu emisji gazów cieplarnianych w formule “business as usual”; średnia temperatura wzrośnie o 3°C względem epoki przedindustrialnej, co doprowadzi do nieodwracalnej destabilizacji klimatu Ziemi; niższe prawdopodobieństwo i skala ryzyk transformacyjnych:
- nieosiągnięcie celów UE dotyczących redukcji emisji na lata 2030 i 2050,
 - Polska nie realizuje celu neutralności klimatycznej i znacznie od niego odbiega,
 - działania nieskoordynowane i opierające się na już przyjętych regulacjach,
 - początkowy brak rygorystycznych opłat,
 - niższe koszty w krótkim terminie,
 - narastające ryzyko gwałtownych i dezorientujących regulacji w przyszłości,
 - brak presji na innowacje w zakresie energooszczędnych technologii,
 - wzrost częstotliwości ekstremalnych zjawisk pogodowych.

Jednocześnie zagrożenia i szanse związane z klimatem określiliśmy dla trzech horyzontów czasowych:

1. perspektywa krótkoterminowa – do 2026 r.,
2. perspektywa średnioterminowa – 2027-2030 r. (w oparciu o średniookresowe cele klimatyczne UE – ograniczenie emisji o 55% do 2030 r.),
3. perspektywa długoterminowa – 2031-2050 r. (w oparciu o długoterminowe cele klimatyczne UE – osiągnięcie neutralności klimatycznej do 2050 r.).

Analizie poddaliśmy 29 ryzyk fizycznych (16 chronicznych i 13 nagłych) oraz 4 kategorie ryzyk transformacyjnych: regulacyjne, rynkowe, technologiczne oraz reputacyjne. W poniższym zestawieniu prezentujemy zagrożenia, które mogą dotyczyć Grupy CD PROJEKT, niezależnie od stopnia prawdopodobieństwa ich materializacji. Poziom prawdopodobieństwa określiliśmy, rozpatrując zagrożenia w ujęciu “brutto” tj. przed podjęciem działań mitygujących.

Tabela 21 Zestawienie zagrożeń związanych ze zmianą klimatu

			prawdopodobieństwo wystąpienia do 2026	2027 – 2030		2031 – 2050	
				RCP 2.6	RCP 6	RCP 2.6	RCP 6
				IEA NZE	IEA STEPS	IEA NZE	IEA STEPS
fizyczne	nagłe	powódź	niskie	=	=	=	↑
		brak ciągłości dostaw energii elektrycznej spowodowany nagłymi zjawiskami pogodowymi	wysokie	=	=	=	↑
		fale upałów	wysokie	=	=	=	↑
transformacyjne	rynkowe	wzrost cen energii	wysokie	↑	=	↑	↑
		konieczność podniesienia cen produktów spowodowana zwiększeniem kosztów energii	niskie	=	=	=	=
	regulacyjne	wzrost obciążeń finansowych związanych z wdrożeniem regulacji UE w zakresie klimatu	niskie	↑	=	↑	=
		nasilenie wymagalności prowadzenia sprawozdawczości w kwestiach klimatycznych	niskie	↑	=	↑	=
		kary związane z nieprzebrzeganiem bardziej restrykcyjnych regulacji środowiskowych	niskie	=	=	=	=
	technologiczne	zwiększone wydatki związane z koniecznością wymiany sprzętu na taki, który spełnia wysokie standardy energooszczędności	niskie	↑	=	↑	=
		zmniejszenie zainteresowania graczy energochłonnymi gramami	niskie	=	=	↑	=
		wzrost kosztów z powodu zmian w zakresie logistyki i transportu	niskie	↑	=	↑	=
		utrata kluczowych partnerów technologicznych z powodu niespełnienia ich standardów w zakresie ochrony środowiska i klimatu	niskie	↑	=	=	=
	reputacyjne	spadek liczby klientów i zainteresowania ze strony inwestorów z uwagi na mało ambitne podejście do kwestii ochrony klimatu	niskie	↑	=	↑	=
		określenie działań prośrodowiskowych Grupy mianem greenwashingu	niskie	↑	=	=	=

= prawdopodobieństwo nie zmienia się w stosunku do poziomu określonego w kolumnie „prawdopodobieństwo wystąpienia do 2026”

↑ prawdopodobieństwo wystąpienia rośnie w stosunku do poziomu określonego w kolumnie „prawdopodobieństwo wystąpienia do 2026”

Zgodnie z ustaleniami IPCC¹⁹ dotyczącymi skutków zmiany klimatu, różnice we wzroście temperatury do roku 2035 dla dwóch analizowanych scenariuszy klimatycznych są nieistotne. W związku z tym, prawdopodobieństwo materializacji ryzyk fizycznych jest w tym okresie podobne, a w perspektywie do 2050 r. nieznacznie wzrasta w scenariuszu RCP 6 (wzrost średniej temperatury o 3°C). Ustalenia te zostały potwierdzone w kontekście Polski przy użyciu narzędzia modelowania Banku Światowego²⁰ opartego na scenariuszach stosowanych przez IPCC.

Analizując potencjalne skutki materializacji ryzyk fizycznych związanych ze zmianą klimatu, istotne znaczenie ma geograficzna lokalizacja warszawskiego kampusu CD PROJEKT w dzielnicy Praga Północ. Tutaj znajdują się nasze biura oraz serwerownia główna, które mogą być narażone na oddziaływanie chronicznych i nagłych zjawisk spowodowanych globalnym wzrostem temperatury. Zgodnie z zapisami miejscowego planu adaptacji do zmian klimatu²¹, Praga Północ to obszar o podwyższonym zagrożeniu powodziowym. Przeanalizowaliśmy

¹⁹ Raport IPCC

²⁰ Climate Change Knowledge Portal

²¹ Strategia adaptacji do zmian klimatu dla m.st. Warszawy do roku 2030 z perspektywą do 2050

ryzyko powodzi rzecznej, korzystając z map zagrożenia powodziowego udostępnionych na Hydroportalu²². Biorąc pod uwagę opisane tam scenariusze powodziowe oraz techniczne uwarunkowania budynków (wysokość wejść) uznajemy to zagrożenie jako mało prawdopodobne. Większe prawdopodobieństwo wystąpienia przypisujemy powodzi opadowej i na tę ewentualność przygotowaliśmy działania adaptacyjne. Jednocześnie, kampus CD PROJEKT znajduje się w warszawskiej wyspie ciepła, co przekłada się na rosnącą liczbę fal upałów. Przedłużające się fale upałów czy inne nagłe zjawiska pogodowe mogą spowodować brak ciągłości dostaw energii elektrycznej. Oceniamy prawdopodobieństwo materializacji tego zagrożenia jako “wysokie”.

Poniżej prezentujemy wdrożone działania adaptacyjne w odniesieniu do wskazanych powyżej najistotniejszych zagrożeń.

Tabela 22 Zestawienie działań adaptacyjnych

Zagrożenie	Nasza odpowiedź ukierunkowana na zapewnienie ciągłości operacyjnej
Powódź opadowa	<ul style="list-style-type: none"> • korzystanie z usług chmurowych i kolokacja własnych serwerów w innych lokalizacjach geograficznych, • sprawdzony model pracy zdalnej pozwalający na wykonywanie zadań bez konieczności obecności w biurze, • zbiornik do gromadzenia wód opadowych o pojemności 72 m³ zlokalizowany w budynku parkingu oraz zbiornik o pojemności 160 m³ w nowym budynku biurowym.
Fale upałów	<ul style="list-style-type: none"> • dostęp do klimatyzacji na każdym stanowisku pracy (w nowym budynku biurowym do doboru urządzeń klimatyzacyjnych przyjęto korektę średniej temperatury letniej +32°C, wobec normy +30°C, z uwagi na szybko postępującą zmiany klimatu; funkcjonowanie klimatyzacji monitorowane w systemie BMS²³), • żaluzje/rolety stanowiące fizyczną barierę od słońca (w nowym biurowcu: balkony umieszczone w głębi fasady zacienione w lecie przez roślinność ograniczają nadmierne nasłonecznienie i ogrzewanie wnętrza); rolety sterowane automatycznie za pomocą systemu BMS (ochrona przed nagrzewaniem się budynku w okresie letnim), • sprawdzony model pracy zdalnej pozwalający na wykonywanie zadań bez konieczności obecności w biurze.
Brak ciągłości dostaw energii elektrycznej	<ul style="list-style-type: none"> • własny agregat prądotwórczy podtrzymujący pracę serwerowni w trakcie długotrwałego zaniku prądu; możliwość dodatkowego podłączenia agregatu zewnętrznego w razie wystąpienia awarii, • sprawdzony model pracy zdalnej pozwalający na wykonywanie zadań bez konieczności obecności w biurze (pracownicy mogą łączyć się na odległość z serwerem, którego pracę będzie podtrzymywał agregat).

Analiza scenariuszowa posłużyła nam również do określenia stopnia prawdopodobieństwa wystąpienia ryzyk transformacyjnych. Ryzyka w tej grupie mają większe prawdopodobieństwo materializacji w scenariuszu IAE NZE z uwagi na konieczność podjęcia natychmiastowych działań, aby zachować spójność z postanowieniami Porozumienia Paryskiego. Przeciętne prawdopodobieństwo urzeczywistnienia ryzyk określono w tym scenariuszu jako “niskie/średnie”. Za najbardziej prawdopodobne uznajemy zagrożenie wzrostu cen energii oraz, w dalszej perspektywie, koszty związane z koniecznością transformacji energetycznej Polski. Z transformacją energetyczną w skali kraju wiąże się m.in. stopniowe wyłączenie bloków węglowych w elektrowniach, co może skutkować brakiem ciągłości dostaw energii elektrycznej – zagrożenie to może być skutkiem materializacji zarówno ryzyk fizycznych, jak i transformacyjnych. W scenariuszu IAE STEPS ryzyka transformacyjne mają mniejszą szansę materializacji, ich prawdopodobieństwo określono jako “niskie”.

²² Hydroportal

²³ BMS – z ang. Building Management System

Naszą odpowiedzią na zidentyfikowane zagrożenia transformacyjne jest opracowanie i realizacja Planu dekarbonizacji dla Grupy CD PROJEKT, a także monitoring rynku energii, śledzenie zmian przepisów prawnych, szkolenia i akcje edukacyjne dla zespołu, audyty energetyczne oraz EMAS. Działania wynikające z Planu dekarbonizacji mają szczególne znaczenie w kontekście ryzyka wzrostu cen energii elektrycznej dla przedsiębiorstw w Polsce. Zmitygotowaliśmy to ryzyko, zawierając umowę na zakup energii pochodzącej z OZE, w ramach której zabezpieczyliśmy cenę oraz wolumen energii na potrzeby funkcjonowania warszawskiego kampusu do końca 2030 r.

Biorąc pod uwagę wdrożone i planowane do realizacji działania adaptacyjne, oceniamy dotkliwość skutków materializacji zarówno zagrożeń fizycznych jak i transformacyjnych, jako niemającą wpływu na naszą działalność operacyjną i realizację strategii biznesowej. Nakłady przewidziane na wdrożenie działań adaptacyjnych ujmowane są w rocznych planach finansowych.

W obszarze “zmiana klimatu” nie identyfikujemy szans dla Grupy CD PROJEKT.

Zarządzanie ryzykiem związanym ze środowiskiem i klimatem

Ryzyko związane ze środowiskiem i klimatem jest monitorowane w ramach ryzyka związanego z zapewnieniem zgodności, zgodnie z *Procedurą Zarządzania Ryzykiem* opisaną w rozdziale “Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej”.

Zagrożenia i szanse klimatyczne po raz pierwszy przeanalizowaliśmy w 2022 r. Od tego czasu podlegają one bieżącemu monitoringowi oraz corocznym przeglądom, które odbywają się pod nadzorem CFO – Członka Zarządu odpowiedzialnego za wyznaczanie kierunku i działania CD PROJEKT w obszarze środowiska i klimatu. Na podstawie wniosków z przeglądów podejmujemy adekwatne działania, w które zaangażowani są członkowie Grupy ds. zarządzania ESG zgodnie z obszarem kompetencji.

Polityki związane z łagodzeniem zmiany klimatu i przystosowaniem się do niej

[ESRS E1-2]

Dokumentem określającym nasze podejście do zmiany klimatu jest *Polityka Środowiskowa CD PROJEKT S.A.*, która w 2022 r. została przyjęta przez Zarząd. Zapisaliśmy w niej następujące zobowiązania:

1. Wdrożymy i będziemy doskonalić System Zarządzania Środowiskowego, zgodnie z normą ISO 14001 oraz rozporządzeniem EMAS²⁴,
2. Będziemy ograniczać wpływ naszej działalności na środowisko i klimat,
3. Będziemy uwzględniać kwestie ochrony środowiska przy podejmowaniu decyzji biznesowych.

W 2024 r. jako pierwsza spółka z branży gamingowej na świecie uzyskaliśmy certyfikat EMAS²⁵, który jest dla nas obiektywnym potwierdzeniem spełnienia najwyższych wymagań środowiskowych i skuteczności działań podejmowanych na rzecz lepszego zarządzania naszym wpływem na środowisko. Każdego roku poddajemy się zewnętrznemu audytowi prowadzonemu przez uprawnionego weryfikatora środowiskowego, który potwierdza spełnienie wszystkich wymagań rozporządzenia EMAS oraz waliduje Deklarację środowiskową CD PROJEKT S.A. W tym dokumencie prezentujemy kompleksowe informacje o naszym wpływie na środowisko i klimat, co gwarantuje dostęp do informacji na temat podejmowanych działań wszystkim interesariuszom. Więcej informacji o certyfikacie EMAS oraz tekst Deklaracji środowiskowej CD PROJEKT S.A. można znaleźć na naszej stronie internetowej.

W 2025 r. system EMAS obejmował 86%²⁶ działalności Grupy CD PROJEKT.

²⁴ System ek zarządzenia i audytu EMAS (ang. EcoManagement and Audit Scheme) – to unijny system certyfikacji środowiskowej, który funkcjonuje w oparciu o Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (WE) nr 1221/2009 z 25 listopada 2009 r. w sprawie dobrowolnego udziału organizacji w systemie ek zarządzenia i audytu we Wspólnocie (EMAS).

²⁵ Potwierdzenie wpisu CD PROJEKT S.A. do rejestru EMAS pod numerem PL.214-009-98 jest dostępne na stronie internetowej [Generalnej Dyrekcji Ochrony Środowiska oraz Komisji Europejskiej](#).

²⁶ Wartość tę obliczyliśmy jako udział zatrudnienia Spółki w zatrudnieniu Grupy CD PROJEKT.

Polityka Środowiskowa CD PROJEKT S.A. oraz Deklaracja środowiskowa zawierają szereg szczegółowych zobowiązań dotyczących naszego podejścia do mitygacji i adaptacji do zmiany klimatu, a także zwiększenia efektywności energetycznej naszych obiektów czy wykorzystania odnawialnych źródeł energii.

Działania i zasoby w odniesieniu do polityki klimatycznej

[ESRS E1-3]

W 2025 r. realizowaliśmy nasze zobowiązania klimatyczne w szczególności poprzez:

- realizację zadań zgodnie z Planem dekarbonizacji Grupy CD PROJEKT, w tym:
 - zmianę dostawcy energii elektrycznej dla kampusu w Warszawie i zakup od 1 stycznia 2025 r. energii elektrycznej pochodzącej ze źródeł odnawialnych (OZE),
 - rozbudowę własnej instalacji fotowoltaicznej – montaż paneli fotowoltaicznych o mocy 29 kW na dachu nowego budynku biurowego w Warszawie,
 - zoptymalizowanie zużycia energii przez zastosowanie zaawansowanego systemu BMS do zdalnego i automatycznego zarządzania energią elektryczną i ciepłą w nowym budynku biurowym,
 - zastosowanie nowoczesnego i efektywnego systemu klimatyzacyjno-wentylacyjnego wykorzystującego czynniki chłodnicze o niskim potencjale oddziaływania na warstwę ozonową,
 - wykorzystanie odzyskanego ciepła z serwerowni do podgrzewania wody,
 - zastosowanie systemu freecooling wykorzystującego w dogodnym okresie temperaturę zewnętrzną do schładzania budynku,
- zrealizowanie projektu inwestycyjnego budowy nowego budynku biurowego zgodnie z technicznymi kryteriami kwalifikacji dla celu “Adaptacja do zmiany klimatu” dla działalności “Budowa nowych budynków” zawartymi w Rozporządzeniu Delegowanym Komisji (UE) 2021/2139²⁷,
- utrzymanie wdrożonego systemu EMAS, w ramach którego na bieżąco identyfikujemy i oceniamy elementy naszej działalności, produktów i usług, które wywierają lub mogą wywierać wpływ na środowisko,
- wspieranie elektromobilności oraz realizację IV edycji akcji Less Emissions zachęcającej osoby zatrudnione do skorzystania ze środków bezemisyjnego transportu do biura.

Efekt redukcyjny kluczowych działań dekarbonizacyjnych takich jak: zakup energii elektrycznej pochodzącej z OZE, rozbudowa własnej instalacji fotowoltaicznej i wzrost własnej produkcji energii, optymalizacja zużycia energii elektrycznej, ciepłej oraz paliw, wspieranie elektromobilności i bezemisyjnego transportu do biura, szacujemy na poziomie 1871 tCO₂e w 2025 r.

Powyższe działania są realizowane głównie przez zespoły Pionu Operacji oraz ESG. Koszty realizacji działań są planowane w cyklach rocznych w planach finansowych tych zespołów. Wysokość nakładów inwestycyjnych poniesionych na budowę nowego budynku biurowego raportujemy w ramach ujawnienia taksonomicznego.

²⁷ Rozporządzenie Delegowane Komisji (UE) 2021/2139 z dnia 4 czerwca 2021 r. uzupełniające rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2020/852 poprzez ustanowienie technicznych kryteriów kwalifikacji służących określeniu warunków, na jakich dana działalność gospodarcza kwalifikuje się jako wnosząca istotny wkład w łagodzenie zmian klimatu lub w adaptację do zmian klimatu, a także określeniu, czy ta działalność gospodarcza nie wyrządza poważnych szkód względem żadnego z pozostałych celów środowiskowych.

Cele związane z łagodzeniem zmiany klimatu i przystosowaniem się do niej

[ESRS E1-4]

W 2023 r. Grupa CD PROJEKT określiła następujący cel: "Redukcja bezwzględnych emisji gazów cieplarnianych Grupy CD PROJEKT w zakresie 1 i 2 o 42%²⁸ do 2030 roku (względem 2023 roku jako roku bazowego)"²⁹.

Cel jest absolutny i obejmuje całą działalność operacyjną Grupy CD PROJEKT³⁰. Cel realizujemy zgodnie z zapisami *Polityki Środowiskowej CD PROJEKT* oraz Planu dekarbonizacji Grupy, w którym określiliśmy dźwignie dekarbonizacji oraz działania, które mają doprowadzić do obniżenia emisji Grupy do ustalonego poziomu. Na moment sporządzenia sprawozdawczości nie określiliśmy celu redukcji emisji na 2050 rok w całym łańcuchu wartości (zakres 3). W 2025 r. wyznaczaliśmy sobie cel, zgodnie z którym do 2026 r. opracujemy założenia dla długoterminowego celu redukcji emisji w łańcuchu wartości do 2050 r.

Ślad węglowy Grupy oraz cel redukcyjny w zakresie 1 i 2 obejmuje emisje następujących gazów cieplarnianych: dwutlenku węgla (CO₂), metanu (CH₄), podtlenku azotu (N₂O), fluorowęglowodorów (HFC), perfluorowęglowodorów (PFC), sześćfluorku siarki (SF₆), trójfluorku azotu (NF₃) przeliczonych na ekwiwalent CO₂, zgodnie ze standardami Greenhouse Gas Protocol (GHG) oraz rodzajem emisji występujących w Grupie CD PROJEKT w latach 2021-2025.

Granice organizacyjne raportowanych emisji GHG w zakresie 1 i 2 ustaliliśmy na podstawie kontroli operacyjnej. Objęły one 100% emisji CD PROJEKT S.A. jako jednostki dominującej Grupy CD PROJEKT, 100% emisji GOG sp. z o.o.³¹ oraz 100% emisji CD PROJEKT RED Inc. Przy wyznaczeniu celu redukcyjnego Grupy na rok 2030 uwzględniliśmy plany rozwoju Grupy, w tym spółek zagranicznych i oszacowaliśmy potencjalne emisje spółek w perspektywie do 2030 r.

Wybraliśmy 2023 rok jako rok bazowy, ponieważ emisje z tego okresu lepiej odzwierciedlają rzeczywiste emisje przy standardowym trybie pracy, niż te wygenerowane w latach 2021-2022 (m.in. z uwagi na pandemię COVID) oraz uwzględniają już częściową rozbudowę kampusu w Warszawie. W 2023 r. (roku bazowym) emisje w zakresie 1 obejmowały 0,01% całkowitego śladu węglowego Grupy CD PROJEKT, natomiast emisje w zakresie 2 stanowiły 0,57% całkowitego śladu węglowego Grupy, liczonego zarówno metodą market-based (MB), jak i metodą location-based (LB). Realizację celu redukcyjnego Grupy w zakresie 2 odnosimy do emisji liczonych metodą market-based (MB).

²⁸ Cel opiera się na rozstrzygających dowodach naukowych – wyznaczony w oparciu o metodykę SBTi. Nie został poddany walidacji SBTi.

²⁹ W związku ze zmianą struktury Grupy, w 2026 r. dokonamy przeliczenia roku bazowego z uwzględnieniem zaistniałych zmian w Grupie (zgodnie z metodyką GHG Protocol).

³⁰ Dotyczy całej działalności Grupy CD PROJEKT w Polsce oraz spółki CD PROJEKT RED Inc. z siedzibą w USA.

³¹ Do momentu sprzedaży ze skutkiem na dzień 31.12.2025 r.

Zużycie energii i koszyk energetyczny

[ESRS E1-5]

Tabela 23 Zużycie energii w Grupie CD PROJEKT i CD PROJEKT S.A.³²

Zużycie energii i koszyk energetyczny	Grupa CD PROJEKT			CD PROJEKT S.A.		
	01.01.2024- -31.12.2024	01.01.2025- -31.12.2025	Zmiana 2025/2024 [%]	01.01.2024- -31.12.2024	01.01.2025- -31.12.2025	Zmiana 2025/2024 [%]
1. Zużycie paliwa z węgla i produktów węglowych [MWh]	0	0	-	0	0	-
2. Zużycie paliwa z ropy naftowej i produktów naftowych [MWh]	1	0	-100	1	0	-100
3. Zużycie paliwa z gazu ziemnego [MWh]	0	0	-	0	0	-
4. Zużycie paliwa z innych źródeł kopalnych [MWh]	115	79	-31	115	79	-31
5. Zużycie zakupionych lub pozyskanych energii elektrycznej, ciepła, pary wodnej i chłodzenia ze źródeł kopalnych [MWh]	3 650 ³³	1 804	-51	3 366 ³³	1 639	-51
6. Całkowite zużycie energii ze źródeł kopalnych [MWh] (obliczone jako suma wierszy 1-5)	3 766 ³³	1 883	-50	3 482 ³³	1 718	-51
<i>Udział źródeł kopalnych w całkowitym zużyciu energii (%)</i>	97	38	-61	97	37	-62
7. Zużycie energii ze źródeł jądrowych [MWh]	0	0	-	0	0	-
<i>Udział zużycia energii ze źródeł jądrowych w całkowitym zużyciu energii (%)</i>	0	0	-	0	0	-
8. Zużycie paliwa w przypadku źródeł odnawialnych, w tym biomasy (obejmujących również odpady przemysłowe i komunalne pochodzenia biologicznego, biogaz, wodór odnawialny itp.) [MWh]	0	0	-	0	0	-
9. Zużycie zakupionych lub pozyskanych energii elektrycznej, ciepła, pary wodnej i chłodzenia ze źródeł odnawialnych [MWh]	0	2 915	100	0	2 769	100
10. Zużycie energii odnawialnej produkowanej samodzielnie bez użycia paliwa [MWh]	124	133	7	124	133	7
11. Całkowite zużycie energii odnawialnej i niskoemisyjnej [MWh] (obliczone jako suma wierszy 8–10)	124	3 048	2 358	124	2 902	2 240
<i>Udział źródeł odnawialnych w całkowitym zużyciu energii (%)</i>	3	62	1 967	3	63	2 000
Całkowite zużycie energii [MWh] (obliczone jako suma wierszy 6 i 11)	3 890 ³³	4 931	27	3 606 ³³	4 620	28

³² Dane prezentowane dla Grupy CD PROJEKT za 2024 i 2025 r. obejmują GOG Sp. z o. o. W związku ze zmianą struktury Grupy, w 2026 roku dokonamy przeliczenia zużycia energii z uwzględnieniem zaistniałych zmian.

³³ Wartość zaktualizowana w porównaniu do Oświadczenia dotyczącego zrównoważonego rozwoju za 2024 rok.

W zestawieniu uwzględniliśmy wszystkie rodzaje nośników energii zużywanych przez Grupę CD PROJEKT. W związku z korektą danych źródłowych wynikającą z otrzymanych faktur korygujących, dokonano aktualizacji danych w koszyku energetycznym za 2024 r. Powyższa tabela uwzględnia skorygowane dane.

Całkowite zużycie energii Grupy CD PROJEKT w 2025 r. wzrosło o 27% w stosunku do 2024 r. Wynika to z oddania do użytku w maju 2025 r. nowego budynku biurowego na warszawskim kampusie CD PROJEKT S.A.

Zmiana dostawcy energii elektrycznej na warszawskim kampusie na dostawcę energii elektrycznej pochodzącej ze źródeł OZE spowodowała istotną zmianę miks energetyczny Grupy. Udział odnawialnych źródeł energii w całkowitym jej zużyciu w Grupie CD PROJEKT wyniósł 62% (w porównaniu do 3% w 2024 r.). Ilość energii pochodzącej ze źródeł odnawialnych w 2025 r. obejmowała zakupioną energię elektryczną dla kampusu w Warszawie (100% energii pochodziło z OZE) oraz energię wyprodukowaną przez własne instalacje paneli fotowoltaicznych w Warszawie.

W 2025 r. instalacja paneli PV wyprodukowała o 7% więcej energii elektrycznej niż w 2024 roku. Wzrost ten wynika z rozbudowy instalacji o dodatkowe panele fotowoltaiczne zamontowane na dachu nowego budynku biurowego. Całość wyprodukowanej energii zużywana jest na potrzeby własne spółki CD PROJEKT S.A.

W okresie sprawozdawczym zrealizowaliśmy pojedynczy zakup paliwa do awaryjnego agregatu prądotwórczego we Wrocławiu, natomiast wartość przyjęta w tabeli była na poziomie niższym niż przyjęta jednostka prezentacji danych. Wskaźnik zmiany r/r wynoszący 100% wynika z przyjętej metody zaokrąglenia danych.

Zużycie paliwa z innych źródeł kopalnych zarówno w Grupie jak i CD PROJEKT S.A. zmalało o 31% w porównaniu do ubiegłego roku. Jest to efekt mniejszego zapotrzebowania na paliwo do floty aut służbowych CD PROJEKT S.A.

Nie prowadzimy działalności w sektorach o znacznym oddziaływaniu na klimat, w związku z czym nie publikujemy wskaźników energochłonności.

Emisje gazów cieplarnianych zakresów 1, 2 i 3 brutto oraz całkowite emisje gazów cieplarnianych

[ESRS E1-6]

Emisje gazów cieplarnianych (GHG) obliczamy zgodnie ze standardami GHG Protocol³⁴. W obliczeniach uwzględniliśmy te gazy cieplarniane, których emisje wystąpiły, czyli CO₂, CH₄, N₂O. Wyniki obliczeń emisji w zakresie 1, 2 i 3 skonsolidowaliśmy według kryterium kontroli operacyjnej na poziomie Grupy CD PROJEKT, uwzględniając w ten sposób 100% emisji wymienionych w GHG Protocol powstałych w analizowanych spółkach³⁵.

Emisja gazów cieplarnianych przez Grupę CD PROJEKT obejmuje:

- **Zakres 1** – bezpośrednie emisje GHG powstające w obiektach będących własnością Grupy lub przez nią nadzorowanych. W Grupie CD PROJEKT są to emisje ze spalania paliw w źródłach mobilnych i stacjonarnych oraz uwalniania czynników chłodniczych.
- **Zakres 2** – pośrednie emisje GHG związane z wytworzeniem energii elektrycznej i ciepłej zużytej przez Grupę. Emisje w zakresie 2 policzyliśmy metodą market-based (wykorzystaliśmy wskaźniki emisji publikowane przez danych sprzedawców energii) oraz location-based (w obliczeniach zastosowaliśmy wskaźnik emisji zależny od położenia geograficznego, np. Polski).
- **Zakres 3** – inne pośrednie emisje GHG, nieuwzględnione w zakresie 1 i 2, które występują w całym łańcuchu wartości.

³⁴ The Greenhouse Gas Protocol A Corporate Accounting and Reporting Standard Revised Edition, GHG Protocol Scope 2 Guidance, Corporate Value Chain (Scope 3) Accounting and Reporting Standard.

³⁵ Dane prezentowane dla Grupy CD PROJEKT obejmują również GOG Sp. z o. o. i CD PROJEKT RED Inc.. W związku z zmianą struktury Grupy, w 2026 r. dokonamy przeliczenia emisji z uwzględnieniem zaistniałych zmian.

Metodyka obliczeń i przyjęte założenia

Emisje dla paliw i czynników chłodniczych obliczyliśmy, korzystając ze wskaźników z bazy DEFRA³⁶ (opartej na VI raporcie IPCC-AR6). W odniesieniu do energii cieplnej przyjęliśmy wskaźniki intensywności wytwarzanej energii cieplnej zgodnie z danymi raportowanymi dla Polski przez Urząd Regulacji Energetyki. Dla energii elektrycznej uwzględniliśmy wskaźniki od konkretnych sprzedawców energii (metoda market-based) oraz średni wskaźnik emisji dla energii elektrycznej w Polsce (wyliczony na podstawie dokumentów publikowanych przez KOBiZE³⁷) przy metodzie location-based. Dla części surowców oraz usług wykorzystano bazę danych DEFRA oraz ClimaTiq.

Dla paliw płynnych (benzyny i oleju napędowego) zawierających biokomponenty wylczyliśmy tzw. emisje poza zakresami ("outside of scopes"), przy wykorzystaniu odpowiedniego wskaźnika z bazy DEFRA. Emisje poza zakresami wyniosły odpowiednio: 1,45 tCO₂e w 2023 r., 1,62 tCO₂e w 2024 r. oraz 1,1 tCO₂e w 2025 r.. Emisje "outside of scopes" zgodnie z metodyką GHG Protocol raportowane są poza zakresami.

W latach 2022-2023 obliczyliśmy emisje we wszystkich kategoriach zakresu 3, które dotyczą Grupy CD PROJEKT. Na podstawie tych obliczeń za istotne uznajemy:

- kat. 1 Zakupione surowce i usługi (ok. 62% emisji z zakresu 3) oraz
- kat. 11 Użytkowanie sprzedanych produktów (ok. 36% emisji z zakresu 3).

Pozostałe 10 kategorii zakresu 3 (2-9 i 12-13) uznajemy za nieistotne – ich udział w całkowitym śladzie węglowym Grupy wyniósł łącznie 1,52% w 2022 r. i 1,73% w 2023 r. Z kolei kategorie 10, 14 i 15 nie mają zastosowania dla działalności Grupy CD PROJEKT.

Na podstawie analizy powyższych wyników obliczeń z lat 2022-2023 dla wszystkich kategorii oraz w oparciu o metodykę zaproponowaną przez SBTi³⁸, określiliśmy próg istotności emisji zakresu 3 na poziomie 5% udziału danej kategorii w całkowitym śladzie węglowym Grupy CD PROJEKT, który stosujemy w raportowaniu emisji od 2024 r.

W 2024 roku spółka CD PROJEKT RED Inc. nie spełniła przyjętego progu istotności emisji w Grupie CD PROJEKT, dlatego zgodnie z przyjętą metodyką nie wykazywaliśmy emisji tej spółki w zakresie 3. W związku z dynamicznym rozwojem spółki CD PROJEKT RED Inc. w 2025 roku oraz redukcją emisji w zakresie 2 przez CD PROJEKT S.A., istotność emisji spółki CD PROJEKT RED Inc. w emisjach Grupy wzrosła i od tego okresu zostały one włączone do kalkulacji zakresu 3.

W związku ze sprzedażą GOG Sp. z o.o. z dniem 31.12.2025 r. uznajemy, że istotność poszczególnych kategorii zakresu 3 w śladzie węglowym Grupy CD PROJEKT w 2025 r. pozostaje niezmienna w stosunku do poprzednich lat. W związku ze znaczącym wkładem emisji GOG Sp z o.o. w skonsolidowane wskaźniki dla zakresu 3, w 2026 r. przeprowadzimy aktualizację analizy istotności poszczególnych kategorii tego zakresu.

W związku z poprawą jakości pozyskiwanych danych źródłowych, m.in. dzięki wykorzystaniu szczegółowych informacji o śladzie węglowym usług chmurowych uzyskanych bezpośrednio od dostawców oraz korekcie wskaźnika emisji dla przesyłu danych, dokonaliśmy aktualizacji wartości emisji w kategorii 1 zakresu 3 za 2024 rok. Skorygowane wyniki za 2024 r. są znacząco niższe od wartości przedstawionych w Oświadczeniu dotyczącym zrównoważonego rozwoju za 2024 r. W poniższych tabelach prezentujemy zaktualizowane dane.

³⁶ Departament Środowiska, Żywności i Spraw Wiejskich Wielkiej Brytanii.

³⁷ Krajowy Ośrodek Bilansowania i Zarządzania Emisjami.

³⁸ SBTi Corporate near-term criteria, Version 5.2 March 2024

Tabela 24 Emisje gazów cieplarnianych w Grupie CD PROJEKT w zakresie 1, 2 i 3³⁹

	Retrospektywa				Cele redukcyjne	
	01.01.2023- -31.12.2023 (rok bazowy) ⁴⁰	01.01.2024- -31.12.2024 ⁴¹	01.01.2025- -31.12.2025	Zmiana 2025/2024 [%]	01.01.2030- -31.12.2030 [tCO ₂ e]	% realizacji celu w stosunku do roku bazowego
Emisje gazów cieplarnianych w zakresie 1						
Emisje brutto gazów cieplarnianych w zakresie 1 [tCO ₂ e]	28	29	18	-38		
Udział emisji gazów cieplarnianych w zakresie 1 z regulowanego systemu handlu emisjami [%]	-	-	-	-	1142 ⁴²	155
Emisje gazów cieplarnianych w zakresie 2						
Emisje brutto gazów cieplarnianych w zakresie 2 (market-based) [tCO ₂ e]	1 941	1 948 ⁴²	669	-66		
Emisje brutto gazów cieplarnianych w zakresie 2 (location-based) [tCO ₂ e]	1 911	1 763 ⁴²	2 204	25	-	-
Istotne kategorie emisji gazów cieplarnianych w zakresie 3						
Całkowite pośrednie emisje gazów cieplarnianych (zakres 3) [tCO ₂ e]	-	159 870 ⁴²	134 224	-16		
Kat. 1. Zakupione surowce i usługi [tCO ₂ e]	-	21 912 ⁴²	8 603	-61	-	-
Kat. 11. Użytkowanie sprzedanych produktów [tCO ₂ e]	-	137 958 ⁴²	125 621	-9		
Całkowite emisje gazów cieplarnianych						
Całkowite emisje gazów cieplarnianych (market- -based) [tCO ₂ e]	-	161 847 ⁴²	134 911	-17	-	-
Całkowite emisje gazów cieplarnianych (location- -based) [tCO ₂ e]	-	161 662 ⁴²	136 446	-16	-	-

³⁹ Dane prezentowane dla Grupy CD PROJEKT obejmują również spółkę GOG. W związku ze zmianą struktury Grupy, w 2026 roku dokonamy przeliczenia emisji z uwzględnieniem zaistniałych zmian.

⁴⁰ 2023 to rok bazowy dla emisji z zakresu 1 i 2.

⁴¹ W związku z otrzymaniem faktur korygujących dla zakupionej energii obejmujących 2024 r., dokonano ponownego przeliczenia śladu węglowego w zakresie 2, a tym samym korekty całkowitych emisji za 2024 rok.

⁴² Wartość zaktualizowana w porównaniu do Oświadczenia dotyczącego zrównoważonego rozwoju za 2024 rok.

Emisje gazów cieplarnianych Grupy CD PROJEKT z **zakresu 1** w 2025 r. zmniejszyły się rok do roku w związku ze spadkiem zużycia paliw w pojazdach floty CD PROJEKT S.A.

W obliczeniach realizowanych metodą market-based w Grupie CD PROJEKT w 2025 r. uzyskaliśmy znaczącą redukcję emisji w **zakresie 2** wynoszącą 66% względem 2024 r. Spadek emisji wynika ze zmiany dostawcy energii elektrycznej dla kampusu CD PROJEKT w Warszawie na dostawcę oferującego energię ze źródeł odnawialnych (farmy wiatrowe), potwierdzoną gwarancjami pochodzenia. Współczynnik emisji w tej metodzie dla źródeł odnawialnych wynosi 0.

Wyniki otrzymane metodą location-based są wyższe niż wyniki otrzymane metodą market-based. Wynika to z faktu, że metoda MB uwzględnia zerową emisyjność zakupionej energii elektrycznej z OZE, podczas gdy metoda LB, zgodnie z metodyką, przypisuje naszemu zużyciu energię z polskiego, wysokoemisyjnego miksu energetycznego. Tym samym różnica emisji pomiędzy MB i LB pokazuje skuteczność realizowanych przez nas działań dekarbonizacyjnych dzięki którym, pomimo wzrostu łącznego zużycia energii związanego z oddaniem do użytku nowego budynku biurowego na warszawskim kampusie, udało nam się zmniejszyć wartość emisji.

Zakres 3 obejmuje 98% (LB) i 99% (MB) wszystkich emisji generowanych w Grupie CD PROJEKT.

Największy udział w śladzie węglowym Grupy CD PROJEKT w zakresie 3 ma **kategoria 11**, obejmująca emisje z użytkowania sprzedanych produktów CD PROJEKT. Emisje te spadły, co wynika z szacowanej dynamiki aktywności graczy rok do roku związanej z cyklem życia naszych produktów.

Drugą pod względem istotności jest **kategoria 1** zakresu 3, która obejmuje emisje z zakupionych przez Grupę usług i surowców. Emisje Grupy w tej kategorii spadły o 61% rok do roku. Wynika to przede wszystkim z poprawy jakości danych źródłowych. W 2024 roku, ze względu na brak danych od dostawców usług, emisje związane z transferem danych były szacowane na bazie ilości przesłanych danych. W 2025 roku uzyskaliśmy bezpośrednio od dostawców dokładne informacje o wielkości emisji zakupionych usług. Dotyczy to kluczowych usług przesyłu CDN zakupionych przez spółkę GOG i usług chmurowych zakupionych przez Grupę. Ślad węglowy raportowany przez dostawców usług jest znacząco niższy niż estymowane wartości emisji oparte na ilości przesłanych danych, ponieważ uwzględnia realizację własnych celów redukcji emisji przez dostawców.

Całkowite emisje gazów cieplarnianych Grupy zmniejszyły się rok do roku o odpowiednio 17% (MB) i 16% (LB).

W związku ze zmianą struktury Grupy, w 2026 r. dokonamy przeliczenia emisji we wszystkich zakresach z uwzględnieniem zaistniałych zmian.

Realizacja celu redukcyjnego

W 2025 r. odnotowaliśmy znaczącą redukcję emisji GHG z zakresu 1 i 2 w stosunku do roku bazowego 2023. Nasz cel redukcyjny w ujęciu bezwzględny (metoda market-based dla zakresu 1 i 2) zrealizowaliśmy w 155% w stosunku do roku bazowego. Jest to efekt wdrożenia kluczowego działania dekarbonizacyjnego Grupy, czyli przejścia na energię elektryczną z OZE na warszawskim kampusie CD PROJEKT.

Tabela 25 Emisje gazów cieplarnianych w CD PROJEKT S.A. w zakresie 1, 2 i 3

	01.01.2024-31.12.2024	01.01.2025-31.12.2025	Zmiana 2025/2024 [%]
Emisje gazów cieplarnianych w zakresie 1			
Emisje brutto gazów cieplarnianych w zakresie 1 [tCO ₂ e]	29	18	-38
Udział emisji gazów cieplarnianych w zakresie 1 z regulowanego systemu handlu emisjami [%]	-	-	-
Emisje gazów cieplarnianych w zakresie 2			
Emisje brutto gazów cieplarnianych w zakresie 2 (market-based) [tCO ₂ e]	1 793 ⁴³	606	-66
Emisje brutto gazów cieplarnianych w zakresie 2 (location-based) [tCO ₂ e]	1 632	2 067	27
Istotne kategorie emisji gazów cieplarnianych w zakresie 3			
Całkowite pośrednie emisje gazów cieplarnianych (zakres 3) [tCO ₂ e]	141 393 ⁴³	133 548	-6
Kat. 1. Zakupione surowce i usługi [tCO ₂ e]	3 435 ⁴³	7 927	131
Kat. 11. Użytkowanie sprzedanych produktów [tCO ₂ e]	137 958	125 621	-9
Całkowite emisje gazów cieplarnianych			
Całkowite emisje gazów cieplarnianych (market-based) [tCO ₂ e]	143 215 ⁴³	134 172	-6
Całkowite emisje gazów cieplarnianych (location-based) [tCO ₂ e]	143 054 ⁴³	135 633	-5

Emisje spółki CD PROJEKT S.A. w **zakresie 1** spadły rok do roku w związku ze zmniejszeniem zużycia paliwa przez flotę Spółki.

W **zakresie 2** obliczonym metodą MB redukcja emisji Spółki wyniosła 66% rok do roku. Spadek emisji wynika ze zmiany dostawcy energii elektrycznej dla kampusu CD PROJEKT w Warszawie na dostawcę oferującego energię z OZE.

Wyniki otrzymane metodą location-based są wyższe niż wyniki otrzymane metodą market-based. Metoda MB uwzględnia zerową emisyjność zakupionej energii elektrycznej z OZE. W metodzie LB, zgodnie z metodyką, całość zakupionej energii mnożymy przez wskaźnik emisji zależny od położenia geograficznego. Wskaźnik emisji dla Polski jest wysoki, ze względu na krajowy miks energetyczny oparty w większości na paliwach kopalnych. Tym samym różnica pomiędzy MB i LB pokazuje skuteczność realizowanych przez nas działań dekarbonizacyjnych dzięki którym, pomimo wzrostu łącznego zużycia energii związanego z oddaniem do użytku nowego budynku biurowego na warszawskim kampusie, udało nam się zmniejszyć wartość emisji.

Ślad węglowy CD PROJEKT w **zakresie 3** w 2025 r. spadł o 6% w porównaniu do 2024 r.

⁴³ Wartość zaktualizowana w porównaniu do Oświadczenia dotyczącego zrównoważonego rozwoju za 2024 rok.

Największy udział w śladzie węglowym spółki CD PROJEKT w zakresie 3 ma kategoria 11, obejmująca emisje z użytkowania sprzedanych produktów. Wynosi on odpowiednio 93% (LB) i 94% (MB) całkowitych emisji Spółki. Są to estymowane emisje z energii elektrycznej wykorzystanej do grania w nasze gry – głównie *Cyberpunk 2077*, *Widmo Wolności* i *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. Emisje te spadły, co wynika z szacowanej dynamiki aktywności graczy rok do roku, związanej z cyklem życia naszych produktów.

Kolejną istotną kategorią emisji Spółki jest **kategoria 1** zakresu 3. Obejmuje ona emisje z zakupionych przez Spółkę usług i surowców. Emisje te wzrosły o 131% rok do roku w związku ze wzrostem wartości zakupionych usług.

Pomimo wzrostu przychodów, poziomu zatrudnienia, oddania nowego budynku biurowego na terenie warszawskiego kampusu CD PROJEKT całkowite emisje gazów cieplarnianych Spółki zmniejszyły się rok do roku o odpowiednio 6% (MB) i 5% (LB).

Tabela 26 Intensywność emisji gazów cieplarnianych Grupy CD PROJEKT i CD PROJEKT S.A. na przychody netto

	Jednostka	2024		2025		Zmiana r/r [%]	
		Grupa CD PROJEKT	CD PROJEKT S.A.	Grupa CD PROJEKT	CD PROJEKT S.A.	Grupa CD PROJEKT	CD PROJEKT S.A.
Całkowite emisje gazów cieplarnianych (location-based) na przychody netto	tCO ₂ e/1 mln PLN	164 ⁴⁴	179 ⁴⁴	157 ⁴⁵	156	-5	-13
Całkowite emisje gazów cieplarnianych (market-based) na przychody netto	tCO ₂ e/1 mln PLN	164 ⁴⁴	179 ⁴⁴	155 ⁴⁵	155	-6	-14

Projekty usuwania gazów cieplarnianych i ograniczania emisji gazów cieplarnianych finansowane za pomocą jednostek emisji dwutlenku węgla

[ESRS E1-7]

Grupa CD PROJEKT nie prowadziła w 2025 r. projektów pochłaniania i ograniczania emisji gazów cieplarnianych finansowanych z kredytów węglowych.

Ustalanie wewnętrznych cen emisji dwutlenku węgla

[ESRS E1-8]

Grupa CD PROJEKT nie stosuje wewnętrznych systemów ustalania cen emisji dwutlenku węgla.

⁴⁴ Wartość zaktualizowana w porównaniu do Oświadczenia dotyczącego zrównoważonego rozwoju za 2024 rok.

⁴⁵ Wartość za 2025 rok wyliczono dzieląc całkowite emisje gazów cieplarnianych Grupy CD PROJEKT bez spółki GOG przez przychody netto Grupy bez GOG (zgodnie ze sprawozdaniem finansowym).

ZGODNOŚĆ Z TAKSONOMIĄ DZIAŁALNOŚCI ZRÓWNOWAŻONEJ ŚRODOWISKOWO

Informacje kontekstowe

Rozporządzenie Parlamentu i Rady (UE) 2020/852 z 18 czerwca 2020 r. w sprawie ustanowienia ram ułatwiających zrównoważone inwestycje (dalej: Taksonomia UE) wprowadza systematykę, zgodnie z którą pokazujemy, jaka część (udział %) działalności Grupy CD PROJEKT – przez pryzmat obrotu, nakładów inwestycyjnych (CapEx) i wydatków operacyjnych (OpEx) – jest zrównoważona środowiskowo.

Taksonomia UE transponuje cele klimatyczne i środowiskowe Unii Europejskiej na techniczne kryteria służące ocenie, czy dana działalność może być uznana jako zrównoważona w odniesieniu do 6 celów środowiskowych:

1. Łagodzenie zmian klimatu,
2. Adaptacja do zmian klimatu,
3. Zrównoważone wykorzystanie i ochrona zasobów wodnych i morskich,
4. Przejście na gospodarkę o obiegu zamkniętym,
5. Zapobieganie zanieczyszczeniu i jego kontrola,
6. Ochrona i odbudowa bioróżnorodności i ekosystemów.

Działalność prowadzona przez Grupę CD PROJEKT może być przypisana do jednej z trzech kategorii:

1. działalność kwalifikująca się do systematyki, dla której stwierdzono, że spełnione są Techniczne Kryteria Kwalifikacji i Minimalne Gwarancje – jest to działalność zrównoważona środowiskowo;
2. działalność kwalifikująca się do systematyki, dla której stwierdzono, że przynajmniej jedno z Technicznych Kryteriów Kwalifikacji nie jest spełnione lub nie zostały spełnione Minimalne Gwarancje – jest to działalność kwalifikująca się do systematyki, ale niezrównoważona środowiskowo;
3. działalność niekwalifikująca się do systematyki, dla której nie istnieją Techniczne Kryteria Kwalifikacji.

Rozporządzenie Delegowane Komisji (UE) 2026/73 z dnia 4 lipca 2025 r. wprowadziło zestaw środków mających na celu uproszczenie stosowania taksonomii UE. Istotnymi środkami, które będą miały zastosowanie dla ujawnienia za 2025 rok są:

1. nowe, uproszczone wzory tabel dla przedsiębiorstw niefinansowych;
2. próg istotności 10% dla nakładów inwestycyjnych i przychodów.

Techniczne Kryteria Kwalifikacji (TKK) to szczegółowe kryteria pozwalające na jednoznaczne stwierdzenie, czy dana działalność wnosi istotny wkład w jeden z celów środowiskowych i nie wyrządza poważnych szkód pozostałym celom środowiskowym. TKK są zawarte w dwóch aktach prawnych:

1. Rozporządzeniu delegowanym Komisji (UE) 2021/2139 (tzw. Climate Delegated Act) zawierającym kryteria wnoszenia istotnego wkładu w dwa cele środowiskowe – łagodzenie zmian klimatu (climate change mitigation, CCM) i adaptacja do zmian klimatu (climate change adaptation, CCA) oraz kryteria niewyrządzania poważnych szkód pozostałym celom środowiskowym (do no significant harm, DNSH); oraz
2. Rozporządzeniu delegowanym Komisji (UE) 2023/2486 (tzw. Environmental Delegated Act) określającym TKK dla wnoszenia istotnego wkładu i nieczynienia poważnej szkody w zakresie pozostałych czterech celów środowiskowych: ochrony zasobów wodnych (WTR), gospodarki obiegu zamkniętego (CE), ograniczaniu zanieczyszczeń (PPC) i ochrony bioróżnorodności (BIO).

Minimalne Gwarancje (MG) określone w art. 18 Rozporządzenia 2020/852 są procedurami stosowanymi w celu zapewnienia przestrzegania Wytycznych ONZ dotyczących Biznesu i Praw Człowieka oraz Wytycznych OECD dla Przedsiębiorstw Wlelonarodowych.

Proces badania zgodności z Taksonomią UE

Proces badania zgodności z systematyką koordynował zespół ESG z udziałem działów controllingu, sprawozdawczości, administracji oraz IT.

Proces zrealizowaliśmy w następujących 4 etapach:

1. Identyfikacja

Kierując się opisami działalności w załącznikach do Rozporządzenia delegowanego Komisji (UE) 2021/2139 oraz Rozporządzenia delegowanego Komisji (UE) 2023/2486, przeprowadziliśmy przegląd działalności Grupy w zakresie obrotu i nakładów inwestycyjnych poniesionych w 2025 r. oraz zidentyfikowaliśmy działalności kwalifikujące się do systematyki.

2. Alokacja

Do każdej działalności zidentyfikowanej jako kwalifikująca się do systematyki, przypisaliśmy odpowiedni obrót i nakłady inwestycyjne zrealizowane przez Grupę w 2025 r. Szczegóły zastosowanych metod alokacji opisano w punkcie "Zastosowane zasady rachunkowości".

3. Weryfikacja

Etap polegał na przeprowadzeniu dwóch rodzajów badań:

▪ *Badanie zgodności z TKK*

Zgodność z TKK określonymi w załącznikach do Rozporządzenia Delegowanego Komisji (UE) 2021/2139 oraz Rozporządzenia Delegowanego Komisji (UE) 2023/2486 zbadano dla działalności kwalifikujących się do systematyki, które w danym roku stanowiły ponad 10% odpowiednio nakładów lub przychodów. Badanie polega na przeanalizowaniu poszczególnych kryteriów istotnego wkładu i nieczynienia poważnych szkód oraz sprawdzeniu, w jakim stopniu dany rodzaj działalności jest zgodny z TKK.

▪ *Badanie zgodności z MG*

Zgodność z wymogami Minimalnych Gwarancji zbadano z wykorzystaniem pytań diagnostycznych zamieszczonych w *Poradniku dla przedsiębiorstw w zakresie stosowania minimalnych gwarancji Taksonomii UE opracowanym przez Grupę Roboczą ds. stosowania Taksonomii UE* pod auspicjami Ministerstwa Rozwoju i Technologii i we współpracy z Ministerstwem Funduszy i Polityki Regionalnej. Minimalne Gwarancje są określone w art. 18 Rozporządzenia 2020/852 i opierają się one w znacznej części na prowadzeniu procesów należytej staranności tak, jak są one zdefiniowane w Wytycznych ONZ Dotyczących Biznesu i Praw Człowieka oraz Wytycznych OECD dla Przedsiębiorstw Wielonarodowych.

Zgodnie z zapisami Poradnika, niespełnieniem Minimalnych Gwarancji jest wystąpienie jednej z czterech przesłanek:

Tabela 27 Weryfikacja minimalnych gwarancji

Przesłanka	Sposób weryfikacji
1. Nieodpowiednie lub nieistniejące procesy należytej staranności w zakresie praw człowieka, w tym praw pracowniczych, korupcji, opodatkowania i uczciwej konkurencji.	Weryfikacja procesów należytej staranności odbywa się poprzez coroczne wypełnianie kwestionariusza opartego na wytycznych zawartych w Poradniku dla przedsiębiorstw w zakresie stosowania minimalnych gwarancji Taksonomii UE.
2. Spółka została pociągnięta do odpowiedzialności lub uznana za naruszającą prawo w związku z incydentami korupcyjnymi, zachowaniami nieuczciwej konkurencji, niedozwolonymi praktykami związanymi z opodatkowaniem, naruszeniami prawa pracy lub praw człowieka.	Weryfikacja polegała na przeglądzie, czy w stosunku do Spółki zapadły prawomocne wyroki skazujące w obszarze prawa pracy lub praw człowieka, korupcji, zachowań nieuczciwej konkurencji czy niedozwolonych praktyk związanych z opodatkowaniem. W wyniku tak przeprowadzonej weryfikacji, stwierdzono brak informacji nt. prawomocnych wyroków w powyższych obszarach.
3. Spółka odmówiła dialogu z Krajowym Punktem Kontaktowym OECD (KPK OECD).	W 2025 roku nie otrzymaliśmy od KPK OECD zaproszenia do dialogu więc nie było obszaru do odmowy.
4. Business and Human Rights Resource Centre (BHRRC) podjęło zarzut wobec spółki, a spółka nie odpowiedziała na niego w ciągu 3 miesięcy.	Zweryfikowano bazę zgłoszeń BHRRC ⁴⁶ , która wykazała brak zgłoszeń w stosunku do spółek z Grupy w okresie od 01.01.2025r. do 31.12.2025r.

W wyniku analizy ustalono, że **działalność Grupy CD PROJEKT była w 2025 r. prowadzona zgodnie z Minimalnymi Gwarancjami.**

4. Kalkulacja

Wykorzystując informacje z poprzednich 3 etapów, sporządziliśmy tabele dla obrotu i nakładów inwestycyjnych zgodnie z wymogami Rozporządzenia delegowanego Komisji (UE) 2026/73 z dnia 4 lipca 2025r.

Zastosowane zasady rachunkowości

W celu obliczenia odsetka obrotu, nakładów inwestycyjnych (CapEx) i wydatków operacyjnych (OpEx) kwalifikujących się do systematyki, zastosowaliśmy następujące zasady:

Obrót

W odniesieniu do obrotu podstawę stanowiły przychody Grupy CD PROJEKT w 2025 r., ujawnione w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym w Nocie 1 i 3. Do licznika przypisaliśmy obrót z działalności kwalifikującej się do systematyki. (tj. w ramach działalności 7.7 Nabywanie i prawo własności budynków – przychody z najmu powierzchni biurowych na warszawskim kampusie).

Nakłady inwestycyjne (CapEx)

W odniesieniu do nakładów inwestycyjnych (CapEx) podstawę stanowiły nakłady inwestycyjne rozliczane w poszczególnych konsolidowanych spółkach Grupy CD PROJEKT. Nakłady inwestycyjne zostały zaprezentowane w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym za 2025r. w:

- Nocie 10. Zestawienie zmian rzeczowych aktywów trwałych – zwiększenie z tytułu nabycia
- Nocie 11. Zestawienie zmian aktywów niematerialnych oraz nakładów na prace rozwojowe – zwiększenia z tytułu nabycia oraz wytworzenia we własnym zakresie
- Nocie 13. Zestawienie zmian wartości nieruchomości inwestycyjnych – zwiększenie z tytułu aktywowanych nakładów.

Mianownik uwzględnia pełną wartość nakładów inwestycyjnych związanych z budową biurowca na warszawskim kampusie (okres realizacji: 2024-2025).

⁴⁶ https://www.business-humanrights.org/en/companies/?company_name=CD+PROJEKT§or=&headquarters=&letter=#company_index_form

Do licznika przypisano tę część nakładów inwestycyjnych, która dotyczy rodzajów działalności kwalifikujących się do systematyki (tj. w ramach działalności 7.1 Budowa nowych budynków – budowa nowego biurowca oraz w ramach działalności 8.1 Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność – nakłady związane z funkcjonowaniem serwerowni i hostingiem stron internetowych).

Wydatki operacyjne (OpEx)

W odniesieniu do wydatków operacyjnych (OpEx), rozumianych zgodnie z definicją zawartą w Rozporządzeniu delegowanym Komisji (UE) 2021/2178 pkt 1.1.3., uznano, że nie mają one istotnego znaczenia w modelu biznesowym Grupy, a zatem zgodnie z pkt. 1.1.3.2. powyższego Rozporządzenia odstąpiono od obliczenia i ujawnienia tego wskaźnika wyników.

Pozostałe informacje

Dane wykorzystane do obliczeń pochodziły z systemu finansowo-księgowego CD PROJEKT S.A. i z systemów finansowo-księgowych poszczególnych konsolidowanych spółek zależnych wchodzących w skład Grupy.

Grupa uniknęła podwójnego liczenia podczas przypisywania obrotu i nakładów inwestycyjnych poprzez dokonanie stosownych wyłączeń konsolidacyjnych zgodnie z obowiązującymi przepisami rachunkowymi.

W trakcie analizy nie zidentyfikowano rodzajów działalności przyczyniających się do więcej niż jednego celu środowiskowego. Nie istniała w związku z tym potrzeba stosowania specjalnych procedur w celu uniknięcia podwójnego liczenia.

Tabela 28 Działalność związana z energią jądrową i gazem ziemnym

Wiersz	Działalność związana z energią jądrową	
1	Przedsiębiorstwo prowadzi badania, rozwój, demonstrację i rozmieszczenie innowacyjnych instalacji wytwarzania energii elektrycznej wytwarzających energię w ramach procesów jądrowych przy minimalnej ilości odpadów z cyklu paliwowego, finansuje tę działalność lub jest ma na nią ekspozycję.	NIE
2	Przedsiębiorstwo prowadzi budowę i bezpieczną eksploatację nowych obiektów jądrowych w celu wytwarzania energii elektrycznej lub ciepła technologicznego, w tym na potrzeby systemu ciepłowniczego lub procesów przemysłowych, takich jak produkcja wodoru, a także ich modernizację pod kątem bezpieczeństwa, z wykorzystaniem najlepszych dostępnych technologii, finansuje tę działalność lub ma na nią ekspozycję.	NIE
3	Przedsiębiorstwo prowadzi bezpieczną eksploatację istniejących obiektów jądrowych wytwarzających energię elektryczną lub ciepło technologiczne, w tym na potrzeby systemu ciepłowniczego lub procesów przemysłowych, takich jak produkcja wodoru z energii jądrowej, a także ich modernizację pod kątem bezpieczeństwa, finansuje tę działalność lub ma na nią ekspozycję.	NIE
Wiersz	Działalność związana z gazem ziemnym	
1	Przedsiębiorstwo prowadzi budowę lub eksploatację instalacji do wytwarzania energii elektrycznej z wykorzystaniem gazowych paliw kopalnych, finansuje tę działalność lub ma na nią ekspozycję.	NIE
2	Przedsiębiorstwo prowadzi budowę, modernizację i eksploatację instalacji do skojarzonego wytwarzania energii cieplnej/chłodniczej i energii elektrycznej z wykorzystaniem gazowych paliw kopalnych, finansuje tę działalność lub ma na nią ekspozycję.	NIE
3	Przedsiębiorstwo prowadzi budowę, modernizację i eksploatację instalacji do wytwarzania ciepła wytwarzających energię cieplną/chłodniczą z wykorzystaniem gazowych paliw kopalnych, finansuje tę działalność lub ma na nią ekspozycję.	NIE

Z uwagi na fakt, iż Grupa CD PROJEKT nie prowadzi działalności związanej z rodzajami działalności wskazanymi w powyższej tabeli, w raporcie nie zamieszcza się tabel towarzyszących ujawnieniom kluczowych wskaźników wyników dla działalności 4.26-4.31 dotyczących energii jądrowej i gazu ziemnego, gdyż zawierałyby one jedynie wartości zerowe.

Tabela 29 Udział procentowy obrotu, nakładów inwestycyjnych i wydatków operacyjnych z tytułu produktów lub usług związanych z działalnością gospodarczą kwalifikującą się do systematyki lub zgodną z systematyką – ujawnienie dotyczy roku 2025 (podsumowanie kluczowych wskaźników wyników)

Rok obrotowy	2025	Podział według celów środowiskowych i działalności zgodnej z systematyką													
		Kluczowy wskaźnik wyników	Ogółem	Udział działalności kwalifikującej się do systematyki	Działalność zgodna z systematyką	Udział działalności zgodnej z systematyką	Łagodzenie zmian klimatu	Adaptacja do zmian klimatu	Zasoby wodne i morskie	Gospodarka o obiegu zamkniętym	Zanieczyszczenie	Bioróżnorodność	Udział działań wspomagających	Udział działań na rzecz przejścia	Działalność niepodlegająca ocenie uznana za nieistotną
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	(15)	(16)
<i>Tekst</i>	<i>tys. PLN</i>	<i>%</i>	<i>Waluta</i>	<i>%</i>	<i>%</i>	<i>%</i>	<i>%</i>	<i>%</i>	<i>%</i>	<i>%</i>	<i>%</i>	<i>%</i>	<i>%</i>	<i>tys. PLN</i>	<i>%</i>
Obrót	870,527.10	0.41%	0.00	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.41%	0.00	0.00%
Nakłady inwestycyjne	693,406.10	20.08%	138,968.30	20.04%	20.04%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.04%	0.00	0.00%
Wydatki operacyjne	422,217.46	0.00%	0.00	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00	0.00%

Tabela 30 Udział procentowy obrotu z tytułu produktów lub usług związanych z działalnością gospodarczą kwalifikującą się do systematyki lub zgodną z systematyką – ujawnienie dotyczy roku 2025 (podział wg działalności)

Zgłaszany kluczowy wskaźnik wyników Rok obrotowy		Obrót 2025	Podział według celów środowiskowych i działalności zgodnej z systematyką										
Kluczowy wskaźnik wyników	Kod	Kluczowy wskaźnik wyników dotyczący działalności kwalifikującej się do systematyki (udział obrotu kwalifikującego się do systematyki)	Kluczowy wskaźnik wyników dotyczący działalności zgodnej z systematyką (wartość pieniężna obrotu)	Kluczowy wskaźnik wyników dotyczący działalności zgodnej z systematyką (udział obrotu zgodnego z systematyką)	Łagodzenie zmian klimatu	Adaptacja do zmian klimatu	Zasoby wodne i morskie	Gospodarka o obiegu zamkniętym	Zanieczyszczenie	Bioróżnorodność	Działalność wspomagająca	Działalność na rzecz przejścia	Udział działalności zgodnej z systematyką w działalności kwalifikującej się do systematyki
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)
Tekst		tys. PLN	%	%	%	%	%	%	%	%	(wspomagająca w stosownych przypadkach)	(na rzecz przejścia w stosownych przypadkach)	%
Nabywanie i prawo własności budynków	7.7	0,41%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%			0,00%
Suma działalności zgodnej z systematyką w podziale wg celów					0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%			
Łączny kluczowy wskaźnik wyników (obróć)		0,41%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%			0,00%

Tabela 31* Udział procentowy nakładów inwestycyjnych z tytułu produktów lub usług związanych z działalnością gospodarczą kwalifikującą się do systematyki lub zgodną z systematyką – ujawnienie dotyczy roku 2025 (podział wg działalności)

Zgłaszany kluczowy wskaźnik wyników Rok obrotowy		Obrót 2025	Podział według celów środowiskowych i działalności zgodnej z systematyką										
Kluczowy wskaźnik wyników	Kod	Kluczowy wskaźnik wyników dotyczący działalności kwalifikującej się do systematyki (udział obrotu kwalifikującego się do systematyki)	Kluczowy wskaźnik wyników dotyczący działalności zgodnej z systematyką (wartość pieniężna obrotu)	Kluczowy wskaźnik wyników dotyczący działalności zgodnej z systematyką (udział obrotu zgodnego z systematyką)	Łagodzenie zmian klimatu	Adaptacja do zmian klimatu	Zasoby wodne i morskie	Gospodarka o obiegu zamkniętym	Zanieczyszczenie	Bioróżnorodność	Działalność wspomagająca	Działalność na rzecz przejścia	Udział działalności zgodnej z systematyką w działalności kwalifikującej się do systematyki
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)
Tekst		tys. PLN	%	%	%	%	%	%	%	%	(wspomagająca w stosownych przypadkach)	(na rzecz przejścia w stosownych przypadkach)	%
Budowa nowych budynków	7.1	20.04%	138,968.30	20.04%	20.04%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%			100.00%
Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność	8.1	0.04%	0.00	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%			0.00%
Suma działalności zgodnej z systematyką w podziale wg celów					20.04%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%			
Łączny kluczowy wskaźnik wyników (obróć)		20.08%	138,968.30	20.04%	20.04%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%			99.80%

* Aktualizacja z 11 czerwca 2026 r. Informujemy, że w stosunku do pierwotnie opublikowanej wersji sprawozdania poprawiono omyłkę pisarską dotyczącą wpływu działalności gospodarczej: budowa nowych budynków na realizację celu środowiskowego (tabela nr 31): łagodzenie zmian klimatu. Błędna wartość (0.00%) została zastąpiona prawidłową wartością (20.04%). Powyższa zmiana nie wpływa na ogólne wnioski płynące ze sprawozdania.

Informacje dotyczące kwestii społecznych

WŁASNE ZASOBY PRACOWNICZE

[ESRS S1]

Ujawnienia w niniejszym rozdziale obejmują wszystkie osoby zatrudnione. Pracownikami określamy osoby zatrudnione w oparciu o umowę o pracę. Pozostali zatrudnieni to osoby zatrudnione na podstawie umów cywilnoprawnych, usługodawcy prowadzący jednoosobową działalność gospodarczą oraz osoby świadczące pracę za pośrednictwem agencji zatrudnienia. Na dzień 31.12.2025 r. w Grupie CD PROJEKT zatrudnionych było 1 261 osób (z czego w CD PROJEKT S.A. 1 097).

Interesy i opinie zainteresowanych stron

Zakres rokowań zbiorowych i dialogu społecznego

[ESRS 2 SBM-2], [ESRS S1-8]

Największą siłą i wartością Grupy CD PROJEKT są ludzie, których zatrudniamy. Ich pasja, zaangażowanie i motywacja tworzą kapitał ludzki Grupy CD PROJEKT, a talent i kreatywność stanowią o sukcesie naszej firmy. Głos zespołu jest dla nas ważny, podejmujemy więc liczne inicjatywy, aby wzmacniać kulturę feedbacku i zachęcać do zadawania pytań i dzielenia się swoimi opiniami. Budujemy zaangażowanie również przez otwartą i transparentną komunikację wewnątrz firmy.

Od 2021 r. w CD PROJEKT funkcjonują RED Teams Representatives (RTR) – wyłaniane spośród zatrudnionych i działające w ich interesie ciało doradcze przy Zarządzie CD PROJEKT. Główną rolą RTR jest identyfikacja zagadnień w organizacji wymagających usprawnień, sugerowanie rozwiązań i współpraca z Zarządkiem nad ich wdrożeniem.

W 2022 r. wdrożyliśmy narzędzie do badania zaangażowania zespołu – Culture Amp. Dzięki niemu możemy na bieżąco monitorować puls organizacji oraz wspólnie z zespołami wprowadzać w życie rozwiązania, które adresują kwestie wskazywane przez zatrudnionych jako wymagające usprawnienia.

W 2023 r. w CD PROJEKT powstała komisja zakładowa zrzeszona w ramach jednego z ogólnopolskich związków zawodowych, która następnie została przekształcona w komisję międzyzakładową. Komisja działa niezależnie od RTR. Spółka uznaje oba ciała, a współpraca z każdym z nich ma na celu osiągnięcie równowagi pomiędzy interesami osób zatrudnionych a efektywnością organizacji, co sprzyja jej zrównoważonemu i harmonijnemu rozwojowi.

Pracownicy Grupy nie są objęci zbiorowym układem pracy.

W 2023 r. zaangażowaliśmy pracowników i członków RTR w proces badania podwójnej istotności.

Istotne wpływy, ryzyka i szanse oraz ich wzajemne związki ze strategią i z modelem biznesowym

[ESRS 2 SBM-3]

Grupa CD PROJEKT wpływa na osoby zatrudnione poprzez m.in. zapewnianie odpowiednich standardów zatrudnienia, w tym oferowanie atrakcyjnego poziomu wynagrodzeń i pakietu pozapłacowych benefitów, dbanie o dobrostan pracowników przez m.in. zapewnianie komfortowego, bezpiecznego miejsca pracy, wzmacnianie poczucia sprawczości i odpowiedzialności oraz oferowanie możliwości rozwoju zawodowego i osobistego w ramach dostępnych ścieżek rozwojowych. Nasze podejście w tych obszarach określa m.in. *Zasady Gry. Standardy biznesowe i etyczne w Grupie CD PROJEKT*.

W badaniu podwójnej istotności zidentyfikowaliśmy następujące zagadnienia związane z zatrudnionymi:

1. Zapewnienie komfortu pracy i dbanie o work-life balance
2. Oferowanie konkurencyjnego pakietu wynagrodzeń i równych możliwości awansu
3. Wzmacnianie kultury różnorodności w CD PROJEKT m.in. przez wspieranie inkluzywnego przywództwa
4. Zaangażowanie społeczne i współpraca z organizacjami pozarządowymi

W żadnej ze spółek Grupy CD PROJEKT nie zidentyfikowaliśmy ryzyk związanych z naruszeniem praw człowieka, w tym m.in. z pracą dzieci, pracą przymusową czy handlem ludźmi.

W obszarze zatrudnienia w ramach wdrożonej Procedury Zarządzania Ryzykiem zidentyfikowaliśmy ryzyko związane z pozyskaniem, utrzymaniem i budowaniem zespołu. Opis ryzyka znajduje się w rozdziale “Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej”. Jednocześnie nie identyfikujemy istotnego wpływu wdrożenia planu transformacji w kierunku gospodarki niskoemisyjnej na osoby zatrudnione w Grupie CD PROJEKT.

W obszarze zatrudnienia zdiagnozowaliśmy m.in. następujące szanse:

1. Wzrost zaangażowania zatrudnionych może przełożyć się na lepszą jakość produkowanych gier (co może mieć wpływ na zwiększenie potencjału sprzedażowego gier) i utrzymanie dobrowolnej rotacji na niskim poziomie (spadek kosztów związanych z rekrutacją i wdrożeniem do pracy).
2. Oferowanie konkurencyjnych warunków zatrudnienia i równych możliwości awansu oraz dbanie o komfort pracy i równowagę pomiędzy życiem prywatnym i zawodowym może wzmocnić postrzeganie CD PROJEKT jako firmy będącej “pierwszym wyborem” dla osób chcących rozwijać się zawodowo w branży gamingowej.
3. Dzięki działaniom na rzecz budowania kultury opartej na bezpieczeństwie i wzajemnym szacunku, możemy tworzyć immersyjne gry, które odzwierciedlają różnorodność świata i perspektyw, poruszając jednocześnie istotne kwestie społeczne. Dzięki temu możemy budować większe zaangażowanie graczy i zachęcać ich do sięgania po inne nasze tytuły.
4. Tworząc możliwości angażowania się w inicjatywy społeczne, możemy budować kulturę organizacyjną opartą na wspólnych wartościach oraz zwiększać zaangażowanie osób zatrudnionych.

W obszarze zatrudnienia koncentrujemy się na maksymalizowaniu pozytywnego wpływu organizacji na osoby zatrudnione, jak najpełniejszej realizacji zidentyfikowanych szans przy jednoczesnym dążeniu do ograniczenia materializacji zdiagnozowanego ryzyka. Zidentyfikowany wpływ, ryzyka i szanse dotyczą w równym stopniu wszystkich osób zatrudnionych.

Polityki związane z własnymi zasobami pracowniczymi

[ESRS S1-1]

Polityki związane z zatrudnieniem

Warunki zatrudnienia, pracy oraz płacy w Grupie CD PROJEKT są określone przez wewnętrzne regulaminy, w tym przede wszystkim *Regulamin pracy* i *Regulamin wynagradzania*.

Regulamin pracy to podstawowy dokument regulujący prawa i obowiązki wszystkich zatrudnionych, bez względu na rodzaj umowy o pracę, wykonywaną pracę i zajmowane stanowisko.

Regulamin wynagradzania określa warunki wynagradzania za pracę oraz inne świadczenia związane z pracą. Dokument ten został przez nas zaktualizowany w 2025 r., aby dostosować jego postanowienia do nadchodzących wymogów regulacyjnych dotyczących jawności wynagrodzeń.

Bezpieczeństwo i higiena pracy

Wpływem organizacji na bezpieczeństwo pracowników zarządzamy w CD PROJEKT poprzez działania Komisji Bezpieczeństwa i Higieny Pracy. Jest to organ doradczy i opiniodawczy dla pracodawcy. Ma on na celu dbanie o przestrzeganie i poprawę warunków bezpieczeństwa i higieny pracy. Podczas cyklicznych spotkań członkowie Komisji BHP omawiają problematykę związaną z zagadnieniami organizacji bezpieczeństwa, a następnie przekazują pracodawcy wskazówki i zalecenia oraz wnioskuje o wdrożenie rozwiązań w celu poprawy warunków pracy i bezpieczeństwa.

Nasze podejście do praw człowieka, w tym przeciwdziałanie dyskryminacji

Zobowiązania w zakresie praw człowieka dotyczące osób zatrudnionych zawarliśmy w *Zasadach Gry. Standardach biznesowych i etycznych Grupy CD PROJEKT*. Odnosimy się w nich do akceptacji, zdrowia, rozwoju osobistego, godnych warunków pracy i różnorodności.

W *Zasadach Gry* szczegółowo opisujemy nasze podejście do przeciwdziałania wszelkim przejawom dyskryminacji. Zgodnie z naszym podejściem, każdy ma zagwarantowane takie same prawa – bez względu na płeć, stopień niepełnosprawności, rasę, religię, pochodzenie, wiek, światopogląd, kolor skóry czy orientację. W naszych standardach zawarliśmy m.in. następujące zobowiązania:

- Podczas rekrutacji nikogo nie dyskryminujemy. Liczą się dla nas kompetencje i umiejętności.
- Kierujemy się obiektywnymi kryteriami podczas decyzji personalnych np. w sprawie podwyżek i awansów.
- Organizujemy webinaria i szkolenia wewnętrzne dotyczące przeciwdziałania dyskryminacji, molestowaniu, mobbingowi i innym zachowaniom niepożądanym.
- Szkolimy osoby zarządzające zespołami w zakresie inkluzywnego przywództwa.
- Nie tolerujemy obraźliwych komentarzy, żartów i zachowań, w tym takich, które mają podtekst seksualny lub odnoszą się do wyglądu drugiej osoby.

W *Zasadach Gry* oświadczamy, że nie tolerujemy pracy przymusowej w żadnej postaci. Sprzeciwiamy się wszelkim formom współczesnego niewolnictwa, pracy dzieci i handlu ludźmi.

Polityka różnorodności

Różnorodność, równość i poszanowanie praw człowieka stanowią jedno z podstawowych wartości Grupy CD PROJEKT. W 2019 r. przyjęliśmy *Politykę Różnorodności*, która ma charakter ramowy i znajduje zastosowanie wobec wszystkich osób zatrudnionych w Grupie, w tym Członków Zarządu, Rady Nadzorczej oraz kluczowych menedżerów. *Polityka Różnorodności* opiera się na zasadzie niedyskryminacji oraz równego traktowania, w szczególności w kwestii płci, wieku, niepełnosprawności, wykształcenia oraz doświadczenia zawodowego. Jej celem jest wspieranie podejmowania decyzji personalnych w oparciu o kompetencje, kwalifikacje i doświadczenie, przy jednoczesnym poszanowaniu różnorodności perspektyw i doświadczeń.

W odniesieniu do organów Spółki Polityka realizowana jest poprzez uwzględnianie przede wszystkim wiedzy, doświadczenia zawodowego, wykształcenia oraz kompetencji istotnych z punktu widzenia profilu działalności Spółki, przy zachowaniu zasady równego traktowania i niedyskryminacji. W okresie sprawozdawczym *Polityka Różnorodności* była stosowana zgodnie z jej założeniami, a decyzje dotyczące składu organów podejmowane były w oparciu o kryteria merytoryczne, bez stosowania praktyk dyskryminacyjnych.

Monitorujemy zmiany legislacyjne, w tym dotyczące równowagi płci w organach spółek i w przypadku objęcia Spółki dodatkowymi obowiązkami w tym zakresie będziemy dostosowywać swoje działania do obowiązujących przepisów prawa.

Dodatkowo, jesteśmy sygnatariuszem Karty Różnorodności, międzynarodowej inicjatywy zrzeszającej pracodawców z Europy, którzy działają na rzecz promowania i upowszechniania różnorodności w miejscu pracy.

Szczegółowe dane dotyczące struktury różnorodności, w tym rozkładu płci i wieku w kadrze kierowniczej najwyższego szczebla CD PROJEKT S.A. oraz pracowników, zostały przedstawione w sekcji Mierniki różnorodności.

Ponadto, plan działań w obszarze różnorodności i włączania opisaliśmy w Strategii D&I.

Polityka Zaangażowania Społecznego

W *Polityce Zaangażowania Społecznego* określiliśmy nasze podejście do tworzenia pozytywnych zmian społecznych. Priorytetem CD PROJEKT są inicjatywy wspierające branżę gier wideo i społeczność lokalną. Realizacja Polityki ma szczególne znaczenie w kontekście integrowania członków zespołu wokół wspólnych wartości. W dokumencie opisaliśmy praktykowane formy wsparcia, obszary w które chcemy się angażować, a także katalog typów organizacji, z którymi nie podejmujemy współpracy.

Nasze polityki dotyczące kwestii społecznych są zgodne z międzynarodowymi standardami, w tym Uniwersalną Deklaracją Praw Człowieka ONZ i Wytycznymi OECD dotyczącymi biznesu i praw człowieka.

Procedury współpracy z własnymi zasobami pracowniczymi i przedstawicielami pracowników w kwestiach wpływów

[ESRS S1-2]

W odniesieniu do współpracy z zatrudnionymi, Grupa CD PROJEKT zapewnia udział przedstawicieli osób zatrudnionych (RTR) lub przedstawicieli związku zawodowego w dyskusjach dotyczących kluczowych spraw pracowniczych.

Konsultacje prowadzone w 2025 r. z RTR dotyczyły m.in. następujących kwestii:

- jawności wynagrodzeń (zgłaszanie uwag do materiałów szkoleniowych, zebranie i przekazanie informacji zwrotnej osób zatrudnionych dot. komunikacji i rozumienia wprowadzanych zasad),
- performance development (systematyczne zbieranie informacji zwrotnej od osób zatrudnionych po każdym cyklu, w celu usprawnienia tego procesu),
- badanie zaangażowania Culture Amp (konsultacje dotyczące planowanych zmian w systemie i procesie, dyskusje na temat zwiększenia bezpieczeństwa psychologicznego, omawianie wyników ankiet i planowanie działań),
- organizacja Town Hall (przygotowanie propozycji tematów w oparciu o potrzeby sygnalizowane przez osoby zatrudnione, zebranie informacji zwrotnej po wydarzeniu).

Ponadto, z inicjatywy RTR, w raportowanym okresie poruszono m.in. następujące zagadnienia:

- podejście do nadgodzin (konsultacje dotyczące obowiązujących praktyk, uspołnienie zasad, określenie limitów),
- analiza standardów komunikacji i współpracy w wybranych zespołach (zebranie perspektywy osób zatrudnionych, identyfikacja potencjalnych trudności, formułowanie i przekazywanie rekomendacji),
- plany naprawcze (zgłoszenie konieczności ujednoczenia procesu, opracowanie propozycji zasad).

Osoby zatrudnione mogą uczestniczyć w cyklicznych spotkaniach z Zarządem, na których omawiane są m.in. przyjęta strategia, nowe inicjatywy wprowadzane w firmie, wyniki finansowe Grupy CD PROJEKT, postępy w pracach projektowych, plany biznesowe i produkcyjne czy planowane zmiany w biurach CD PROJEKT RED. Podczas sesji Q&A, towarzyszących tym spotkaniom, w 2025 r. omawiane były m.in. kwestie dot. jawności wynagrodzeń czy rozwiązania środowiskowe zastosowane w nowym budynku biurowym. W 2025 r. odbyły się też mniej formalne spotkania w ramach cyklu “Coffee with the Board”, podczas których osoby zatrudnione mogły zadać członkom Zarządu wszelkie nurtujące ich pytania. Wszystkie tego typu spotkania realizowane w CD PROJEKT odbywają się w formie stacjonarnej i zdalnej.

Cyklicznie organizujemy także spotkania przedstawicieli Zarządu z nowo zatrudnionymi. Ich celem jest wzajemne lepsze poznanie się, skrócenie dystansu oraz wymiana spostrzeżeń po pierwszych tygodniach pracy.

Naszą stałą praktyką jest również zbieranie informacji zwrotnej po firmowych wydarzeniach. Badamy także odbiór benefitów pracowniczych (np. urlopu menstruacyjnego czy półkolonii dla dzieci osób zatrudnionych), aby jeszcze lepiej dostosować ofertę świadczeń do potrzeb naszego zespołu.

Dbamy o to, aby głos różnych grup osób zatrudnionych został wysłuchany i stwarzamy przyjazne warunki wymiany doświadczeń dla członków takich grup (np. sieć rodziców RED Parents czy red_ev_club dla użytkowników samochodów elektrycznych).

Wprowadziliśmy także stałą praktykę realizacji pilotaży szkoleń, które zamierzamy włączyć do naszej oferty rozwoju kompetencji. Dla danego szkolenia tworzymy grupę fokusową osób reprezentujących różne działy i poziomy organizacji, posiadających zróżnicowaną perspektywę i doświadczenia. Zbieramy ich feedback dot. zakresu tematycznego warsztatów oraz sposobu prowadzenia szkoleń przez ekspertów zewnętrznych. W ten sposób dostosowujemy ofertę szkoleniową do unikalnych potrzeb naszej organizacji. W 2025 r. zrealizowaliśmy m.in. pilotaże warsztatów dot. komunikacji bez przemocy oraz rezyliencji i budowania odporności psychicznej.

Procesy naprawy skutków negatywnych wpływów i kanały zgłaszania wątpliwości przez własne zasoby pracownicze

[ESRS S1-3]

Incydenty, skargi i poważne wpływy na przestrzeganie praw człowieka

[ESRS S1-17]

W CD PROJEKT chcemy tworzyć miejsce pracy, w którym na co dzień przestrzegane są deklarowane przez nas wartości. Zależy nam, aby każda osoba czuła się tu komfortowo. W tym celu wdrożyliśmy *SpeakUp! Politykę przeciwdziałania nieprawidłowościom w Grupie CD PROJEKT*. Nasza Polityka określa m.in. podstawowe zasady zgłaszania nieprawidłowości, prawa i obowiązki związane ze zgłoszeniem oraz informacje o osobach zaangażowanych w ten proces.

Polityka obowiązuje wraz ze szczegółowymi procedurami zgłaszania nieprawidłowości:

- procedurę zgłaszania niewłaściwych zachowań w relacjach z zatrudnionymi (w tym mobbingu, dyskryminacji i molestowania), oraz
- procedurę zgłaszania naruszeń (w tym przepisów prawa, regulacji wewnętrznych i wartości etycznych).

W ramach procedury *SpeakUp!* osoby zatrudnione mogą zgłaszać podejrzenie nieprawidłowości za pośrednictwem wewnętrznego formularza, z możliwością zgłoszenia anonimowego, osobiście lub pisemnie. Osoby spoza Grupy CD PROJEKT mogą zgłosić nieprawidłowość pisemnie, mailem lub za pośrednictwem zewnętrznego formularza, który znajduje się na naszej stronie internetowej.

W CD PROJEKT stosujemy rozwiązania organizacyjne i proceduralne stanowiące element systemu kontroli wewnętrznej, których celem jest ograniczenie ryzyka naruszeń, w tym odpowiedni podział kompetencji, procesy zarządzania ryzykiem oraz nadzór nad kluczowymi procesami. W ramach tych rozwiązań wyodrębniony w Dziale Prawnym zespół Compliance na bieżąco monitoruje procesy legislacyjne, koordynuje obszar SpeakUp! oraz wspiera pozostałe zespoły w zapewnieniu zgodności, ograniczając tym samym ekspozycję Spółki na potencjalne naruszenia.

Sposoby zgłaszania nieprawidłowości:

Osoby zatrudnione:

- wewnętrzny formularz z możliwością zgłoszenia anonimowego
- osobiście
- pisemnie

Osoby spoza organizacji:

- anonimowy formularz na stronie CD PROJEKT
- pisemnie na adres Spółki z dopiskiem "Poufne: Compliance" lub na adres mailowy: naruszenia@cdprojektred.com

W 2025 r. za pośrednictwem kanałów zgłaszania nieprawidłowości odnotowaliśmy 57 zgłoszeń, w ramach których:

- 7 zgłoszeń zostało dokonanych przez osoby zatrudnione,
- nie stwierdziliśmy przypadków dyskryminacji, w tym molestowania,
- nie odnotowaliśmy przypadków poważnych incydentów dotyczących poszanowania praw człowieka (np. pracy przymusowej, handlu ludźmi lub pracy dzieci),
- nie zostały nałożone kary, grzywny lub odszkodowania za szkody powstałe w wyniku incydentów związanych z nieprzestrzeganiem praw człowieka.

W zależności od rodzaju nieprawidłowości, tego kogo dotyczy oraz lokalizacji, zgłoszenia mogą być przyjmowane przez Chief Compliance Officer, wyznaczonego Członka Zarządu, wskazaną osobę w Radzie Nadzorczej, Chief People Officer lub Osobę Zaufaną. W każdym przypadku podejmujemy działania adekwatnie do zgłoszonej nieprawidłowości. Przeprowadzamy postępowania wyjaśniające zgodnie z przepisami prawa, regulacjami wewnętrznymi oraz z zachowaniem poufności i bezstronności.

Osoby Zaufane są wybierane przez inne osoby zatrudnione w CD PROJEKT S.A. w powszechnych i demokratycznych wyborach i zostały w tym celu odpowiednio przeszkolone. Główną rolą tych osób jest odbieranie sygnałów o podejrzeniu niewłaściwych zachowań w relacjach z zatrudnionymi oraz udzielanie porad i konsultacji w tym zakresie.

W przypadku weryfikacji zgłoszeń dotyczących Chief Compliance Officer, osoby zatrudnionej w dziale prawnym lub Członka Zarządu, korzystamy z usług zewnętrznych ekspertów, aby wykluczyć potencjalny konflikt interesów. Po zakończonym postępowaniu wyjaśniającym Zarząd (lub Rada Nadzorcza) otrzymuje raport końcowy, a osoby, których dotyczy zgłoszenie – informację zwrotną o wyniku postępowania. W rocznym *Sprawozdaniu Zarządu z funkcjonowania systemu kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem, compliance oraz audytu wewnętrznego* Zarząd przedstawia Radzie Nadzorczej informacje o liczbie zgłoszeń, rodzaju nieprawidłowości i podjętych działaniach.

Każdej osobie, która zgłasza nieprawidłowość, przysługuje ochrona przed negatywnymi działaniami, jakie mogą być związane ze zgłoszeniem (tzw. ochrona przed odwetem). Taka ochrona przysługuje też świadkom oraz osobie pomagającej w zgłoszeniu nieprawidłowości. Osoby zatrudnione mogą w dowolnym momencie zapoznać się z najważniejszymi aspektami regulacji *SpeakUp!*, korzystając z informacji dostępnych w intranecie Spółki. Informacje na temat regulacji *SpeakUp!* uwzględniamy również w szkoleniach onboardingowych, które są obowiązkowe dla wszystkich nowo zatrudnionych osób.

Podjęcie działań dotyczących istotnych wpływów na własne zasoby pracownicze oraz stosowanie podejść służących zarządzaniu istotnymi ryzykami i wykorzystywaniu istotnych szans związanych z własnymi zasobami pracowniczymi oraz skuteczność tych działań

[ESRS S1-4]

Na poziomie operacyjnym za obszar HR odpowiada VP of HR, a za działania związane z kulturą organizacyjną, różnorodnością i komunikacją wewnętrzną – Culture, Diversity & Inclusion Director. Oba obszary nadzoruje Chief People Officer, Członek Zarządu⁴⁷.

Skuteczność działań w obszarze związanym z zatrudnieniem badamy m.in. w ramach badań zaangażowania Culture Amp, monitorując poziom dobrowolnej rotacji czy równość płac. Wartości wskaźników dla raportowanego okresu prezentujemy w kolejnych podrozdziałach.

Kluczowym wyzwaniem w 2025 r. było dla nas wzmocnienie i rozbudowa zespołu studia CD PROJEKT RED. Skalowanie zespołu jest niezbędne do realizacji ambitnych planów Spółki, które zakładają równoległe prace produkcyjne nad wieloma tytułami AAA oraz rozwój naszych marek o kolejne, jakościowe projekty na różnych polach elektronicznej rozrywki. W 2025 r. zrekrutowaliśmy 368 osób, koncentrując się na rozbudowie naszego hubu w Bostonie. Ekspansja w Ameryce Północnej pozwoliła nam pozyskać światowej klasy ekspertów bez barier relokacyjnych. Naszym celem pozostaje budowa silnej, zrównoważonej struktury deweloperskiej, która czerpie z różnorodności perspektyw naszych międzynarodowych zespołów.

Jesteśmy świadomi, że tak dynamiczne skalowanie zespołu wiąże się z wyzwaniami związanymi z zachowaniem naszej unikalnej kultury organizacyjnej. W odpowiedzi na nie intensywnie pracujemy nad zapewnieniem spójnej komunikacji w skali całej Grupy oraz budowaniem wzajemnego zrozumienia i zaufania pomiędzy współpracującymi ze sobą na co dzień zespołami, oferując m.in. warsztatowe wsparcie. Naszym priorytetem w tym obszarze jest zapewnienie osobom zatrudnionym satysfakcjonującej pracy w komfortowych warunkach, co jest kluczowe dla realizacji naszych długoterminowych celów strategicznych.

W 2025 r. w obszarze związanym z zatrudnionymi realizowaliśmy m.in. następujące działania:

- Przygotowanie Grupy CD PROJEKT do wdrożenia transparentności wynagrodzeń, poprzez m.in. dostosowanie obowiązujących procedur do wymogów prawnych w Unii Europejskiej, w Stanach Zjednoczonych i Kanadzie. Proces ten połączyliśmy z działaniami na rzecz wspierania zmiany kulturowej w zakresie komunikacji i wiedzy o funkcjonowaniu systemu wynagradzania.
- Global Onboarding – w odpowiedzi na dynamiczny rozwój CD PROJEKT wdrożyliśmy globalny program onboardingu, koncentrujący się na efektywności i szybkim wdrożeniu nowych osób do pracy.
- Mentoring – wprowadziliśmy firmowy program mentoringowy obejmujący zarówno stanowiska eksperckie, jak i role liderские, aby systemowo wspierać rozwój talentów oraz dzielenie się wiedzą wewnątrz organizacji. Dzięki strukturze opartej na świadomym dopasowaniu mentorów i mentee oraz pracy nad jasno zdefiniowanymi celami rozwojowymi, program skutecznie wzmocnia kompetencje kluczowe dla realizacji naszej długoterminowej strategii.
- Inicjatywa przeciwdziałania wypaleniu zawodowemu, w ramach której powstał przewodnik dla managerów zawierający praktyczne wskazówki jak świadomie zarządzać well-beingiem członków zespołu oraz identyfikować wczesne sygnały wypalenia. Rozpoczęliśmy także cykl szkoleń managerskich w tym zakresie. W 2026 r. planujemy realizację warsztatów dla osób zatrudnionych, które będą miały na celu zbudowanie świadomości ryzyka wypalenia zawodowego oraz wyposażenie w narzędzia do skutecznego radzenia sobie z tym zjawiskiem.
- Inicjatywa AI @ RED dedykowana szczególnie dla działów back office, której celem było upowszechnienie wiedzy o AI oraz sposobach wykorzystania narzędzi AI dla poprawienia efektywności pracy. W naszych działaniach skupiliśmy się na dostępnych narzędziach, aspektach prawnych i potencjalnych ryzykach związanych z cyberbezpieczeństwem.

⁴⁷ W dniu 24 listopada 2025 r. Zarząd Spółki poinformował w formie raportu bieżącego nr 17/2025, że Rada Nadzorcza powołała Panią Karolinę Radziszewską na stanowisko Członka Zarządu do pełnienia funkcji Chief People Officer (CPO), z okresem sprawowania funkcji rozpoczynającym się 1 stycznia 2026 r.

W 2025 r. zrealizowaliśmy także szereg działań budujących kulturę organizacyjną opartą na wspólnych wartościach i wspierających różnorodność, które wpływają pozytywnie na zaangażowanie osób zatrudnionych i poczucie przynależności:

- 3 edycja Friends and Family Day, podczas którego do siedziby CD PROJEKT w Warszawie zaprosiliśmy członków rodzin i przyjaciół naszych pracowników. Mogli oni zobaczyć z bliska przestrzenie, w których ich najbliżsi pracują na co dzień oraz skorzystać z licznych atrakcji – dla dorosłych przygotowaliśmy m.in. wycieczki po studiu z przewodnikami i prezentacje o CD PROJEKT, a dla najmłodszych – gry, zabawy i warsztaty DIY. W 2025 r. podczas Friends and Family Day odwiedziło nas 650 gości.
- Współpraca z Fundacją A.R.T, która działa lokalnie, zapewniając wsparcie osobom w kryzysie i poczucie osamotnienia. W ramach kontynuacji współpracy, zaprosiliśmy do naszej siedziby grupę seniorów na spotkanie pod hasłem „Miejsce pracy kiedyś i dziś”, podczas którego pracownicy i seniorzy rozmawiali o swoich doświadczeniach. W 2025 r. pracownicy CD PROJEKT przeprowadzili dla seniorów także warsztaty poświęcone astronomii i origami. Dodatkowo Fundacja A.R.T. otrzymała od nas darowiznę finansową, która została przeznaczona na zapewnienie wsparcia psychologicznego podopiecznym fundacji.
- Wolontariat pracowniczy w schronisku “Celestyniaki”, w ramach którego osoby zatrudnione pomagały w wyprawianiu psów oraz pracach porządkowych w magazynie schroniska. W trakcie wolontariatu pracownicy nakręcili również spot zachęcający do przekazania 1,5% podatku na rzecz schroniska.
- Program Dziewczyny w Grze! – w 2025 r. odbył się finał 3. oraz inauguracja 4. edycji programu stypendialno-mentoringowego skierowanego do dziewczyn w wieku licealnym zainteresowanych branżą gamingową. Jego celem jest wsparcie niedoreprezentowanej w branży technologicznej grupy demograficznej, jaką są młode kobiety. Uczestniczki programu otrzymały stypendia wysokości 12 000 zł netto na edukację i rozwój oraz brały udział w dwóch warsztatach online miesięcznie z ekspertami z CD PROJEKT. Absolwentki mogą kontynuować swoje zaangażowanie w program poprzez rolę Mentee Buddy, czyli mentoring i doradztwo dla nowych uczestniczek. W 2025 r. zatrudniliśmy 3 pierwsze absolwentki programu, pokazując jego skuteczność oraz pozytywny wpływ na rozwój zawodowy uczestniczek.
- Darowizna dla Kampanii Przeciw Homofobii (KPH), przekazana na rzecz programu grantowego “Wspólnymi siłami budujemy równość”. Celem projektu jest wzmocnienie potencjału lokalnych grup i organizacji działających na rzecz społeczności LGBT+ w miejscowościach do 250 tys. mieszkańców. Jako wieloletni partner KPH zostaliśmy zaproszeni do kapituły konkursowej i wspólnie wybraliśmy organizację, którym zostanie przyznane wsparcie.

Ponadto, w ramach ambicji “Pomagać innym korzystając z naszych zasobów i kompetencji” w raportowanym okresie zrealizowaliśmy następujące działania:

- Promised Land Art Festival (PLAF) – w 2025 r. wspólnie z Miastem Łódź i “EC1 Łódź – Miasto Kultury” zorganizowaliśmy 7. edycję festiwalu. Wydarzenie co roku gromadzi setki entuzjastów gier komputerowych, komiksów i sztuki wizualnej. PLAF składa się z części dla profesjonalistów, gdzie eksperci z różnych firm z całego świata (w tym członkowie zespołu CD PROJEKT) dzielą się swoją wiedzą i doświadczeniem oraz z dnia otwartego “Art For All”, w ramach którego osoby pragnące wejść do świata branży kreatywnej mogą skorzystać m.in. z konsultacji portfolio czy spotkań z rekruterami z firm zajmujących się produkcją gier.
- Dzielenie się wiedzą i doświadczeniami podczas zewnętrznych konferencji – członkowie zespołu CD PROJEKT w 2025 r. wystąpili w roli prelegentów m.in. podczas: Game Developers Conference w San Francisco, Paris Games Week, The Power of Play w Pesaro, Game Industry Conference w Poznaniu czy Digital Dragons w Krakowie.

Kwota przekazana na cele charytatywne w 2025r.⁴⁸: 545 tys. zł.

⁴⁸ Kwota jest tożsama z wartością podaną w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy CD PROJEKT za 2025 r. w nocie 3 Pozostałe koszty operacyjne na pozycji “Darowizny i działalność charytatywna”.

Cele dotyczące zarządzania istotnymi negatywnymi wpływami, zwiększania pozytywnych wpływów i zarządzania istotnymi ryzykami i istotnymi szansami

[ESRS S1-5]

Na 2025 r. wyznaczaliśmy sobie następujące cele w obszarach związanych z zatrudnionymi:

Cel	Status realizacji
Utrzymanie poziomu zaangażowania osób zatrudnionych w CD PROJEKT na poziomie minimum 75% do 2025 r. (zaangażowanie mierzone wskaźnikiem Culture Amp)	Zrealizowany. Poziom zaangażowania zatrudnionych w 2025 r. mierzony wskaźnikiem Culture Amp wyniósł 83% (partycypacja na poziomie 79%).
Utrzymanie wskaźnika gender pay gap (wyliczonego na bazie różnicy Compa Ratio) na poziomie max. 2%	Zrealizowany. Wartość wskaźnika Compa Ratio na koniec 2025 r. wyniosła 1%.
Przeprowadzenie pilotażu szkoleń z obszaru różnorodności oraz włączenie ich do ogólnej ścieżki rozwojowej	<p>Zrealizowany. Przeprowadziliśmy pilotaże oraz włączyliśmy do ogólnej ścieżki rozwojowej dwa szkolenia z obszaru różnorodności:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Współpraca i komunikacja oparta na empatii, które pomaga uczestnikom budować empatię, poprawiać jasność wypowiedzi i konstruktywnie prowadzić trudne rozmowy (łącznie 105 uczestników). 2. Efektywna komunikacja międzykulturowa, które buduje kompetencję otwartości, promuje sprawiedliwe i równe traktowanie oraz wzmacnia współpracę międzykulturową (łącznie 187 uczestników).
Opracowanie strategii wzmacniającej well-being osób zatrudnionych	Zrealizowany. Stworzyliśmy <i>Burnout prevention toolkit for RED managers</i> zawierający praktyczne wskazówki, jak świadomie zarządzać well-beingiem członków zespołu oraz identyfikować wczesne sygnały wypalenia, a także rozpoczęliśmy cykl szkoleń dla managerów w tym zakresie.
Utrzymanie poziomu realizacji co najmniej 3 inicjatyw zgodnych z Polityką Zaangażowania Społecznego	Zrealizowany. W 2025 r. zrealizowaliśmy m.in. kolejną edycję programu stypendialno – mentoringowego Dziewczyny w Grze!, wolontariat we współpracy z Fundacją ART wspierającą seniorów oraz wolontariat w lokalnym schronisku "Celestyniaki".

Na kolejne lata w obszarach związanych z zatrudnionymi wyznaczaliśmy sobie następujące cele:

- 1.** Utrzymanie poziomu zaangażowania osób zatrudnionych w CD PROJEKT na poziomie minimum 80% (zaangażowanie mierzone co roku wskaźnikiem Culture Amp).
- 2.** Utrzymanie wskaźnika gender pay gap (wyliczonego na bazie różnicy Compa Ratio) na poziomie max. 2%.
- 3.** Przeprowadzenie pilotażu programu rozwoju top talentów, zapewniającego ciągłość obsady kluczowych stanowisk liderskich.

Cele zostały wypracowane przez zespoły HR oraz Culture, Diversity & Inclusion, a następnie zaakceptowane przez Zarząd. Osoby zatrudnione czy ich przedstawiciele nie brali udziału w wyznaczaniu celów ani w monitorowaniu stopnia ich realizacji.

Skonsolidowane dane dot. własnych zasobów pracowniczych, prezentowane we wskaźnikach S1-6-S1-16, obejmują działalność GOG Sp. z o.o. do momentu sprzedaży udziałów w spółce ze skutkiem na 31.12.2025 r. (raport bieżący nr 20/2025). Natomiast punktowe dane liczbowe prezentowane na dzień bilansowy (31 grudnia 2025 r.) nie uwzględniają już GOG Sp. z o.o., ponieważ na koniec dnia bilansowego spółka przestała być częścią Grupy.

Charakterystyka pracowników jednostki

[ESRS S1-6]

Pracownicy Grupy CD PROJEKT stanowiący jej własne zasoby pracownicze to osoby zatrudnione w Polsce na podstawie umowy o pracę oraz w USA na podstawie contract of employment.

Poniżej prezentujemy dane w osobach. Najbardziej reprezentatywne dane⁴⁹ w zakresie zatrudnienia zostały zawarte w sprawozdawczości finansowej w następujących miejscach:

- w nocie nr 42 “Zatrudnienie” w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy CD PROJEKT dla liczb dotyczących Grupy CD PROJEKT,
- w nocie nr 41 “Zatrudnienie” w Jednostkowym sprawozdaniu finansowym CD PROJEKT S.A. dla liczb dotyczących CD PROJEKT S.A.

Tabela 32 Podział pracowników ze względu na płeć, kraj zatrudnienia, rodzaj umowy o pracę i wymiar etatu – Polska

Polska	Grupa CD PROJEKT				CD PROJEKT S.A.			
	Kobieta		Mężczyzna		Kobieta		Mężczyzna	
	31.12.2025	31.12.2024	31.12.2025	31.12.2024	31.12.2025	31.12.2024	31.12.2025	31.12.2024
Pracownicy stali (UoP na czas nieokreślony)	237	236	323	322	237	205	323	286
Pracownicy tymczasowi (UoP na okres próbny lub czas określony)	32	9	51	23	32	9	51	23
Pracownicy zatrudnieni w godzinach niegwarantowanych	-	-	-	-	-	-	-	-
Pracownicy zatrudnieni w pełnym wymiarze czasu pracy	260	241	369	341	260	210	369	305
Pracownicy zatrudnieni w niepełnym wymiarze czasu pracy	9	4	5	4	9	4	5	4

⁴⁹ Dane w sprawozdaniach finansowych wykazują jedną osobę więcej w spółce CD PROJEKT S.A. (i odpowiednio w danych skonsolidowanych) – jest to osoba zatrudniona przez agencję zatrudnienia, która zgodnie z ESRS została ujęta we wskaźniku S1-7.

Tabela 33 Podział pracowników ze względu na płeć, kraj zatrudnienia, rodzaj umowy o pracę i wymiar etatu – USA

USA	Grupa CD PROJEKT			
	Kobieta		Mężczyzna	
	31.12.2025	31.12.2024	31.12.2025	31.12.2024
Pracownicy stali (UoP na czas nieokreślony)	42	8	122	35
Pracownicy tymczasowi (UoP na okres próbny lub czas określony)	0	0	0	0
Pracownicy zatrudnieni w godzinach niegwarantowanych	-	-	-	-
Pracownicy zatrudnieni w pełnym wymiarze czasu pracy	42	8	122	35
Pracownicy zatrudnieni w niepełnym wymiarze czasu pracy	0	0	0	0

Tabela 34 Zatrudnienie w podziale na płeć

	Kobieta		Mężczyzna	
	31.12.2025	31.12.2024	31.12.2025	31.12.2024
	Kobiety	311	253	269
Mężczyźni	496	380	374	309
Łącznie	807	633	643	523

Tabela 35 Liczba odejść i nowo zatrudnionych pracowników – Polska

Polska	Grupa CD PROJEKT		CD PROJEKT S.A.	
	31.12.2025	31.12.2024	31.12.2025	31.12.2024
	Liczba nowo zatrudnionych pracowników	130	49	124
Liczba odejść pracowników	48	64	38	48
Liczba odejść dobrowolnych	26	29	20	22

Tabela 36 Liczba odejść i nowo zatrudnionych pracowników – USA

USA	Grupa CD PROJEKT	
	31.12.2025	31.12.2024
	Liczba nowozatrudnionych pracowników	98
Liczba odejść pracowników	8	4
Liczba odejść dobrowolnych	6	2

Tabela 37 Wskaźniki rotacji

	Grupa CD PROJEKT		CD PROJEKT S.A.	
	01.01.-31.12.2025	01.01.-31.12.2024	01.01.-31.12.2025	01.01.-31.12.2024
Wskaźnik rotacji ⁵⁰	7,35%	11,03%	6,50%	9,41%
Wskaźnik rotacji dobrowolnej	4,20%	5,03%	3,42%	4,31%

Charakterystyka osób niebędących pracownikami stanowiących własne zasoby pracownicze jednostki

[ESRS S1-7]

Tabela 38 Osoby niebędące pracownikami, stanowiące własne zasoby pracownicze

	Grupa CD PROJEKT		CD PROJEKT S.A.	
	31.12.2025	31.12.2024	31.12.2025	31.12.2024
Osoby niebędące pracownikami, stanowiące własne zasoby pracownicze (dane w osobach)	454	455	454	402

Do osób niebędących pracownikami, stanowiących własne zasoby pracownicze, zakwalifikowaliśmy grupę twórców i artystów zatrudnionych na podstawie umów cywilnoprawnych oraz usługodawców prowadzących jednoosobową działalność gospodarczą.

Mierniki różnorodności

[ESRS S1-9], [ESRS 2 GOV-1]

Tabela 39 Rozkład płci i wieku w kadrze kierowniczej najwyższego szczebla CD PROJEKT S.A. (stan na 31.12.2024 r.)

Zarząd i Rada Nadzorcza	Grupa CD PROJEKT											
	01.01.2026		Kobieta				Mężczyzna				01.01.2026	
	Liczba	%	Liczba	%	Liczba	%	Liczba	%	Liczba	%	Liczba	%
<30	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
30-50	2	16,67%	2	18,18%	1	8,33%	5	45,45%	5	45,45%	8	66,67%
>50	1	8,33%	0	0%	0	0%	4	36,36%	4	36,36%	3	25,00%

Wskaźniki z dnia 01.01.2026 r. pozostają aktualne na dzień sporządzenia Sprawozdania. Zarząd CD PROJEKT S.A. składa się z 7 członków wykonawczych⁵¹, zaś Rada Nadzorcza z 5 członków niewykonawczych, w tym 3 członków niezależnych⁵². W Zarządzie od 01.01.2026 r. zasiada jedna kobieta (stanowiąca 14% wszystkich członków tego organu), zaś w Radzie Nadzorczej zasiadają 2 kobiety (stanowiące 40% wszystkich członków tego organu). W organach Spółki nie zasiadają przedstawiciele pracowników.

⁵⁰ Wskaźnik rotacji obliczany jest jako stosunek całkowitej liczby osób, które zakończyły pracę w Spółce/Grupie w okresie sprawozdawczym, do średniego poziomu zatrudnienia w tym okresie. Średni poziom zatrudnienia stanowi średnią arytmetyczną stanów zatrudnienia na koniec każdego z 12 miesięcy okresu sprawozdawczego.

⁵¹ W dniu 24 listopada 2025 r. Zarząd Spółki poinformował w formie raportu bieżącego nr 17/2025, że Rada Nadzorcza Spółki powołała na stanowisko Członka Zarządu Spółki, od dnia 1 stycznia 2026 r., Panią Karolinę Radziszewską do pełnienia funkcji Chief People Officer (CPO).

⁵² Kryteria niezależności zostały określone w art. 129 ust. 3 ustawy z dnia 11 maja 2017 roku o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym oraz w Załączniku II do Zalecenia Komisji Europejskiej z dnia 15 lutego 2005 roku dotyczącego roli dyrektorów niewykonawczych lub będących członkami rady nadzorczej spółek giełdowych i komisji rady (nadzorczej) (2005/162/WE).

Tabela 40 Struktura wiekowa pracowników w podziale na płeć

Polska	Kobieta				Mężczyzna			
	Grupa CD PROJEKT		CD PROJEKT S.A.		Grupa CD PROJEKT		CD PROJEKT S.A.	
	31.12.2025	31.12.2024	31.12.2025	31.12.2024	31.12.2025	31.12.2024	31.12.2025	31.12.2024
<30	62	61	59	52	84	86	75	71
30-50	242	188	204	159	402	290	295	236
>50	7	4	6	3	10	4	4	2

Adekwatna płaca

[ESRS S1-10]

Pracownicy Grupy CD PROJEKT są wynagradzani adekwatnie do wykonywanej pracy. Wszyscy otrzymują wynagrodzenie powyżej minimalnego wynagrodzenia za pracę. Aby móc stale oferować rynkowy poziom wynagrodzenia, co roku dokonujemy rewizji naszej siatki płac, porównując się do benchmarków rynkowych i wykorzystując w tym procesie profesjonalne narzędzia do wartościowania stanowisk.

Jednym z podstawowych założeń projektu wdrożenia transparentności wynagrodzeń realizowanego w 2025 r. jest zapewnienie pracownikom możliwości weryfikacji adekwatności otrzymywanego wynagrodzenia i rozumienia, w jaki sposób jest ono kształtowane.

Ochrona socjalna

[ESRS S1-11]

Zgodnie z przepisami regulującymi zabezpieczenie społeczne w Polsce dla umów o pracę oraz standardami, które wdrożyliśmy w spółce CD PROJEKT RED Inc., wszyscy pracownicy Grupy są objęci programami opieki społecznej (zabezpieczeniem społecznym, zdrowotnym) na wypadek utraty źródła przychodu w związku z chorobą, utratą zatrudnienia, wypadkiem przy pracy (także skutkującym niepełnosprawnością), urlopem związanym z rodzicielstwem oraz przejściem na emeryturę.

Osoby z niepełnosprawnościami

[ESRS S1-12]

Tabela 41 Odsetek osób z niepełnosprawnościami

	Grupa CD PROJEKT		CD PROJEKT S.A.	
	31.12.2025	31.12.2024	31.12.2025	31.12.2024
Odsetek osób z niepełnosprawnościami	0,87%	1,11%	1,09%	1,34%

Mierniki dotyczące szkoleń i rozwoju umiejętności

[ESRS S1-13]

W CD PROJEKT funkcjonuje Zespół Szkoleń i Rozwoju⁵³, który umożliwia wszystkim osobom zatrudnionym systematyczne podnoszenie kompetencji zawodowych. Rozwój zawodowy rozumiemy szeroko – obejmuje on zarówno doskonalenie wiedzy merytorycznej w danej dziedzinie, jak i rozwój umiejętności miękkich i wymianę doświadczeń pomiędzy zespołami.

W 2025 r., podobnie jak w latach poprzednich, realizowaliśmy ogólnodostępne ścieżki szkoleniowe rozwijające kluczowe, strategiczne kompetencje członków zespołu, a także programy odpowiadające na potrzeby wynikające z indywidualnych planów rozwoju, które obejmują wszystkich zatrudnionych.

W organizacji funkcjonuje ustrukturyzowany proces zarządzania kompetencjami oraz planowania rozwoju, dane są zbierane głównie na platformie do zarządzania szkoleniami oraz w systemie oceny pracowników „Performance Development”.

W 2025 r. 81% zatrudnionych wzięło udział w co najmniej jednym szkoleniu.

Tabela 42 Statystyki dot. oferty rozwojowej

Ścieżka/Kategoria	Opis	Łączna liczba godzin szkoleń	Liczba aktywności
Ogólna ścieżka rozwojowa	Warsztaty i szkolenia wzmacniające kompetencje miękkie (np. radzenie sobie ze stresem, efektywność osobista, współpraca i komunikacja)	399 h	84 szkoleń
Ścieżka managerska	Program szkoleniowy dla kadry managerskiej, od poziomu początkującego do doświadczonego lidera (wspierający m.in. takie kompetencje jak: myślenie strategiczne, zarządzanie zespołem, efektywna komunikacja)	846 h	104 szkolenia
Ścieżka ekspercka	Szkolenia techniczne i eksperckie ukierunkowane na rozwój kompetencji twardych	665 h	53 szkolenia
Konferencje	Udział w konferencjach, w tym w charakterze prelegentów	733 h	84 konferencje
Inne szkolenia	Szkolenia nieujęte w powyższych kategoriach, m.in. szkolenia językowe	335 h	25 szkoleń

Raportowanie wskaźników dotyczących rozwoju kapitału ludzkiego

W celu lepszego dostosowania oferty szkoleniowo-rozwojowej do potrzeb członków naszego zespołu, na bieżąco monitorujemy wskaźniki w obszarze szkoleń i rozwoju, takie jak:

- liczbę godzin szkoleniowych (średnia w 2025 r. to 12,7 h/per zatrudniony),
- uczestnictwo w konferencjach (w 2025 r. wzięło udział 128 zatrudnionych),
- dane w podziale na lokalizację, płeć, seniority i typ szkolenia.

⁵³ Zespół Szkoleń i Rozwoju odpowiada za ofertę szkoleniową skierowaną do zatrudnionych w CD PROJEKT S.A. i CD PROJEKT RED Inc., a statystyki w części opisowej ujawnienia ESRS S1-13 dotyczą obu tych spółek łącznie.

Ocena efektywności programów rozwojowych

Wszystkie programy szkoleniowe – zarówno dla kadry kierowniczej, jak i pozostałych członków zespołu – są systematycznie oceniane pod kątem ich efektywności.

Wykorzystujemy w tym celu:

- **model Kirkpatricka**, który analizuje nie tylko poziom satysfakcji uczestników, ale również przyrost wiedzy, zmianę zachowań i końcowe rezultaty. Ewaluacja odbywa się poprzez rozmowy z uczestnikami po zakończeniu szkoleń, ankiety wysyłane po trzech miesiącach od udziału w warsztacie oraz dużą ankietę zaangażowania. Dzięki temu mamy pewność, że programy skutecznie wspierają realizację strategii firmy.
- **engagement survey oraz pulse check** – anonimowe ankiety ogólnofirmowe, w których pracownicy oceniają m.in. ofertę szkoleniowo-rozwojową pod kątem dopasowania jej do oczekiwań w ich roli oraz praktycznego wykorzystania nauczanych zagadnień w codziennej pracy.

Wśród kadry managerskiej obserwujemy wysoki poziom zaangażowania w działania rozwojowe. W 2025 r. w szkoleniach w ramach ścieżki managerskiej wzięło udział 245 osób.

Tabela 43 Regularne przeglądy wyników i rozwoju kariery

	Odsetek pracowników, którzy otrzymali w raportowanym okresie ocenę wyników i rozwoju kariery			
	Grupa CD PROJEKT		CD PROJEKT S.A.	
	01.01.-31.12.2025	01.01.-31.12.2024	01.01.-31.12.2025	01.01.-31.12.2024
Kobiety	88,08%	95,80%	86,79%	95,38%
Mężczyźni	88,55%	96,06%	87,27%	96,85%
% ogółu pracowników	88,37%	95,95%	87,08%	96,26%

Tabela 44 Średnia liczba godzin szkoleniowych na pracownika

	Średnia liczba godzin szkoleniowych w raportowanym okresie			
	Grupa CD PROJEKT		CD PROJEKT S.A.	
	01.01.-31.12.2025	01.01.-31.12.2024	01.01.-31.12.2025	01.01.-31.12.2024
Kobiety	14,78	14,5	15,98	17,1
Mężczyźni	11,77	12,3	12,70	14,5
% ogółu pracowników	12,73	13,2	13,78	15,6

Mierniki bezpieczeństwa i higieny pracy

[ESRS S1-14]

W raportowanym okresie:

- zgodnie z przepisami prawa systemem BHP objętych było 100% pracowników Grupy oraz 0% pozostałych zatrudnionych;
- nie odnotowaliśmy przypadków ofiar śmiertelnych w wyniku urazów związanych z pracą i złego stanu zdrowia związanego z pracą;
- w skali Grupy zarejestrowaliśmy 1 wypadek przy pracy (CD PROJEKT S.A.);
- nie odnotowaliśmy przypadków wystąpienia chorób zawodowych;
- nie odnotowaliśmy dni straconych w związku z powyższymi zdarzeniami.

Mierniki równowagi między życiem zawodowym a prywatnym

[ESRS S1-15]

Zgodnie z prawem pracy wszyscy pracownicy są uprawnieni do skorzystania z urlopów związanych z rodzicielstwem.

Tabela 45 Pracownicy, którzy skorzystali w raportowanym okresie z urlopu związanego z rodzicielstwem

	Grupa CD PROJEKT		CD PROJEKT S.A.	
	01.01.-31.12.2025	01.01.-31.12.2024	01.01.-31.12.2025	01.01.-31.12.2024
Kobiety	6,43%	8,70%	6,69%	8,41%
Mężczyźni	6,05%	5,53%	5,88%	6,47%
Łącznie	6,20%	6,79%	6,22%	7,27%

Mierniki wynagrodzeń (luka płacowa i całkowite wynagrodzenie)

[ESRS S1-16]

Tabela 46 Mierniki wynagrodzeń

	Grupa CD PROJEKT		CD PROJEKT S.A.	
	01.01.-31.12.2025	01.01.-31.12.2024	01.01.-31.12.2025	01.01.-31.12.2024
Luka płacowa ⁵⁴	33,53%	32,46%	28,28%	27,58%
Roczny wskaźnik całkowitego wynagrodzenia najwyższej wynagradzanej osoby do mediany wynagrodzeń pozostałych pracowników ⁵⁵	29,78	37,31	31,82	35,74
Compa Ratio ⁵⁶	99%	99%	99%	99%

Ze względu na strukturę zatrudnienia związaną ze specyfiką branży gier zarówno w Polsce, jak i na świecie, oraz wynikającą z tej struktury trudnością w doborze danych porównywalnych na wszystkich poziomach stanowisk, w CD PROJEKT potencjalne różnice w wynagrodzeniach kobiet i mężczyzn analizujemy wykorzystując wskaźnik Compa Ratio (CR). Wskaźnik ten naszym zdaniem rzetelnie obrazuje względność płac ze względu na płęć.

Wskaźnik CR jest odniesieniem do środka stosowanych na poszczególnych poziomach stanowisk widełek płacowych. Wskazane wartości to ilorazy wskaźnika CR dla kobiet i wskaźnika CR dla mężczyzn.

⁵⁴ Luka płacowa – różnica w stawce godzinowej brutto mężczyzn i kobiet podzielona przez średnią stawkę godzinową brutto mężczyzn; we wskaźniku ujęto osoby zatrudnione w oparciu o UoP na dzień 31.12.2025 r.; wynagrodzenia w przeliczeniu na pełen etat i na PLN. We wskaźniku grupowym za 2025 r. ujęto spółki CD PROJEKT S.A. i CD PROJEKT RED Inc.

⁵⁵ Wskaźnik całkowitego wynagrodzenia – we wskaźniku ujęto zatrudnionych w oparciu o UoP w okresie 01.01.2025-31.12.2025, które przepracowały cały ten okres, wynagrodzenia przeliczono na PLN. W obliczeniach ujęto następujące wskaźniki wynagrodzenia: wynagrodzenie zasadnicze, nadgodziny, dodatek funkcyjny, ryczałt za pracę zdalną i wszystkie doliczenia do przychodu. We wskaźniku grupowym za 2025 r. ujęto spółki CD PROJEKT S.A. i CD PROJEKT RED Inc.

⁵⁶ We wskaźniku grupowym za 2025 r. ujęto spółki CD PROJEKT S.A. i CD PROJEKT RED Inc.

KONSUMENTY I UŻYTKOWNICY KOŃCOWI

[ESRS S4]

CD PROJEKT sprzedaje gry globalnie, za pośrednictwem platform cyfrowej dystrybucji i dystrybutorów gier w wersjach pudełkowych. Użytkownikami naszych produktów są gracze pochodzący z całego świata. Ponadto tworzymy, współtworzymy lub licencjonujemy prawa do tworzenia i dystrybucji innych produktów opartych o nasze marki.

W przypadku GOG za konsumentów uznajemy użytkowników platformy cyfrowej dystrybucji GOG.com i aplikacji GOG Galaxy, którzy kupują gry za ich pośrednictwem.

Interesy i opinie zainteresowanych stron

[ESRS 2 SBM-2]

“Cokolwiek robisz, pamiętaj o graczach” to jedna z wartości, którą kierujemy się w codziennej pracy, starając się tworzyć produkty najwyższej jakości, planując politykę cenową czy świadcząc usługi i wsparcie posprzedażowe. Wierzymy w sens budowania mocnych i długoterminowych relacji ze społecznością skupioną wokół naszych produktów – zarówno gier, jak i produktów towarzyszących opartych o posiadane przez nas IP.

W CD PROJEKT stawiamy na otwartą i transparentną komunikację ze społecznością skupioną wokół naszych gier. Komunikujemy się z graczami w jedenastu językach (angielskim, polskim, rosyjskim, niemieckim, francuskim, hiszpańskim, japońskim, portugalskim-brazylijskim, koreańskim, chińskim uproszczonym i chińskim tradycyjnym). Jesteśmy obecni na największych globalnych platformach mediów społecznościowych, takich jak Facebook, X, Twitch czy TikTok oraz na ich regionalnych odpowiednikach, np. chińskim Bilibili czy koreańskim NaverCafe. Liczne kanały komunikacji bezpośredniej i globalny zasięg pomagają nam poznawać oczekiwania i opinie naszej społeczności.

Uważnie słuchamy sugestii i komentarzy przekazywanych nam przez graczy. Część z nich bierzemy pod uwagę przy podejmowaniu decyzji biznesowych, np. dotyczących wprowadzenia konkretnych ulepszeń do wydanych już gier lub dalszych planów rozwojowych dla danej franczyzy czy produktu. Przedstawiciele społeczności graczy wzięli udział w procesie badania podwójnej istotności, który zrealizowaliśmy w Grupie CD PROJEKT w 2023 r.

W GOG.com do kontaktów z użytkownikami serwisu również wykorzystywane są media społecznościowe. Użytkownicy mogą reagować na udostępniane treści i zamieszczać swoje opinie i komentarze, z którymi niejednokrotnie przedstawiciele GOG.com wchodzi w interakcje, aby jeszcze lepiej zrozumieć treść danej oceny czy komentarza, czy też chcąc udzielić bezpośredniego, natychmiastowego wsparcia technicznego. W podobny sposób GOG.com komunikuje się z użytkownikami na forach, stronie internetowej lub na platformie Reddit.

GOG.com prowadzi włączającą i aktywną komunikację ze społecznością graczy, analizując informację zwrotną dotyczącą podejmowanych działań oraz reagując na pytania i uwagi. Na najchętniej używanych przez graczy platformach komunikacyjnych (w szczególności forum GOG.com, dedykowane społeczności platformy serwery Discord, kanał Twitch, Reddit oraz najpopularniejsze media społecznościowe) moderuje dyskusje między użytkownikami i przedstawia kulisy pracy w GOG. Dzięki narzędziu “Dreamlist”, GOG na bieżąco monitoruje, które tytuły są najbardziej interesujące dla użytkowników serwisu i dokłada starań, aby udostępnić je na platformie. GOG prowadzi również własny kanał komunikacyjny na platformie Discord – “GOG Patrons”, którego użytkownicy mają zapewniony dostęp do ekskluzywnych treści, takich jak wywiady i nowości, a także bezpośredni kontakt z pracownikami firmy.

Istotne oddziaływania, ryzyko i możliwości oraz ich wzajemne związki ze strategią i z modelem biznesowym

[ESRS 2 SBM-3]

W studiu CD PROJEKT RED wierzymy, że możemy wpływać na otaczający nas świat tworząc gry, które inspirują graczy i zostawiają ich z refleksją. W historiach, które opowiadamy, poruszamy istotne społecznie tematy, choć nie chcemy moralizować i przekonywać do określonych racji.

W naszych grach pokazujemy występujące w świecie nierówności, drogi życiowe, jakimi kroczą ludzie oraz problemy, z jakimi przychodzi im się mierzyć. Staramy się, by znalazły się w nich wyraziste postacie wywodzące się z różnych środowisk. W *Wiedźminie 3: Dziki Gon* jako jeden z elementów opowiadanej w grze historii pojawia się temat przemocy domowej, trudnych relacji rodzinnych i dyskryminacji. *Cyberpunk 2077*, z drugiej strony, skłania do refleksji na temat samotności i odhumanizowania społeczeństwa. Nasze produkty trafiają do milionów ludzi na całym świecie – chcemy więc skupiać się w nich na tym, co ważne.

W obszarze relacji z graczami koncentrujemy się na maksymalizowaniu pozytywnego wpływu działalności CD PROJEKT na społeczność skupioną wokół naszych tytułów i na wykorzystywaniu szans biznesowych w tym obszarze. Budujemy silne relacje z graczami w oparciu o ciągły dialog i odpowiedzialną komunikację marketingową. Poszerzamy grono odbiorców, wzbogacając nasze franczyzy o rozrywkę w nowych, innych niż gry wideo formatach. Równocześnie, chcemy zachęcać nowych graczy do sięgania po nasze tytuły, dodając do naszych gier, w miarę możliwości danego projektu, kolejne rozwiązania zapewniające większą dostępność. Dbamy o zapewnienie dostępności językowej naszych gier – *Wiedźmin 3: Dziki Gon* oferuje 17 wersji językowych, z których 9 to wersje z dubbingiem. Z kolei *Cyberpunk 2077* jest dostępny w 19 wersjach językowych, z czego 11 zawiera wersję z dubbingiem.

Biorąc pod uwagę profil naszej działalności, dotychczas nie zidentyfikowaliśmy negatywnego wpływu naszej działalności na społeczność graczy.

W badaniu podwójnej istotności zidentyfikowaliśmy następujące zagadnienia związane z relacjami z graczami:

1. Budowanie zaangażowanych społeczności wokół naszych produktów
2. Wdrażanie funkcji dostępności do naszych gier
3. Odpowiedzialna komunikacja i marketing produktów

Ryzyka i szanse w obszarze relacji z graczami

W ramach wdrożonej *Procedury zarządzania ryzykiem w CD PROJEKT S.A.* w obszarze relacji z graczami zidentyfikowaliśmy *Ryzyko niespełnienia oczekiwań powstałych na bazie kampanii promocyjnej*, które opisaliśmy w rozdziale "Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej".

Wśród zidentyfikowanych szans w tym obszarze, znalazły się m.in.:

- wzmocnienie zaangażowania społeczności skupionej wokół naszych tytułów oraz poszerzenie grona graczy zainteresowanych grami studia, co może się przełożyć na zwiększenie zainteresowania naszymi produktami,
- odpowiedzialne kształtowanie oczekiwań graczy co do produktów oferowanych przez Spółkę, co może przełożyć się na pozytywny sentyment wokół danego tytułu i, w konsekwencji, na jego sprzedaż,
- uwzględnienie w naszych grach zróżnicowanych potrzeb w zakresie dostępności, co może przełożyć się na dotarcie do szerszego grona odbiorców i zwiększenie sprzedaży produktów studia.

Zidentyfikowane przez nas w obszarze relacji z graczami wpływy, ryzyka i szanse dotyczą w równym stopniu wszystkich odbiorców naszych gier.

Polityki związane z konsumentami i użytkownikami końcowymi

[ESRS S4-1]

Polityki dotyczące relacji z graczami

W kontaktach z graczami kierujemy się obowiązującymi wewnątrz *Zasadami komunikacji ze społecznością graczy i Polityką social media*. Zasady określają, w jaki sposób i w oparciu o jakie wartości chcemy budować nasze relacje z graczami. *Polityka social media* określa z kolei zasady korzystania z platform społecznościowych przez osoby zatrudnione w CD PROJEKT.

Chcąc zapewnić społeczności graczy możliwość inspirowania się naszymi produktami, uregulowaliśmy kwestię tworzenia treści opartych na naszych grach. W *Zasadach dotyczących treści fanowskich*, określiliśmy, w jaki sposób gracze mogą korzystać z naszych produktów, respektując równocześnie obowiązujące reguły prawne i własność intelektualną CD PROJEKT.

Zasady korzystania z gier i usług oferowanych przez CD PROJEKT określone są w *Umowie Użytkownika CD PROJEKT*. W 2025 r. zaktualizowaliśmy ten dokument, łącząc w jego ramach rozproszone dotąd umowy licencyjne dotyczące poszczególnych gier i usług CD PROJEKT. Wprowadziliśmy również zmiany zmierzające do maksymalnego uproszczenia tekstu umowy, tak, by był jak najbardziej zrozumiały i prosty w użyciu dla graczy. Kierowaliśmy się przy tym regułami tworzenia tekstów w prostym języku prawniczym oraz zasadami legal design.

Zasady prowadzenia dyskusji na naszych publicznych forach internetowych i kanałach w mediach społecznościowych uregulowaliśmy w ich Regulaminach, które w sposób transparentny określają, jakiego typu komunikaty i zachowania w dyskusji na forach nie są dozwolone. Regulaminy określają również sankcje, które są stosowane wobec uczestników forów, którzy nie respektują obowiązujących regulacji.

GOG.com wprowadził *Zasady postępowania na GOG*, które dotyczą wszystkich użytkowników platformy i które mają pomóc budować bezpieczną przestrzeń online do prowadzenia przez nich kulturalnych, żywych dyskusji na tematy związane z usługami i produktami oferowanymi na platformie.

Polityka praw człowieka w odniesieniu do graczy

W obowiązującej w CD PROJEKT *Polityce praw człowieka* zobowiązaliśmy się do szanowania praw człowieka w odniesieniu do wszystkich grup społecznych, na które wywieramy wpływ, w tym w odniesieniu do graczy.

Nasze działania są zgodne z międzynarodowymi standardami, w tym Uniwersalną Deklaracją Praw Człowieka ONZ i Wytycznymi ONZ dotyczącymi biznesu i praw człowieka.

Nasze podejście do komunikacji zewnętrznej

W tworzeniu komunikacji CD PROJEKT posługuje się ogólnym, skodyfikowanym zbiorem wytycznych (Writing Style Guide for External Communication), zawierającym zasady dotyczące m.in. terminologii oraz dostępności. Poszczególne gry wideo oraz produkty franczyzowe (np. komiksy) posiadają indywidualne, skodyfikowane zbiory wytycznych dla wszystkich osób zajmujących się ich komunikowaniem. Ponadto, w ramach doskonalenia umiejętności komunikacyjnych, organizujemy dla zatrudnionych szkolenia dot. kontaktów z mediami i wystąpień publicznych. Szkolenia te przeznaczone są dla osób, które wypowiadają się publicznie oraz prowadzą pokazy produktów studia.

Nasze podejście do reklam targetowanych

W naszych działaniach marketingowych korzystamy z zewnętrznych platform reklamowych, które pozwalają nam precyzyjnie docierać z informacjami o grach do osób potencjalnie nimi zainteresowanych. Zamiast budować własne bazy danych o użytkownikach, opieramy się na standardach i zabezpieczeniach globalnych partnerów. Oznacza to, że nie gromadzimy prywatnych informacji o preferencjach graczy we własnych systemach, a pełną kontrolę nad tym, jakie reklamy widzą, pozostawiamy w ich rękach – mogą oni w każdej chwili zarządzać swoimi ustawieniami prywatności bezpośrednio na platformach takich jak Google czy Meta. Takie podejście pozwala nam skutecznie promować nasze tytuły przy jednoczesnym zachowaniu ochrony prywatności naszych odbiorców.

Procesy współpracy w zakresie oddziaływań z konsumentami i użytkownikami końcowymi

[ESRS S4-2]

Na poziomie operacyjnym za obszar komunikacji oraz budowania relacji ze społecznością graczy odpowiada VP, PR & Communication, a na poziomie Zarządu – Chief Marketing Officer, Członek Zarządu. Struktura ta zapewnia odpowiedni nadzór, spójność działań komunikacyjnych ze strategią, misją i wartościami firmy oraz mechanizmy reagowania w kwestiach etyki, rzetelności i odpowiedzialności komunikacji.

Za publikację treści skierowanych do społeczności graczy, mediów gamingowych, twórców treści i liderów opinii, odpowiadają osoby wchodzące w skład zespołu PR & Communication – w tym Community Managerowie i PR Managerowie. Ich zadaniem jest również wprowadzanie ewentualnych korekt w komunikacji i/lub doprecyzowanie nieścisłości w jej interpretacji np. przez społeczność graczy lub dziennikarzy, w najkrótszym możliwym czasie po publikacji oryginalnej treści.

Bezpośrednia komunikacja z graczami

W CD PROJEKT prowadzimy kanały studia i naszych produktów w mediach społecznościowych, na których każda zainteresowana osoba może zamieścić swoją opinię lub komentarz. Analizujemy wiadomości docierające do nas również bezpośrednio drogą mailową, przy wykorzystaniu ogólnie dostępnych adresów poczty elektronicznej. Zbieramy opinie graczy, analizując wpisy na forach produktowych naszych gier, czatach dostępnych podczas transmisji wydarzeń na żywo na platformach streamingowych oraz w mediach społecznościowych. Analizujemy także komentarze przekazywane nam osobiście podczas targów, konferencji czy wydarzeń organizowanych dla społeczności skupionej wokół naszych gier. Pracując nad udoskonalaniem naszych gier korzystamy również z informacji zwrotnej, którą otrzymujemy w ramach wsparcia technicznego lub np. podczas playtestów organizowanych przez studio CD PROJEKT RED pod nazwą RED Playtesting Program.

W 2021 r. wraz z wprowadzeniem do *Cyberpunka 2077* aktualizacji 2.1, która dodała do menu gry opcje związane z tzw. "dostępnością" dla osób z niepełnosprawnościami, uruchomiliśmy specjalny formularz, poprzez który gracze mogą zgłosić swoje uwagi i komentarze do wprowadzonych zmian.

GOG.com prowadzi własne profile w mediach społecznościowych w języku angielskim (na X, Instagramie, Facebooku, TikToku i YouTube), a w niektórych przypadkach (Facebook) również w języku polskim. Media społecznościowe są platformą, która służy do prowadzenia stałego dialogu z użytkownikami serwisu – każdy może zareagować na udostępniane treści i zamieścić swoje opinie i komentarze. W podobny sposób GOG komunikuje się z użytkownikami na forach, stronie internetowej lub na platformie Reddit.

Wsparcie posprzedażowe

W CD PROJEKT za bieżącą pomoc graczom oraz rozwiązywanie problemów technicznych odpowiada zespół Technical Support, będący częścią działu Player Experience & Safety. Zgłoszenia przyjmowane są poprzez dedykowaną stronę wsparcia (support.cdprojektred.com). Zebrane dane są analizowane i przekazywane do odpowiednich zespołów produkcyjnych, co pozwala na trafną priorytetyzację prac i stałe doskonalenie naszych gier. W kontaktach z graczami zgłaszającymi problemy, zespół Technical Support kieruje się zasadami opisanymi w obowiązujących wewnętrznie *Najlepszych praktykach*, które bazują na empatii, profesjonalizmie, precyzji i jasności komunikacji oraz rzetelnej weryfikacji informacji.

Zadaniem działu Player Experience & Safety jest nie tylko doraźne rozwiązywanie zgłoszonych kwestii, ale także proaktywne zapobieganie ich występowaniu w przyszłości, aby optymalizować doświadczenia gracza i użytkownika. W ramach tej struktury działa również zespół Komunikacji Technicznej, który zarządza bazą wiedzy na stronie wsparcia oraz przygotowuje listy zmian (patch notes). Materiały tworzone są z zachowaniem zasad użyteczności, zrozumiałości i wiarygodności.

GOG.com prowadzi usługę wsparcia posprzedażowego dla graczy, którzy zakupili grę na platformie GOG.com i w aplikacji GOG GALAXY. Obowiązująca *Dobrowolna polityka zwrotu* zakłada, że klient może zwrócić produkt do 30 dni po zakupie, nawet jeśli został on pobrany i uruchomiony. Dodatkowo, zespół wsparcia technicznego GOG udziela pomocy graczom, którzy w okresie 30 dni od zakupu gry doświadczyli problemów technicznych lub błędów, które uniemożliwiają jej ukończenie. Na stronie GOG.com dostępne są formularze zgłaszania problemów technicznych.

Badanie efektywności relacji prowadzonych z graczami

Miarą naszej aktywności w obszarze relacji z graczami jest np. poziom zaangażowania użytkowników mediów społecznościowych w odniesieniu do publikowanych postów i materiałów czy zmiana liczby aktywnych uczestników forów internetowych. Do mierzenia efektywności podejmowanych przez nas inicjatyw wykorzystujemy również badanie sentymentu czy analizę poziomu ocen naszych produktów np. na platformach cyfrowej dystrybucji gier. Z kolei po wprowadzeniu aktualizacji do naszych gier badamy zadowolenie graczy ze wdrożonych zmian, głównie korzystając z analizy reakcji w mediach społecznościowych.

Procesy remediacji negatywnych oddziaływań i kanały zgłaszania problemów przez konsumentów i użytkowników końcowych

[ESRS S4-3]

W ramach działalności biznesowej Grupy CD PROJEKT nie zidentyfikowaliśmy wywierania przez nas negatywnego wpływu na graczy.

Kanały zgłaszania nieprawidłowości

Zgodnie z obowiązującymi w Grupie *Zasadami Gry: Standardami Biznesowymi i Etycznymi*, każda osoba może w ramach obowiązującej procedury *SpeakUp!* zgłosić podejrzenie wystąpienia nieprawidłowości. Zgłoszenia można dokonać poprzez formularz zgłaszania nieprawidłowości dostępny na korporacyjnej stronie internetowej CD PROJEKT lub wysyłając zgłoszenie na adres siedziby Spółki. CD PROJEKT zapewnia anonimowość i poufność dotyczącą dokonywanych zgłoszeń.

Oprócz procedury *SpeakUp!* istnieją również publiczne kanały, którymi użytkownicy (dziennikarze, gracze itd.) mogą bezpośrednio kontaktować się z CD PROJEKT. Community Managerowie utrzymują kontakt ze społecznością graczy m.in. za pomocą oficjalnych profili w mediach społecznościowych oraz forów dyskusyjnych, natomiast PR Managerowie zajmują się bezpośrednimi kontaktami z dziennikarzami, twórcami treści i liderami opinii na całym świecie. Istnieją również publicznie dostępne adresy email, za pośrednictwem których można kontaktować się z CD PROJEKT w konkretnych sprawach:

- kontakt dla dziennikarzy: media@cdprojektred.com
- kontakt dla społeczności graczy: contact.community@cdprojektred.com.

Efektywność wykorzystywanych kanałów zgłaszania nieprawidłowości

Efektywność kanałów zgłaszania nieprawidłowości oceniamy, analizując liczbę zgłoszonych potencjalnych przypadków naruszeń i oceniając ich zasadność. W rocznym *Sprawozdaniu Zarządu CD PROJEKT S.A. z funkcjonowania systemu kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem, compliance oraz funkcji audytu wewnętrznego*, Zarząd przedstawia Radzie Nadzorczej informację o liczbie zgłoszeń, rodzaju nieprawidłowości i podjętych działaniach.

Podejmowanie działań dotyczących istotnych oddziaływań na konsumentów i użytkowników końcowych oraz stosowanie podejść służących zarządzaniu istotnym ryzykiem i wykorzystywaniu istotnych możliwości związanych z konsumentami i użytkownikami końcowymi oraz skuteczność tych działań

[ESRS S4-4]

Na poziomie operacyjnym za zarządzanie obszarem związanym z relacjami z graczami w CD PROJEKT odpowiada zespół Community. Z kolei Zespół Player Experience & Safety wspiera społeczność graczy m.in. w zakresie pomocy technicznej, komunikacji o aktualizacjach do wydanych gier oraz wdrażania usprawnień na podstawie analizy zgłoszeń, a także (we współpracy z działem prawnym) dba o bezpieczeństwo użytkowników.

Właściwe oznakowanie produktów

Będąc świadomymi naszego wpływu na graczy, dokładamy starań związanych z właściwym oznakowaniem produktów CD PROJEKT, m.in. poprzez:

- oznakowanie gier ratingiem wiekowym właściwym dla danego terytorium (np. PEGI, ESRB); informacja o ratingu gry jest umieszczona na jej fizycznym opakowaniu, dedykowanej stronie internetowej, wybranych materiałach marketingowych z nią związanych i jej kartach produktowych,
- zamieszczenie ostrzeżenia dotyczącego fotowrażliwości.

Podejmujemy również działania, aby ograniczać dostęp do wybranych treści związanych z grami studia dla osób w nieodpowiednim wieku poprzez umieszczenie bramek dostępowych na dedykowanych stronach internetowych oraz stronach produktowych gier studia na platformach cyfrowej dystrybucji gier.

Dobre praktyki wspierające świadome decyzje zakupowe

We wrześniu 2025 r. przygotowaliśmy materiał wideo *Cyberpunk 2077: Ultimate Edition* on Nintendo Switch™ 2 – *New Ways to Play*, opublikowany w mediach społecznościowych niedługo po premierze gry na konsole Nintendo Switch 2. Jego celem było przybliżenie tytułu nowym grupom odbiorców – zarówno graczom migrującym z innych platform, jak i społeczności Nintendo – poprzez pokazanie czterech intuicyjnych i zwiększających dostępność sposobów sterowania, dostosowanych do różnych stylów gry i potrzeb użytkowników. Materiał wspierał świadome decyzje zakupowe konsumentów, podkreślając funkcjonalność i elastyczność produktu, jednocześnie wzmacniając świadomość dostępności gry na nowej platformie.

Budowanie silnych społeczności wokół naszych gier

W 2025 r. podjęliśmy szereg inicjatyw na rzecz wzmacniania relacji z graczami, m.in.:

- w maju 2025 r. obchodziliśmy 10 rocznicę premiery gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, którą wspólnie ze społecznością świętowaliśmy przez resztę roku. W ramach obchodów rocznicy gracze mieli możliwość zdobyć rocznicowe gadżety, obejrzeć streamy z aktorami użyczającymi głosu Geraltowi w polskiej oraz angielskiej wersji językowej gry, a także bawić się wspólnie z nami na naszych kanałach, gdzie przygotowaliśmy komunikację poświęconą rocznicy,
- w maju 2025 r. rozpoczęliśmy koncerty z serii *Wiedźmin: Muzyka Kontynentu* (ang.: *The Witcher In Concert*), począwszy od specjalnych koncertów rocznicowych, które odbyły się w maju i czerwcu w Warszawie, Bostonie i Poznaniu (podczas Festiwalu Fantastyki Pyrkon). Światową trasę koncertową rozpoczęliśmy w sierpniu w Kolonii (podczas targów gamescom). Obejmowała ona ponad 60 koncertów w Stanach Zjednoczonych, Unii Europejskiej, Wielkiej Brytanii i Singapurze. Pod koniec 2025 r. ogłoszona została kontynuacja trasy koncertowej z ponad 30 kolejnymi koncertami w Europie i Azji,
- w czerwcu 2025 r. opublikowaliśmy wersję gry *Cyberpunk 2077* na platformę Nintendo Switch 2, która była jednym z premierowych tytułów tej nowej konsoli. Premierę poprzedzała seria wydarzeń ze społecznością, na których gracze mogli przedpremierowo wypróbować m.in. nowe metody sterowania oferowane przez konsolę,
- w grudniu 2025 r. obchodziliśmy 5 rocznicę premiery gry *Cyberpunk 2077* – z tej okazji przygotowaliśmy na naszych kanałach szereg atrakcji dla graczy, m.in. nagranie z wiadomością od Hanako (postać z gry, odegrana na nagraniu przez aktorkę użyczającą jej głosu), tydzień poświęcony twórczości społeczności, czy stream na żywo dla odbiorców w Japonii.

Cele dotyczące zarządzania istotnymi negatywnymi oddziaływaniami, zwiększania pozytywnych oddziaływań i zarządzania istotnym ryzykiem i istotnymi możliwościami

[ESRS S4-5]

Na 2025 r. wyznaczaliśmy sobie następujące cele w obszarach związanych z graczami:

Cel	Status realizacji
Wdrożenie wypracowanego wewnętrznie standardu dostępności w komunikacji naszych produktów.	Zrealizowany. W 2025 r. wdrożyliśmy kluczowe udogodnienia w zakresie dostępności, w tym tekst alternatywny (Alt Text) na wszystkich anglo- i polskojęzycznych kanałach social media, zwiastuny z audiodeskrypcją oraz transkrypcje podcastów.
Wypracowanie strategicznego podejścia do wdrażania konkretnych rozwiązań w ramach standardu dostępności w naszych przyszłych grach.	Zrealizowany. W 2025 r. opracowaliśmy wizję i strategię wdrażania standardu dostępności w naszych przyszłych produktach. Proces rozpoczęliśmy od stworzenia profili odbiorców o specyficznych potrzebach, dla których zdefiniowaliśmy i spriorytetyzowaliśmy konkretne funkcjonalności wspomagające. Następnie, etapy wdrożenia kluczowych funkcjonalności zintegrowaliśmy z planami rozwoju poszczególnych projektów.

Gracze ani ich przedstawiciele nie brali udziału w wyznaczaniu celów na 2025 r. i monitorowaniu stopnia ich realizacji.

Informacje związane z ładem zarządczym

ESRS G1 POSTĘPOWANIE W BIZNESIE

Opis procesów służących do identyfikacji i oceny istotnych wpływów, ryzyk i szans

[ESRS 2 IRO-1]

Podczas badania podwójnej istotności zidentyfikowaliśmy następujące istotne obszary związane z postępowaniem w biznesie:

1. Etyka prowadzenia biznesu
2. Transparentność w relacjach z partnerami biznesowymi
3. Cyberbezpieczeństwo i ochrona prywatności
4. Zarządzanie i ochrona własności intelektualnej

Polityki postępowania w biznesie i kultura korporacyjna

[ESRS G1-1]

Zasady Gry. Standardy biznesowe i etyczne Grupy CD PROJEKT

W Grupie CD PROJEKT obowiązują *Zasady Gry. Standardy biznesowe i etyczne Grupy CD PROJEKT*. To nasze zobowiązanie do przestrzegania norm etycznych, przepisów prawa oraz zasad, jakimi kierujemy się w codziennej pracy. Standardy zawierają wskazówki, jakie zachowania wspieramy, a jakich nie tolerujemy, m.in. w zakresie praw człowieka, ochrony prywatności, zapewnienia zgodności oraz reagowania na nieprawidłowości. Standardy przyjęliśmy uchwałą Zarządu Spółki w 2021 r. Ich aktualizacja pozostaje w obszarze compliance, za który odpowiada wyznaczony członek Zarządu. Ponadto Spółka posiada wewnętrzne procedury, zasady oraz instrukcje regulujące poszczególne obszary działalności. Ryzyka związane z aspektami etycznymi są uwzględniane w procesach identyfikacji i zarządzania ryzykiem prowadzonych w Spółce, w szczególności w obszarach takich jak compliance czy współpraca z dostawcami. Potencjalne naruszenia zasad etycznych są analizowane w ramach procesu *SpeakUp!*, a w uzasadnionych przypadkach podejmowane są adekwatne działania wyjaśniające i korygujące. Postępowania wyjaśniające mogą być uruchomione zarówno poprzez zgłoszenie (imiennie lub anonimowe), a także w wyniku decyzji Chief Compliance Officer'a.

Fair Play – kodeks postępowania dla dostawców

W CD PROJEKT chcemy promować odpowiedzialne postawy biznesowe, etyczne warunki pracy i wspierać zrównoważony rozwój. W tym celu, w 2023 r. uchwałą Zarządu przyjęliśmy *Fair Play – kodeks postępowania dla dostawców*. Kodeks odwołuje się do naszych oczekiwań wobec dostawców i ich łańcucha dostaw. Obejmuje następujące obszary: etykę i zgodność, prawa człowieka oraz ochronę środowiska.

SpeakUp! Polityka przeciwdziałania nieprawidłowościom w CD PROJEKT S.A.

Informacje na temat *SpeakUp! Polityki przeciwdziałania nieprawidłowościom w Grupie CD PROJEKT* opisujemy w sekcji [ESRS S1-3].

Polityka antykorupcyjna

W Grupie CD PROJEKT obowiązuje *Polityka Antykorupcyjna*. Dokument ten określa podstawowe zasady rozpoznawania, zapobiegania i ograniczania ryzyka korupcji, zarówno w relacjach biznesowych, jak i relacjach z osobami publicznymi, w tym zobowiązanie do:

- prowadzenia ksiąg rachunkowych w sposób rzetelny, bezbłędny, sprawdzalny i bieżący,
- realizowania płatności zgodnie z prawem i wewnętrznymi standardami kontroli finansowej,
- prowadzenie transparentnych procesów rekrutacyjnych,
- weryfikowania organizacji, które wspieramy dobroczynnie.

W ramach *Polityki Antykorupcyjnej* opisaliśmy także zasady dotyczące przyjmowania i wręczania prezentów, konfliktu interesów oraz relacji z podmiotami trzecimi.

Polityka Bezpieczeństwa Informacji (cybersecurity)

W Grupie CD PROJEKT obowiązuje *Polityka Bezpieczeństwa Informacji*, na podstawie której spółki z Grupy wdrażają wewnętrzne procedury zapewniające bezpieczeństwo informacji. Polityka określa kluczowe elementy programu zarządzania cyberbezpieczeństwem, w tym strukturę zarządzania obejmującą właścicieli procesów (m.in. Infrastruktura IT i Dział Prawny), Administratorów Systemów, Właścicieli Systemów oraz Dyrektora IT. Istotną rolę w tych procesach pełni Zespół Cyberbezpieczeństwa, który jest zaangażowany m.in. w oceny oprogramowania, nadzór nad architekturą systemów IT, zarządzanie lukami w zabezpieczeniach, testami penetracyjnymi i obsługą incydentów.

Dla każdego systemu krytycznego opracowywany jest plan ciągłości działania (BCP), zatwierdzany przez Dyrektora IT i okresowo testowany. Procedury odzyskiwania awaryjnego są powiązane z backupami, obejmują wszystkie lokalizacje i są testowane co najmniej raz w roku.

Bezpieczeństwo informacji wspierane jest przez stałą analizę podatności. Systemy są automatycznie monitorowane, a systemy krytyczne dodatkowo poddawane okresowym testom manualnym. Prowadzone są także audyty wewnętrzne, obejmujące m.in. przegląd systemów krytycznych, konfiguracji serwerów oraz sprzętu IT.

W Grupie funkcjonuje procedura zarządzania incydentami bezpieczeństwa informacji. Incydenty są zgłaszane, analizowane i rejestrowane przez Zespół Cyberbezpieczeństwa, a każda osoba zatrudniona może zgłosić potencjalne zdarzenie.

Zgodnie z naszą *Polityką*, partnerzy zewnętrzni, którzy uzyskują dostęp do naszej infrastruktury IT przechodzą proces weryfikacji m.in. pod kątem cyberbezpieczeństwa oraz bezpieczeństwa danych. Na naszej stronie internetowej publikujemy wymagania bezpieczeństwa dla podmiotów zewnętrznych, z uwzględnieniem poziomów wrażliwości danych.

Zarządzanie ryzykiem związanym z cyberbezpieczeństwem odbywa się zgodnie z *Procedurą Zarządzania Ryzykiem w Grupie CD PROJEKT*.

Corocznie organizujemy obowiązkowe szkolenia budujące świadomość zatrudnionych w obszarze cyberbezpieczeństwa.

Ochrona danych osobowych

CD PROJEKT dokłada wszelkich starań, aby chronić dane osobowe przed możliwymi zagrożeniami, w szczególności poprzez stosowanie odpowiednich technicznych i organizacyjnych środków bezpieczeństwa, w tym procedur i technologii służących zabezpieczeniu danych osobowych.

Działania z zakresu ochrony danych osobowych prowadzimy w oparciu o:

- *Politykę ochrony danych osobowych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT*, w tym m.in. procedurę reagowania na naruszenia ochrony danych osobowych, dokument wewnętrzny określający ramy organizacyjne ochrony danych osobowych w Grupie CD PROJEKT, oraz
- *Politykę Prywatności CD PROJEKT RED*, dokument publiczny, informujący o warunkach przetwarzania danych osobowych w kontekście większości usług skierowanych do konsumentów (zakres zastosowania i wyłączenia są wskazane w punktach 4-5 Polityki).

Poza tym Spółka posiada także inne dokumenty, za pośrednictwem których spełnia obowiązek informacyjny w kontekście szczególnych przypadków przetwarzania danych, w tym m.in.:

1. Politykę Prywatności strony internetowej www.cdprojekt.com – dotyczy przetwarzania danych osobowych w kontekście strony korporacyjnej Grupy CD PROJEKT,
2. Politykę prywatności dla Gwint: Wiedźmińskiej Gry Karcianej – dotyczy przetwarzania danych w kontekście gry GWINT,
3. Odrębne informacje o przetwarzaniu danych kierowane do uczestników rekrutacji, pracowników i współpracowników, partnerów biznesowych, użytkowników Press Center, itp.

W strukturze organizacyjnej Spółki funkcjonują zespoły wspierające zarządzanie ochroną danych osobowych oraz bezpieczeństwem informacji, w tym wyodrębniony w ramach Działu Prawnego Zespół Privacy & Compliance. Działania w obszarze ochrony danych osobowych na bieżąco monitoruje wyznaczony przez Spółkę zewnętrzny Inspektor Ochrony Danych. Zarząd otrzymuje coroczne sprawozdanie z działalności Inspektora Ochrony Danych. Dodatkowo w Spółce wyznaczone i regularnie szkolone są osoby wspierające zespół Privacy w zapewnianiu zgodności w obszarze ochrony danych osobowych tzw. Data Champions. Ich rolą jest pełnienie nadzoru nad przetwarzaniem danych osobowych w swoich zespołach, bycie punktem kontaktowym dla zespołu Privacy oraz świadczenie bieżącego wsparcia w wykonywaniu praw podmiotów danych.

Zasady ochrony danych osobowych w CD PROJEKT:

- zgodnie z obowiązującymi regulacjami, przetwarzamy dane osobowe tylko w niezbędnym zakresie, uzasadnionym jasno komunikowanymi celami,
- zawsze informujemy osoby, których dane dotyczą o tym jak, dlaczego i na jakiej podstawie przetwarzamy ich dane oraz o tym, jakie prawa przysługują im w tym kontekście,
- wybierając podwykonawców, którzy mają mieć dostęp do danych osobowych, upewniamy się, że dbają o bezpieczeństwo powierzonych im danych,
- na bieżąco monitorujemy bezpieczeństwo przetwarzanych danych osobowych i reagujemy na sygnały o możliwych naruszeniach; gdy wymaga tego sytuacja, zgłaszamy naruszenie do właściwych organów lub informujemy o nim osoby, które mogą być nim dotknięte.

Ryzyka związane z ochroną danych osobowych są analizowane, m.in. poprzez przeprowadzanie ocen skutków dla ochrony danych tam, gdzie jest to wymagane.

Ochrona własności intelektualnej

Prawa własności intelektualnej CD PROJEKT koncentrują się przede wszystkim na uniwersum Wiedźmina i Cyberpunka. W obu przypadkach dbamy o odpowiednie zabezpieczenie naszego IP, co stanowi element długofalowego podejścia do ochrony kluczowych marek CD PROJEKT.

W ramach ochrony własności intelektualnej:

- dbamy, aby każdy z elementów tworzonej przez nas własności intelektualnej zyskał właściwą ochronę prawną,
- dbamy o prawidłowe zabezpieczenie licencjonowania naszych praw własności intelektualnej, m.in. licznym partnerom marketingowym czy merchandisingowym,
- dbamy, aby tworzone przez nas treści nie naruszały praw osób trzecich, w tym m.in. zawieramy stosowne umowy, przygotowujemy wytyczne dla zespołów produkcyjnych, prowadzimy szkolenia wewnętrzne czy monitorujemy ryzyko naruszenia praw własności intelektualnej,
- podejmujemy działania prawne mające na celu ochronę przysługujących nam praw własności intelektualnej,
- analizujemy oraz weryfikujemy pod kątem prawnym najnowsze technologie i narzędzia, które służą lub mogą w przyszłości posłużyć do tworzenia naszych gier wideo.

Szkolenia w obszarze postępowania w biznesie

W CD PROJEKT organizujemy szkolenia w formie stacjonarnej lub zdalnej, a także w formule e-learningów, które są dostępne w każdej chwili dla wszystkich zatrudnionych.

W 2025 r. przeprowadziliśmy następujące szkolenia:

- Poufność i proces zgłaszania nieprawidłowości
 - 372 osoby, szkolenie wdrażające w ramach onboardingu
- Przeciwdziałanie korupcji oraz proces zakupowy
 - 35 osób, szkolenie dla wybranych zespołów w CD PROJEKT S.A.
 - 21 osób, szkolenie dla wybranych zespołów w CD PROJEKT RED Inc. (Purchasing, Compliance & Ethical Practices)
- Zarządzanie ryzykiem dla właścicieli ryzyk w CD PROJEKT RED Inc.
 - 5 osób w formule stacjonarnej i e-learningu
- Bezpieczeństwo informacji (cybersecurity)
 - 724 osoby, szkolenie obowiązkowe
- Postępowanie na wypadek kontroli w spółce:
 - 5 osób, szkolenie dla wybranego zespołu
- Ochrona danych osobowych
 - 4 osoby, szkolenie dedykowane dla wyznaczonych osób tzw. Data Champions, szkolenie obowiązkowe

Zarządzanie relacjami z dostawcami

[ESRS G1-2]

W CD PROJEKT za nawiązywanie i utrzymywanie relacji z kluczowymi partnerami biznesowymi odpowiada dział Business Development. Z kolei zespół Procurement wspiera zatrudnionych w CD PROJEKT w zakupach produktów i usług niezbędnych do prowadzenia naszej bieżącej działalności.

Nasze oczekiwania wobec dostawców opisaliśmy w *Fair Play – kodeks postępowania dla dostawców*. Obecnie udostępniamy Kodeks naszym dostawcom w charakterze informacyjnym i niezobowiązującym.

W ramach *Procedury zarządzania ryzykiem* zidentyfikowaliśmy ryzyko związane ze współpracą z kluczowymi dostawcami, które opisujemy w rozdziale "Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej". W raportowanym okresie przeprowadziliśmy analizę ryzyk społecznych i środowiskowych w łańcuchu wartości.

W 2024 r. uruchomiliśmy wewnętrzną bazę dostawców z podziałem na kluczowych, strategicznych i operacyjnych. W bazie można znaleźć informacje o statusie weryfikacji danego dostawcy oraz rekomendacje dotyczące współpracy. W raportowanym okresie nie uwzględnialiśmy kryteriów społecznych i środowiskowych przy wyborze dostawców.

Zapobieganie korupcji i przekupstwu oraz ich wykrywanie

Incydenty korupcji lub przekupstwa

[ESRS G1-3], [ESRS G1-4]

W 2025 r. nie odnotowaliśmy incydentów korupcyjnych i nie zostały na nas nałożone kary za złamanie przepisów antykorupcyjnych.

Nasze podejście do zapobiegania korupcji opisaliśmy w *Polityce antykorupcyjnej w Grupie CD PROJEKT*. Przyjmowanie i rozpatrywanie zgłoszeń w tym zakresie odbywa się w ramach *SpeakUp Polityki przeciwdziałania nieprawidłowościom w Grupie CD PROJEKT*. Zarząd i Rada Nadzorcza otrzymują podsumowanie informacji dotyczących liczby i rodzaju zgłoszeń, przyjętych rozstrzygnięć oraz przeprowadzonych szkoleń w toku prac nad przygotowaniem corocznych sprawozdań z działalności Spółki i Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Dodatkowo, Zarząd co roku przedstawia Radzie Nadzorczej Spółki *Sprawozdanie z funkcjonowania systemu kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem, compliance i funkcji audytu wewnętrznego*, które również zawiera podsumowanie tych informacji.

Podczas corocznych szkoleń z zakresu przeciwdziałania korupcji budujemy świadomość zatrudnionych w oparciu o praktyczne przykłady. Szkolenia obejmują zagadnienia rozpoznawania propozycji korupcyjnych, przeciwdziałania korupcji i unikania konfliktu interesów. W czasie szkoleń przekazujemy wiedzę teoretyczną, posługujemy się przykładami konkretnych sytuacji (kazusami), pomagamy zidentyfikować właściwy sposób postępowania i obalamy mity dotyczące zjawisk korupcyjnych. Szkoleniami objęci są wszyscy zatrudnieni w zespołach zaangażowanych w procesy zakupowe, biznesowe i administracyjne, takie jak Procurement, IT & Cybersecurity, Business Development, Administracja, IMC oraz HR.

Wpływ polityczny i działalność lobbingowa

[ESRS G1-5]

W 2025 roku Spółka została wpisana do unijnego Rejestru Przejrzystości (numer REG: 508733799558-10). Wpis był związany ze spotkaniem z przedstawicielami Komisji Europejskiej w przedmiocie inicjatyw legislacyjnych i regulacyjnych, które mogą mieć wpływ na branżę gier wideo w Europie, takich jak usługi cyfrowe (Digital Services Act, Digital Fairness Act), regulacje dotyczące bezpieczeństwa w internecie (Online Safety) oraz sztucznej inteligencji (AI Act).

Spółka aktywnie uczestniczy w inicjatywach związanych z procesem legislacyjnym oraz kształtowaniem otoczenia regulacyjnego, w tym w inicjatywie „SprawdzaMy”, której celem jest analiza i opiniowanie proponowanych zmian prawnych istotnych dla przedsiębiorców nie tylko w branży gier wideo.

Spółka jest również członkiem Stowarzyszenia Polskie Gry, które bierze udział w konsultacjach publicznych dotyczących regulacji mających wpływ na branżę gier wideo. Od 2025 roku Stowarzyszenie jest ponadto członkiem Krajowej Izby Gospodarczej Elektroniki i Telekomunikacji, co wzmacnia reprezentację interesów sektora w dialogu z administracją publiczną.

Jednocześnie, spółka CD PROJEKT RED Inc. została wpisana do amerykańskiego rejestru lobbystów w stanie Massachusetts oraz korzystała z usług podmiotów świadczących profesjonalne usługi konsultingu lobbingowego w związku z działaniami ukierunkowanymi na zbudowanie wsparcia dla branży gier wideo w stanie Massachusetts.

W 2025 r. Grupa nie wniosła wkładów finansowych i rzeczowych o charakterze politycznym.

Zobowiązanie do zachowania neutralności politycznej i niewspierania partii politycznych zawarliśmy w *Zasadach Gry. Standardach biznesowych i etycznych Grupy CD PROJEKT*.

Nikt z organów Spółki nie zajmował porównywalnego stanowiska w administracji publicznej, w tym w organach regulacyjnych, w ciągu dwóch lat poprzedzających ich powołanie.

Praktyki płatnicze

[ESRS G1-6]

W Grupie CD PROJEKT, w ramach działań w obszarze zarządzania zobowiązaniami, skrupulatnie monitorujemy proces obiegu dokumentów kosztowych i dokładamy starań, aby swoje zobowiązania regulować zgodnie z terminami płatności wynikającymi z zapisów umownych. Rekomendowanym terminem płatności jest 30 dni, ale faktyczny okres zależy od potrzeb biznesowych i jest każdorazowo regulowany w umowie z danym kontrahentem.

Spośród płatności zrealizowanych w 2025 r. 95% w CD PROJEKT S.A. (96% w 2024 r.) i 96% w GOG Sp. z o.o. (92% w 2024 r.) zostało uregulowane w terminie.

Wobec spółek z Grupy CD PROJEKT nie toczą się żadne postępowania sądowe w związku z opóźnieniami w płatnościach.



ZAŁĄCZNIKI

Załącznik 1. Wymogi dotyczące ujawniania informacji w ramach ESRS objęte oświadczeniem jednostki dotyczącym zrównoważonego rozwoju

[ESRS 2 IRO-2]

Tabela 47 Tabela zgodności ze standardem ESRS

Nr ujawnienia	Nazwa ujawnienia	Nr strony w Sprawozdaniu
ESRS 2 Ogólne ujawnienie informacji		
BP-1	Ogólna podstawa sporządzenia oświadczeń dotyczących zrównoważonego rozwoju	87
BP-2	Ujawnianie informacji w odniesieniu do szczególnych okoliczności	87
GOV-1	Rola organów administrujących, zarządzających i nadzorczych	67, 70, 73, 129
GOV-2	Informacje przekazywane organom administrującym, zarządzającym i nadzorczym jednostki oraz podejmowane przez nie kwestie związane ze zrównoważonym rozwojem	73, 88
GOV-3	Uwzględnianie wyników związanych ze zrównoważonym rozwojem w systemach zachęt	81, 83
GOV-4	Oświadczenie dotyczące należytej staranności	89
GOV-5	Zarządzanie ryzykiem i kontrole wewnętrzne nad sprawozdawczością w zakresie zrównoważonego rozwoju	60
SBM-1	Strategia, model biznesowy i łańcuch wartości	11, 16, 20
SBM-2	Interesy i opinie zainteresowanych stron	89
SBM-3	Istotne wpływy, ryzyka i szanse oraz ich wzajemne związki ze strategią i z modelem biznesowym	27, 91
IRO-1	Opis procesu służącego do identyfikacji i oceny istotnych wpływów, ryzyk i szans	91
IRO-2	Wymogi dotyczące ujawniania informacji w ramach ESRS objęte oświadczeniem jednostki dotyczącym zrównoważonego rozwoju	146
ESRS E1 Zmiana klimatu		
GOV-3	Uwzględnianie wyników związanych ze zrównoważonym rozwojem w systemach zachęt	96
E1-1	Plan przejścia na potrzeby łagodzenia zmiany klimatu	96
IRO-1	Opis procesów identyfikacji i oceny związanych z klimatem istotnych wpływów, ryzyk i szans	97
E1-2	Polityki związane z łagodzeniem zmiany klimatu i przystosowaniem się do niej	101
E1-3	Działania i zasoby w odniesieniu do polityki klimatycznej	102
E1-4	Cele związane z łagodzeniem zmiany klimatu i przystosowaniem się do niej	103
E1-5	Zużycie energii i koszty energetyczny	104
E1-6	Emisje gazów cieplarnianych zakresów 1, 2 i 3 brutto oraz całkowite emisje gazów cieplarnianych	105
E1-7	Projekty usuwania gazów cieplarnianych i ograniczania emisji gazów cieplarnianych finansowane za pomocą jednostek emisji dwutlenku węgla	110
E1-8	Ustalanie wewnętrznych cen emisji dwutlenku węgla	110

Nr ujawnienia	Nazwa ujawnienia	Nr strony w Sprawozdaniu
ESRS S1 Własne zasoby pracownicze		
SBM-2	Interesy i opinie zainteresowanych stron	118
SBM-3	Istotne wpływy, ryzyka i szanse oraz ich wzajemne związki ze strategią i z modelem biznesowym	119
S1-1	Polityki związane z własnymi zasobami pracowniczymi	120
S1-2	Procedury współpracy z własnymi zasobami pracowniczymi i przedstawicielami pracowników w kwestiach wpływów	121
S1-3	Procesy naprawy skutków negatywnych wpływów i kanały zgłaszania wątpliwości przez własne zasoby pracownicze	122
S1-4	Podejmowanie działań dotyczących istotnych wpływów na własne zasoby pracownicze oraz stosowanie podejść służących zarządzaniu istotnymi ryzykami i wykorzystywaniu istotnych szans związanych z własnymi zasobami pracowniczymi oraz skuteczność tych działań	124
S1-5	Cele dotyczące zarządzania istotnymi negatywnymi wpływami, zwiększania pozytywnych wpływów i zarządzania istotnymi ryzykami i szansami	126
S1-6	Charakterystyka pracowników jednostki	127
S1-7	Charakterystyka osób niebędących pracownikami stanowiących własne zasoby pracownicze jednostki	129
S1-8	Zakres rokowań zbiorowych i dialogu społecznego	118
S1-9	Mierniki różnorodności	129
S1-10	Adekwatna płaca	130
S1-11	Ochrona socjalna	130
S1-12	Osoby z niepełnosprawnościami	130
S1-13	Mierniki dotyczące szkoleń i rozwoju umiejętności	131
S1-14	Mierniki bezpieczeństwa i higieny pracy	132
S1-15	Mierniki równowagi między życiem zawodowym a prywatnym	133
S1-16	Mierniki wynagrodzeń (luka płacowa i całkowite wynagrodzenie)	133
S1-17	Incydenty, skargi i poważne wpływy na przestrzeganie praw człowieka	122
ESRS S4 Konsumenci i użytkownicy końcowi		
SBM-2	Interesy i opinie zainteresowanych stron	134
SBM-3	Istotne wpływy, ryzyka i szanse oraz ich wzajemne związki ze strategią i z modelem biznesowym	135
S4-1	Polityki związane z konsumentami i użytkownikami końcowymi	136
S4-2	Procesy współpracy w zakresie wpływów z konsumentami i użytkownikami końcowymi	137
S4-3	Procesy naprawy negatywnych wpływów i kanały zgłaszania wątpliwości przez konsumentów i użytkowników końcowych	138
S4-4	Podejmowanie działań dotyczących istotnych wpływów na konsumentów i użytkowników końcowych oraz stosowanie podejść służących zarządzaniu istotnymi ryzykami i wykorzystywaniu istotnych szans związanych z konsumentami i użytkownikami końcowymi oraz skuteczność tych działań	138
S4-5	Cele dotyczące zarządzania istotnymi negatywnymi wpływami, zwiększania pozytywnych wpływów i zarządzania istotnymi ryzykami i szansami	140

Nr ujawnienia	Nazwa ujawnienia	Nr strony w Sprawozdaniu
ESRS G1 Postępowanie w biznesie		
IRO-1	Opis procesu służącego do identyfikacji i oceny istotnych wpływów, ryzyk i szans	140
G1-1	Polityki postępowania w biznesie i kultura korporacyjna	140
G1-2	Zarządzanie relacjami z dostawcami	143
G1-3	Zapobieganie korupcji i przekupstwu oraz ich wykrywanie	144
G1-4	Incydenty korupcji lub przekupstwa	144
G1-5	Wpływ polityczny i działalność lobbingsowa	144
G1-6	Praktyki płatnicze	145

Tabela 48 Tabela punktów danych wynikających z przepisów UE

Wymóg dotyczący ujawniania informacji i powiązany z nim punkt danych	Nr strony w Sprawozdaniu
ESRS 2 GOV-1 Zróżnicowanie członków zarządu ze względu na płeć pkt 21 lit. d)	129
ESRS 2 GOV-1 Odsetek członków organów, którzy są niezależni pkt 21 lit. e)	129
ESRS 2 GOV-4 Oświadczenie w sprawie należytej staranności pkt 30	89
ESRS 2 SBM-1 Udział w działaniach związanych z działaniami dotyczącymi paliw kopalnych pkt 40 lit. d) ppkt (I)	Nie dotyczy
ESRS 2 SBM-1 Udział w działaniach związanych z produkcją chemikaliów pkt 40 lit. d) ppkt (II)	Nie dotyczy
ESRS 2 SBM-1 Udział w działalności związanej z kontrowersyjną bronią pkt 40 lit. d) ppkt (III)	Nie dotyczy
ESRS 2 SBM-1 Udział w działaniach związanych z uprawą i produkcją tytoniu pkt 40 lit. d) ppkt (IV)	Nie dotyczy
ESRS E1-1 Plan przejścia służący osiągnięciu neutralności klimatycznej do 2050 r. pkt 14	96
ESRS E1-1 Jednostki wykluczone z zakresu obowiązywania wskaźników referencyjnych dostosowanych do Porozumienia Paryskiego pkt 16 lit. g)	96
ESRS E1-4 Cele redukcji emisji gazów cieplarnianych pkt 34	103
ESRS E1-5 Zużycie energii z kopalnych źródeł zdezagregowane w podziale na źródła (dotyczy wyłącznie sektorów o znacznym oddziaływaniu na klimat) pkt 38	Nie dotyczy
ESRS E1-5 Zużycie energii i koszyk energetyczny pkt 37	104
ESRS E1-5 Energochłonność powiązana z działaniami podejmowanymi w sektorach o znacznym oddziaływaniu na klimat pkt 40–43	Nie dotyczy
ESRS E1-6 Emisje gazów cieplarnianych zakresu 1, 2, 3 brutto i całkowite emisje gazów cieplarnianych pkt 44	105
ESRS E1-6 Intensywność emisji gazów cieplarnianych brutto pkt 53–55	105
ESRS E1-7 Usuwanie gazów cieplarnianych i jednostki emisji dwutlenku węgla pkt 56	110
ESRS E1-9 Ekspozycja portfela odniesienia na ryzyka fizyczne związane z klimatem pkt 66	Pominięte na podstawie ESRS 1 Dodatek C
ESRS E1-9 Dezagregacja kwot pieniężnych według nagłego i długotrwałego ryzyka fizycznego pkt 66 lit. a)	Pominięte na podstawie ESRS 1 Dodatek C
ESRS E1-9 Lokalizacja znaczących składników aktywów obarczonych istotnym ryzykiem fizycznym pkt 66 lit. c)	Pominięte na podstawie ESRS 1 Dodatek C
ESRS E1-9 Podział wartości księgowej nieruchomości według klas efektywności energetycznej pkt 67 lit. c)	Pominięte na podstawie ESRS 1 Dodatek C
ESRS E1-9 Stopień ekspozycji portfela na szanse związane z klimatem pkt 69	Pominięte na podstawie ESRS 1 Dodatek C
ESRS E2-4 Ilość każdego czynnika zanieczyszczającego wymienionego w załączniku II do rozporządzenia w sprawie E-PRTR (Europejski Rejestr Uwalniania i Transferu Zanieczyszczeń) emitowanego do powietrza, wody lub gleby, pkt 28	Nieistotne

Wymóg dotyczący ujawniania informacji i powiązany z nim punkt danych

Nr strony w Sprawozdaniu

ESRS E3-1 Woda i zasoby morskie pkt 9	Nieistotne
ESRS E3-1 Specjalna polityka pkt 13	Nieistotne
ESRS E3-1 Zrównoważone praktyki w dziedzinie mórz i oceanów pkt 14	Nieistotne
ESRS E3-4 Całkowita ilość wody poddanej recyklingowi i ponownemu użyciu pkt 28 lit. c)	Nieistotne
ESRS E3-4 Całkowite zużycie wody w m3 na przychód netto z własnych operacji pkt 29	Nieistotne
ESRS 2 SBM 3-E4 pkt 16 lit. a) ppkt (i) wyszczególnienie działań negatywnie wpływających na obszary właściwe pod względem bioróżnorodności	Nieistotne
ESRS 2 SBM 3-E4 pkt 16 lit. b) zidentyfikowane istotne negatywne wpływy w odniesieniu do degradacji gruntów, pustynnienia lub uszczelniania gleby	Nieistotne
ESRS 2 SBM 3-E4 pkt 16 lit. c) wpływ operacji na gatunki zagrożone	Nieistotne
ESRS E4-2 Zrównoważone praktyki lub polityki w zakresie gruntów/rolnictwa pkt 24 lit. b)	Nieistotne
ESRS E4-2 Zrównoważone praktyki lub polityki w zakresie oceanów/mórz pkt 24 lit. c)	Nieistotne
ESRS E4-2 Polityki na rzecz przeciwdziałania wylesianiu pkt 24 lit. d)	Nieistotne
ESRS E5-5 Odpady niepoddawane recyklingowi pkt 37 lit. d)	Nieistotne
ESRS E5-5 Odpady niebezpieczne i odpady promieniotwórcze pkt 39	Nieistotne
ESRS 2 SBM-3-S1 Ryzyko wystąpienia przypadków pracy przymusowej pkt 14 lit. f)	119
ESRS 2 SBM-3-S1 Ryzyko wystąpienia przypadków pracy dzieci pkt 14 lit. g)	119
ESRS S1-1 Zobowiązania w zakresie polityki dotyczącej poszanowania praw człowieka pkt 20	120
ESRS S1-1 Strategie w zakresie należytej staranności w odniesieniu do kwestii objętych podstawowymi konwencjami Międzynarodowej Organizacji Pracy nr 1–8, pkt 21	120
ESRS S1-1 Procedury i środki na rzecz zapobiegania handlowi ludźmi pkt 22	120
ESRS S1-1 Polityka lub system zarządzania służące zapobieganiu wypadkom przy pracy pkt 23	120
ESRS S1-3 Mechanizmy rozpatrywania skarg pkt 32 lit. c)	122
ESRS S1-14 Liczba zgonów związanych z pracą oraz liczba i wskaźnik wypadków związanych z pracą pkt 88 lit. b) i c)	132
ESRS S1-14 Liczba dni straconych z powodu urazów, wypadków, ofiar śmiertelnych lub chorób pkt 88 lit. e)	132
ESRS S1-16 Nieskorygowana luka płacowa między kobietami a mężczyznami pkt 97 lit. a)	133

Wymóg dotyczący ujawniania informacji i powiązany z nim punkt danych
Nr strony w Sprawozdaniu

ESRS S1-16 Nadmierny poziom wynagrodzenia dyrektora generalnego pkt 97 lit. b)	133
ESRS S1-17 Przypadki dyskryminacji pkt 103 lit. a)	122
ESRS S1-17 Nieprzestrzeganie Wytycznych ONZ dotyczących biznesu i praw człowieka oraz wytycznych OECD pkt 104 lit. a)	122
ESRS 2 SBM-3-S2 Znaczące ryzyko wystąpienia przypadków pracy dzieci lub pracy przymusowej w łańcuchu wartości pkt 11 lit. b)	Nieistotne
ESRS S2-1 Zobowiązania w zakresie polityki dotyczącej poszanowania praw człowieka pkt 17	Nieistotne
ESRS S2-1 Polityki związane z osobami wykonującymi pracę w łańcuchu wartości pkt 18	Nieistotne
ESRS S2-1 Nieprzestrzeganie Wytycznych ONZ dotyczących biznesu i praw człowieka oraz wytycznych OECD pkt 19	Nieistotne
ESRS S2-1 Strategie w zakresie należytej staranności w odniesieniu do kwestii objętych podstawowymi konwencjami Międzynarodowej Organizacji Pracy nr 1–8, pkt 19	Nieistotne
ESRS S2-4 Kwestie i incydenty dotyczące poszanowania praw człowieka związane z łańcuchem wartości na wyższym i niższym szczeblu pkt 36	Nieistotne
ESRS S3-1 Zobowiązania w zakresie polityki dotyczącej poszanowania praw człowieka, pkt 16	Nieistotne
ESRS S3-1 Nieprzestrzeganie Wytycznych ONZ dotyczących biznesu i praw człowieka, zasad MOP lub wytycznych OECD pkt 17	Nieistotne
ESRS S3-4 Kwestie i incydenty dotyczące poszanowania praw człowieka pkt 36	Nieistotne
ESRS S4-1 Polityka odnosząca się do konsumentów i użytkowników końcowych pkt 16	136
ESRS S4-1 Nieprzestrzeganie Wytycznych ONZ dotyczących biznesu i praw człowieka oraz wytycznych OECD pkt 17	136
ESRS S4-4 Kwestie i incydenty dotyczące poszanowania praw człowieka pkt 35	138
ESRS G1-1 Konwencja Narodów Zjednoczonych przeciwko korupcji pkt 10 lit. b)	140
SRS G1-1 Ochrona sygnalistów pkt 10 lit. d)	140
ESRS G1-4 Grzywny za naruszenie przepisów antykorupcyjnych i przepisów w sprawie zwalczania przekupstw pkt 24 lit. a)	144
ESRS G1-4 Normy w zakresie przeciwdziałania korupcji i przekupstwu pkt 24 lit. b)	144



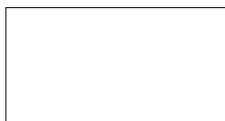
Michał Nowakowski
Joint Chief Executive Officer,
Członek Zarządu



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



Jeremiaś Cohn
Chief Marketing Officer,
Członek Zarządu



Karolina Radziszewska
Chief People Officer,
Członkini Zarządu



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