



Fact Sheet



CD PROJEKT S.A. prowadzi działalność w globalnej, dynamicznie rozwijającej się branży elektronicznej rozrywki. Spółka stoi na czele Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

1 304
zatrudnionych osób

45
reprezentowanych narodowości



HUBY
 Warszawa
 Europejski hub i siedziba główna studia CD PROJEKT RED
 Boston
 Amerykański hub studia CD PROJEKT RED



BIURA DEWELOPERSKIE
 Kraków
 Wrocław
 Vancouver



BIURA REGIONALNE
 Portland
 Seul
 Tokio

O CD PROJEKT RED

Produkcja gier wideo realizowana jest przez studio CD PROJEKT RED funkcjonujące w strukturach Grupy CD PROJEKT. Działalność ta polega na tworzeniu i wydawaniu gier wideo, sprzedaży licencji na ich dystrybucję, koordynacji lub bezpośredniej realizacji aktywności PR i marketingu własnych produktów, a także na produkcji, sprzedaży lub licencjonowaniu produktów towarzyszących wykorzystujących posiadane przez Spółkę marki: *Wiedźmin/The Witcher* i *Cyberpunk*.

Kluczowe liczby:

- ponad 85 mln sprzedanych gier z serii *Wiedźmin*,
- ponad 35 mln sprzedanych kopii gry *Cyberpunk 2077*,
- 97% przychodów ze sprzedaży to eksport,
- 87% przychodów ze sprzedaży odpowiadało cyfrowej dystrybucji.

Model biznesowy CD PROJEKT RED



Kluczowe gry CD PROJEKT RED



2007 – PC



2011 – PC
 2012 – X360



2015 – PC, Xbox One, PS4
 2019 – Nintendo Switch
 2022 – Xbox Series X|S, PS5



2020 – PC, Xbox One, PS4, Stadia
 2022 – Xbox Series X|S, PS5
 2025 – Nintendo Switch 2

Zarząd – doświadczenie w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT

Michał Nowakowski	Adam Badowski	Piotr Nielubowicz	Piotr Karwowski	Paweł Zawodny	Jeremiah Cohn	Karolina Radziszewska
Joint Chief Executive Officer, Członek Zarządu	Joint Chief Executive Officer, Członek Zarządu	Chief Financial Officer, Członek Zarządu	Joint Chief Operating Officer, Członek Zarządu	Joint Chief Operating Officer, Członek Zarządu	Chief Marketing Officer, Członek Zarządu	Chief People Officer, Członkini Zarządu
21 lat doświadczenia	24 lata doświadczenia	27 lat doświadczenia	19 lat doświadczenia	8 lat doświadczenia	12 lat doświadczenia	2 lata doświadczenia

Strategia Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

- Długofalowy rozwój trzech wyjątkowych i silnych franczyz,
- Więcej produktów dla graczy – zapadające w pamięć opowieści dla jednego gracza, rozszerzone o doświadczenie rozgrywki wieloosobowej,
- Zwiększanie efektu koła zamachowego – gry mobilne, TV, filmy i inne treści oparte na posiadanych markach i rozwijane we współpracy z zewnętrznymi partnerami,
- Wzmocnienie zdolności produkcyjnych, aby móc dostarczyć graczom więcej gier przy zachowaniu najwyższej jakości.

Długofalowa perspektywa produktowa

WIEDZMIN

CYBERPUNK 2

Nowe IP

- Nowa trylogia wiedźmińska
- Projekt Syriusz
- Remake Wiedźmina 1
- Cyberpunk 2
- Projekt Hadar

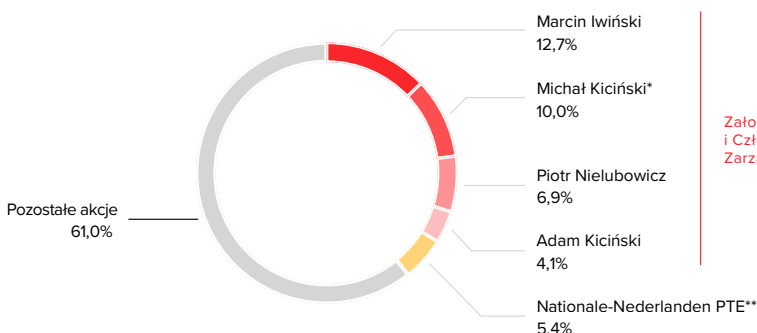
oraz inne nieogłoszone projekty

Podstawowe dane finansowe*

w tys. zł	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Przychody ze sprzedaży	521 272	2 138 875	888 172	952 576	1 230 199	798 372	866 989
Amortyzacja	37 487	267 664	104 729	117 432	245 082	119 767	68 669
Zysk operacyjny	180 286	1 157 077	232 903	377 347	469 040	366 548	470 648
Zysk brutto	189 162	1 164 949	219 108	393 185	538 492	428 436	538 319
Zysk netto z działalności kontynuowanej	175 315	1 154 327	208 908	347 093	481 105	442 991	520 869
w tys. zł	31.12.2019	31.12.2020	31.12.2021	31.12.2022	31.12.2023	31.12.2024	31.12.2025
Aktywa trwałe	679 097	759 999	905 846	1 119 978	1 450 623	1 547 164	2 168 647
Aktywa obrotowe	725 011	2 130 300	1 252 889	1 154 146	1 162 815	1 452 274	1 334 673
Środki pieniężne, lokaty i obligacje	482 301	874 688	1 154 001	1 091 005	1 309 459	1 472 034	1 324 910
Aktywa ogółem	1 404 108	2 890 299	2 158 735	2 274 124	2 613 438	3 026 438	3 503 320
Kapitał własny	1 105 651	2 183 177	1 894 356	2 033 404	2 403 490	2 774 059	3 289 859
Zobowiązania długoterminowe	25 158	166 153	36 112	36 186	38 774	22 574	33 157
Zobowiązania krótkoterminowe	273 299	540 969	228 267	204 534	171 174	229 805	180 304
w tym: kredyty i pożyczki	0	0	0	0	0	0	0
Pasywa ogółem	1 404 108	2 890 299	2 158 735	2 274 124	2 613 438	3 026 438	3 503 320

* Skonsolidowane dane finansowe za lata 2019-2023 uwzględniają wyniki segmentu GOG.COM

Akcyonariat



* Zgodnie z oświadczeniem złożonym 13 listopada 2023 r.

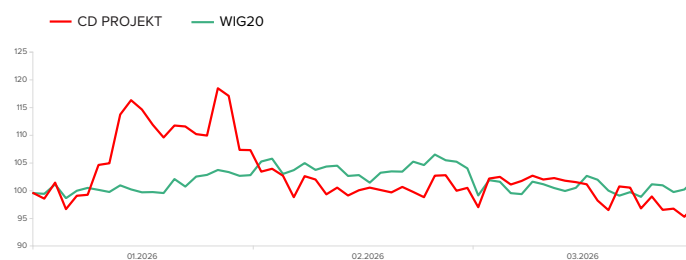
** Zgodnie z oświadczeniem złożonym 12 sierpnia 2024 r. fundusze zarządzane przez Nationale-Nederlanden PTE S.A. posiadało 5,42% akcji Spółki, w tym Nationale-Nederlanden OFE posiadało 5,03% akcji Spółki.

Atuty inwestycyjne

- Duży potencjał rozwoju rynku gier na świecie – szacowana wartość globalnego rynku gier w 2028 r.: 227 mld dol.*,
- Silna ekspozycja Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na rynek globalny (przychody z eksportu stanowią 97% przychodów ze sprzedaży ogółem),
- Rozpoznawalne na całym świecie marki *Wiedźmin* i *Cyberpunk*.

* Newzoo

CD PROJEKT – kurs akcji na tle WIG20*



* Indeksowane (punkt bazowy = 100)

Akcje na giełdzie*

GPW ticker	CDR
Bloomberg Stock Code	CDR.PW
Reuters Stock Code	CDR.WA
Indeks na GPW	WIG20
Liczba akcji	99 910 510
Kapitalizacja	23,6 mld zł
Kurs MIN (12TM)	194,60 zł
Kurs MAX (12TM)	294,00 zł
Średni dzienny wolumen obrotu (12TM)	292 tys. szt.
Średnia dzienna wartość obrotu (12TM)	73 mln zł
Średnia liczba transakcji na sesję (12TM)	7,7 tys.

* Dane na 31 marca 2026 r.

Kalendarz inwestora

- **21 maja 2026 r.** – J.P. Morgan European Technology, Media & Telecoms Conference, Londyn
- **28 maja 2026 r.** – Skonsolidowany raport kwartalny za I kwartał 2026 r.
- **1 czerwca 2026 r.** – Pekao 5th Technology & Consumer Conference, Warszawa
- **15 czerwca 2026 r.** – Pekao & BofA Capital Markets Conference, Londyn
- **2 września 2026 r.** – Skonsolidowany raport półroczny za I półrocze 2026 r.
- **24 listopada 2026 r.** – Skonsolidowany raport kwartalny za III kwartał 2026 r.

Dołącz do nas



CD PROJEKT S.A.
ul. Jagiellońska 74
03-301 Warszawa

Relacje inwestorskie
CD PROJEKT S.A.
ir@cdprojekt.com
tel. +22 519 69 00