



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT RED ZA OKRES
OD 1 STYCZNIA DO 30 CZERWCA 2026 ROKU

Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2026 r. sporządziliśmy zgodnie z § 71 Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 6 czerwca 2025 r. w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim (Rozporządzenie). To sprawozdanie, wraz ze Śródrocznym Skróconym Skonsolidowanym Sprawozdaniem Finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2026 r., tworzą skonsolidowany raport półroczny Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED.

Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2026 r. w najbardziej istotnych aspektach zawiera dane odniesione do jednostkowego sprawozdania finansowego CD PROJEKT RED S.A. Z uwagi na fakt, iż działalność i jednostkowe sprawozdanie finansowe CD PROJEKT RED S.A. mają dominujący wpływ na działalność oraz skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED, informacje zaprezentowane w pozostałych częściach niniejszego sprawozdania będą odnosiły się do danych skonsolidowanych Grupy, obejmujących swoim zakresem działalność i wyniki CD PROJEKT RED S.A.

Spis Treści

4	KLUCZOWE WYDARZENIA W GRUPIE CD PROJEKT RED
5	KRÓTKA CHARAKTERYSTYKA GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT RED
6	Profil działalności
6	Nasza misja i wartości
7	Nasze marki i portfolio produktów
8	Model biznesowy
9	Strategia rozwoju
10	Nasz zespół
11	CD PROJEKT RED na świecie
12	DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT RED
13	Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED
14	Opis modelu biznesowego Grupy CD PROJEKT RED
15	Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w I półroczu 2026 r., wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń
18	Czynniki, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału
18	Informacje dotyczące sezonowości lub cykliczności działalności
19	Opis podstawowych zagrożeń i ryzyk związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego
20	WYNIKI FINANSOWE GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT RED
21	Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych ujawnionych w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym
32	ŁAD KORPORACYJNY
33	Zasady ładu korporacyjnego
33	Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych
33	Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu
34	Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej
35	Informacje o nabyciu akcji własnych
35	Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy
38	Struktura zarządzania
41	Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem arbitrażowym lub organem administracji publicznej
41	Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta
43	Oświadczenie Zarządu

Kluczowe wydarzenia w Grupie CD PROJEKT RED

W I półroczu 2026 r.

- Ogłosiliśmy, że trzeci dodatek do *Wiedźmina 3: Dziki Gon* zatytułowany *Pieśni przeszłości* jest w produkcji, a jego premiera planowana jest na 2027 rok
- Udostępniliśmy *Cyberpunka 2077* wraz z dodatkiem *Widmo Wolności* w wersji na konsolę PlayStation 5 Pro
- Gra karciana *Cyberpunk Trading Card Game* zebrała ponad 28 mln USD w kampanii na Kickstarterze – to najlepiej sfinansowana gra i trzeci najlepiej sfinansowany produkt w historii tej platformy
- Rozpoczęliśmy kampanię marketingową wokół serialu anime *Cyberpunk: Edgerunners 2*, który zadebiutuje na platformie Netflix 20 października 2026 r.
- Ogłosiliśmy, że sprzedaż *Wiedźmina 3: Dziki Gon* przekroczyła 65 mln kopii
- Skonsolidowane przychody ze sprzedaży wyniosły 435 mln zł, a zysk netto – 249 mln zł
- Rentowność netto wyniosła 57,2%

Po dniu bilansowym

- Ogłosiliśmy, że sprzedaż gry *Cyberpunk 2077* przekroczyła 40 mln, a dodatku *Widmo Wolności* – 15 mln kopii
- Zaprezentowaliśmy demo dodatku *Pieśni przeszłości* na gamescom 2026
- Podaliśmy, że premiera *Wiedźmina 4* jest planowana na 2028 rok
- Ogłosiliśmy, że 29 września 2026 r. będzie miała premierę odświeżona wersja gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon – Remaster* na PC, PlayStation 5 i Xbox Series X/S, a także w natywnej wersji na Nintendo Switch 2
- Nawiązaliśmy współpracę z Blizzard Entertainment w zakresie udostępnienia *Wiedźmina 3: Dziki Gon – Remaster* oraz *Pieśni przeszłości* na platformie Battle.net





01

KRÓTKA CHARAKTERYSTYKA GRUPY
KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT RED

Profil działalności

Grupa CD PROJEKT RED oraz jej spółka dominująca CD PROJEKT RED S.A. (CD PROJEKT RED¹, Spółka, my) prowadzą działalność w globalnej, dynamicznie rozwijającej się branży elektronicznej rozrywki. Grupa koncentruje swoją działalność na produkcji i wydawaniu światowej klasy gier wideo oraz zarządzaniu posiadanymi markami, m.in. poprzez tworzenie i licencjonowanie produktów towarzyszących.



Więcej informacji na temat podstawowej działalności Grupy znajduje się w sekcji *Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED*.

Nasza 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 szczery
wobec siebie
i innych



Traktuj innych
życzliwie
i z szacunkiem



Cokolwiek robisz,
pamiętaj
o graczach

¹ 10 sierpnia 2026 r. zarejestrowano zmianę Statutu Spółki (na mocy uchwały nr 20 Walnego Zgromadzenia Spółki z 23 czerwca 2026 r.), co formalnie zmieniło nazwę firmę Spółki na „CD PROJEKT RED S.A.”

Nasze marki i portfolio produktów

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

Seria gier *Wiedźmin*, których akcja toczy się w mrocznym uniwersum fantasy, opowiada o przygodach Geralta z Rivii, profesjonalnego łowcy potworów. Gry z serii sprzedały się dotychczas w liczbie ponad 90 milionów kopii na całym świecie, zdobywając ponad 1 000 nagród.

Rozpoczynający trylogię *Wiedźmin* miał swoją premierę na PC w 2007 r., a druga część serii – *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów* odpowiednio w 2011 r. (PC) i 2012 r. (Xbox 360). *Wiedźmin 3: Dziki Gon* ukazał się w 2015 r. na komputery PC oraz konsole PlayStation 4 oraz Xbox One, a w 2019 r. na Nintendo Switch. W 2022 r. tytuł doczekał się również wersji ulepszonej z myślą o PlayStation 5 i Xbox Series X/S oraz najnowszych komputerach dla graczy. Łącznie *Wiedźmin 3: Dziki Gon* zdobył 250 nagród dla najlepszej gry roku i osiągnął wynik ponad 65 milionów sprzedanych kopii. Gry z serii *Wiedźmin* są osadzone w uniwersum stworzonym przez Andrzeja Sapkowskiego w serii książek i opowiadań jego autorstwa.

Cyberpunk 2077 to gra role-playing rozgrywająca się w tętniącym życiem i technologią otwartym świecie. Tytuł miał swoją premierę w 2020 r. na PC oraz konsolach PlayStation 4 i Xbox One, a w 2022 r. na PlayStation 5 i Xbox Series X/S. Ponadto w 2025 r. *Cyberpunk 2077* zadebiutował na konsoli Nintendo Switch 2, jako jeden z tytułów startowych, a także na wybranych urządzeniach Mac. Łącznie gra zdobyła ponad 200 nagród i sprzedała się w ponad 40 milionach kopii. 26 września 2023 r. swoją premierę miało *Widmo Wolności* – dodatek do *Cyberpunka 2077* utrzymany w klimacie szpiegowskiego thrillera. W świecie *Cyberpunka 2077* rozgrywa się również fabuła wielokrotnie nagradzanego anime *Cyberpunk: Edgerunners*, stworzonego przez CD PROJEKT RED i Studio TRIGGER, dostępnego na platformie Netflix. *Cyberpunk* to uniwersum, które bazuje na klasycznym systemie fabularnym *Cyberpunk 2020*, stworzonym przez Mike’a Pondsmitha.

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



Model biznesowy

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

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

Schemat 1 Model biznesowy Grupy CD PROJEKT RED



Strategia rozwoju

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

1. Tworzeniu i wydawaniu rewolucyjnych gier fabularnych w ramach francyz *Wiedźmin* i *Cyberpunk*. Ponadto studio prowadzi prace koncepcyjne nad pierwszą grą w ramach tworzonego wewnętrznie nowego, trzeciego IP o kryptonimie Hadar.
2. Realizacji modelu franchise flywheel, polegającym na rozbudowywaniu ekosystemu wzajemnie wspierających się produktów opartych na potencjale posiadanych francyz, również we współpracy z zewnętrznymi partnerami, co ma zwiększyć ofertę produktową i wspierać kreowanie 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 RED i przyczyniają się do budowania jej wartości w długim terminie.

AMBICJE W OBSZARZE ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU:



Skłaniać do refleksji
poprzez opowiadanie
wciągających
historii



Tworzyć wyjątkowe
miejsce pracy,
którego ludzie chcą
być częścią



Kontynuować
„zieloną” transformację
na naszym kampusie
i poza nim



Budować relacje
w oparciu o wzajemne
zaufanie
i transparentność



Pomagać innym,
korzystając z naszych
zasobów
i kompetencji

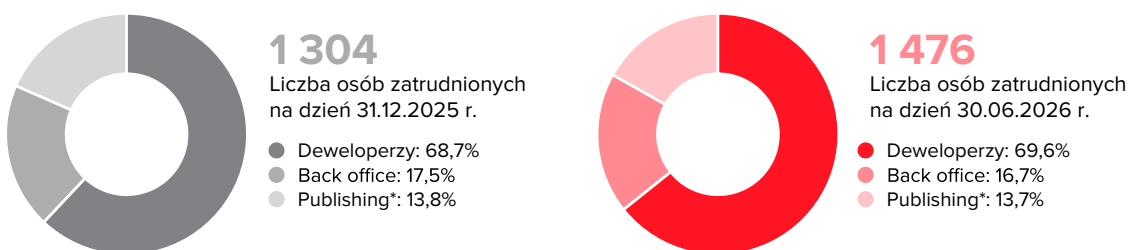


Nasz zespół

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

Na koniec czerwca 2026 r. w Grupie zatrudnialiśmy 1 476 osób, w tym 1 027 deweloperów, 203 osoby zatrudnione w zespole publishingu i 246 – back office.

Wykres 1 Zatrudnienie w Grupie CD PROJEKT RED na koniec 2025 r. i I półrocza 2026 r.



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



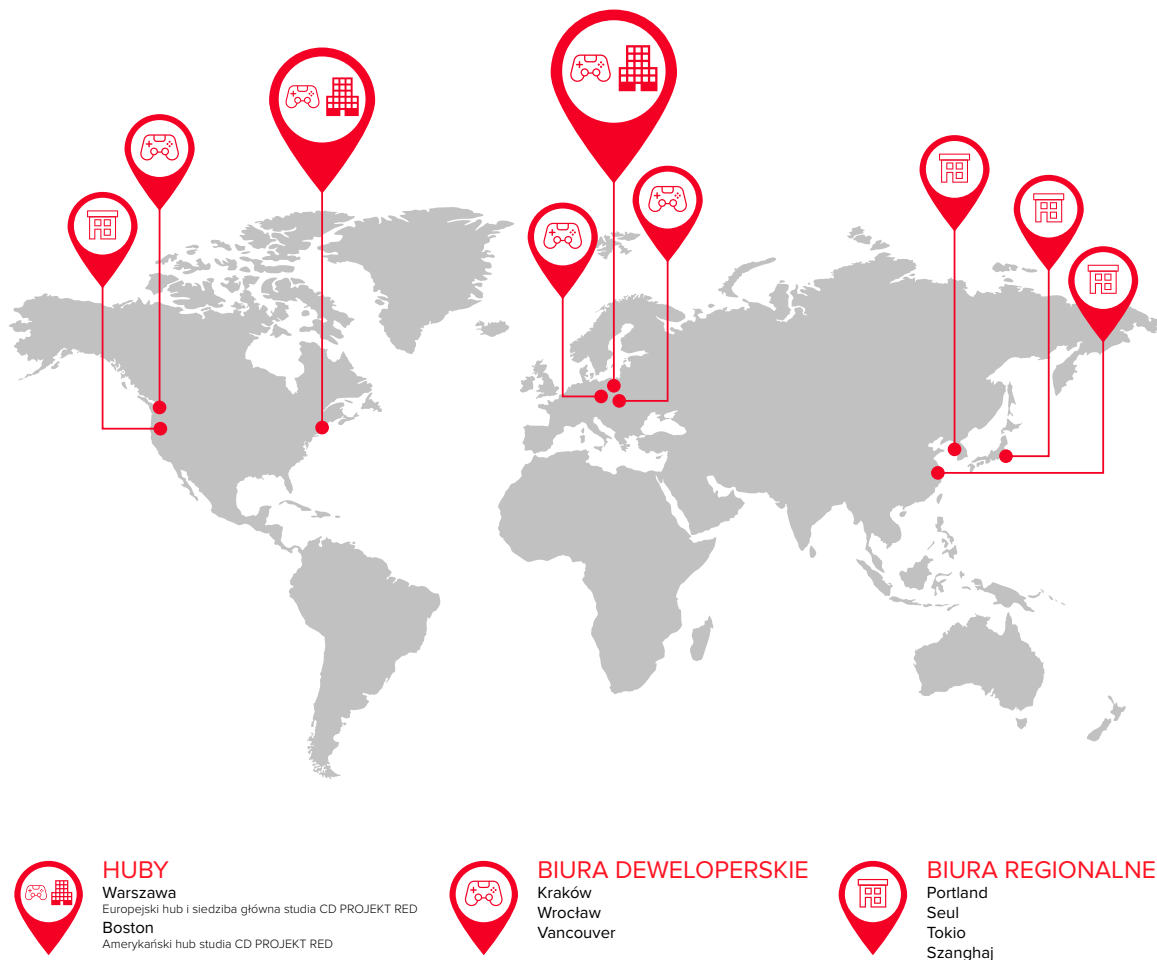
Więcej informacji na temat zespołu i naszego podejścia do zarządzania kwestiami pracowniczymi znajduje się w *Sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju Grupy CD PROJEKT za 2025 r.* stanowiącej część *Sprawozdania Zarządu Grupy CD PROJEKT za 2025 r.* w sekcji *Informacje dotyczące kwestii społecznych*.



CD PROJEKT RED na świecie

Główna siedziba CD PROJEKT RED S.A. znajduje się w Warszawie. Studio deweloperskie CD PROJEKT RED działa w ramach hubów zlokalizowanych w Warszawie i Bostonie. Ponadto, zespoły deweloperskie, przypisane do odpowiednich hubów, zlokalizowane są w Krakowie i Wrocławiu (hub w Warszawie) i Vancouver (hub w Bostonie).

Mapa 1 Grupa CD PROJEKT RED na świecie



Na koniec czerwca 2026 r. w hubie w Warszawie zatrudnialiśmy 1201 osób, z czego 65% stanowili deweloperzy. W hubie w Bostonie było to odpowiednio 275 osób, w tym 88% deweloperów.

A person in a dark, hooded outfit stands in a dark, cavernous space filled with massive, gnarled tree roots. The person holds a flaming torch, which illuminates the scene. The roots are thick and twisted, creating a complex, maze-like structure. The overall atmosphere is mysterious and dark.

02

DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ
CD PROJEKT RED

Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED

STRUKTURA ORGANIZACYJNA GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT RED

Na koniec czerwca 2026 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT RED składała się z jednostki dominującej CD PROJEKT S.A. (obecnie, po zmianie firmy, CD PROJEKT RED 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 RED na koniec I półrocza 2026 r. (udział w kapitale i prawach głosu)



* Obecnie, po zmianie firmy, CD PROJEKT RED S.A.

** Spółki objęte pełną konsolidacją.

Tabela 1 Opis podstawowej działalności spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED na 30 czerwca 2026 r.

Spółka	Przedmiot działalności
CD PROJEKT S.A. (obecnie, po zmianie firmy, CD PROJEKT RED S.A.)	Głównym przedmiotem działalności Spółki jest tworzenie i wydawanie gier wideo, a także produktów z nimi powiązanych. Jednocześnie pełni ona rolę spółki holdingowej w Grupie CD PROJEKT RED.
CD PROJEKT RED Inc.	Spółka realizuje i koordynuje prace deweloperskie, a także uczestniczy w działaniach wydawniczych i promocyjnych produktów Grupy CD PROJEKT RED.
CD PROJEKT RED Canada Ltd.	Spółka realizuje prace deweloperskie oraz związane z rozwojem technologii.
CD PROJEKT SILVER Inc.	Spółka uczestniczy w tworzeniu produktów rozrywkowych związanych z markami CD PROJEKT RED.

CD PROJEKT RED Canada Ltd. oraz CD PROJEKT SILVER Inc. nie zostały objęte pełną konsolidacją w 1 półroczu 2026 r. Szczegółowe informacje na ten temat znajdują się w *Śródrocznym Skróconym Skonsolidowanym Sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2026 r.*

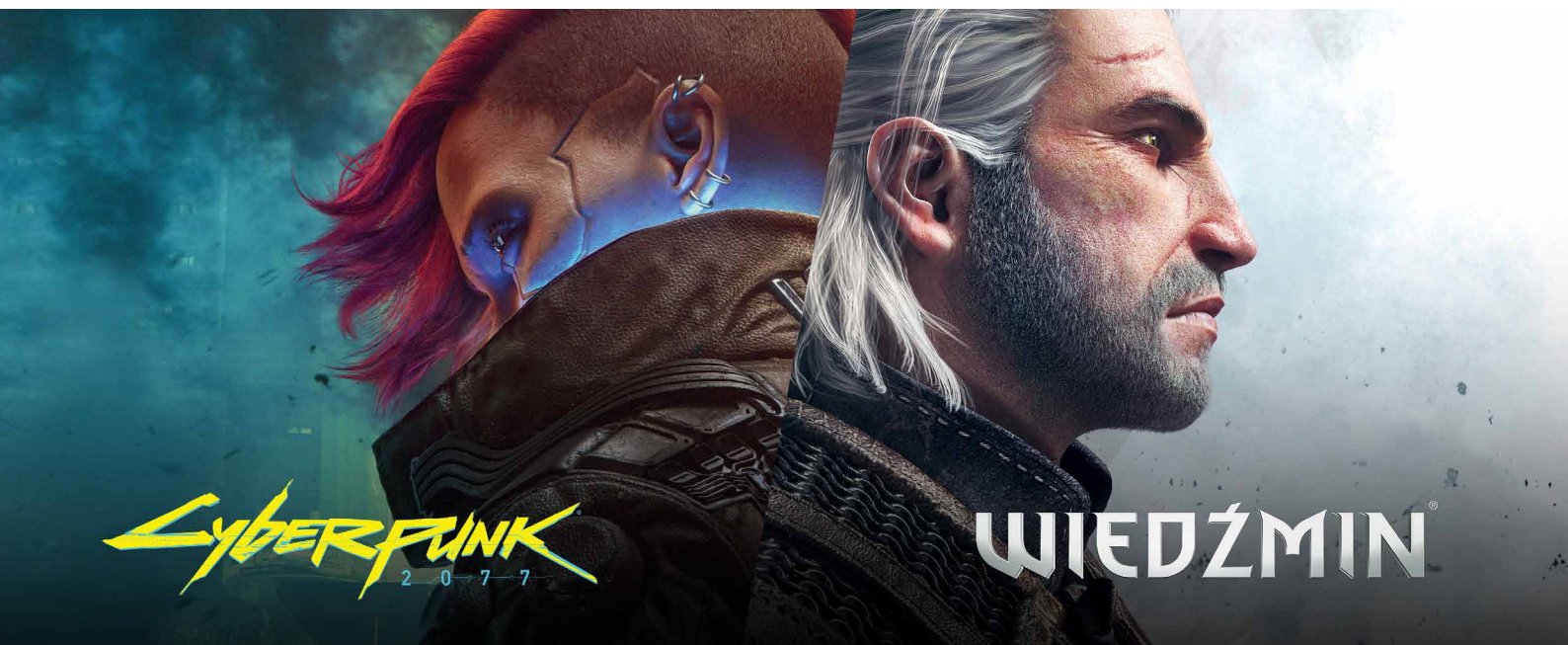
ZMIANY W STRUKTURZE I ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT RED

W okresie sprawozdawczym nie wystąpiły zmiany w strukturze i organizacji Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED.

Opis modelu biznesowego Grupy CD PROJEKT RED

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

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



Sprzedaż gier realizowana jest przez Spółkę w następujących, głównych modelach biznesowych:

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

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

Partnerzy biznesowi i dostawcy

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

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT RED współpracuje z zewnętrznymi odbiorcami, których udział w przychodach przekracza 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej. W I półroczu 2026 r. przychody ze sprzedaży CD PROJEKT RED S.A. na rzecz dwóch odbiorców przekroczyły 10% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED:

- odbiorca I: 160 714 tys. zł, co stanowiło 37% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy,
- odbiorca II: 71 885 tys. zł, co stanowiło 17% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy.

Odbiorcy ci nie są podmiotami powiązanymi z CD PROJEKT RED S.A. ani z jej spółkami zależnymi. Sprzedaż na rzecz żadnego z pozostałych odbiorców nie przekroczyła progu 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED.

W procesie produkcji gier wykorzystywane są zewnętrzne narzędzia i rozwiązania, jednak nie mają one wpływu na wystąpienie istotnej koncentracji kosztowej po stronie dostawców studia CD PROJEKT RED. W I półroczu 2026 r. współpraca z żadnym z zewnętrznych dostawców nie przekroczyła poziomu 10% przychodów ze sprzedaży Grupy.

Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w I półroczu 2026 r., wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń

W pierwszej połowie 2026 r. skupiliśmy się na wspieraniu sprzedaży wydanych tytułów, rozwijaniu gier oraz innego rodzaju produktów – zarówno wewnątrz, jak i we współpracy z zewnętrznymi partnerami, a także na dalszym wzmocnianiu i rozbudowywaniu posiadanych przez Spółkę francyz.

19 lutego gra *Wiedźmin 3: Dziki Gon – Edycja Kompletna* trafiła do usługi Xbox Game Pass w ramach planów Premium oraz Ultimate na konsolach Xbox Series X|S i Xbox One. Z kolei *Cyberpunk 2077* dołączył do usługi 10 marca.

17 marca na Kickstarterze wystartowała kampania gry karcianej *Cyberpunk Trading Card Game*, tworzonej przez WeirdCo we współpracy z CD PROJEKT RED. Projekt spotkał się z dużym zainteresowaniem społeczności. W ramach kampanii zebrano ponad 28 milionów USD od 50 773 wspierających. Tym samym *Cyberpunk TCG* stał się najlepiej sfinansowaną kampanią gry w historii Kickstartera oraz trzecim największym projektem na tej platformie.

8 kwietnia wydaliśmy darmową aktualizację do gry *Cyberpunk 2077* dla konsoli PlayStation 5 Pro. Aktualizacja w pełni wykorzystuje możliwości konsoli, oferując płynniejszą rozgrywkę, szereg ulepszeń wizualnych oraz rozszerzone efekty ray tracingu.

27 maja zapowiedzieliśmy trzeci dodatek do *Wiedźmina 3: Dziki Gon* zatytułowany *Pieśni przeszłości*. Gra jest tworzona we współpracy ze studiem Fool's Theory, a jej premiera na PC, PlayStation 5 oraz Xbox Series X|S będzie miała miejsce w 2027 r. Zapowiedź *Pieśni przeszłości* na platformie X stała się drugim najpopularniejszym komunikatem w historii na oficjalnym profilu *The Witcher* prowadzonym przez studio CD PROJEKT RED.

Pod koniec czerwca rozpoczęła się oficjalna kampania komunikacyjna współtworzonego ze Studio TRIGGER serialu anime *Cyberpunk: Edgerunners 2*, w ramach której przedstawiliśmy sylwetki głównych bohaterów, a także udostępniliśmy drugi zwiastun serialu. Produkcja trafi na platformę Netflix 20 października 2026 roku.

WYKAZ POZOSTAŁYCH ISTOTNYCH WYDARZEŃ PRODUKTOWYCH I MARKETINGOWYCH W GRUPIE CD PROJEKT RED

25 lutego miała premierę gra *Reigns: The Witcher*, stworzona przez studio Nerial we współpracy z CD PROJEKT RED oraz Devolver Digital. Tytuł łączy charakterystyczną dla serii *Reigns* mechanikę podejmowania decyzji z bogatym światem Wiedźmina. Gra została wydana na platformy iOS, Android, Mac i PC.

3 czerwca *Cyberpunk 2077: Ultimate Edition* został wyróżniony nagrodą Apple Design Award 2026 w kategorii „Oprawa wizualna i grafika”. Gra, dostępna na macOS od lipca 2025 r., jest w pełni zoptymalizowana pod kątem układów Apple Silicon i wykorzystuje technologię renderowania Metal.

8 czerwca rozpoczęło się wydarzenie inspirowane uniwersum *Cyberpunka* w grze *Wuthering Waves*, stworzonej przez Kuro Games. Wydarzenie to obejmowało dedykowany wątek fabularny z anime *Cyberpunk: Edgerunners*, grywalne postacie Lucy i Rebeci, nową lokację inspirowaną Night City oraz minigrę hakerską z *Cyberpunka 2077*.

Istotne zdarzenia produktowe i marketingowe po zakończeniu okresu sprawozdawczego

3 lipca poinformowaliśmy, że gra *Cyberpunk 2077* od momentu premiery sprzedała się w 40 mln kopii, licząc zarówno wersję podstawową, jak i *Ultimate Edition*. Jednocześnie, w pierwszym tygodniu lipca na platformie Steam w *Cyberpunka 2077* grało w tym samym momencie ponad 100 tysięcy osób, co było najwyższym wynikiem od października 2023 r.

14 lipca w produkcji Apex Legends od studia Respawn Entertainment wystartowało wydarzenie nawiązujące do *Cyberpunka 2077* oraz *Cyberpunk: Edgerunners*. Event przyniósł unikalne modyfikacje wizualne i przedmioty kosmetyczne utrzymane w stylistyce uniwersum gry i anime od CD PROJEKT RED.

W lipcu sprzedaż *Widma Wolności*, dodatku do *Cyberpunka 2077*, przekroczyła 15 mln kopii.

24 sierpnia, w nagraniu skierowanym do graczy, Michał Nowakowski, Joint-CEO CD PROJEKT RED S.A. zaprosił na tegoroczne targi gamescom w Kolonii i poinformował o planach dot. kolejnych produkcji w uniwersum *Wiedźmina*. Ponadto ogłosił, że planowane okno wydawnicze gry *Wiedźmin 4* to 2028 rok.

25 sierpnia 2026 r., podczas wydarzenia Opening Night Live poprzedzającego targi gamescom w Kolonii, zaprezentowaliśmy po raz pierwszy zwiastun gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon – Remaster*. Tytuł wprowadza szereg ulepszeń oprawy graficznej, wydajności oraz usprawnień samej rozgrywki, a jego premiera zaplanowana jest na 29 września 2026 r. na PC, PlayStation 5 i Xbox Series X|S. Dotychczasowi posiadacze gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* otrzymają *Remastera* wraz z dwoma dodatkami, *Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino*, za darmo. Podczas ONL ogłosiliśmy również, że *Remaster* ukaże się w wersji natywnej na konsolę Nintendo Switch 2.

W trakcie ONL zaprezentowaliśmy także zwiastun nadchodzącego dodatku do gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* pt. *Pieśni Przeszłości*, którego premiera odbędzie się 2027 r. Podczas samych targów gamescom fragment rozgrywki z gry pokazywaliśmy zarówno szerokiej publiczności, jak i partnerom biznesowym. Zaprezentowane materiały spotkały się z dużym zainteresowaniem graczy – zwiastuny *Pieśni przeszłości* oraz *Wiedźmin 3: Dziki Gon – Remaster* wygenerowały łącznie ponad 23 miliony wyświetleń na wszystkich kanałach, a obie produkcje stały się najczęściej omawianymi tytułami podczas gamescom Opening Night Live. Ponadto zostaliśmy nagrodzeni trzema wyróżnieniami: w kategorii Najlepszy Trailer / Ogłoszenie dla *Pieśni przeszłości*, Najlepszy Merch oraz Najlepsze Stoisko (nagroda jury).

25 sierpnia ogłosiliśmy rozpoczęcie współpracy z Blizzard Entertainment. Współpraca będzie obejmowała m.in. dystrybucję *Wiedźmin 3: Dziki Gon – Remaster* oraz dodatku *Pieśni Przeszłości* poprzez platformę Battle.net.

WYKAZ KLUCZOWYCH WYDARZEŃ KORPORACYJNYCH

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 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 współnikami 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 Spółki, które podjęło uchwałę w sprawie wyznaczenia Warunku Wynikowego na lata 2026-2029 w Programie Motywacyjnym B, odpowiadającego sumie skonsolidowanych wyników netto z działalności kontynuowanej Grupy Kapitałowej w latach 2026-2029, w wysokości 5 miliardów złotych.



Więcej informacji na temat uchwał podjętych przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki znajduje się w raporcie bieżącym nr 4/2026.

20 maja 2026 r. Zarząd Spółki przyjął i skierował do Rady Nadzorczej i Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia wnioski w sprawie podziału zysku netto Spółki za rok 2025. Zgodnie z rekomendacją Zarządu zysk netto Spółki za rok obrotowy 2025 w wysokości 635.208.677,41 zł, pomniejszony o kwotę 25.739.304,00 zł, stanowiącą ujemną wartość niepodzielonego wyniku finansowego z lat ubiegłych, wykazaną w związku z przekształceniem danych za okres porównawczy, tj. kwota 609.469.373,41 zł miała zostać w całości przeznaczona na kapitał zapasowy Spółki. 26 maja 2026 r. w raporcie bieżącym nr 7/2026 Zarząd Spółki poinformował, że Rada Nadzorcza pozytywnie zaopiniowała wniosek Zarządu i przychyliła się do jego rekomendacji.

23 czerwca 2026 r. odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki. Do najważniejszych punktów porządku obrad Zgromadzenia należało podjęcie uchwał w sprawie (i) zatwierdzenia sprawozdań za rok 2025, (ii) podziału zysku Spółki za rok 2025 zgodnie z wnioskiem Zarządu (iii) udzielenia absolutorium członkom organów (iv), wprowadzenia zmian do Polityki Wynagrodzeń Członków Zarządu i Członków Rady Nadzorczej, (v) dokonania zmiany Statutu Spółki w zakresie zmiany jej firmy, (vi) wprowadzenia nowego Programu Motywacyjnego Rozliczanego Krótkoterminowo dla Zarządu oraz Osób Zarządzających w Grupie Kapitałowej, zastępującego obecne, rozliczane krótkoterminowo mechanizmy wynagradzania tych osób, jak również (vii) utworzenia kapitału rezerwowego celem realizacji tego programu i (viii) upoważnienia Zarządu Spółki do nabywania akcji własnych Spółki.



Więcej informacji na temat uchwał podjętych przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki znajduje się w raporcie bieżącym nr 10/2026.

ZDARZENIA PO DACIE BILANSU

10 sierpnia 2026 r. doszło do wpisu do rejestru zmiany Statutu Spółki, dokonanej na podstawie uchwały nr 20 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia z 23 czerwca 2026 r. Wraz z rejestracją doszło do zmiany firmy, pod którą działa Spółka, na „CD PROJEKT RED Spółka Akcyjna”.

20 sierpnia 2026 r. CD PROJEKT RED Inc. zawarł umowę najmu nowej przestrzeni biurowej na potrzeby zespołu w Bostonie. Umowa ma charakter wieloletni i wynika z konieczności dostosowywania wielkości najmowanej przestrzeni do rosnących potrzeb studia CD PROJEKT RED.

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

Na wyniki finansowe osiągnięte przez Grupę Kapitałową CD PROJEKT RED w trwającym, trzecim kwartale 2026 r. największy wpływ będzie miała skuteczność prowadzonej przez Spółkę aktywności w obszarze jej podstawowej działalności, tj. m.in.:

- przychody ze sprzedaży wydanych gier (tzw. back catalogue), uzależniony m.in. od wprowadzania gier na nowe platformy dystrybucji czy efektywności prowadzonych działań promocyjnych i marketingowych,
- przychody ze sprzedaży produktów, które Spółka planuje wydać w 3 kwartale 2026 r.;
- przychody wynikające z umów z właścicielami platform dystrybucyjnych, obejmujące m.in. udostępnianie gier Grupy w usługach subskrypcyjnych;
- przychody z tytułu umów partnerskich dotyczących projektów realizowanych w ramach franchise flywheel.

W perspektywie kolejnych kwartałów, oprócz wspomnianych już czynników związanych z podstawową działalnością Spółki, na wyniki będzie miało wpływ m.in. wydanie nowego sezonu serialu anime *Cyberpunk Edgerunners* (premiera planowana na 20 października 2026 r.) oraz przyjęcie przez społeczność graczy *Pieśni przeszłości*, tj. dodatku do *Wiedźmina 3: Dziki Gon*, którego premiera planowana jest na 2027 r.



Więcej informacji o kluczowych czynnikach istotnych dla rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED w perspektywie długoterminowej znajduje się w *Sprawozdaniu Zarządu z działalności Grupy CD PROJEKT za 2025 r.* w sekcji *Kluczowe czynniki istotne dla rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT*.

Informacje dotyczące sezonowości lub cykliczności działalności

Historycznie studio koncentrowało się na realizacji jednej dużej produkcji, przy czym prace koncepcyjne nad kolejną grą rozpoczynały się jeszcze przed zakończeniem produkcji i premierą rynkową poprzedniej gry. Obecnie w studio CD PROJEKT RED realizowane są równoległe prace związane z kilkoma produkcjami (również we współpracy z zewnętrznymi zespołami deweloperskimi) i produktami wspierającymi, co w założeniu ma przełożyć się w przyszłości na skrócenie okresu pomiędzy premierami kolejnych tytułów.

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

Istotny wpływ na przychody i wyniki Grupy CD PROJEKT RED mają premiery nowych gier studia. Na ich częstotliwość wpływa m.in. długość cyklu produkcyjnego danego tytułu, przy czym standardowy cykl produkcji gier realizowany przez studio CD PROJEKT RED wynosi od 3 do 6 lat.

Opis podstawowych zagrożeń i ryzyk związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego

Podstawowe ryzyka i zagrożenia związane z działalnością Grupy CD PROJEKT RED, w tym ryzyka finansowe opisane odpowiednio w *Sprawozdaniu Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej w 2025 r.* oraz *Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym Grupy CD PROJEKT za 2025 r.* pozostają aktualne również w perspektywie pozostałych miesięcy bieżącego roku obrotowego.

Zarząd nie zidentyfikował nowych istotnych czynników ryzyka, które nie zostały opisane w powyższych sprawozdaniach.

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



03

WYNIKI FINANSOWE GRUPY KAPITAŁOWEJ

CD PROJEKT RED

Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych ujawnionych w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym

SKONSOLIDOWANY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

Tabela 2 Skonsolidowany rachunek zysków i strat Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED

	01.01.2026- 30.06.2026	01.01.2025- 30.06.2025*	zmiana	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	435 308	355 021	80 287	23%
Przychody ze sprzedaży produktów i usług	421 040	336 075	84 965	25%
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	14 268	18 946	-4 678	-25%
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	29 390	37 996	-8 606	-23%
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	22 006	24 169	-2 163	-9%
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	7 384	13 827	-6 443	-47%
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	405 918	317 025	88 893	28%
Koszty sprzedaży	57 108	58 675	-1 567	-3%
Koszty ogólnego zarządu, w tym:	109 545	96 329	13 216	14%
koszty prac badawczych	18 999	17 878	1 121	6%
Pozostałe przychody operacyjne	12 980	9 088	3 892	43%
Pozostałe koszty operacyjne	6 900	4 753	2 147	45%
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. fin.	-6	-148	142	-96%
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	245 339	166 208	79 131	48%
Przychody finansowe	42 531	75 026	-32 495	-43%
Koszty finansowe	13 258	39 371	-26 113	-66%
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	274 612	201 863	72 749	36%
Podatek dochodowy	25 505	20 236	5 269	26%
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	249 107	181 627	67 480	37%

*dane przekształcone

CZYNNIKI I ZDARZENIA, W TYM O NIETYPOWYM CHARAKTERZE MAJĄCE ISTOTNY WPŁYW NA SPRAWOZDANIE FINANSOWE W PIERWSZYM PÓŁROCZU 2026 R.

W pierwszym półroczu 2026 r. nie wystąpiły nietypowe zdarzenia mające istotny wpływ na niniejsze sprawozdanie. Opis istotnych, typowych dla działalności Grupy czynników i zdarzeń, zawarty jest w odpowiednich pozostałych sekcjach niniejszego sprawozdania.

OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO RACHUNKU ZYSKÓW I STRAT GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT RED

Największy udział w przychodach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED w pierwszym półroczu 2026 r. miały **Przychody ze sprzedaży produktów**, przede wszystkim z tytułu:

- tantiem wynikających ze sprzedaży gry *Cyberpunk 2077* oraz dodatku *Widmo Wolności*;
- tantiem wynikających ze sprzedaży gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami *Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino*;
- przychodów licencyjnych z franczyzy *Cyberpunk*, w tym z gry karcianej *Cyberpunk Trading Card Game*, tworzonej przez WeirdCo we współpracy z CD PROJEKT RED;
- przychodów licencyjnych z franczyzy *Wiedźmin*;
- przychodów związanych z pozostałymi produktami Grupy.

Wzrost przychodów ze sprzedaży produktów względem okresu porównawczego wynika przede wszystkim z wyższych przychodów związanych z francyzami i współpracami z zewnętrznymi partnerami licencyjnymi dotyczącymi tworzenia i sprzedaży nowych produktów bazujących na markach Spółki.

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

Najistotniejszą składową **Kosztów sprzedanych produktów, towarów i materiałów** Grupy CD PROJEKT RED były **Koszty wytworzenia sprzedanych produktów**, gdzie prezentowane są głównie koszty amortyzacji nakładów na prace rozwojowe – produkcji gier własnych. Na wartość omawianej pozycji w pierwszym półroczu 2026 r. wpłynęła przede wszystkim amortyzacja nakładów związanych z grą *Cyberpunk 2077* i rozszerzeniem *Widmo Wolności*. Zmniejszenie względem pierwszego półrocza 2025 r. wynika z przyjętego przez segment planu malejącej w czasie amortyzacji głównych produktów.

Wartość sprzedanych towarów i materiałów w pierwszym półroczu 2026 r. zawierała głównie koszty wytworzenia fizycznych zestawów lub elementów zestawów gier sprzedanych dystrybutorom. Spadek wartości pozycji wynika przede wszystkim z mniejszej, naturalnej dla cyklu, sprzedaży gotowych zestawów gry *Cyberpunk 2077* na platformę Nintendo Switch 2 której premiera miała miejsce w okresie porównawczym.

W pierwszym półroczu 2026 r. największą część **Kosztów sprzedaży** stanowiły koszty związane z działalnością wydawniczą, reklamą i promocją wydanych i planowanych tytułów własnych, w tym wynagrodzenia zespołów wewnętrznych działów wydawniczych oraz innych usług obcych związanych z aktywizacją sprzedaży. Ponadto w omawianej kategorii znajdują się koszty ulepszeń i aktualizacji wydanych tytułów, głównie dotyczące gry *Cyberpunk 2077* wraz z dodatkiem *Widmo Wolności*, oraz koszty związane z pozyskiwaniem partnerów handlowych i rozszerzaniem portfolio produktów franczyzowych.

W ramach **Kosztów ogólnego zarządu** w pierwszym półroczu 2026 r. Grupa CD PROJEKT RED wykazała:

- stałe wynagrodzenia zespołów back office i kadry zarządzającej oraz zewnętrzne koszty usług obcych sklasyfikowane w tej kategorii, które wraz ze wzrostem zatrudnienia oraz skali działalności spółek segmentu stopniowo rosną;
- zależne od wyniku wynagrodzenia kadry zarządzającej;
- **koszty prac badawczych** dotyczące autorskich technologii Grupy oraz przyszłych gier będących we wczesnej fazie realizacji (faza badawcza, przed przejściem do fazy rozwojowej i rozpoczęciem ich kapitalizacji w ramach Nakładów na prace rozwojowe będących częścią Aktywów trwałych), w szczególności projektu Hadar;
- koszt związany z funkcjonowaniem Programów motywacyjnych A i B opartych o uprawnienia do akcji Spółki (z uwzględnieniem odwrócenia ujętych wcześniej kosztów II etapu Programu motywacyjnego B w części odpowiadającej wskazanym uprawnieniom w kwocie 11 070 tys. zł – więcej szczegółów w nocie 29. Programy świadczeń pracowniczych Śródrocznego Sprawozdania Finansowego Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED).

W zakresie **Pozostałych przychodów i kosztów operacyjnych** Grupa rozpoznała głównie przychody z tytułu wykorzystania ulgi na innowacyjnego pracownika, a także przychody z tytułu wynajmu powierzchni biurowych w kompleksie nieruchomości przy ulicy Jagiellońskiej 74 i 76 w Warszawie, przychody z tytułu sprzedaży pozostałej wraz z towarzyszącymi kosztami operacyjnymi.

W pierwszym półroczu 2026 r. Grupa wykazała nadwyżkę **Przychodów finansowych** nad **Kosztami finansowymi**, na którą składały się głównie odsetki od obligacji oraz krótkoterminowych depozytów bankowych oraz nadwyżka dodatnich różnic kursowych nad rozliczeniem i wyceną pochodnych instrumentów finansowych zabezpieczających ryzyko kursowe.

Efektywna stopa **Podatku dochodowego** w omawianym okresie wyniosła 9,3% i była nieznacznie niższa, niż wykazana w okresie porównawczym.

Skonsolidowany **Zysk netto** Grupy CD PROJEKT RED za pierwsze półrocze 2026 r. wyniósł 249 107 zł i był o 68 359 tys. zł. (37,8%) wyższy w stosunku do okresu porównawczego.

Tabela 3 Wskaźnik Rentowności netto – Alternatywny Pomiar Wyniku

	01.01.2026 – 30.06.2026	01.01.2025 – 30.06.2025
Rentowność netto (Zysk netto z działalności kontynuowanej/ Przychody ze sprzedaży)	57,2%	51,2%

W pierwszym półroczu 2026 r. wskaźnik Rentowności netto Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED wyniósł 57,2% i był wyższy niż analogicznym okresie roku ubiegłego.

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

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT RED

Tabela 4 Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED

	30.06.2026	30.06.2025*	zmiana	zmiana %
AKTYWA TRWAŁE	2 618 100	2 168 647	449 453	21%
Rzeczowe aktywa trwałe	368 593	334 779	33 814	10%
Aktywa niematerialne	65 494	64 979	515	1%
Nakłady na prace rozwojowe	1 512 454	1 148 143	364 311	32%
Nieruchomości inwestycyjne	66 062	31 241	34 821	111%
Wartość firmy	88 899	88 899	0	0%
Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nieobjętych konsolidacją	11 206	10 770	436	4%
Rozliczenia międzyokresowe	11 711	3 233	8 478	262%
Pozostałe aktywa finansowe	383 676	371 566	12 110	3%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	102 352	114 603	-12 251	-11%
Należności handlowe	7 574	–	7 574	–
Pozostałe należności	79	434	-355	-82%
AKTYWA OBROTOWE	1 169 593	1 334 673	-165 080	-12%
Zapasy	1 416	2 279	-863	-38%
Należności handlowe	160 378	125 441	34 937	28%
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego	–	11 305	-11 305	-100%
Pozostałe należności	80 314	214 114	-133 800	-62%
Rozliczenia międzyokresowe	21 073	14 009	7 064	50%
Pozostałe aktywa finansowe	464 874	332 597	132 277	40%
Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	422 091	520 813	-98 722	-19%
Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych	19 447	114 115	-94 668	-83%
AKTYWA RAZEM	3 787 693	3 503 320	284 373	8%

* dane przekształcone

	30.06.2026	30.06.2025*	zmiana	zmiana %
KAPITAŁ WŁASNY	3 560 718	3 289 859	270 859	8%
Kapitał zakładowy	99 911	99 911	0	0%
Kapitał zapasowy	3 001 974	2 400 607	601 367	25%
Kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej wartości	116 700	116 700	0	0%
Akcje własne	(7 429)	(22 424)	14 995	-67%
Pozostałe kapitały	138 361	133 553	4 808	4%
Różnice kursowe z przeliczenia	3 581	(6 470)	10 051	–
Niepodzielony wynik finansowy	(41 487)	(26 726)	-14 761	55%
Wynik finansowy bieżącego okresu	249 107	594 708	-345 601	-58%
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE	41 565	33 157	8 408	25%
Pozostałe zobowiązania finansowe	26 759	21 743	5 016	23%
Pozostałe zobowiązania	2 134	2 085	49	2%
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	10 068	6 642	3 426	52%
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	1 713	1 713	0	0%
Pozostałe rezerwy	891	974	-83	-9%
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	185 410	180 304	5 106	3%
Pozostałe zobowiązania finansowe	19 347	7 860	11 487	146%
Zobowiązania handlowe	54 665	46 447	8 218	18%
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	7 085	–	7 085	–
Pozostałe zobowiązania	10 827	7 297	3 530	48%
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	1 727	11 104	-9 377	-84%
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	19 580	12 442	7 138	57%
Pozostałe rezerwy	72 179	95 154	-22 975	-24%
PASYWA RAZEM	3 787 693	3 503 320	284 373	8%

* dane przekształcone

OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT RED

Aktywa

Największy udział w wartości **Aktywów trwałych** Grupy na 30 czerwca 2026 r., a także największy wpływ na zwiększenie ich salda, miała pozycja **Nakłady na prace rozwojowe**, w której Grupa ujmuje poniesione i rozliczane w czasie nakłady na rozwój nowych produktów i technologii. Zwiększenie wartości omawianej pozycji jest głównie efektem poniesionych nakładów na produkcję przyszłych gier będących w zaawansowanej fazie rozwojowej (głównie *Wiedźmin 4*, *Cyberpunk 2*, *Pieśni przeszłości* oraz *Syriusz*) w wartości wyższej niż amortyzacja produkcji ukończonych (głównie *Cyberpunk 2077* z dodatkiem *Widmo Wolności*).

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 RED S.A. na własny użytek (budynki i budowle, grunty, obiekty inżynierii lądowej i wodnej);
- 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 RED w Warszawie (Środki trwałe w budowie).

Wzrost salda Rzeczowych aktywów trwałych Grupy CD PROJEKT RED związany jest głównie z nakładami na trwające i zakończone w omawianym okresie prace budowlane na terenie kampusu CD PROJEKT RED w Warszawie (Środki trwałe w budowie).

Najistotniejsze pozycje ujęte w ramach **Aktywów niematerialnych**, to głównie wartość marki korporacyjnej CD PROJEKT oraz znaku towarowego *The Witcher*, a także wartość posiadanych przez Grupę autorskich praw majątkowych oraz oprogramowania komputerowego. Wartość pozycji nie uległa istotnej zmianie w trakcie pierwszego półrocza 2026 r.

Na saldo pozycji **Wartość firmy** Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED 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.), rozliczenia połączenia 1 kwietnia 2025 r. spółki The Molasses Flood LLC jako spółki przejmowanej ze spółką CD PROJEKT RED Inc. jako spółką przejmującą 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.

Saldo pozycji **Nieruchomości inwestycyjne** wzrosło w omawianym okresie w wyniku zakupu nieruchomości inwestycyjnej zlokalizowanej w Warszawie w związku z planami rozwoju kampusu CD PROJEKT RED przy ul. Jagiellońskiej. Ponadto składają się na nie wartości nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 74 oraz ul. Jagiellońskiej 76 w częściach zakwalifikowanych jako przeznaczone pod wynajem.

Na wartość pozycji **Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nie objętych konsolidacją** składają się udziały w spółkach CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd. oraz CD PROJEKT SILVER Inc.

Saldo pozycji **Należności handlowych** uległo w omawianym okresie zwiększeniu ze względu na wysoką sprzedaż w czerwcu 2026 r.

Na saldo pozycji **Pozostałe należności** Grupy na 30 czerwca 2026 r. składają się głównie należności z tytułu podatków z wyjątkiem podatku CIT, w szczególności należności z tytułu podatku u źródła potrąconego przez zagranicznych odbiorców licencji udzielonych przez Spółkę, rozliczenia z tytułu podatku VAT oraz rozliczenia z ZUS, a także zaliczki wypłacone dostawcom. Istotne zmniejszenie salda pozycji względem końca 2025 r. wynika z rozliczenia należności z tytułu zbycia udziałów w GOG Sp. z o.o. oraz zaliczki na poczet zrealizowanego zakupu nieruchomości inwestycyjnej.

Na wartość **Rozliczeń międzyokresowych** czynnych krótkoterminowych oraz długoterminowych na koniec czerwca 2026 r. składają się głównie rozliczane w czasie opłaty z tytułu eksploatacji oprogramowania, licencji i praw oraz rozliczane okresowo przedpłaty związane z usługami.

Saldo pozycji **Pozostałe aktywa finansowe** krótkoterminowe i długoterminowe na koniec omawianego okresu zawiera przede wszystkim wartość nabytych przez Spółkę w ramach dywersyfikacji ryzyka kredytowego krajowych i zagranicznych obligacji wraz z wyceną pochodnych instrumentów finansowych zabezpieczających wartość obligacji w walutach obcych.

Łączna wartość rezerw finansowych w postaci **Środków pieniężnych i ekwiwalentów, Lokat bankowych powyżej 3 miesięcy** oraz płynnych aktywów finansowych w formie nabytych obligacji (łącznie ujętych w krótkoterminowych i długoterminowych Pozostałych aktywach finansowych) w posiadaniu Grupy na dzień 30 czerwca 2026 r. wyniosła 1 285 646 tys. zł i zmniejszyła się w trakcie pierwszego półrocza 2026 r. o 39 264 tys. zł.

W Aktywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED na koniec czerwca 2026 r. Aktywa trwałe stanowiły 69,1%, natomiast Aktywa obrotowe 30,9%.

Pasywa

Na dzień 30 czerwca 2026 r. wartość **Kapitałów własnych** Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED wyniosła 3 560 718 tys. zł i wzrosła względem końca 2025 r. o 270 859 tys. zł. Zwiększenie kapitałów wynika głównie z pozytywnego wyniku pierwszego półrocza oraz kosztów związanych z funkcjonowaniem programów motywacyjnych rozliczanych w akcjach Spółki.

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

Na saldo pozycji **Pozostałych zobowiązań** na koniec pierwszego półrocza 2026 r. składały się głównie zobowiązania Grupy z tytułu ubezpieczeń społecznych, podatku dochodowego od osób fizycznych oraz praw pierwokupu i przyszłych usług.

Rozliczenia międzyokresowe przychodów Grupy CD PROJEKT RED na koniec czerwca 2026 r. zawierają głównie rozliczenia międzyokresowe dotyczące dotacji (wzrost salda względem końca 2025 r.) oraz tzw. minimalne gwarancje, to jest otrzymane lub należne od partnerów dystrybucyjnych lub licencyjnych zaliczki na poczet tantiem związanych ze sprzedażą w przyszłych okresach, których saldo istotnie spadło w wyniku rozliczenia większości zaliczek w przychód.

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

Zmniejszenie salda **Pozostałych rezerw** długoterminowych oraz krótkoterminowych Grupy CD PROJEKT RED jest głównie wynikiem zmniejszenia salda rezerw na wynagrodzenia uzależnione od wyniku związane z wypłatą w omawianym okresie premii uzależnionych od wyniku roku 2025. Pozycja zawiera również rezerwy na koszty usług obcych, wynagrodzeń uzależnionych od wyniku roku bieżącego oraz pozostałe koszty.

W Pasywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED na 30 czerwca 2026 r. Kapitały własne stanowiły 94,0%, natomiast Zobowiązania krótko- i długoterminowe stanowiły 6,0%.

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT RED

Tabela 5 Skonsolidowane sprawozdania z przepływów pieniężnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED

	01.01.2026- 30.06.2026	01.01.2025- 30.06.2025*	zmiana	zmiana %
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA				
Zysk/(strata) netto	249 107	180 748	68 359	38%
Korekty razem:	(38 862)	61 402	(100 264)	–
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych, aktywów niematerialnych, nakładów na prace rozwojowe oraz nieruchomości inwestycyjnych	5 633	5 563	70	1%
Amortyzacja prac rozwojowych ujęta jako koszt własny sprzedaży	20 652	27 673	(7 021)	-25%
(Zysk)/strata z tytułu różnic kursowych	(17 720)	29 428	(47 148)	–
Odsetki i udziały w zyskach	(25 101)	(35 991)	10 890	-30%
(Zysk)/strata z działalności inwestycyjnej	13 713	(30 636)	44 349	–
Zmiana stanu rezerw	(22 210)	(36 508)	14 298	-39%
Zmiana stanu zapasów	863	(2 840)	3 703	–
Zmiana stanu należności	(23 626)	56 028	(79 654)	–
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	10 022	9 667	355	4%
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów	(21 553)	18 237	(39 790)	–
Koszty programów motywacyjnych rozliczanych w akcjach	14 941	19 449	(4 508)	-23%
Inne korekty	5 524	1 332	4 192	315%
Gotówka z działalności operacyjnej	210 245	242 150	(31 905)	-13%
Podatek dochodowy od zysku/(straty) przed opodatkowaniem	21 205	12 970	8 235	63%
Podatek u źródła zapłacony za granicą	4 300	7 376	(3 076)	-42%
Podatek dochodowy (zapłacony)/zwrócony	9 425	(12 785)	22 210	–
Przepływy netto z działalności operacyjnej	245 175	249 711	(4 536)	-2%
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA				
Wpływy	665 616	757 902	(92 286)	-12%
Zbycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	175	201	(26)	-13%
Sprzedaż udziałów w spółce zależnej	90 695	–	90 695	–
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	487 419	538 383	(50 964)	-9%
Wykup obligacji	56 833	183 067	(126 234)	-69%
Odsetki od obligacji	14 173	8 086	6 087	75%

* dane przekształcone

	01.01.2026- 30.06.2026	01.01.2025- 30.06.2025*	zmiana	zmiana %
Odsetki od lokat	8 666	17 348	(8 682)	-50%
Wpływy z realizacji kontraktów terminowych	7 655	10 817	(3 162)	-29%
Wydatki	1 002 148	982 956	19 192	2%
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	47 617	60 187	(12 570)	-21%
Nakłady na prace rozwojowe	355 580	241 990	113 590	47%
Nabycie nieruchomości inwestycyjnych oraz aktywowanie nakładów	11 598	3 569	8 029	225%
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	385 313	436 384	(51 071)	-12%
Zakup udziałów w private equity w segmencie gamingowym	77	–	77	–
Zakup obligacji oraz koszty ich nabycia	198 658	240 826	(42 168)	-18%
Wydatki okołotransakcyjne związane ze sprzedażą udziałów	3 305	–	3 305	–
Przepływy z działalności inwestycyjnej	(336 532)	(225 054)	(111 478)	50%

DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA

Wpływy	62	15	47	313%
Wpływy netto ze sprzedaży akcji własnych oraz emisji akcji w wykonaniu uprawnień programu motywacyjnego	60	–	60	–
Płatności należności z tytułu umów leasingu	2	13	(11)	-85%
Odsetki	–	2	(2)	-100%
Wydatki	3 373	2 584	789	31%
Wydatki związane z realizacją programu motywacyjnego	784	–	784	–
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu	2 183	2 253	(70)	-3%
Odsetki	406	331	75	23%
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(3 311)	(2 569)	(742)	29%
Przepływy pieniężne netto razem	(94 668)	22 088	(116 756)	–
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	(94 668)	22 088	(116 756)	–
Środki pieniężne na początek okresu	114 115	124 886	(10 771)	-9%
Środki pieniężne na koniec okresu	19 447	146 974	(127 527)	-87%

* dane przekształcone

OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT RED

W ramach **Działalności operacyjnej** w pierwszym półroczu 2026 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT RED wykazała 245 175 tys. zł dodatnich przepływów pieniężnych netto.

Skonsolidowany wynik netto, skorygowano o:

- I. Pozycje niegotówkowe (łącznie zwiększenie):
 - **Amortyzację rzeczowych aktywów trwałych, aktywów niematerialnych oraz nakładów na prace rozwojowe** (zwiększenie);
 - **Amortyzację prac rozwojowych ujętą jako koszt własny sprzedaży** (zwiększenie), odpowiadającą przede wszystkim amortyzacji nakładów na prace rozwojowe związane z grą *Cyberpunk 2077* wraz z dodatkiem *Widmo Wolności*;
 - **Zysk (stratę) z tytułu różnic kursowych**, zmniejszenie wynikające głównie z wyceny zagranicznych obligacji skarbowych oraz lokat powyżej 3 miesięcy w walutach obcych;
 - **Zysk (stratę) z działalności inwestycyjnej**, zwiększenie wynikające głównie z operacji na pochodnych instrumentach finansowych;
 - **Zmianę stanu rezerw**, zmniejszenie wynikające głównie ze zmniejszenia salda rezerw na wynagrodzenia zależne 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 wynikające głównie z eliminacji amortyzacji ujętej w koszcie własnym i pozostałych kosztach operacyjnych.
- II. Pozycje związane ze zmianami majątku obrotowego i zobowiązań krótkoterminowych (łącznie zmniejszenie):
 - **Zmianę stanu zapasów**, zwiększenie salda przepływów związane ze spadkiem stanu zapasów;
 - **Zmianę stanu należności**, zmniejszenie salda przepływów wynikające przede wszystkim ze zwiększenia salda należności związanego z wysoką sprzedażą za drugi kwartał 2026 r.;
 - **Zmianę stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów**, zwiększenie salda przepływów w konsekwencji zwiększenia zobowiązań krótkoterminowych Grupy;
 - **Zmianę stanu pozostałych aktywów i pasywów**, zmniejszenie salda przepływów wynikające głównie ze zwiększenia salda rozliczeń międzyokresowych czynnych oraz zmniejszenia salda minimalnych gwarancji i zaliczek Grupy CD PROJEKT RED.
- III. Pozycję ujętą w innych częściach rachunku przepływów – **Odsetki i udziały w zyskach**, skutkujące zmniejszeniem przepływów wykazanych w ramach działalności operacyjnej;
- IV. Różnicę między podatkiem dochodowym ujętym w rachunku wyników (zwiększenie), a faktycznie zapłaconym w trakcie pierwszego półrocza 2026 r. z uwzględnieniem rozliczeń związanych z podatkiem u źródła.

Ujemne saldo **Przepływów pieniężnych netto z działalności inwestycyjnej** w trakcie pierwszego półrocza 2026 r. wynikało przede wszystkim z ujemnych przepływów związanych z inwestycjami w aktywa, głównie w **Nakłady na prace rozwojowe** (to jest prace prowadzone nad nowymi grami) oraz w **Rzeczowe aktywa trwałe**.

W omawianym pierwszym półroczu 2026 r. Grupa CD PROJEKT RED nie wygenerowała istotnych **Przepływów pieniężnych netto** z działalności finansowej.

Łącznie w pierwszym półroczu 2026 Grupa Kapitałowa CD PROJEKT RED wygenerowała ujemne **Przepływy pieniężne netto** w wysokości 94 668 tys. zł, inwestując jednocześnie 414 795 tys. zł w aktywa (nakłady na prace rozwojowe, aktywa niematerialne oraz rzeczowe aktywa trwałe, nieruchomości inwestycyjne) i zwiększając saldo obligacji i lokat bankowych powyżej 3 miesięcy o łącznie 55 404 tys. zł.

INFORMACJA O KREDYTACH I POŻYCZKACH W I PÓŁROCZU 2026 R.

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

INFORMACJA O POŻYCZKACH UDZIELONYCH W I PÓŁROCZU 2026 R.

W okresie sprawozdawczym żadna ze spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED nie udzielała pożyczek podmiotom spoza Grupy. W I półroczu 2026 r. spółka CD PROJEKT RED S.A. udzieliła nowej pożyczki spółce CD PROJEKT RED Inc. w kwocie 1 100 tys. USD, która została wypłacona w pełnej kwocie 5 maja 2026 r. . Na dzień 30 czerwca 2026 r. kwota pozostała do spłaty z tytułu dwóch udzielonych pożyczek (na łączną kwotę 5 450 tys. USD), razem z odsetkami naliczonymi, wynosiła 5 521 tys. USD.

INFORMACJA O PORĘCZENIACH I GWARANCJACH UDZIELONYCH W I PÓŁROCZU 2026 R. ORAZ INNYCH ISTOTNYCH POZYCJACH POZABILANSOWYCH

Informacje o poręczeniach i gwarancjach oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych znajdują się w *Śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2026 r.*

TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

Transakcje pomiędzy podmiotami powiązanymi zawierane są na warunkach rynkowych w ramach normalnej działalności gospodarczej prowadzonej przez podmioty Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED. Szczegółowa informacja o warunkach zawierania transakcji pomiędzy podmiotami powiązanymi zawarta jest w *Śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2026 r.*

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

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



04

ŁAD KORPORACYJNY

Zasady ładu korporacyjnego

CD PROJEKT RED S.A. podlega zasadom ładu korporacyjnego zawartym w „Dobrych Praktykach Spółek Notowanych na GPW 2021” (załącznik do Uchwały Nr 13/1834/2021 Rady Nadzorczej Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 29 marca 2021 r. (Dobre Praktyki).



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

Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych

Uchwałą z dnia 4 marca 2026 r. Rada Nadzorcza Spółki, po zapoznaniu się z decyzją Komitetu Audytu Spółki w sprawie rekomendacji przedłużenia umowy z dotychczasową firmą audytorską, postanowiła dokonać wyboru Grant Thornton Polska Prosta spółka akcyjna z siedzibą w Poznaniu jako podmiotem uprawnionego do przeprowadzania przeglądu i badania jednostkowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych Spółki i Grupy CD PROJEKT RED za lata 2026-2027, odpowiednio śródrocznych i rocznych (w tym weryfikacji sprawozdań zgodnie z Jednolitym Europejskim Formatem Raportowania – ESEF), a także do oceny sprawozdań o wynagrodzeniach i atestacji sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju za lata 2026-2027.

Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu

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

Tabela 6 Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki na dzień publikacji tego sprawozdania²

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

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

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

² Struktura akcjonariatu, w tym udział procentowy w kapitale zakładowym oraz na Walnym Zgromadzeniu Spółki, uaktualniana jest na podstawie formalnych zawiadomień otrzymywanych przez Spółkę od akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

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

Po dniu przekazania ostatniego raportu okresowego (raport za I kwartał 2026 r.) CD PROJEKT RED S.A. nie otrzymała zawiadomień o zmianach w strukturze własności znacznych pakietów akcji Spółki.

Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej

Tabela 7 Liczba akcji posiadanych przez członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki*

Imię i Nazwisko	Stanowisko	stan na 02.09.2026 r.	stan na 30.06.2026 r.	stan na 31.12.2025 r.
Michał Nowakowski	Członek Zarządu, Joint Chief Executive Officer	530 290	530 290	530 290
Adam Badowski	Członek Zarządu, Joint Chief Executive Officer	692 640	692 640	692 640
Piotr Nielubowicz	Członek Zarządu, Chief Financial Officer	6 858 717	6 858 717	6 858 717
Piotr Karwowski	Członek Zarządu, Joint Chief Operating Officer	108 728	108 728	108 728
Paweł Zawodny	Członek Zarządu, Joint Chief Operating Officer	18 508	18 508	18 508
Marcin Iwiński	Współprzewodniczący Rady Nadzorczej	12 650 000	12 650 000	12 650 000
Adam Kiciński	Współprzewodniczący Rady Nadzorczej	4 046 001	4 046 001	4 046 001

* Na podstawie oświadczeń i zawiadomień składanych Spółce

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

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

Po dniu przekazania ostatniego raportu okresowego (raport za I kwartał 2026 r.) nie wystąpiły zmiany w zakresie stanu posiadania akcji Spółki przez Członków Zarządu i Rady Nadzorczej.

Informacje o nabyciu akcji własnych

W wyniku przeprowadzonego w dniach 8-12 września 2025 r. skupu akcji własnych Spółki, na rachunek Spółki nabyto łącznie 87 914 akcji własnych Spółki, co stanowiło liczbę odpowiadającą 100% uprawnień przyznanych uczestnikom w ramach I etapu Programu Motywacyjnego A na lata 2023-2027, aktywnych na dzień podjęcia stosownej uchwały Zarządu, o wartości nominalnej 1 zł każda, stanowiących 0,09% kapitału zakładowego Spółki, przeznaczając na ten cel kwotę 22 404 tys. zł. Zarząd Spółki informował o rozpoczęciu i przebiegu skupu w raportach bieżących nr 14/2025 i 15/2025.

W ramach realizacji uprawnień w I etapie Programu Motywacyjnego A, Spółka w dniach od 16 czerwca do 7 lipca 2026 r. zbyła na rzecz uczestników 74 210 akcji Spółki, o których mowa powyżej, co stanowiło 0,08% kapitału zakładowego Spółki. Zbycie nastąpiło po wartości nominalnej akcji, tj. 1 zł za akcję, łącznie za cenę 74 210 zł. W związku z powyższym, na dzień publikacji niniejszego raportu Spółka posiada 13 704 akcji własnych, co stanowi 0,01% kapitału zakładowego Spółki.

W I półroczu 2026 r. nie miało miejsca nabycie akcji własnych Spółki.

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

Obecnie w Grupie Kapitałowej funkcjonują trzy programy motywacyjne oparte na akcjach Spółki – dwa programy motywacyjne długoterminowe (Program Motywacyjny A oraz Program Motywacyjny B na lata obrotowe 2023-2027, wprowadzone na podstawie uchwał Walnego Zgromadzenia Spółki z 18 kwietnia 2023 r.) oraz Program Motywacyjny Rozliczany Krótkoterminowo dla Zarządu oraz Osób Zarządzających w Grupie Kapitałowej wprowadzony na podstawie uchwały Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 23 czerwca 2026 r.

PROGRAMY MOTYWACYJNE NA LATA 2023-2027

Szczegółowe zasady dotyczące Programu Motywacyjnego A i B zawarte są w regulaminach przyjętych przez Zarząd Spółki i zatwierdzonych przez Radę Nadzorczą.



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

Realizacja programów nadzorowana jest przez Radę Nadzorczą oraz Zarząd Spółki.

Program Motywacyjny A

Program Motywacyjny A skierowany jest do osób niebędących Członkami Zarządu Spółki. Uprawnienia, zgodnie z założeniami, przyznawane są w każdym roku obrotowym w latach 2023-2027 (tj. w pięciu etapach). W ramach całości Programu Motywacyjnego A przyznanych może zostać maksymalnie 1 500 000 uprawnień. Uprawnienia, pod warunkiem spełnienia warunku lojalnościowego, realizowane będą alternatywnie poprzez: (i) zaoferowanie uczestnikom objęcia warrantów subskrypcyjnych uprawniających do objęcia tożsamej liczby emitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego akcji Spółki, lub (ii) zaoferowanie uczestnikom nabycia od Spółki akcji własnych nabytych w ramach przeprowadzonego w tym celu skupu. Cena objęcia lub nabycia akcji Spółki w ramach realizacji uprawnień Programu Motywacyjnego A odpowiada wartości nominalnej akcji Spółki. Okres nabywania uprawnień wynosi każdorazowo minimum 3 lata.

Do dnia publikacji niniejszego raportu:

- I. w I etapie Programu Motywacyjnego A (w 2023 r.) przyznanych zostało 100 444 uprawnień, z czego 74 210 uprawnień aktywnych na dzień podjęcia przez Zarząd uchwały weryfikacyjnej dla tego etapu zostało zrealizowanych w dniach 16.06-7.07.2026 r., poprzez zaoferowanie uczestnikom nabycia od Spółki akcji własnych; na dzień publikacji niniejszego raportu nie występują aktywne uprawnienia w I etapie Programu Motywacyjnego A;
- II. w II etapie Programu Motywacyjnego A (w 2024 r.) przyznanych zostało 183 189 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 154 061 uprawnień;
- III. w III etapie Programu Motywacyjnego A (w 2025 r.) przyznanych zostało 123 186 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 108 967 uprawnień;
- IV. w IV etapie Programu Motywacyjnego A (w 2026 r.) przyznanych zostało 144 457 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 140 577 uprawnień.

Program Motywacyjny B

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

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

Uprawnienia będą realizowane alternatywnie poprzez: (I) zaoferowanie uczestnikom objęcia warrantów subskrypcyjnych uprawniających do objęcia tożsamej liczby emitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego akcji Spółki, lub (II) zaoferowanie uczestnikom nabycia od Spółki akcji własnych nabytych w ramach przeprowadzonego w tym celu skupu. Warunkiem realizacji uprawnień będzie stwierdzenie przez Spółkę spełnienia odpowiedniego warunku wynikowego (dla 70% uprawnień), rynkowego (dla 30% uprawnień), w wybranych przypadkach warunków indywidualnych oraz w każdym przypadku spełnienie warunku lojalnościowego. Bazowa cena objęcia lub nabycia akcji Spółki w ramach realizacji uprawnień odpowiadać będzie kursowi akcji Spółki na zamknięcie ostatniej sesji giełdowej poprzedzającej dzień podjęcia stosownej uchwały o włączeniu uczestnika do programu, o ile nie zostanie zastosowany mechanizm redukcji uprawnień. Bazowy okres nabywania uprawnień odpowiada czterem kolejnym latom obrotowym zaczynając od roku, w którym rozpoczął się dany etap (z możliwością skrócenia do 3 lat obrotowych dla uprawnień związanych z warunkiem wynikowym w przypadku ewentualnej szybszej realizacji czteroletniego warunku wynikowego w okresie trzyletnim).

Do dnia publikacji niniejszego raportu:

- I. w I etapie Programu Motywacyjnego B (w 2023 r.) przyznanych zostało 662 000 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 635 000 uprawnień;
- II. w II etapie Programu Motywacyjnego B (w 2024 r.) przyznanych zostało 723 500 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 695 000 uprawnień;
- III. w III etapie Programu Motywacyjnego B (w 2025 r.) przyznanych zostało 740 500 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 715 000 uprawnień;
- IV. w IV etapie Programu Motywacyjnego B (w 2026 r.) przyznanych zostało 755 000 uprawnień, z czego aktywnych pozostaje 740 000 uprawnień.

V.

Warunki wynikowe (rozumiane jako suma skonsolidowanych wyników netto z działalności kontynuowanej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED powiększona o ujęte w księgach podmiotów z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED w tożsamym okresie koszty wyceny uprawnień przyznanych w ramach danego etapu) 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, V 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 (na wniosek Zarządu Spółki).

Po 3 latach obrotowych trwania I etapu Programu Motywacyjnego B została dokonana weryfikacja wcześniejszego spełnienia wyznaczonego na 4 lata obrotowe warunku wynikowego i warunku lojalnościowego i wobec niespełnienia warunku wynikowego, nie nastąpiła wcześniejsza realizacja związanych z tym warunkiem uprawnień nadanych uczestnikom w I etapie Programu Motywacyjnego B. Ponowna weryfikacja spełnienia warunków dla I etapu nastąpi po 4 latach obrotowych trwania I etapu Programu Motywacyjnego B.

W ramach pracy nad niniejszym raportem, Zarząd Spółki dokonał profesjonalnego osądu możliwości realizacji warunku wynikowego wyznaczonego w II etapie Programu Motywacyjnego B na lata 2024-2027. W ocenie Zarządu, uwzględniając aktualny plan wydawniczy Spółki, najprawdopodobniej nie uda się Grupie osiągnąć warunku wynikowego wyznaczonego w II etapie Programu Motywacyjnego B na lata 2024-2027, tj. 3 mld zł skumulowanego skonsolidowanego zysku netto z działalności kontynuowanej Grupy CD PROJEKT RED. W związku z powyższym, 70% uprawnień w II etapie Programu Motywacyjnego B przyznanych jego uczestnikom najprawdopodobniej nie zostanie zrealizowane. W konsekwencji, Zarząd podjął decyzję o dokonaniu odwrócenia ujętych wcześniej kosztów II etapu Programu w części odpowiadającej wskazanym uprawnieniom w kwocie 11 070 tys. zł.

Realizację warunku rynkowego w ramach każdego z etapów stanowić będzie osiągnięcie przez kurs akcji Spółki zmiany o 10 lub więcej punktów procentowych wyższej niż zmiana poziomu indeksu WIG na przestrzeni 4 lat obrotowych danego etapu.

PROGRAM MOTYWACYJNY ROZLICZANY KRÓTKOTERMINOWO DLA ZARZĄDU ORAZ OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH W GRUPIE KAPITAŁOWEJ

Na podstawie uchwały Walnego Zgromadzenia Spółki nr 22 z dnia 23 czerwca 2026 r. ("Uchwała") Rada Nadzorcza Spółki w dniu 19 sierpnia 2026 przyjęła Regulamin Programu Motywacyjnego Rozliczanego Krótkoterminowo dla Zarządu oraz Osób Zarządzających w Grupie Kapitałowej ("Program STI"), ("Regulamin").



Pełna treść uchwały Walnego Zgromadzenia dot. Programu Motywacyjnego Rozliczanego Krótkoterminowo dla Zarządu oraz Osób Zarządzających w Grupie Kapitałowej dostępna jest na stronie internetowej Spółki.

W ramach Programu STI uczestnicy otrzymali uprawnienia odpowiadające określonemu procentowi skonsolidowanego zysku netto Grupy Kapitałowej osiągniętego w okresie rozliczeniowym. Okresy rozliczeniowe w Programie STI będą okresami rocznymi. Pierwszy okres rozliczeniowy Programu został wyznaczony od 1 stycznia do 31 grudnia 2026 r.

Uczestnicy na zasadach oraz po spełnieniu warunków opisanych w Uchwale i Regulaminie będą mogli zrealizować przyznane uprawnienia w drodze: (I) nabycia od Spółki po cenie równej ich wartości nominalnej akcji Spółki, przy czym do tego celu Spółka będzie wykorzystywać wyłącznie akcje nabyte uprzednio w tym celu z rynku, lub (II) dofinansowania przez Spółkę nabycia na rynku na określonej liczby akcji przez uczestnika ze środków pieniężnych zapewnionych w tym celu przez Spółkę, lub (III) otrzymania świadczenia pieniężnego odpowiadającego wartości posiadanego uprawnienia.

Struktura zarządzania

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

ZARZĄD CD PROJEKT RED S.A.



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

Skład Zarządu CD PROJEKT RED S.A. na 2 września 2026 r.



Michał Nowakowski – Joint Chief Executive Officer, Członek Zarządu

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

Bezpośrednio podlegają mu obszary:

Business development | Comic Book and Animation narrative | Relacje inwestorskie



Adam Badowski – Joint Chief Executive Officer, Członek Zarządu

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

Bezpośrednio podlegają mu obszary:

Reżyseria gier | Story | Global Art



Piotr Nielubowicz – Chief Financial Officer, Członek Zarządu

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

Bezpośrednio podlegają mu obszary:

Finanse | Księgowość | Podatki | Prawo & Compliance



Piotr Karwowski – Joint Chief Operating Officer, Członek Zarządu

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

Bezpośrednio podlegają mu obszary:

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



Paweł Zawodny – Joint Chief Operating Officer, Członek Zarządu

Odpowiada za kształtowanie strategii technologicznej 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



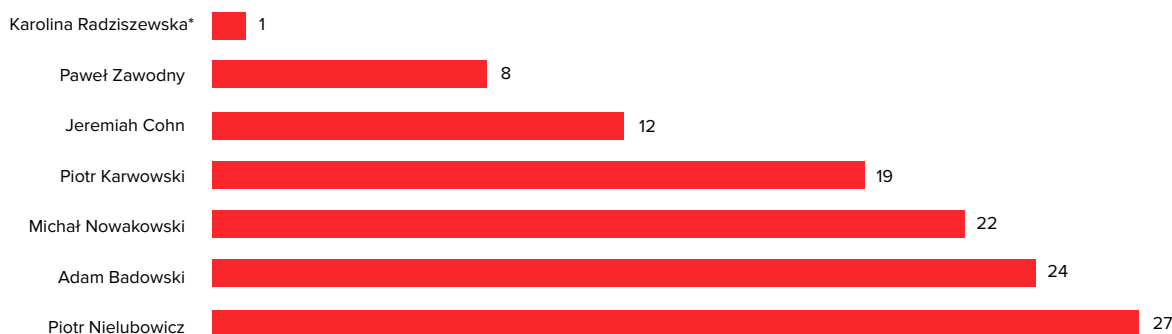
Karolina Radziszewska – Chief People Officer, Członkini Zarządu

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

Wykres 2 Staż pracy obecnych Członków Zarządu Spółki w spółkach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT RED (w latach)



* Od 1 stycznia 2026 r.

Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT RED S.A.

1 stycznia 2026 r. rozpoczęła się nowa kadencja Zarządu Spółki. Rada Nadzorcza, w drodze uchwały z dnia 24.11.2025 r. powołała na stanowiska Członków Zarządu Spółki nowej kadencji następujące osoby:

- Michał Nowakowski,
- Adam Badowski,
- Piotr Nielubowicz,
- Piotr Karwowski,
- Paweł Zawodny,
- Jeremiah Cohn,
- Karolina Radziszewska.

W ramach nowej kadencji Członkowie Zarządu Spółki pełnią dotychczasowe role, natomiast nowo powołana do Zarządu Karolina Radziszewska pełni rolę Chief People Officer (CPO).

RADA NADZORCZA CD PROJEKT RED S.A.



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

Skład Rady Nadzorczej i Komitetu Audytu CD PROJEKT RED S.A. na 2 września 2026 r.



Marcin Iwiński – Współprzewodniczący Rady Nadzorczej

Kluczowe obszary kompetencji i doświadczenia:

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



Adam Kiciński – Współprzewodniczący Rady Nadzorczej, Członek Komitetu Audytu

Kluczowe obszary kompetencji i doświadczenia:

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



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

Kluczowe obszary kompetencji i doświadczenia:

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



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

Kluczowe obszary kompetencji i doświadczenia:

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



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

Kluczowe obszary kompetencji i doświadczenia:

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

*Członek Rady spełnia kryteria niezależności określone w ustawie z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym oraz Zaleceniach Komisji Europejskiej z dnia 15 lutego 2005 roku 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.

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

W okresie sprawozdawczym oraz do dnia publikacji niniejszego raportu nie miały miejsca zmiany w składzie osobowym Rady Nadzorczej i Komitetu Audytu Spółki.

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

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

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

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

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

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

Informacja na temat realizacji Polityki Dywidendowej

Zgodnie z obowiązującą w Spółce Polityką Dywidendową (Polityka), intencją Zarządu jest rekomendowanie Walnemu Zgromadzeniu – począwszy od roku obrotowego 2025 – wypłat dywidendy w wysokości co najmniej 25% zysku netto Spółki za dany rok obrotowy, z zastrzeżeniem możliwości opóźnienia wypłaty dywidendy do pięciu lat obrotowych i realizacji Polityki alternatywnie poprzez skup akcji własnych Spółki w celu ich umorzenia. Więcej informacji na temat przyjętej Polityki, w tym jej pełna treść, dostępnych jest na stronie internetowej Spółki.

W związku z podjętą 23 czerwca 2026 r. przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki uchwałą o przekazaniu zysku netto Spółki za rok obrotowy 2025 w całości na kapitał zapasowy Spółki, a tym samym o niewypłacaniu dywidendy, kwota 158 802 tys. zł zasilila Budżet Dywidendowy Spółki w rozumieniu Polityki.

Tabela 8 Wartość niezrealizowanego Budżetu Dywidendowego za 2025 rok wyliczona na podstawie obowiązującej Polityki*

	Rok obrotowy 2025
Wynik finansowy CD PROJEKT RED S.A.	635 209
Dywidenda Docelowa	158 802
Dywidenda Zarekomendowana (wypłacona)	–
Budżet Dywidendowy (do realizacji w okresie kolejnych 5 lat obrotowych)	158 802
Liczba wyemitowanych akcji	99 910 510
Budżet Dywidendowy na akcję w złotych	1,59

* Pojęcia użyte w tabeli pisane wielką literą odnoszą się do definicji z Polityki.

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

Oświadczenie Zarządu

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



Michał Nowakowski
Joint Chief Executive Officer,
Członek Zarządu



Adam Badowski
Joint Chief Executive Officer,
Członek Zarządu



Piotr Nielubowicz
Chief Financial Officer,
Członek Zarządu



Piotr Karwowski
Joint Chief Operating Officer,
Członek Zarządu



Paweł Zawodny
Joint Chief Operating Officer,
Członek Zarządu



Jeremiah Cohn
Chief Marketing Officer,
Członek Zarządu



Karolina Radziszewska
Chief People Officer,
Członkini Zarządu



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