



**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT
I CD PROJEKT S.A. ZA 2020 ROK**

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

Niniejszy raport powstał zgodnie z uwzględnieniem wybranych zasad zdefiniowanych w standardach raportowania Global Reporting Initiative (GRI).

GRI 102-14

Szanowni Akcjonariusze!

oddaję w Państwa ręce raport roczny, w którym podsumowujemy najważniejszy rok w historii firmy oraz prezentujemy wyniki finansowe osiągnięte w 2020 roku. Kontynuujemy również opisywanie wybranych aspektów niefinansowej części naszej działalności, tak, aby móc zaprezentować Państwu jak najszerzy obraz naszego biznesu.

Ubiegły rok wymyka się łatwym podsumowaniom. Gdy w 2016 roku przedstawiliśmy aktualizację strategii na lata 2016–2021 nasz rozwój opisywaliśmy w następujących słowach: *Chcąc tworzyć rzeczy przełomowe i prawdziwie innowacyjne nie boimy się wkraczać na nieznanne obszary, podejmować ryzyko i popełniać błędy. Twórcza ciekawość wymaga odwagi aby pójść o krok dalej niż inni.*

Produkcja *Cyberpunka 2077* była bezsprzecznie największym i najbardziej skomplikowanym projektem jaki kiedykolwiek zrealizowaliśmy. Wkraczaliśmy na nieznanne obszary i podejmowaliśmy ryzyko. Wprawdzie nie wszystko poszło po naszej myśli, ale z twórczego punktu widzenia jesteśmy dumni z większości elementów składających się na grę. A te, z których dumni nie jesteśmy, poprawiamy i będziemy poprawiać.

Od strony biznesowej odczuwamy satysfakcję z faktu, że w trudnym, pandemicznym okresie, dużym wysiłkiem całego zespołu udało nam się wprowadzić na rynek nową franczyzę. Traktujemy ją jako drugi, obok *Wiedźmina*, filar, na którym przez lata będziemy budować przyszłość firmy.

Dziś bogatsi o doświadczenia ostatnich miesięcy niektóre rzeczy zrobilibyśmy inaczej. Wyrazem tego jest opublikowana pod koniec marca aktualizacja strategii, którą w dużej części poświęciliśmy rozpoczętej właśnie transformacji. Dzięki temu będziemy pracować lepiej i skuteczniej dążyć do osiągania celów. Podkreślę w tym miejscu, że tak jak dotychczas, pragniemy tworzyć rzeczy przełomowe i prawdziwie innowacyjne. Nie będziemy się bali wkraczać na nieznanne obszary, podejmować ryzyko i popełniać błędy.

W naszej ponad 26-letniej historii, jako współwłaściciele i Zarząd kilkakrotnie przeprowadzaliśmy firmę przez trudne okresy. Za każdym razem wychodziliśmy z nich silniejsi i bogatsi o nowe doświadczenia. Jesteśmy głęboko zmotywowani, żeby i tym razem tak się stało.

Załączam wyrazy szacunku,

Adam Kiciński




Spis Treści

6	Krótką charakterystyka Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
7	Profil działalności
11	Relacje z interesariuszami
14	Wartości, compliance i normy etyczne
17	Grupa CD PROJEKT jako pracodawca i zatrudniający
40	Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
40	CD PROJEKT S.A. na rynku kapitałowym
46	Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
47	Otoczenie rynkowe
51	Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
53	Opis segmentów biznesowych, produktów i usług, rynków zbytu, dostawców i odbiorców
80	Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
82	Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju
84	Umowy znaczące
84	Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej
103	Wyniki finansowe Grupy CD PROJEKT
104	Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych ujawnionych w skonsolidowanym i jednostkowym sprawozdaniu finansowym
133	Ład korporacyjny
134	Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych
134	Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu
135	Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy
137	Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych
137	Informacje o nabyciu akcji własnych
138	Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej
139	Struktura zarządzania
140	Skład Zarządu CD PROJEKT S.A.
141	Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT S.A.
141	Skład Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.
142	Zmiany w składzie Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.
142	Wynagrodzenia brutto Członków Zarządu i Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.
146	Zasady przyznawania premii Członkom Zarządu
146	Wynagrodzenia Członków Rady Nadzorczej
147	Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej
147	Zasady ładu korporacyjnego
148	Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem



Kluczowe osiągnięcia Grupy Kapitałowej w 2020 r.

GRI 102-7

10 grudnia 2020 r. miała miejsce premiera *Cyberpunka 2077*

Szacowana łączna sprzedaż *Cyberpunka 2077* do końca 2020 r. wyniosła 13,7 mln kopii¹

W okienku premierowym *Cyberpunk 2077* był rekordzistą wśród gier single-player pod względem liczby graczy jednocześnie grających w grę na Steamie oraz liczby osób oglądających streamowaną rozgrywkę na Twitchu – w obu przypadkach w szczytowym momencie był to ponad 1 mln osób

Premierze *Cyberpunka 2077* towarzyszyła potężna ogólnoswiatowa kampania marketingowa – reklamy oraz inne materiały promocyjne ukazały się w 34 wersjach językowych w 55 krajach świata

CD PROJEKT RED ujawnił nowy projekt we współpracy z Netflixem i Studio Trigger – serial anime *CYBERPUNK: EDGERUNNERS* będzie miał swoją premierę w 2022 r.

W marcu 2020 r., w odpowiedzi na sytuację związaną z pandemią COVID-19, zespół Grupy CD PROJEKT sprawnie przeszedł w tryb pracy zdalnej

The Witcher: Monster Slayer – lokalizacyjna gra mobilna studia Spokko weszła w fazę soft launch

GWINT trafił na urządzenia z systemem Android oraz na platformę Steam

Wojna Krwi miała swoją premierę na Nintendo Switch oraz urządzeniach z systemem iOS

Sprzedaż gier z *Trylogii Wiedźmińskiej* przekroczyła 50 mln kopii

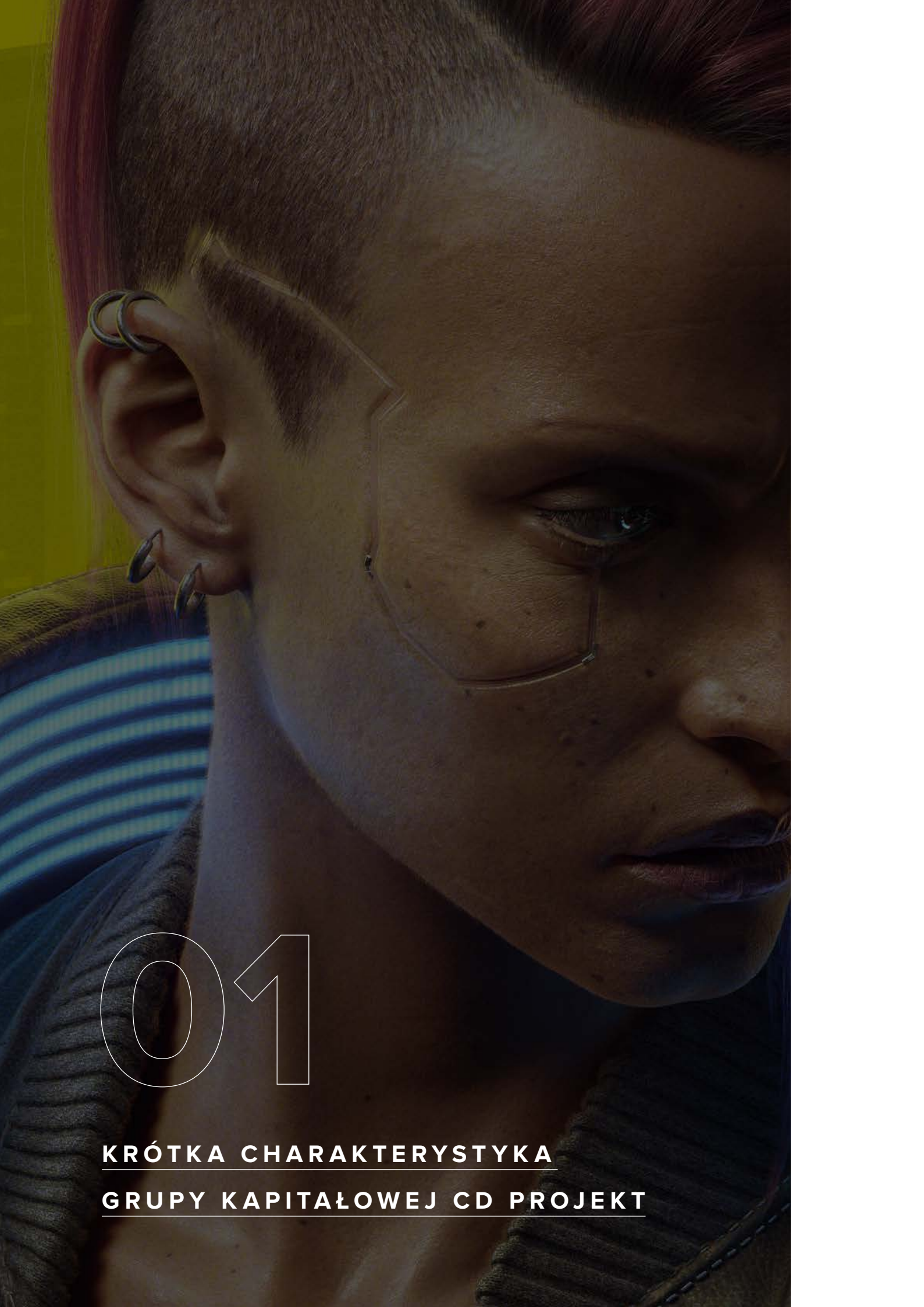
Dla *Wiedźmina 3* był to najlepszy rok od premiery pod względem liczby sprzedanych kopii

CD PROJEKT RED zapowiedział wydanie nowej edycji gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* na konsole nowej generacji

GOG.com zanotował najlepszy rok w historii zarówno pod względem osiągniętych przychodów, jak i zysku netto

W 2020 r. skonsolidowane przychody ze sprzedaży wyniosły 2 139 mln zł, a zysk netto 1 154 mln zł

¹ tzw. sell-through – saldo zrealizowanej sprzedaży detalicznej na wszystkich platformach sprzętowych (po uwzględnieniu zwrotów dokonanych przez klientów detalicznych w sklepach fizycznych oraz cyfrowych)



01

KRÓTKA CHARAKTERYSTYKA
GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Profil działalności

GRI 102-1, GRI 102-2, GRI 102-3, GRI 102-6, GRI 102-7

CD PROJEKT S.A. (CD PROJEKT, Spółka), z siedzibą w Warszawie, prowadzi działalność w globalnej, dynamicznie rozwijającej się branży gier wideo. Działalność realizowana na polskim rynku od ponad dwudziestu sześciu lat pod marką CD PROJEKT pierwotnie koncentrowała się na dystrybucji zagranicznych gier wideo w Polsce (działalność ta jako CDP.pl została w 2014 r. wydzielona poza Grupę Kapitałową CD PROJEKT). Momentami przełomowymi w historii Grupy były: powołanie w 2002 r. studia deweloperskiego CD PROJEKT RED i rozpoczęcie prac nad stworzeniem pierwszej gry RPG² – *Wiedźmin* oraz uruchomienie w 2008 r. serwisu GOG.com.



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

2 Role-Playing Game – gra fabularna oparta na narracji

CD PROJEKT RED

Produkcja i wydawanie gier wideo oraz produktów towarzyszących wykorzystujących posiadane przez Spółkę marki.

GOG.COM

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

W omawianym okresie 96,3% przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT pochodziło z działalności eksportowej. W ciągu dwunastu miesięcy 2020 r. 70,2% sprzedaży realizowanej było do odbiorców w Ameryce Północnej, a 16,6% do odbiorców z Europy. W omawianym okresie 90,9% sprzedaży Grupy odpowiadało cyfrowej dystrybucji realizowanej za pośrednictwem GOG.com oraz zewnętrznych platform takich jak Steam, PlayStation Store, Xbox Games Store, Origin, Amazon, Humble Bundle, Epic Games Store czy App Store.

Mapa 1 Grupa CD PROJEKT na świecie

GRI 102-4



● Siedziba główna (studio CD PROJEKT RED i GOG.com)

● Studia deweloperskie CD PROJEKT RED

● Lokalne spółki Grupy

● Biura lokalne

● Menadżerowie ds. kontaktów z mediami i społecznością

STRATEGIA ROZWOJU

W marcu 2021 roku opublikowana została Aktualizacja Strategii Grupy CD PROJEKT, w ramach której misja firmy została określona jako:

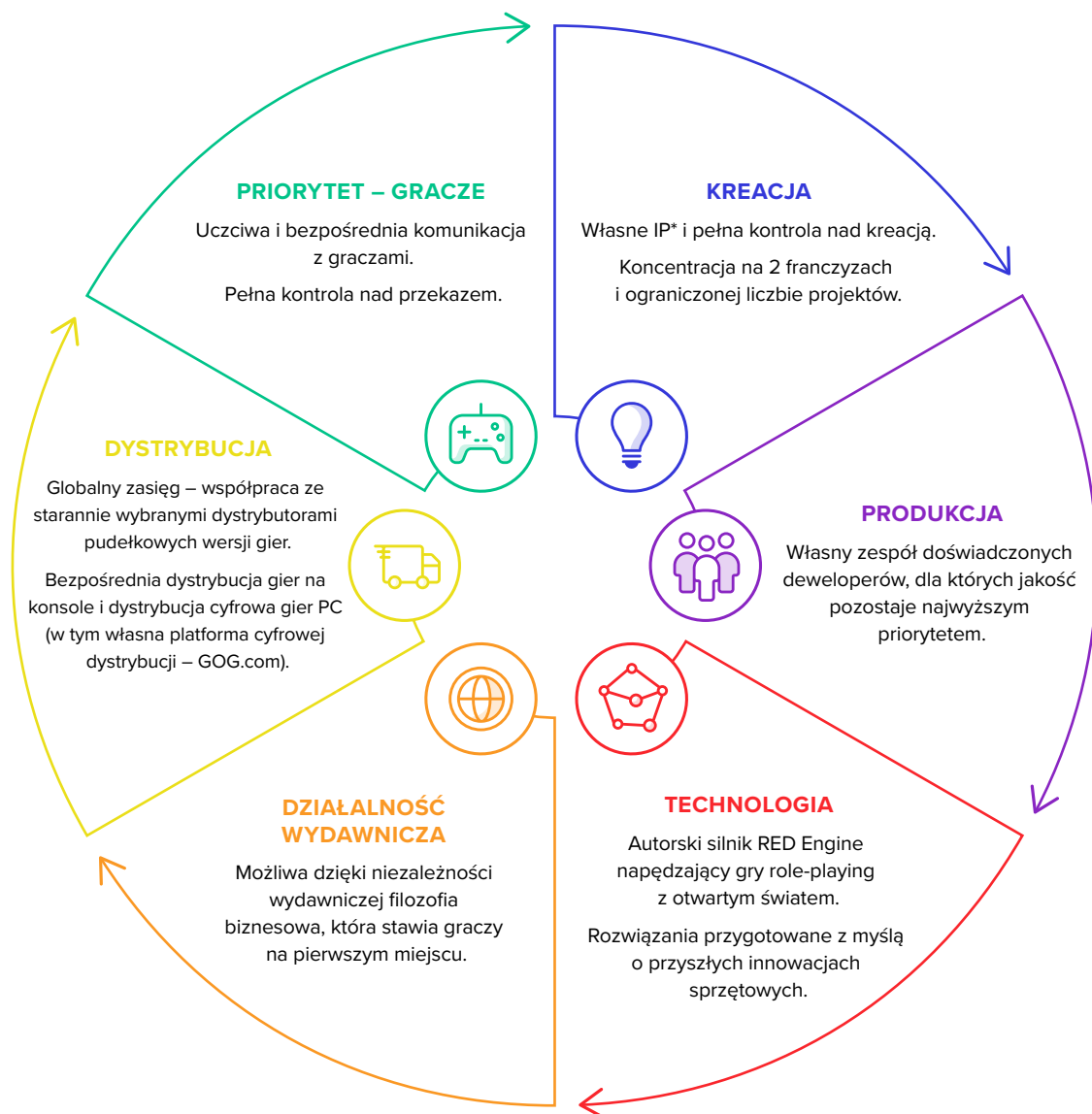
- tworzenie rewolucyjnych gier fabularnych, trafiających do serc ludzi na całym świecie;
- bycie w trójce najbardziej uznanych producentów gier wideo na świecie;
- zapewnienie naszym markom trwałego miejsca w globalnej popkulturze.

W dokumencie wskazano również trzy główne obszary zmian i rozwoju Grupy:

- RED 2.0 – transformacja studia wiążąca się m.in. ze zmianą filozofii i sposobu tworzenia gier z segmentu AAA, wdrożeniem bardziej elastycznego procesu produkcji umożliwiającego równoległy rozwój produktów w obrębie dwóch głównych marek, zmianami sposobu zarządzania i środowiska pracy skoncentrowanego na rozwoju zespołu i wspieraniu talentów oraz zmianą podejścia do komunikacji z graczami;
- Rozbudowa marek – dalsze wychodzenie poza gry RPG z segmentu AAA i wykorzystanie potencjału zarówno marki *Wiedźmin* i *Cyberpunk* poprzez nowe produkty, kolaboracje oraz nowe media i formaty, co w konsekwencji powinno zmaksymalizować zasięg, rozpoznawalność i siłę marek;
- Rozwój online – zmiana długofalowego podejścia do elementów sieciowych w produkcjach Grupy CD PROJEKT i uczynienie z nich ważnej części portfolio tytułów, przy jednoczesnym wykorzystaniu GOG GALAXY do wspierania rozwoju i komunikacji społeczności graczy na całym świecie.

Zgromadzone przez Spółkę solidne zaplecze finansowe jest jednym z elementów wspierających dalszy rozwój, zachowanie niezależności kreatywnej i stałe poszukiwanie nowych możliwości doskonalenia się jako firma i studio, a co za tym idzie – realizację założeń misji.

Kompletne założenia przyjętej aktualizacji Strategii przedstawione zostały w prezentacji, dostępnej na stronie internetowej Spółki.

Schemat 1 Model biznesowy produkcji gier w CD PROJEKT RED


* Własne marki *The Witcher* i *Cyberpunk*

Relacje z interesariuszami

Wszystkie poniższe Grupy interesariuszy zostały wskazane przez Spółkę ze względu na stopień ich zaangażowania w realizację strategii biznesowej oraz częstotliwość bezpośrednich i pośrednich relacji.

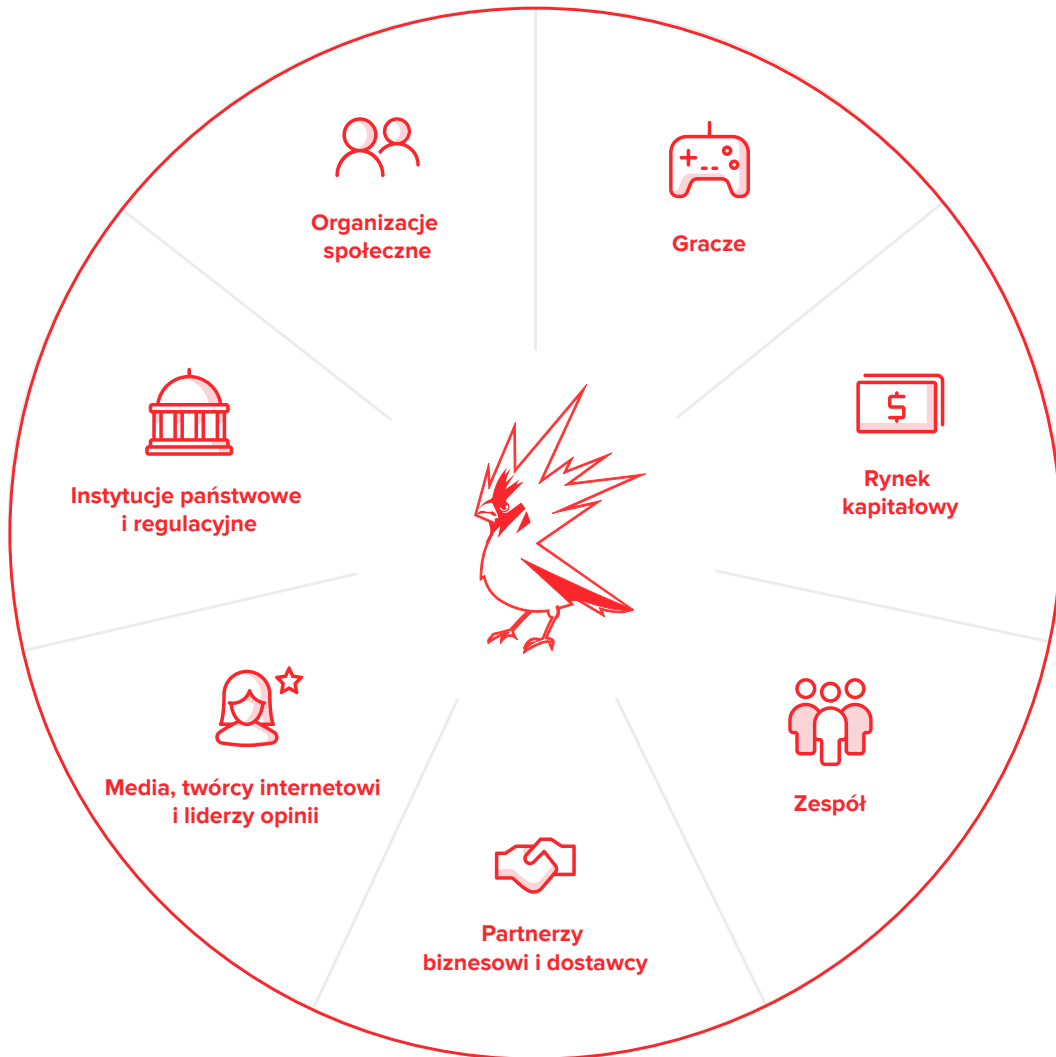


Tabela 1 Charakterystyka interesariuszy Grupy CD PROJEKT

GRI 102-40, GRI 102-42, GRI 102-43, GRI 102-44

	Istota zaangażowania	Sposób zaangażowania / Podejście dotyczące zaangażowania danej grupy interesariuszy	Częstotliwość zaangażowania	Kluczowe kwestie i problemy poruszane przez interesariuszy
Gracze (więcej)	Relacje z Graczami są jednym z fundamentów naszego sukcesu, dlatego umieszczamy ich w centrum naszych działań.	Proaktywna i reaktywna komunikacja z graczami – zarówno bezpośrednia w trakcie imprez targowych i organizowanych przez Grupę spotkań ze społecznością, jak i za pośrednictwem mediów i portali społecznościowych.	Wysoka – bieżąca komunikacja i uczestnictwo w najważniejszych imprezach branżowych.	<ul style="list-style-type: none"> ■ funkcjonalności oferowanych gier i serwisów ■ planowane działania wydawnicze i marketingowe (np. udział w konferencjach) ■ oceny i opinie na temat naszych produkcji ■ dostępność gier i serwisów Grupy
Zespół (więcej)	Odpowiednio wykwalifikowany i zmotywowany zespół odgrywa kluczową rolę w zapewnieniu najwyższej jakości oferowanych produktów oraz budowaniu długoterminowej wartości Grupy.	Stały dialog – prowadzenie rozmów rocznych/półrocznych, stały system feedbackowy, organizacja szkoleń, warsztatów, imprez integracyjnych, oferowanie programów benefitowych i dofinansowania do prywatnej opieki zdrowotnej. Osoby zatrudnione uczestniczą we wspólnie wypracowanym zysku w ramach funkcjonującego w Grupie systemu motywacyjnego.	Wysoka – stały kontakt bezpośredni oraz za pośrednictwem funkcjonującego w Spółce systemu zgłoszeń anonimowych.	<ul style="list-style-type: none"> ■ sugestie / opinie nt. miejsca pracy, funkcjonowania firmy, stabilności i atrakcyjności zatrudnienia ■ możliwości / plany rozwoju ■ wymiana wiedzy i zgłaszanie inicjatyw
Rynek kapitałowy (więcej)	Jako spółka publiczna notowana na giełdzie, chcemy być pozytywnie, adekwatnie postrzegani i budować wartość dla naszych akcjonariuszy, inwestorów instytucjonalnych i indywidualnych oraz analityków.	Stawiamy na transparentność – przekazujemy szczegółowe i przejrzyste informacje w formie raportów bieżących w konsekwencji identyfikowanych przez Grupę informacji poufnych oraz w formie raportów okresowych o wynikach finansowych oraz kluczowych zdarzeniach operacyjnych i korporacyjnych. Angażujemy się również w bezpośredni dialog podczas spotkań, konferencji i telekonferencji, a także poprzez odpowiedzi na bieżące zapytania, w tym na pytania pojawiające się na dedykowanym dla inwestorów forum. Dbamy o przejrzystość informacji dostępnych na stronie internetowej poświęconej relacjom inwestorskim. Prowadzimy profil na Twitterze dedykowany relacjom inwestorskim: @CDPROJEKTRED_IR .	Wysoka – bieżąca komunikacja z inwestorami poprzez publikowanie raportów bieżących i okresowych, a także komunikacja mailowa i telefoniczna oraz publikacja komunikatów prasowych. Organizacja i transmisja corocznego Walnego Zgromadzenia. Uczestnictwo w kilkunastu międzynarodowych konferencjach i „road showach” rocznie dedykowanych inwestorom.	<ul style="list-style-type: none"> ■ sytuacja ekonomiczna Grupy ■ plany produkcyjne i wydawnicze ■ strategia i perspektywy rozwoju ■ sytuacja makroekonomiczna ■ otoczenie konkurencyjne ■ szanse i ryzyka działalności

	Istota zaangażowania	Sposób zaangażowania / Podejście dotyczące zaangażowania danej grupy interesariuszy	Częstotliwość zaangażowania	Kluczowe kwestie i problemy poruszane przez interesariuszy
Partnerzy biznesowi i dostawcy	Budowanie strategicznych, długoterminowych relacji z partnerami biznesowymi i dostawcami opartych o wzajemne zrozumienie i zaufanie może pomóc w zapewnieniu jakości naszych produkcji.	Indywidualne spotkania biznesowe; umowy oparte na godziwych zasadach współpracy, zgodnych z wewnętrznymi politykami obu stron.	Wysoka – stały, regularny kontakt.	<ul style="list-style-type: none"> bieżące kwestie dot. współpracy i jej zasad prezentacja działań planowanych przez obie strony
Media, twórcy internetowi i liderzy opinii	Medialna obecność jest ważna w kontekście komunikacji z graczami, inwestorami i pozostałymi grupami interesariuszy, a także budowania rozpoznawalności produktów, serwisów i marek CD PROJEKT RED i GOG.com.	Nasze działy PR, marketingu i relacji inwestorskich dbają o stały kontakt z przedstawicielami mediów, twórców internetowych i liderów opinii. Komunikacja przebiega m.in. poprzez: publikację raportów bieżących oraz okresowych, dystrybucję komunikatów prasowych, organizację konferencji prasowych, aktywną komunikację w mediach społecznościowych, a także udział przedstawicieli Spółki w wydarzeniach branżowych, wywiadach i panelach eksperckich.	Wysoka – bieżąca komunikacja.	<ul style="list-style-type: none"> informacje nt. produktów, serwisów i planowanych aktywności informacje nt. wyników finansowych, osiągnięć biznesowych i strategii rozwoju oceny i opinie na temat naszych produkcji
Institucje państwowe i regulacyjne	Utrzymanie relacji z instytucjami państwowymi i regulatorami ma istotne znaczenie dla płynności naszej działalności biznesowej.	Prowadzimy konstruktywny dialog z instytucjami i regulatorami oraz konsultujemy istotne dla naszej działalności przepisy i zasady postępowania.	Średnia – zgodna z wymogami ciążącymi na Spółce oraz każdorazowo w zależności od potrzeb obu stron.	<ul style="list-style-type: none"> przestrzeganie i dostosowywanie się do obowiązujących norm, wymogów i regulacji działanie zgodnie z powszechnie przyjętymi praktykami rynkowymi
Organizacje społeczne	Wspieranie wartościowych inicjatyw wzmacnia społeczno-ekonomiczny kontekst naszej działalności.	Bierzemy udział w wybranych inicjatywach charytatywnych czy edukacyjnych (na zasadzie partnerstwa, sponsoringu, udziału lub wsparcia merytorycznego).	Niska – w zależności od możliwości Grupy.	<ul style="list-style-type: none"> finansowe i merytoryczne wsparcie projektów udział przedstawicieli Grupy w wydarzeniach zachęcanie członków zespołu do udziału w akcjach społecznych

Wartości, compliance i normy etyczne

GRI 102-12, GRI 102-16, GRI 417-3, GRI 418-1, GRI 419-1

WARTOŚCI I KULTURA ORGANIZACYJNA

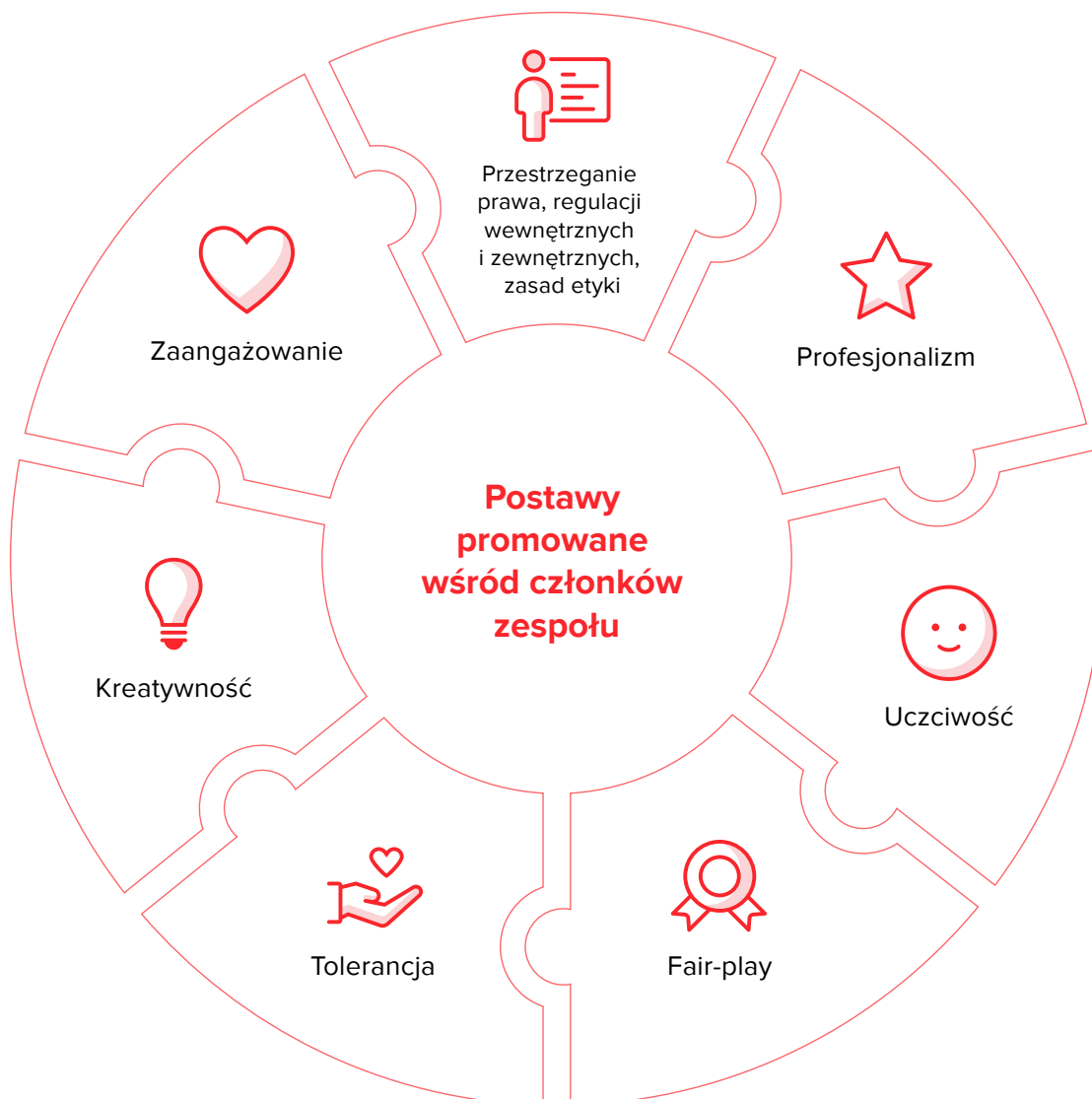
Kultura organizacyjna Grupy opiera się na traktowaniu wszystkich interesariuszy fair. Chcemy, aby nasze relacje z akcjonariuszami, graczami i zespołem były możliwie transparentne i etyczne.

Podstawowe wartości, którymi Grupa kieruje się w swojej działalności to:

- Jakość jest naszym priorytetem
- Utalentowany i pełen pasji zespół to nasza siła
- Wspieramy tolerancję, uczciwość i otwartość
- Niezależność to dla nas warunek swobody twórczej
- Koncentrujemy się na graczach



W codziennej pracy promujemy wśród członków zespołu następujące postawy:



Powyższe wartości są ważnym elementem kultury naszej organizacji, wspierają nas w realizacji naszej misji i pomagają uczynić CD PROJEKT wyjątkowym miejscem. Nasze wartości, którymi kierujemy się w codziennej pracy stanowią integralną część systemu oceny pracowników (patrz rozdział [System ocen i feedbacku](#)).

CD PROJEKT dokłada także starań, by działać zgodnie z obowiązującymi regulacjami oraz powszechnie przyjętymi praktykami rynkowymi, zarówno w skali globalnej, jak i lokalnej. Wedle wiedzy Spółki w 2020 roku:

- nie stwierdzono żadnych niezgodności z przepisami prawa i regulacjami społeczno-ekonomicznymi;
- nie zidentyfikowano przypadków niezgodności dotyczących komunikacji marketingowej;
- nie zostały skierowane żadne skargi na CD PROJEKT do jakiegokolwiek instytucji odpowiedzialnej za ochronę danych osobowych;
- na Spółkę nie zostały nałożone żadne kary z tytułu naruszenia prywatności klienta lub utraty danych.

CZŁONKOSTWO W STOWARZYSZENIACH

GRI 102-13

Aktywnie uczestniczymy w szeregu inicjatyw. Szczególnie zaangażowani jesteśmy w działalność Stowarzyszenia Polskie Gry, którego celem jest wspieranie rozwoju i podnoszenie konkurencyjności krajowego sektora gier wideo na arenie międzynarodowej. Jesteśmy również członkiem Stowarzyszenia Emitentów Giełdowych – organizacji dbającej m.in. o rozwój polskiego rynku kapitałowego.

PROCEDURY MAJĄCE NA CELU PRZECIWDZIAŁANIE KORUPCJI, KONFLIKTOM INTERESÓW I MECHANIZMY INFORMOWANIA O NARUSZENIU PRAWA I ZASAD ETYKI ZAWODOWEJ

GRI 406-1, GRI 205-3, GRI 102-17

W 2019 r. w ramach Grupy wdrożona została procedura anonimowego zgłaszania naruszeń prawa, procedur i standardów etycznych. Na jej podstawie uruchomiony został wewnętrzny kanał anonimowego zgłaszania naruszeń. Procedura określa zasady zgłaszania informacji o rzeczywistych lub potencjalnych nieprawidłowościach, które stanowią nadużycie lub naruszenie przepisów powszechnie obowiązującego prawa, a także procedur i standardów etycznych przyjętych w Grupie. Zakresem procedury objęte są w szczególności działania mające zapewnić możliwość zgłaszania bezpośrednio do wyznaczonego członka Zarządu lub Rady Nadzorczej CD PROJEKT potencjalnych naruszeń w zakresie:



- korupcji,
- fałszerstwa,
- transakcji papierami wartościowymi przez osoby mające dostęp do informacji poufnych (insider trading),
- przestępstw i wykroczeń księgowych, podatkowych i finansowych,
- praktyk ograniczających konkurencję.

W przypadku dokonania zgłoszenia procedura zapewnia pracownikom i współpracownikom CD PROJEKT ochronę przed działaniami o charakterze odwetowym, w tym w szczególności działaniami represyjnymi, dyskryminacją lub innymi rodzajami niesprawiedliwego traktowania.

W 2020 r. nie stwierdzono w Grupie przypadków naruszeń prawa, procedur i standardów etycznych, w tym przypadków korupcji.

Od 2017 r. w CD PROJEKT S.A. obowiązuje Procedura dotycząca przeciwdziałaniu mobbingowi i dyskryminacji, której wdrożeniu towarzyszył szereg szkoleń dla zespołu. Procedura wprowadza m.in. instytucję „Osób Zaufania”, które powinny być pierwszym punktem kontaktu dla osób zatrudnionych w przypadku zaistnienia sytuacji wskazujących na mobbing lub dyskryminację członka zespołu. Na koniec 2020 r. w CD PROJEKT S.A. 4 osoby pełniły rolę Osób Zaufania. W 2020 r. w Grupie CD PROJEKT przeprowadzono 5 wewnętrznych postępowań dot. mobbingu i dyskryminacji.

Grupa CD PROJEKT jako pracodawca i zatrudniająca

W branży gier wideo występuje duża niezależność osób i podmiotów współpracujących – w szczególności przy wykonywaniu prac nad poszczególnymi elementami o twórczym i artystycznym charakterze np. tworzenie fabuły, projektowanie koncepcyjne, grafika, modele 2D i 3D, animacja, programowanie, udźwiękowanie, projektowanie rozgrywki. Efekty realizowanych prac często stanowią samoistne utwory w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Ze względu na specyfikę branży, udział w procesie tworzenia produktów oraz usług Grupy mają osoby i wykonawcy współpracujący ze spółkami Grupy na podstawie umów innych niż umowy o pracę. Z tego względu, w ramach informacji niefinansowej, Spółka uznała za właściwe opisanie struktury osobowej całości zespołu w tym osób bezpośrednio odpowiedzialnych za finalny rezultat w postaci tworzonej gier wideo i usług oferowanych przez Grupę. Mając powyższe na uwadze, dane zaprezentowane w niniejszym podrozdziale kompleksowo ukazują całokształt zespołu indywidualnych specjalistów, którzy są stałymi współpracownikami Grupy i którzy bezpośrednio i osobiście przyczyniają się do jej funkcjonowania i rozwoju – niezależnie od podstawy zatrudnienia (umowa o pracę, umowa o dzieło, zlecenie, stała współpraca, powołanie lub inne formy zatrudnienia typowe dla krajów, w których funkcjonują zagraniczne podmioty zależne Grupy) oraz planowanego okresu współpracy (czas nieokreślony, czas określony, projekt, okres próbny).



Podstawowym dokumentem regulującym prawa i obowiązki, zarówno CD PROJEKT, jak i pracowników jest Regulamin Pracy CD PROJEKT S.A. Jego zapisy obowiązują wszystkich pracowników niezależnie od stanowiska, okresu czy wymiaru pracy. Zasady wynagradzania określa Polityka wynagradzania CD PROJEKT S.A., której uzupełnieniem są zasady określające coroczny program bonusowy.

Celem Spółki jest stworzenie warunków pozwalających na przyciągnięcie, utrzymanie i motywowanie osób o kompetencjach i doświadczeniu niezbędnym dla dalszego dynamicznego rozwoju Grupy Kapitałowej, co jest jednym z kluczowych elementów konkurowania o talent na globalnym rynku elektronicznej rozrywki.

Największą siłą Grupy jest zespół. Zatrudniamy ludzi z pasją, którym zależy na pracy nad produktami i usługami na najwyższym światowym poziomie. Ich talent, zaangażowanie i motywacja tworzą kapitał ludzki Grupy CD PROJEKT. To oni i ich kreatywne idee stanowią o sukcesie firmy.

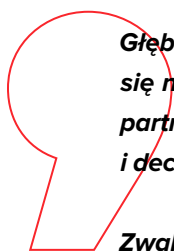
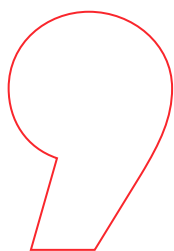
Celem Grupy jest zapewnienie wszystkim zatrudnionym stabilnego i bezpiecznego środowiska pracy, które charakteryzują takie cechy jak: komfort, otwartość, rozwój zawodowy i osobisty oraz stałe wzmocnianie wartości (empowering).

Regularnie monitorujemy też poziom satysfakcji członków zespołu, badamy aktualne potrzeby, w tym również wykorzystując anonimowe badania satysfakcji, jak i tzw. skrzynkę Anonymous, na którą można w sposób anonimowy przekazywać swoje uwagi. Analiza wyników pozwala nam szybko dostosowywać nasze działania do zgłaszanych potrzeb oraz wprowadzać kolejne usprawnienia.

RÓŻNORODNOŚĆ

GRI 405-1

W CD PROJEKT promujemy różnorodność wierząc, że środowisko pracy oparte o jej poszanowanie buduje otwartość i zaufanie umożliwiające wydobywanie z ludzi ich pełnego potencjału i tym samym przyczynia się do głębi, innowacyjności, i atrakcyjności naszej twórczości. Wierzymy, że różnorodność wzmocnia i wzbogaca naszą kulturę organizacyjną. Wyrazem tej filozofii jest funkcjonująca w Spółce „Polityka Różnorodności w CD PROJEKT S.A.”. Określa ona podstawowe wartości, które obowiązują w Spółce w relacjach z członkami zespołu, kluczowymi menedżerami oraz przedstawicielami Zarządu i Rady Nadzorczej.



Głęboko wierzymy, że ludzie są naszą największą siłą. Filozofia działania firmy opiera się na zasadzie fair play. Uczciwe traktowanie pracowników, współpracowników, partnerów biznesowych i graczy leży u podstaw podejmowanych przez nas działań i decyzji.

Zwalczamy wszelkie przejawy rasizmu, homofobii czy ksenofobii. Wierzymy, że tolerancja jest istotnym elementem wspierającym kreatywność i innowacje.

CD PROJEKT jest również sygnatariuszem Karty Różnorodności. To międzynarodowa inicjatywa pod patronatem Komisji Europejskiej, która zobowiązuje nas do wprowadzenia zakazu dyskryminacji w miejscu pracy i podejmowania działań na rzecz tworzenia i promocji różnorodności oraz do angażowania członków zespołu i partnerów biznesowych w te działania.

W 2020 r. CD PROJEKT RED został laureatem LGBT+ Diamonds Awards 2020. To nagrody przyznawane pracodawcom, aktywistom i aktywistkom oraz organizacjom społecznym działającym na rzecz osób LGBT+ w Polsce. Nagroda została przyznana w kategorii All Colours of Tech 2020 za publiczne wsparcie osób LGBT+ podczas Pride Month w czerwcu 2020 r.



**KARTA
RÓŻNORODNOŚCI**
KOORDYNOWANA PRZEZ
FORUM ODPOWIEDZIALNEGO BIZNESU

Organy zarządcze i nadzorcze

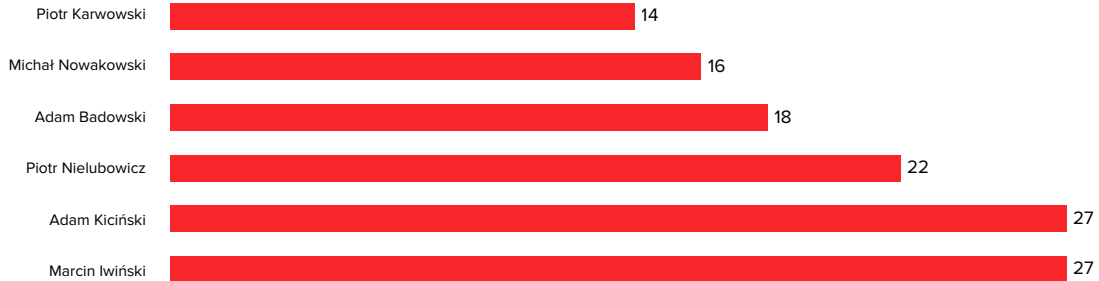
GRI 405-1

Zgodnie z obowiązującą w Spółce Polityką Różnorodności, zarówno w Zarządzie, jak i w Radzie Nadzorczej CD PROJEKT S.A. oraz wśród kluczowych menedżerów Spółki zachowana jest różnorodność wynikająca z ogólnej zasady niedyskryminacji członków zespołu i organów stosowanej przez CD PROJEKT. Spółka prowadzi i prowadzi politykę powoływania do grona władz i kluczowych menedżerów osób kompetentnych, kreatywnych, posiadających odpowiednie doświadczenie zawodowe i wykształcenie. Inne czynniki, w tym płeć, nie stanowią w ocenie Spółki wyznacznika w powyższym zakresie.



Członkowie Zarządu i Rady Nadzorczej posiadają wykształcenie z takich dziedzin jak zarządzanie i marketing, finanse, prawo czy informatyka. Wszystkich członków Zarządu CD PROJEKT S.A. charakteryzuje również wieloletnie doświadczenie w pracy na stanowiskach kierowniczych w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT.

Wykres 1 Staż pracy obecnych Członków Zarządu Spółki w spółkach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT (w latach)



W 2020 r., jak i w 2019 r. Zarząd CD PROJEKT złożony był wyłącznie z mężczyzn, natomiast w Radzie Nadzorczej Spółki w omawianych okresach zasiadała jedna kobieta pełniąca funkcję Przewodniczącej Rady Nadzorczej.

Tabela 2 Skład Zarządu i Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A. w podziale na płeć i wiek

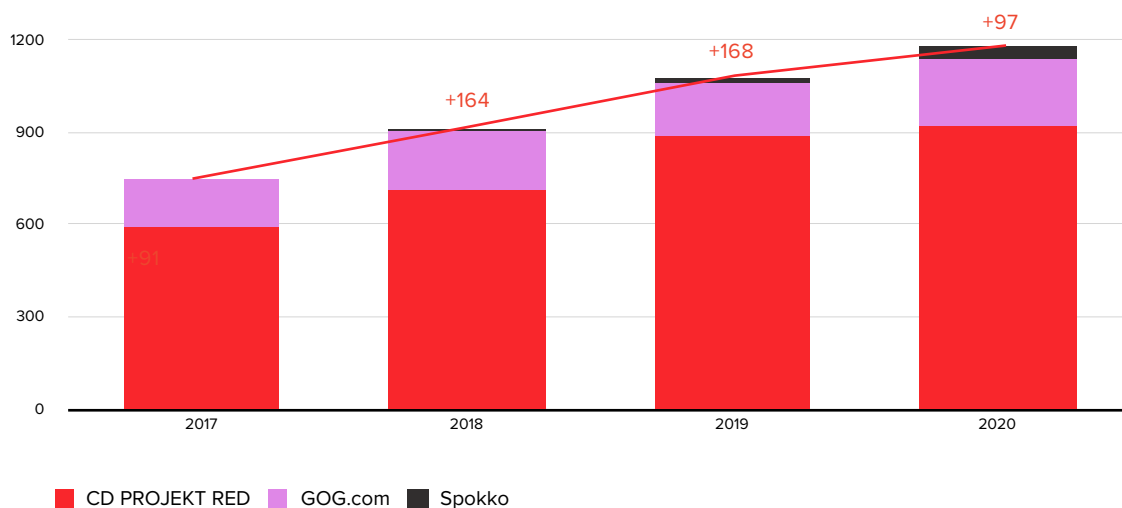
GRI 405-1

	CD PROJEKT S.A.	
	Zarząd	Rada Nadzorcza
Liczba osób	6	5
Kobiety	-	1
30–50	-	1
Mężczyźni	6	4
30–50	5	2
50<	1	2

ZATRUDNIENIE

GRI 102-8, GRI 102-41, GRI 401-1, GRI 401-3, GRI 405-1

Wykres 2 Zmiana zatrudnienia w Grupie CD PROJEKT w latach 2017–2020



Na koniec 2020 r. Grupa CD PROJEKT zatrudniała 1177 osób, tj. o 9,0% więcej niż rok wcześniej. 78,3% z nich stanowiło zespół segmentu CD PROJEKT RED, 18,2% zespół segmentu GOG.com, a 3,5% zespół Spokko.

Tabela 3 Łączna liczba zatrudnionych na koniec 2020 r. w podziale na płeć i wiek

GRI 405-1

	CD PROJEKT	GOG.com
Liczba osób	907	214
Kobiety	249	55
<30	95	20
30–50	154	35
Mężczyźni	658	159
<30	234	62
30–50	422	97
50<	2	-

W 2020 roku tempo wzrostu zatrudnienia w CD PROJEKT zwolniło w porównaniu do wcześniejszych lat. To naturalny efekt wejścia w ostatnią, kluczową fazę produkcji *Cyberpunka 2077* – intensywność prowadzonych prac związanych z ukończeniem i wydaniem gry przełożyła się na zmniejszoną liczbę otwieranych rekrutacji oraz możliwość przyjmowania i wdrażania nowych członków zespołu.

Tabela 4 Łączna liczba nowozatrudnionych oraz zakończonych umów w 2020 r. w podziale na wiek i płeć*

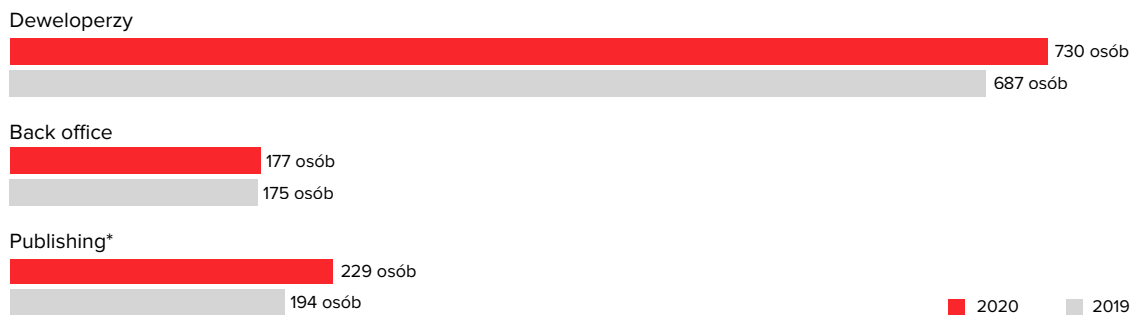
Nowozatrudnieni	CD PROJEKT	GOG.com	Zakończone umowy	CD PROJEKT	GOG.com
Kobiety	41	21	Kobiety	24	6
<30	21	9	<30	7	2
30–50	20	12	30–50	17	4
Mężczyźni	73	48	Mężczyźni	58	20
<30	45	27	<30	27	9
30–50	28	21	30–50	31	11

* Rozbieżność pomiędzy wzrostem liczby zatrudnionych liczonym rok do roku (77) a danymi przedstawionymi w niniejszej tabeli wynika z uwzględnienia w niej umów wygasających w dniu 31.12.2020 r.

Na koniec 2020 r. zdecydowana większość zespołu – 948 osób (734 osób z CD PROJEKT i 214 osób z GOG.com) – związana była z warszawskim biurem Grupy. To o 63 osób więcej niż na koniec 2019 r. Liczebność krakowskiego zespołu CD PROJEKT to 107 osób (wobec 108 na koniec 2019 r.), natomiast w studio we Wrocławiu wzrosła do 43 osób (z 38 osób na koniec 2019 r.). CD PROJEKT posiada także biura w Los Angeles, Szanghaju, Tokio i Seulu, których zadaniem jest koordynowanie działań marketingowych i sprzedażowych.

Tabela 5 Stan zatrudnienia w studiach deweloperskich CD PROJEKT RED na koniec 2018, 2019 i 2020 r.

	Studio CD PROJEKT RED w Warszawie	Studio CD PROJEKT RED w Krakowie	Studio CD PROJEKT RED we Wrocławiu
2018	591	74	21
2019	713	108	38
2020	734	107	43

Wykres 3 Struktura zatrudnienia w CD PROJEKT RED i GOG.com w 2019 r. i 2020 r.


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

64% zatrudnionych w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT to deweloperzy studia CD PROJEKT RED zajmujący się produkcją i rozwojem gier z uniwersum *Wiedźmina* i *Cyberpunka* oraz deweloperzy segmentu GOG.com odpowiedzialni za rozwój platformy cyfrowej dystrybucji [GOG.com](https://www.gog.com), aplikacji GOG GALAXY 2.0 oraz wsparcie i utrzymanie usług sieciowych dla gry *GWINT*.

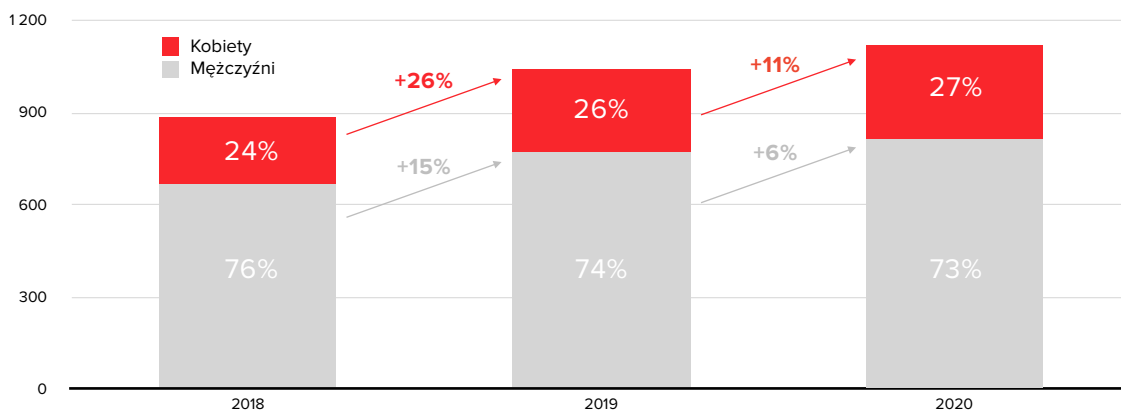
To co wyróżnia CD PROJEKT RED na tle innych twórców gier to liczny wewnętrzny dział publishingu. Dział ten liczył na koniec 2020 r. 160 osób i składał się z pięciu zespołów:

- marketingu – wyznacza strategię prowadzonych kampanii promocyjnych i koordynuje całość aktywności marketingowej realizowanej przez naszych zagranicznych partnerów;
- PR – kształtuje wizerunek firmy poprzez stałą komunikację z graczami i mediami branżowymi;
- business development – czuwa nad relacjami z partnerami biznesowymi oraz procesami wydawania i sprzedaży naszych produktów;
- prawny – udziela wsparcia zespołom zaangażowanym w produkcję, promocję i dystrybucję naszych gier m.in. w zakresie zawierania umów, udzielania licencji, korzystania z własności intelektualnej i przetwarzania danych osobowych;
- produkcji – odpowiada za koordynację produkcji wybranych elementów fizycznych naszych gier i gadżetów dla graczy oraz ich logistykę w łańcuchu dostaw pomiędzy fabrykami a dystrybutorami w poszczególnych krajach.

Ponadto spółki Grupy zatrudniają szereg specjalistów – między innymi z zakresu księgowości, finansów, prawa, podatków, administracji i nieruchomości, podróży, HR, rekrutacji, kadr i płac, szkoleń, zarządzania systemami, relacji inwestorskich oraz IT – zapewniających sprawne funkcjonowanie organizacji oraz niezbędne wsparcie dla realizowanych projektów produkcji gier i rozwoju serwisów Grupy.

Na koniec 2020 r. 27% wszystkich zatrudnionych w CD PROJEKT i GOG.com stanowiły kobiety. To więcej niż na koniec 2019 r., a także więcej niż udział kobiet w branży gier na polskim rynku, który szacowany jest na 26%³.

Wykres 4 Udział kobiet i mężczyzn w ogóle zatrudnionych w CD PROJEKT i GOG.com na koniec roku w latach 2018–2020

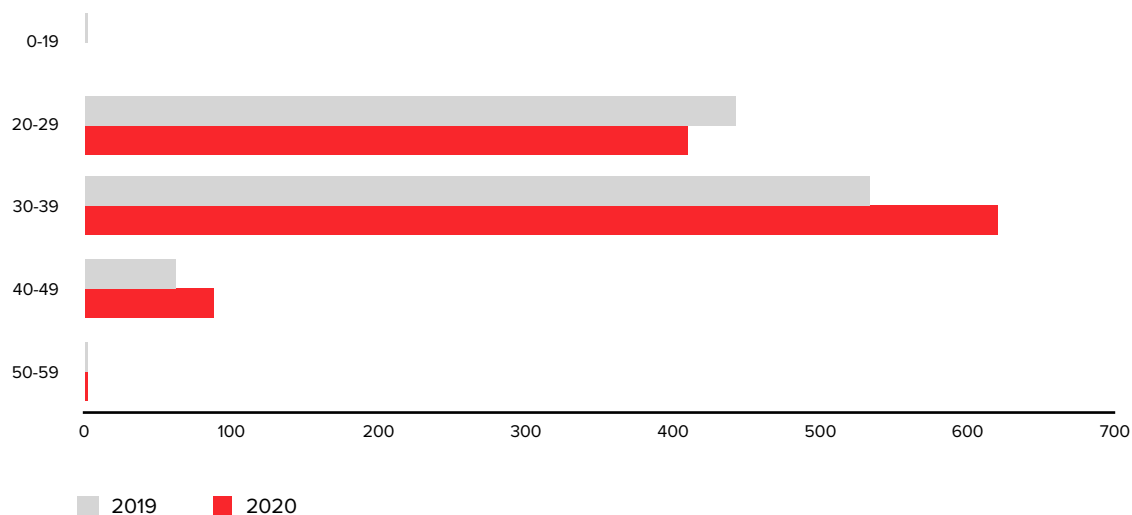


³ Kondycja Polskiej Branży Gier 2020, Krakowski Park Technologiczny, s. 125, kpt.krakow.pl/wp-content/uploads/2020/12/kpbg2020.pdf

Tabela 6 Liczba osób, które skorzystały z urlopów rodzicielskich w 2020 r.

	CD PROJEKT	GOG.com
Kobiety	23	6
Mężczyźni	5	3

Średnia wieku osób zatrudnionych w CD PROJEKT i GOG.com odzwierciedla trendy panujące w sektorze produkcji gier w studiach na całym świecie. Ponad połowa, to jest 55% członków zespołu, to osoby w wieku od 30 do 39 lat. Drugą największą grupą wiekową są dwudziestolatkowie (20 do 29 lat), którzy stanowią 37% wszystkich zatrudnionych. W 2020 r. średni wiek zatrudnionych osób w Grupie wynosił 32 lata.

Wykres 5 Rozkład wieku zatrudnionych w CD PROJEKT i GOG.com w 2019 i 2020 r.


23% zatrudnionych w CD PROJEKT RED i GOG.com stanowią obcokrajowcy. Na koniec 2020 r. spółki te zatrudniały osoby pochodzące z 45 krajów na całym świecie. Najwięcej z nich, poza Polską, pochodzi z Ukrainy (29 osób), Rosji (26 osoby), Stanów Zjednoczonych (21), Wielkiej Brytanii (18 osób), czy Hiszpanii (17 osób). W celu ułatwienia procesu zmiany kraju zamieszkania w CD PROJEKT działa wewnętrzny dział relokacji, który aktywnie wspiera obcokrajowców w trakcie ich przeprowadzki oraz w pierwszych miesiącach pobytu w Polsce.

Tabela 7 Liczba zatrudnionych obcokrajowców na koniec 2019 i 2020 r.

	CD PROJEKT RED	GOG.com
2019	211	17
2020	226	30

Na koniec 2020 r. w CD PROJEKT i GOG.com zatrudnionych było 5 osób niepełnosprawnych.

W przypadku członków zespołu posiadających niestandardowe wymagania związane ze stanem zdrowia czy niepełnosprawnością, Grupa stara się indywidualnie dostosować miejsce i warunki pracy do potrzeb i możliwości danej osoby.

W Grupie CD PROJEKT nie działają związki zawodowe i układy zbiorowe.

BENEFITY I MOTYWOWANIE ZESPOŁU

GRI 401-2, GRI 403-6

Obok wynagrodzenia finansowego zatrudnionym w Grupie oferujemy szereg benefitów. Ich zakres uzależniony jest od miejsca zatrudnienia.



Opieka zdrowotna – zapewniamy finansowanie lub współfinansowanie pakietów medycznych w prywatnych placówkach medycznych ENEL-MED, LUXMED lub MEDICOVER, działających na terenie całego kraju. Istnieje również możliwość objęcia tą formą ubezpieczenia członków rodziny lub partnera.



Aktywność sportowa – oferujemy karty Benefit / Multisport, które umożliwiają dostęp do najpopularniejszych obiektów sportowych na terenie całego kraju, takich jak baseny, centra fitness, szkoły tańca i wiele innych.

W warszawskim studiu funkcjonuje również dostępna 24 godziny na dobę, przez 7 dni w tygodniu siłownia, z której można korzystać pod okiem trenera personalnego. W okresie pandemii jej działanie zostało ograniczone.



Elastyczne godziny pracy – w CD PROJEKT RED funkcjonują elastyczne godziny pracy. Członkowie zespołów mogą rozpocząć dzień roboczy pomiędzy godziną 8:00 a 10:00.



Biblioteka – w wewnętrznej bibliotece CD PROJEKT znajduje się szeroki wybór książek, gier i filmów. W 2020 r. wzbogaciła się ona o blisko 50 pozycji i na koniec roku było ich łącznie 908 (630 książek i 278 gier).



Psy w biurze – CD PROJEKT od kilku lat jest firmą przyjazną psom. Spełniając kilka podstawowych zasad każdy zatrudniony może przyprowadzić swojego psiego pupila do biura. Towarzystwo psa tworzy okazję do budowania dobrego kontaktu z innymi, zwiększa kooperację i inne pozytywne zachowania pomiędzy współpracownikami.

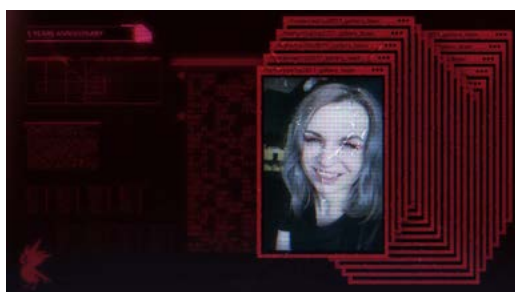




Wydarzenia – kilka razy w roku urządzone są spotkania integracyjne oraz liczne prezentacje, warsztaty, kursy i szkolenia, na których można rozwijać swoje umiejętności i pasje. Regularnie organizujemy także akcje krwiodawstwa.

Ze względu na pandemię COVID-19 liczba wydarzeń w 2020 r. była niższa niż rok wcześniej, a większość z nich odbyła się w formie online.

Zdalnie odbyło się m.in. coroczne spotkanie świąteczne, które jest stałym punktem w kalendarzu Grupy – w 2020 r. zostało ono połączone z wewnątrzzespołowym wydarzeniem związanym z premierą *Cyberpunka 2077*. W jego trakcie wyróżniono osoby, które są związane zawodowo z CD PROJEKT już 5, 10, 15 oraz 20 lat. W 2020 r. z tej okazji zostało nagrodzonych 79 osób: 58 osób za 5-letni staż, 13 osób za 10 lat, 7 osób za 15 lat i jedna osoba z 20-letnim stażem w Grupie.



Oprócz wydarzeń dla całej firmy, zarówno w CD PROJEKT RED, jak i GOG.com funkcjonują finansowane przez firmę zespołowe lub międzyzespołowe wyjścia integracyjne.

SKOLENIA I ROZWÓJ

GRI 404-1, GRI 404-2, GRI 404-3

Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT starają się zapewniać swoim zespołom możliwie najlepsze warunki pracy i rozwoju.

W pierwszym dniu zatrudnienia każdy nowy członek zespołu przechodzi przez tzw. szkolenie onboardingowe. Nowe osoby zapoznawane są z historią, wartościami, kulturą i zasadami obowiązującymi w firmie. Otrzymują informacje na temat sposobu zorganizowania pracy w Grupie, systemów informatycznych, którymi się posługujemy, bezpieczeństwa danych, czy prawnych aspektów inwestowania w akcje CD PROJEKT. Nowi członkowie zespołu są informowani o przysługujących im bonusach i ofercie socjalnej CD PROJEKT. Po głównej części onboardingu organizowane są kolejne szkolenia dostosowane do pracy konkretnych działów – m.in. szkolenia z ochrony własności intelektualnej, obiegu i ochrony informacji poufnych oraz ograniczeń związanych z pracą w podmiocie publicznie notowanym, regulacji wynikających z dyrektywy RODO, aspektów podatkowych, szkolenia z dodatkowych systemów biznesowych służących obiegowi korespondencji czy rozliczaniu wydatków w grupie CD PROJEKT. W związku z pandemią COVID-19, większość szkoleń onboardingowych w 2020 r. została zrealizowana zdalnie.



Członkowie zespołu Grupy CD PROJEKT mają zapewnioną możliwość rozwoju zawodowego, m.in.: poprzez udział w szkoleniach i konferencjach branżowych oraz lekcjach nauki języka polskiego dla obcokrajowców.

CD PROJEKT RED

W CD PROJEKT RED programami szkoleniowymi objęte są zarówno zespoły deweloperów, jak i back office. Wśród stałych pozycji szkoleniowych znajdują się przede wszystkim kursy językowe oraz zajęcia z rysunku. Większość szkoleń, które odbyły się w 2020 r., została przeprowadzona w formie online.

W lekcjach języka polskiego w 2020 r. wzięło udział 21 zatrudnionych cudzoziemców, a w sumie odbyło się 624 godzin szkoleniowych. Dla pracowników back office studio organizuje również zajęcia z języka angielskiego. W 2020 r. brały w nich udział 42 osoby – średnio miesięcznie odbywało się 84 lekcji, co daje 1008 godzin szkoleniowych w całym roku.

W 2020 r. odbyły się również m.in. warsztaty Insights Discovery umożliwiające opisanie indywidualnego stylu funkcjonowania i ułatwiające opracowanie odpowiedniej ścieżki rozwoju w firmie, szkolenia dot. obiegu i ochrony informacji poufnych, RODO i praw autorskich oraz szkolenia z obsługi systemu elektronicznego obiegu dokumentów i innych systemów biznesowych.



Od 2017 r. w CD PROJEKT RED działa 12-miesięczny program rozwoju managerskiego (Akademia Managera) prowadzony zarówno dla polsko, jak i anglojęzycznych uczestników. W 2020 r. w ramach tego programu przeprowadzono łącznie 72 godziny szkoleniowe, w których wzięło udział 28 osób.

W omawianym okresie kontynuowaliśmy zainicjowany w 2019 r. EmpoweRED – program skierowany do wszystkich odpowiedzialnych za zarządzanie zespołami: menedżerów, leadów, koordynatorów, dyrektorów i producentów w CD PROJEKT RED. Projekt ten ma na celu wsparcie rozwoju zawodowego kadry menadżerskiej w środowisku kreatywnym, wykorzystując najnowsze trendy i wiedzę z badań naukowych.

W 2020 r. uruchomiliśmy nową platformę szkoleniowo-rozwojową – HR Skill Tree. Umożliwia ona m.in. zapisywanie się na szkolenia, konferencje i wydarzenia branżowe, śledzenie wszystkich spotkań rozwojowych przeprowadzonych z HR Partnerami oraz zapewnia dostęp do wewnętrznych materiałów szkoleniowych i rozwojowych.

W 2020 r. zrealizowaliśmy w sumie 1410 godzin szkoleń, w których wzięło udział 415 osób. Średni budżet przeznaczony na zatrudnionego w 2020 r. wyniósł 1 909 zł.

GOG.com

Zespół GOG.com podobnie jak zespół CD PROJEKT RED korzysta z kursów językowych oraz lekcji rysunku. W 2020 r. blisko 45% zatrudnionych w GOG.com cudzoziemców brało udział w zajęciach z języka polskiego.

Ponadto, w 2020 r. odbyły się szkolenia i warsztaty w zakresie metodyki agile i product ownership, zarządzania stresem, czy szeroko rozumianego bezpieczeństwa. W ramach dwumiesięcznego programu managerskiego, w którym udział wzięło 25 uczestników, przeprowadzono szkolenia dotyczące kompetencji kierowniczych, testy dotyczące profili komunikacyjnych, a także sesje konsultacyjne dla uczestników.



KOMUNIKACJA Z ZESPOŁEM

GRI 402-1

Komunikacja z członkami zespołu Grupy prowadzona jest wielokanałowo, dzięki czemu są oni na bieżąco informowani o toczących się zmianach oraz planach rozwojowych Grupy.

Każdego roku organizowane są wewnętrzne prezentacje rocznych oraz półrocznych wyników finansowych Grupy CD PROJEKT, podczas których członkowie Zarządu omawiają wyniki danego okresu oraz plany związane z najbliższą przyszłością, a także odpowiadają na pytania zadawane w części Q&A. W 2020 r. prezentacje te odbyły się w formie online.

W odpowiedzi na sytuację związaną z pandemią COVID-19 oraz przejściem zdecydowanej większości zespołu w tryb pracy zdalnej, w kwietniu 2020 r. wystartował wewnętrzny cykl wideo podcastów pt. „In Touch”. W jego ramach Marcin Iwiński, współzałożyciel i wiceprezes CD PROJEKT ds. międzynarodowych rozmawiał z członkami Zarządu oraz dyrektorami poszczególnych działów nt. bieżących wydarzeń w Grupie oraz planów, szczególnie tych związanych z premierą *Cyberpunka 2077*. W 2020 r. odbyło się 8 podcastów z serii „In Touch”.



Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania w Spółce trwa formowanie nowego ciała doradczego przy Zarządzie CD PROJEKT reprezentującego interesy zatrudnionych w CD PROJEKT S.A. – RED Teams Representatives (RTR). Jego skład stworzy 12 członków zespołu reprezentujących wszystkie obszary działania CD PROJEKT, którzy zostaną wybrani w drodze anonimowych wyborów. Członkowie RTR będą uczestniczyć w regularnych spotkaniach z Zarządem, podczas których będą poruszać tematy ważne z punktu widzenia zespołu, a także omawiać różnego rodzaju rozwiązania i rekomendować je do wdrożenia.

SYSTEM OCEN I FEEDBACKU

GRI 404-3

W CD PROJEKT dbamy o rozwój kompetencji każdego członka zespołu i wierzymy w siłę informacji zwrotnej, która może przybrać formę zarówno rozwojową, jak również korygującą.

Zarówno w CD PROJEKT RED, jak i GOG.com funkcjonują systemy regularnego feedbacku oraz powiązane z tym roczne systemy bonusowe.

W CD PROJEKT RED w ramach oceny miesięcznej i kwartalnej członkowie zespołu mogą otrzymywać nagrody specjalne – puchary i rarogi, związane z jakością indywidualnego wkładu i zaangażowania w pracę oraz postawę, które wpływają następnie na wysokość indywidualnej premii rocznej.

W 2020 r. członkowie zespołu otrzymali łącznie:



2749
RAROGÓW



2796
PUCHARÓW

Każdy zatrudniony może również ocenić współpracę poprzez udzielenie feedbacku osobie spoza swojego zespołu, a także sam może poprosić o informację zwrotną.

SYSTEM BONUSOWY / UDZIAŁU W WYNIKACH

GRI 401-2

Istotnym elementem filozofii Grupy CD PROJEKT jest umożliwienie wszystkim zatrudnionym udziału we wspólnie wypracowanym wyniku. Od kilku lat, co roku, decyzją Zarządu do 10% zysku netto przeznaczane jest na łączny budżet premiiowy dla wszystkich zatrudnionych. Budżet ten dzielony jest na poszczególnych członków zespołu według algorytmu uwzględniającego długość zatrudnienia w Grupie, pozycję, okres przepracowany w danym roku, a także indywidualne osiągnięcia i wyróżnienia uzyskane w ramach systemu feedbacku.

PROGRAM MOTYWACYJNY OPARTY O UPRAWNIENIA DO OBJĘCIA AKCJI SPÓŁKI

W Grupie funkcjonuje program motywacyjny dla osób o kluczowym znaczeniu dla Spółki i spółek z jej Grupy Kapitałowej przewidujący w przyszłości możliwość objęcia przez osoby uprawnione akcji Spółki po ustalonej w momencie uruchamiania programu, historycznej cenie. Realizacja programu uzależniona jest od osiągnięcia celów wynikowych lub odpowiedniego wzrostu kursu akcji, oraz w wybranych przypadkach realizacji celów indywidualnych. Maksymalny czas trwania programu wynosi 6 lat obrotowych (2020–2025). Łącznie w ramach programu przyznanych może zostać maksymalnie 4 mln uprawnień. Więcej informacji na temat programu znajduje się w dalszej części niniejszego sprawozdania.

PRACOWNICZY PROGRAM EMERYTALNY

GRI 201-3, GRI 401-2

Pracowniczy Program Emerytalny (PPE) stanowi formę dobrowolnego, prywatnego i dodatkowego oszczędzania na emeryturę. Umożliwia odkładanie środków w ramach III filaru systemu emerytalnego. Oszczędzanie w ramach PPE ma charakter długoterminowy – składki na emeryturę odprowadzają pracodawcy, a fakultatywnie – również pracownicy.

W CD PROJEKT S.A. i GOG sp. z o.o. Pracowniczy Program Emerytalny uruchomiono w grudniu 2019 roku. Pracownikom spełniającym kryterium stażowe pracodawca finansuje składkę podstawową w wysokości 3,5% wynagrodzenia brutto, natomiast pracownik ma możliwość zadeklarowania składki dodatkowej w określonej przez siebie kwocie (minimum 50 zł). Na koniec 2020 r. w PPE uczestniczyło 74% uprawnionych pracowników CD PROJEKT S.A. oraz 58% uprawnionych z GOG sp. z o.o. Pracowniczym Programem Emerytalnym zarządza NN Investment Partners TFI S.A.

Z kolei osoby zatrudnione w naszym biurze w Los Angeles uczestniczą w CD PROJEKT Inc. 401(k) Plan, który również stanowi wspieraną przez pracodawcę formę dobrowolnego, prywatnego i dodatkowego oszczędzania na emeryturę. To najpopularniejszy w Stanach Zjednoczonych plan emerytalny, który umożliwia odkładanie środków w ramach procedur Internal Revenue Services (IRS). 401(k) Plan ma charakter długoterminowy, a składki odprowadzane są przez pracowników, z dodatkowym wkładem po stronie pracodawcy.

W CD PROJEKT Inc. plan emerytalny 401(k) uruchomiono w styczniu 2016 roku. Wobec pracowników spełniających kryterium stażowe pracodawca zobowiązuje się do współfinansowania planu emerytalnego w stosunku 1:1, do maksymalnej rocznej kwoty w wysokości 6% wynagrodzenia brutto. Pracownik ma możliwość odkładania środków do maksymalnego limitu ustalonego przez IRS na dany rok. Na koniec 2020 r. w planie uczestniczyło 100% uprawnionych pracowników CD PROJEKT Inc. Zebranyymi w ramach 401(k) środkami zarządza American Funds Distributors, Inc.

EMPLOYER BRANDING

W 2020 r. CD PROJEKT kontynuował działania związane z budowaniem wizerunku pożądanego pracodawcy i atrakcyjnego środowiska dla rozwoju kariery zawodowej. Działania te kierowane były zarówno na zewnątrz organizacji – do studentów i profesjonalistów, jak i do wewnątrz organizacji – do obecnych zatrudnionych.

NASZE BIURA

GRI 403-7

CD PROJEKT przywiązuje dużą uwagę do zapewnienia komfortowych warunków pracy. Biura Grupy zaprojektowane są, aby łącząc nowoczesną technologię z elementami nawiązującymi do naturalnego środowiska wspierać współpracę, koncentrację oraz kreatywność pracowników.

Siedziba główna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT mieści się w Warszawie. Wyposażona jest w pełną infrastrukturę technologiczną umożliwiającą produkcję i wydawanie najwyższej klasy gier wideo, w tym m.in. profesjonalne, pełnowymiarowe studio motion capture, dziewięć studiów dźwięku, studio nagrań wideo, trzy sale szkoleniowe (w tym salę rysunku). Ponadto w biurze znajdują się również atrakcyjnie zagospodarowane strefy wspólne, dwie kantyny z pełnym zapleczem kuchennym, sale konferencyjne, strefy socjalne i strefy chillout oraz siłownia.

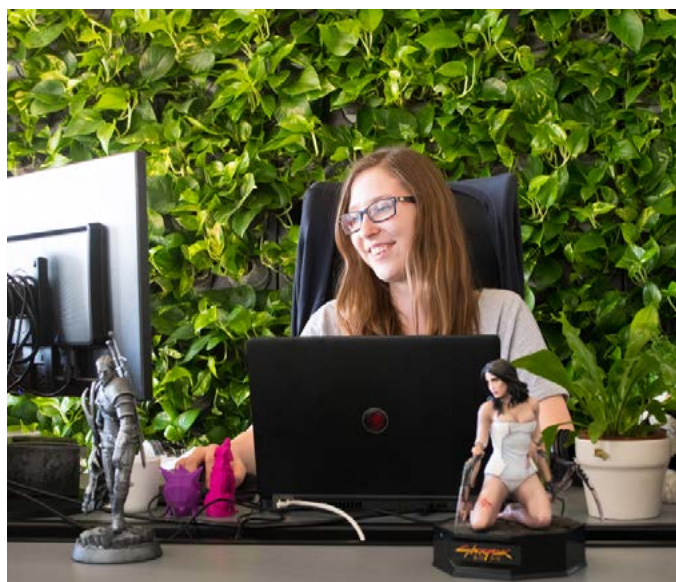
W związku z zakupem kompleksu nieruchomości przy Jagiellońskiej 74 w Warszawie w IV kwartale 2019 r., budynki, jak i przestrzeń między nimi są aranżowane w taki sposób, by warszawski kampus CD PROJEKT był miejscem pełnym dobrej energii, komfortowym i dostosowanym do rosnącego zespołu Grupy.



Grupa CD PROJEKT prowadzi także biura w Krakowie i we Wrocławiu, w których pracują niezależne zespoły deweloperów oraz biura w Los Angeles, Szanghaju, Tokio i Seulu.

Dbając o wystrój biur CD PROJEKT, staramy się podążać za innowacyjnym trendem biofilic design, który ma na celu przywrócić elementy natury z powrotem do miejsc, w których żyjemy i pracujemy. Aby stworzyć zdrowe i przyjazne środowisko przy aranżacji wnętrz staramy się używać surowców naturalnych. Elementy nawiązujące do naturalnego środowiska mogą być powielane w miejscu pracy na wiele sposobów – wprowadzając życie roślinne, zapewniając dostęp do światła naturalnego tam, gdzie to możliwe, czy wykorzystując przy aranżacji elementy drewniane. Liczne badania dowiodły, że poprzez wprowadzanie elementów natury do miejsca pracy, produktywność personelu, kreatywność i morale wzrosły. Miejsca pracy, w których dominują naturalne surowce, mogą przyczynić się do spadku poziomu zmęczenia psychicznego wśród pracowników oraz wzrostu poziomu dobrego samopoczucia.

Urządzając nasze biura, dbamy także o aspekty związane z wygodą i higieną pracy. Wszystkie krzesła biurowe są regulowane (podłokietniki, wysokość, oparcie), a pracownikom z zaleceniami lekarskimi zapewniamy regulowane biurka. Również monitory w naszych biurach są regulowane, a osobom z zaleceniami zapewniamy podstawki pod monitory w celu utrzymania sylwetki w prawidłowym ułożeniu. Dodatkowo w każdym pokoju jest regulowane natężenie oświetlenia. W warszawskim biurze posiadamy dwie strefy chillout, w których znajdziemy hamaki, siedziska, poduszki i wygodne fotele.



BHP I MEDYCYNĄ PRACY

GRI 403-1, GRI 403-3, GRI 403-4, GRI 403-5, GRI 403-8

Wszyscy pracownicy zatrudnieni na podstawie umowy o pracę kierowani są na badanie wstępne przy zatrudnieniu. Ponadto regularnie przechodzą oni badania okresowe lub kontrolne zgodnie ze skierowaniami uwzględniającymi ich charakter pracy. Grupa współpracuje z trzema sieciami medycznymi, w których realizowane są badania z zakresu medycyny pracy.

W dniu rozpoczęcia pracy pracownicy przechodzą szkolenie wstępne BHP w formie e-learningowej (okres ważności 1 roku dla stanowisk administracyjno-biurowych oraz 6 miesięcy dla stanowisk kierowniczych). Przeprowadzane są również szkolenia okresowe – dla stanowisk administracyjno-biurowych okres ich ważności to 6 lat, natomiast dla stanowisk kierowniczych wynosi 5 lat.

W CD PROJEKT powołano Komisję Bezpieczeństwa i Higieny Pracy, która reprezentuje interesy wszystkich pracowników firmy. Jest to organ doradczy i opiniotwórczy dla pracodawcy, który ma na celu dbałość o przestrzeganie i poprawę warunków bezpieczeństwa i higieny pracy. W skład Komisji wchodzi 6 osób – po trzech

przedstawicieli ze strony pracodawcy oraz pracowników (wybieranych w głosowaniu wszystkich zatrudnionych). Posiedzenia Komisji BHP odbywają się nie rzadziej niż raz na kwartał.

Dodatkowo w Grupie zatrudniony jest Starszy Inspektor ds. BHP. Osoba ta wchodzi w skład Komisji BHP jako przedstawiciel pracodawcy.

ŚRODOWISKO

Celem realizowanych przez Grupę CD PROJEKT od wielu lat inwestycji jest m.in. zmniejszenie zużycia energii i wody w naszych biurach, ułatwienie procesu segregacji odpadów i zagospodarowanie przestrzeni wokół budynków terenami zielonymi. Zrealizowane na przestrzeni 2020 r. i wciąż kontynuowane liczne inwestycje prośrodowiskowe wpisują się w tę politykę.

Wartość zrealizowanych w 2020 r. inwestycji prośrodowiskowych wyniosła ok. 2,5 mln zł. Ich szczegółowy opis znajduje się w dalszej części rozdziału.

W 2020 r. w celu zminimalizowania ryzyk środowiskowych, w spółkach Grupy, w których działalność może mieć największy wpływ na środowisko naturalne, zostały przeprowadzone audyty środowiskowe. Jednocześnie, uznając obszar dwustronnego wpływu Grupy na środowisko, w tym na zmiany klimatu, za coraz bardziej istotny dla naszych interesariuszy, pod koniec 2020 r. Zarząd Spółki podjął decyzję o rozpoczęciu prac nad wdrożeniem zintegrowanego systemu zarządzania środowiskiem w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT oraz o przystąpieniu do procesu certyfikacji środowiskowej. W ramach wspomnianej certyfikacji Spółka planuje stworzyć m.in. Politykę i Deklarację środowiskową, w których zostaną określone m.in. cele środowiskowe dla Grupy.

W niniejszym sprawozdaniu po raz pierwszy Spółka zidentyfikowała również ryzyko środowiskowe, w tym ryzyko związane ze zmianami klimatu. Opis ryzyka i działań podejmowanych przez Spółkę w celu jego ograniczenia znajduje się w [sekcji ryzyk Sprawozdania](#).

Project Green – oczyszczamy powietrze

W lipcu 2018 r. w warszawskiej siedzibie powstała innowacyjna, dedykowana CD PROJEKT infrastruktura, mająca na celu oczyszczanie i poprawę jakości powietrza wewnątrz biura, a także poprawę akustyki i estetyki pomieszczeń. W całej instalacji zostało umieszczonych około 3 tysiące roślin, część z nich w aktywnych donicach zapewniających wymuszony obieg powietrza. Dzięki specjalnym czujnikom, prowadzony jest monitoring poziomu dwutlenku węgla, temperatury, zanieczyszczeń i wilgotności. Poprawa jakości powietrza, zmniejszenie poziomu hałasu i wprowadzenie intensywnej roślinności do przestrzeni biurowych miało na celu pozytywnie wpłynąć na poprawę warunków pracy i samopoczucie zatrudnionych przekładające się na wzrost efektywności w pracy – co zostało potwierdzone przeprowadzoną w tym celu ankietą.

W ramach nowej infrastruktury zaprojektowana została również strefa leczenia chorych roślin tzw. szpital dla roślin – to specjalny regał, przy którym zamontowanych jest kilkanaście lamp doświetlających rośliny. Ponadto cyklicznie organizowana jest akcja „Weteran”, dzięki której rośliny z biura mogą trafić do domów pracowników.

Po zakupie kompleksu przy ul. Jagiellońskiej 74 w październiku 2019 r. rozpoczęliśmy dostosowanie przestrzeni między budynkami do naszych potrzeb. Do tej pory zlikwidowaliśmy w sumie 542 m² betonu i zastąpiliśmy go zielenią – łącznie zasadziliśmy 37 drzew i ponad 4,5 tysiąca sadzonek krzewów i bylin. Dzięki takim zabiegom zwiększamy powierzchnię biologiczną czynną, celem zwiększenia powierzchni naturalnej retencji terenowej.



Woda

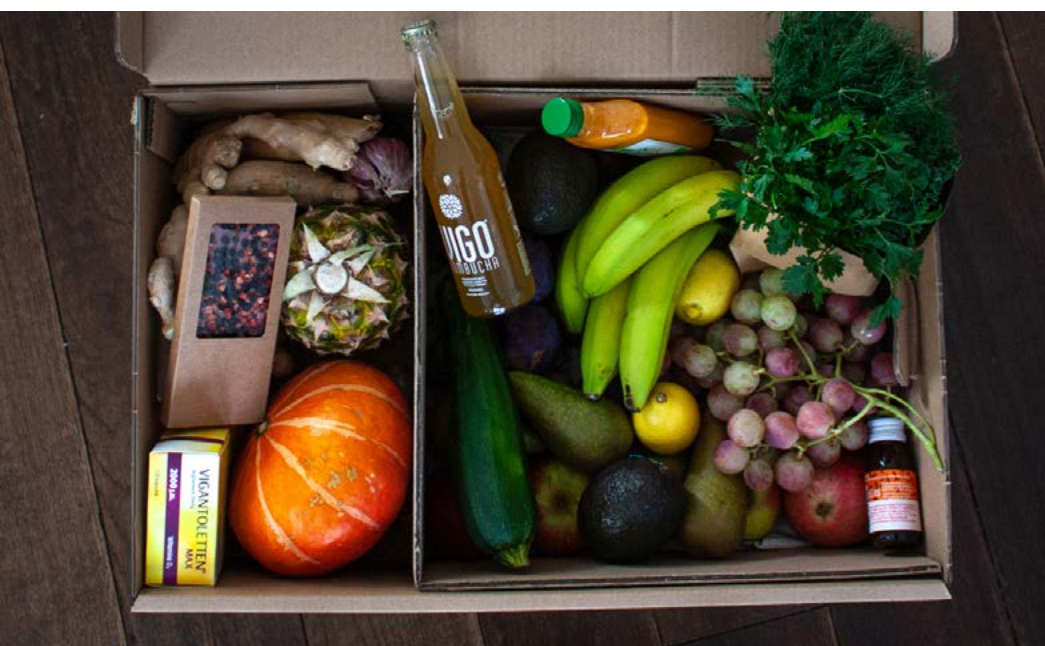
Plastikowe produkty jednorazowego użytku stanowią realne zagrożenie dla środowiska. Grupa CD PROJEKT włączyła się w działania mające na celu redukcję tego typu produktów w codziennym życiu firmy. Od 2018 r. sukcesywnie udostępniamy w biurze kolejne punkty z kompaktowym systemem oczyszczania wody z wbudowanym zbiornikiem na wodę mineralizującą. Udostępnienie tego rozwiązania umożliwiło znaczną redukcję liczby plastikowych butelek z wodą zamawianych do biura. W 2020 roku do warszawskiego biura zakupiliśmy łącznie 5 582 butelek wody, a do krakowskiego 2406 butelek – głównie z wodą gazowaną.

W lutym 2021 r. wymieniliśmy wszystkie wolnostojące dystrybutory z wodą na dystrybutory z funkcją wody gazowanej, dzięki czemu ograniczymy zamawianie wody w butelkach do minimum.

Pozostałe

W warszawskiej siedzibie Spółki dla zespołu dostępne są dwie wewnętrzne kantyny – wegetariańsko-wegańska oraz mięsna, w których stosowane są wysokiej jakości produkty, pochodzące najczęściej od regionalnych producentów. W związku ze zmianą trybu pracy na zdalny w okresie pandemii, a co za tym idzie – zdecydowanie mniejszą liczbą osób pracujących w biurze – działalność kantyn została czasowo ograniczona.

Przez zmianę trybu pracy na zdalną, w marcu 2020 r. wstrzymaliśmy dostawy owoców do naszych biur. W zamian w październiku zorganizowaliśmy wysyłkę owocowej paczki odpornościowej Power Up Box do domów naszych pracowników w całej Polsce.



Warszawskie biuro wyposażone jest w nowoczesną siłownię (o powierzchni 192 m²) z trenerem personalnym, dostępną 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu. W okresie pandemii jej działanie zostało ograniczone.

Transport

Warszawska siedziba CD PROJEKT znajduje w dogodnej lokalizacji z łatwym dojazdem środkami komunikacji miejskiej oraz ścieżkami rowerowymi.

Promujemy i zapewniamy udogodnienia dla osób przyjeżdżających do biura alternatywnymi środkami transportu. Na terenie kampusu zostały ustawione stojaki na rowery, a wraz ze wzrostem liczby osób wybierających ten środek komunikacji, regularnie udostępniamy kolejne rowerowe miejsca parkingowe.

Wspieramy również wybór pojazdów elektrycznych. W 2020 r. liczba gniazd dedykowanych do ładowania aut elektrycznych zwiększyła się do 8 sztuk.

Zużycie energii i surowców oraz gospodarka odpadami

CD PROJEKT – Oszczędzamy energię

Stale pracujemy nad zmniejszeniem zużycia energii na potrzeby biura i ograniczeniem zużycia wody. Wraz z postępującą modernizacją kolejnych powierzchni w zajmowanych przez Spółkę budynkach wprowadzamy w nich nowoczesne rozwiązania pozwalające na ogólne zmniejszenie zużycia energii i wody. Regularnie prowadzimy akcje uświadamiające naszych pracowników w zakresie ochrony środowiska takie jak np. Dzień Ziemi.

Zużycie energii

GRI 302-4

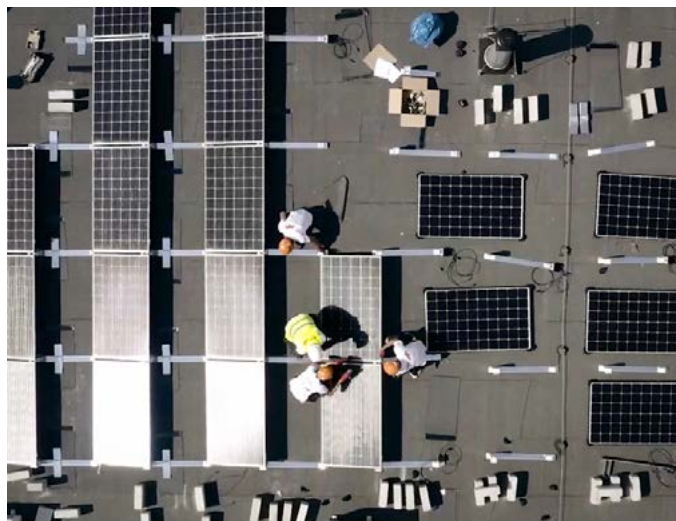
Od 2015 r. w biurze działa zmodernizowana instalacja oświetleniowa wykonana w technologii z wykorzystaniem półprzewodników (LED). Zdecydowana większość opraw posiada specjalistyczne przestony mikropryzmatyczne i pozbawiona jest efektu migotania, co zapewnia pracującym wysoki komfort pracy. W największych i najważniejszych otwartych częściach biur oprawy posiadają możliwość redukcji strumienia świetlnego, co oprócz wygody przyczynia się również do energooszczędności. Innym istotnym aspektem zastosowanych opraw jest ich wysoka zdolność odtwarzania barw co w połączeniu z prawidłową ilością światła wpływa na wydajność witalną i wzrost komfortu pracy. Prawidłowo zaprojektowana i dobrana ilość światła wpływa pozytywnie, mobilizująco oraz nawet antydepresyjnie w okresach jesienno-zimowych. Przyczynia się także do zachowania prawidłowego rytmu okołodobowego w okresach niskiej aktywności słońca.

W 2020 r. kontynuowaliśmy modernizację oświetlenia wewnątrz budynków oraz rozpoczęliśmy modernizację instalacji oświetlenia zewnętrznego, które również będzie wykorzystywało technologię LED.

Sukcesywnie wymieniamy przestarzałe centrale wentylacyjne na nowoczesne centrale z rekuperacją i filtrami powietrza.

W ramach prac remontowych kampusu przy ul. Jagiellońskiej w Warszawie, w 2020 r. zainstalowaliśmy w elewacjach dwóch budynków regulowane zewnętrzne systemy żaluzji zmniejszających nagrzewanie pomieszczeń w lecie i tym samym redukujących zapotrzebowanie na energię niezbędną do ich klimatyzacji. Przeprowadziliśmy także termomodernizację jednego z budynków, czego efektem będzie zmniejszenie zapotrzebowania na energię potrzebną do jego ogrzewania i chłodzenia.

W sierpniu 2020 roku na czterech budynkach kampusu zamontowaliśmy 328 paneli fotowoltaicznych łącznej mocy 100 kW, które w okresie od września do grudnia 2020 r. wyprodukowały łącznie 15,44 MWh energii.



Zużycie wody

W ramach ograniczania zużycia wody wszystkie kuchnie w biurach CD PROJEKT wyposażone są w energooszczędne zmywarki, a w łazienkach zamontowane są bezdotykowe baterie umywalkowe, które nie tylko korzystnie wpływają na ograniczenie zużycia wody, ale też zapewniają większą higienę.

Warszawski kampus CD PROJEKT korzysta z miejskiej sieci wodociągowej.

Gospodarka odpadami

GRI 306-2, GRI 306-4

W naszych biurach segregujemy odpady zgodnie z obowiązującymi regulacjami prawnymi. Od początku 2020 r. aktywnie dzielimy śmieci na papier, szkło, metale i tworzywa sztuczne, bio i zmieszane. W pokojach przygotowaliśmy pięć koszy do segregacji śmieci, całkowicie eliminując pojedyncze kosze znajdujące się przy biurkach. Także w każdej kuchni są dedykowane, opisane śmietniki, a przy każdej drukarce znajdują się pudełka na papier.

Zbieramy i bezpiecznie niszczymy dokumentację utrwaloną zarówno w formie papierowej, jak i magnetycznej.

Selektywnie zbierane są również baterie i akumulatory, zużyty sprzęt elektroniczny oraz tonery. Wszystkie odpady przekazujemy do utylizacji uprawnionym podmiotom. W 2020 roku wytworzyliśmy łącznie 406 ton odpadów innych niż niebezpieczne, w tym 404 tony odpadów z budowy i remontów, w wyniku prowadzonych licznych inwestycji na terenie warszawskiego kampusu. Nie wytworzyliśmy odpadów niebezpiecznych.

Od 2020 r. kompostujemy pozostałości po zmielonej kawie, tzw. coffee cake, które później przerabiamy na kompost do naszych roślin.

DAROWIZNY I SPONSORING

GRI 203-1

Wszystkie wspierane przez nas cele i akcje podejmowane są w ramach oddolnych inicjatyw, aktualnego zapotrzebowania, przy jednoczesnym kierowaniu się ich dopasowaniem do kultury firmowej i na podstawie Polityki darowizn CD PROJEKT S.A.

W marcu 2020 r. wsparliśmy finansowo walkę z pandemią koronawirusa. 4 mln zł trafiły do Fundacji Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy, której zespół, dzięki swojej wiedzy i wieloletniemu doświadczeniu, pomógł w odpowiednim rozdysponowaniu środków. Połowę kwoty przekazał CD PROJEKT S.A., natomiast druga połowa została sfinansowana z prywatnych środków głównych akcjonariuszy oraz Zarządu CD PROJEKT.

Z kolei we wrześniu kwotą 200 tys. zł wsparliśmy Kampanię Przeciw Homofobii – organizację pozarządową działającą na rzecz praw człowieka. Dodatkowo w naszym sklepie rozpoczęliśmy sprzedaż koszulek z tęczyowym motywem – część zysku z każdej zakupionej w CD PROJEKT RED Gear koszulki Tęczowy RED trafia do Kampanii Przeciw Homofobii.

Podobnie jak w poprzednich latach, w grudniu 2020 r. pracownicy CD PROJEKT RED i GOG.com wzięli udział w świątecznej akcji charytatywnej Christmas Charity, dzięki której pomagamy osobom potrzebującym i zwięzłakom. W 2020 roku z uwagi na pandemię COVID-19 postanowiliśmy wesprzeć personel medyczny szpitala Bielańskiego, któremu zafundowaliśmy łącznie 348 obiadów. Zebrałiśmy też ponad 8 000 zł na wsparcie psów

ze schroniska na Paluchu – sprzedawaliśmy kalendarze, z których wpłaty szły bezpośrednio do schroniska.

W 2020 r. zaangażowaliśmy się w 2. edycję akcji „Gra Paczka” (zorganizowanej w ramach Szlachetnej Paczki). Na licytację przekazaliśmy edycje kolekcjonerskie *Cyberpunka 2077* i *Wiedźmina 3*, a także gadzety związane z tymi grami.



Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

GRI 102-15

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT działa na globalnym rynku gier wideo, który jest jedną z najdynamiczniejszych gałęzi światowej gospodarki. W ocenie Newzoo, jednej z czołowych firm badawczych zajmujących się analizą rynku gier i e-sportu, do 2023 r. światowy rynek gier osiągnie wartość 217,9 mld USD⁴. Z kolei raport PWC „Global Entertainment & Media Outlook 2020–2024”⁵ wskazuje, że skumulowany roczny wskaźnik wzrostu (CAGR) rynku gier wideo i e-sportu w okresie od 2020 r. do 2024 r. ma wynieść 6,5%. Tym samym jest on trzecim najdynamiczniej rosnącym segmentem rynku mediów i rozrywki po VR i usługach OTT⁶.

Na perspektywy rozwoju Grupy wpływa nie tylko systematyczna popularyzacja gier wideo jako rozrywki dostępnej i atrakcyjnej dla masowego użytkownika, ale także stały rozwój technologii umożliwiający tworzenie coraz lepszych i coraz bardziej realistycznych produktów, rosnąca dostępność i przystępność cenowa urządzeń do grania oraz nowe metody dotarcia do potencjalnych graczy i dystrybucji gier.

CD PROJEKT S.A. na rynku kapitałowym

GRI 102-5, GRI 102-10

Działalność prowadzona pod marką CD PROJEKT jest obecna na warszawskim parkiecie od 2010 r., kiedy to, w wyniku zawartej w 2009 r. umowy inwestycyjnej pomiędzy CDP Investment sp. z o.o.⁷, a Optimus S.A. oraz zaangażowanymi w transakcje udziałowcami i akcjonariuszami spółek, Optimus nabył 100% udziałów w spółce CDP Investment, a dotychczasowi udziałowcy CDP Investment objęli akcje w Optimus S.A. Formalne połączenie obu spółek nastąpiło w grudniu 2010 r.

Na Głównym Rynku Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie, w trybie notowań ciągłych, notowanych jest 100 738 800 akcji Spółki. Największymi akcjonariuszami CD PROJEKT S.A. pozostają jej współzałożyciele – Marcin Iwiński i Michał Kiciński. Akcjonariuszami Spółki będącymi jednocześnie Członkami Zarządu i posiadającymi znaczne pakiety akcji są również Adam Kiciński – Prezes Zarządu oraz Piotr Nielubowicz – Wiceprezes Zarządu ds. finansowych. W wolnym obrocie (tzw. free float) pozostaje 66,5% akcji CD PROJEKT S.A.

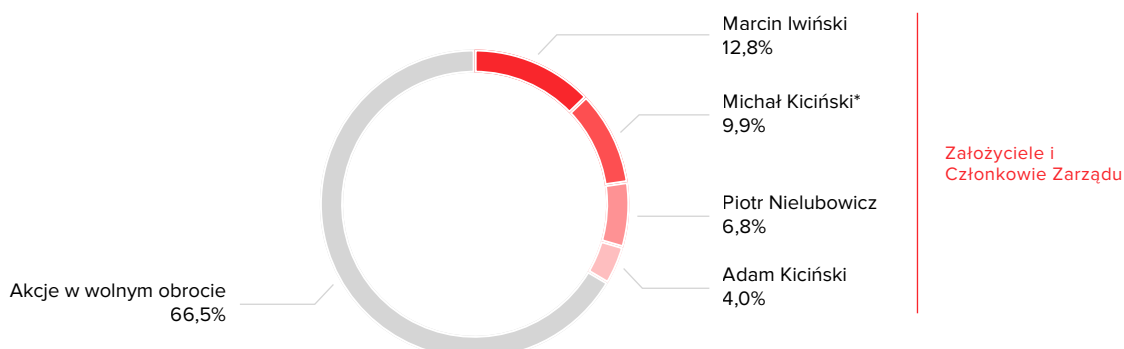
4 Global Game Revenues Up an Extra \$15 Billion This Year as Engagement Skyrockets, Newzoo, 4 listopada 2020 r., data odsłony: 20 lutego 2021 r., [newzoo.com/insights/articles/game-engagement-during-covid-pandemic-adds-15-billion-to-global-games-market-revenue-forecast/](https://www.newzoo.com/insights/articles/game-engagement-during-covid-pandemic-adds-15-billion-to-global-games-market-revenue-forecast/)

5 Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2020–2024, PWC, data odsłony: 10 lutego 2021 r., skrót raportu: [pwc.com/gx/en/entertainment-media/outlook-2020/perspectives.pdf](https://www.pwc.com/gx/en/entertainment-media/outlook-2020/perspectives.pdf)

6 Dostarczanie płatnych treści wideo, audio i innych mediów w internecie (np. Netflix)

7 Nazwa ówczesnej spółki holdingowej historycznej grupy CD PROJEKT

Wykres 6 Akcjonariat Spółki na dzień przekazania niniejszego sprawozdania do publikacji



*Zgodnie z oświadczeniem złożonym 8 grudnia 2020 r.

W 2020 r. nastąpiła zmiana w strukturze własności pakietów akcji, związana z realizacją programu motywacyjnego funkcjonującego w latach 2016–2019. Do obrotu giełdowego dopuszczono 4 534 624 nowo wyemitowanych akcji serii M objętych przez osoby uprawnione, które wykonały prawa z 4 534 624 spośród objętych ogółem 4 650 800 warrantów subskrypcyjnych uprawniających do objęcia akcji Spółki nowej emisji w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki. Tym samym liczba akcji Spółki w obrocie wzrosła na koniec 2020 r. o 4 534 624.

W marcu 2021 roku zrealizowana została przez osoby uprawnione kolejna transza warrantów subskrypcyjnych przyznanych w ramach realizacji programu motywacyjnego, w wyniku czego objętych zostało przez osoby uprawnione kolejne 84 176 akcji nowej emisji.

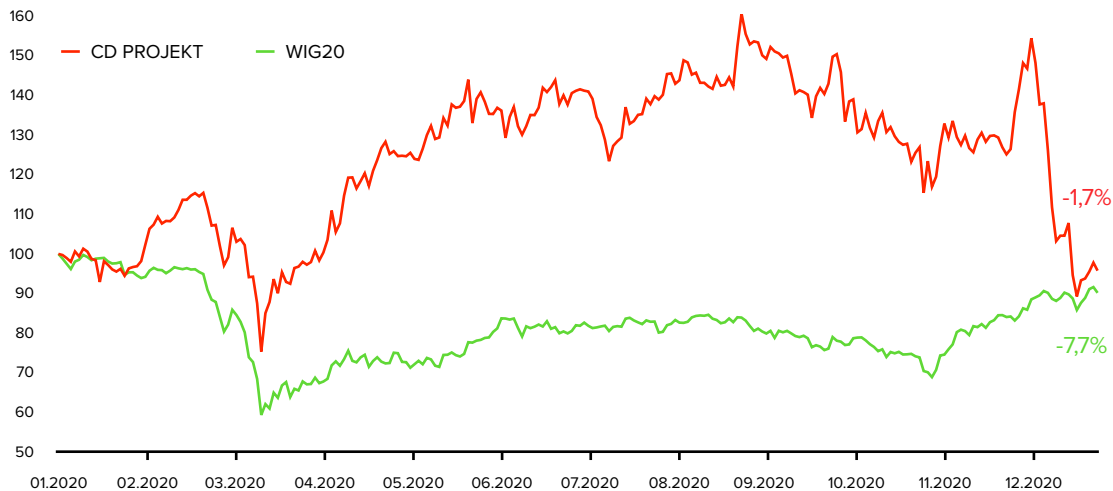
Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania niezrealizowanych pozostaje 32 000 warrantów subskrypcyjnych serii B (uprawniających do objęcia takiej samej liczby akcji serii M) a termin ich ważności upływa 31 października 2022 r.

Od marca 2018 r. CD PROJEKT należy do indeksu WIG20 skupiającego 20 największych i najbardziej płynnych spółek na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie. Udział Spółki w indeksie na dzień 1 kwietnia 2021 r. wynosił 6,6%.

CD PROJEKT wchodzi także w skład indeksu WIG.GAMES, który skupia pięciu największych producentów gier notowanych na warszawskiej giełdzie. Ze względu na znacznie wyższą kapitalizację rynkową w porównaniu do pozostałych spółek indeksu, udział CD PROJEKT w WIG.GAMES został ograniczony – na dzień 1 kwietnia 2021 r. wynosił on 35,0%.

CD PROJEKT jest także częścią WIG-ESG, publikowanego od września 2019 r. W portfelu WIG-ESG znajdują się akcje spółek uznawanych za odpowiedzialne społecznie tj. takie, które przestrzegają zasad biznesu odpowiedzialnego społecznie, w szczególności w zakresie kwestii środowiskowych, społecznych, ekonomicznych i ładu korporacyjnego. Udział CD PROJEKT w portfelu indeksu na dzień 1 kwietnia 2021 r. wynosił 5,0%.

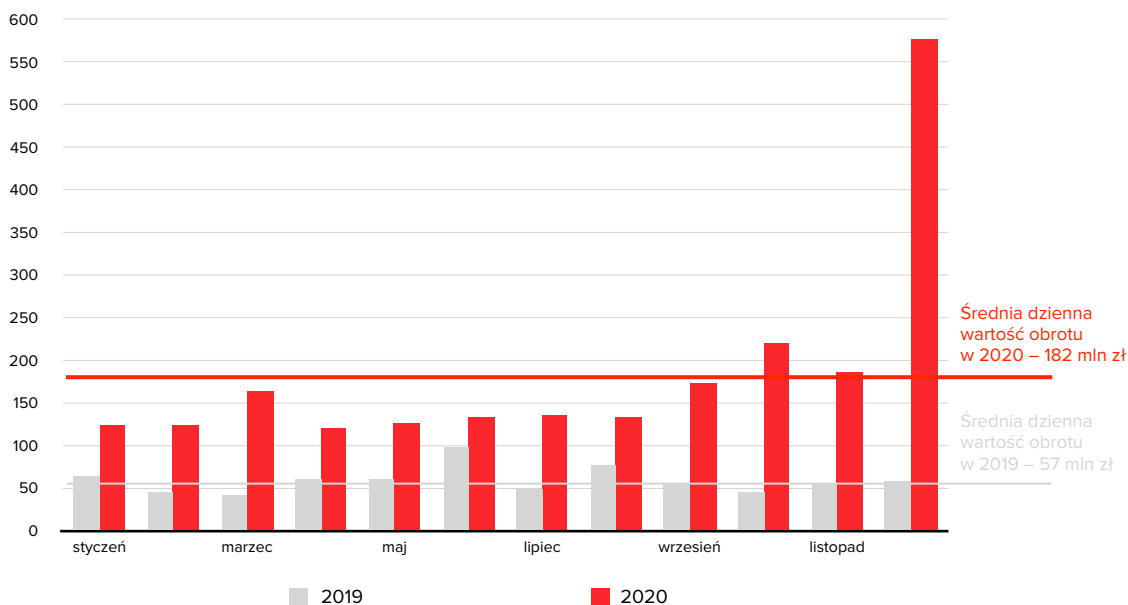
Wykres 7 Notowania akcji CD PROJEKT S.A. i indeksu WIG20 na GPW w okresie od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.



Od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r. kurs zamknięcia akcji Spółki zmieniał się w przedziale od 216,10 zł (12 marca 2020 r.) do 460,80 zł (27 sierpnia 2020 r.). W trakcie roku notowania kursu akcji CD PROJEKT spadły o 1,7%, osiągając 30 grudnia 2020 r. wartość 274,70 zł. W analogicznym okresie indeks WIG20 stracił 7,7%, natomiast indeks szerokiego rynku WIG spadł o 1,4%.

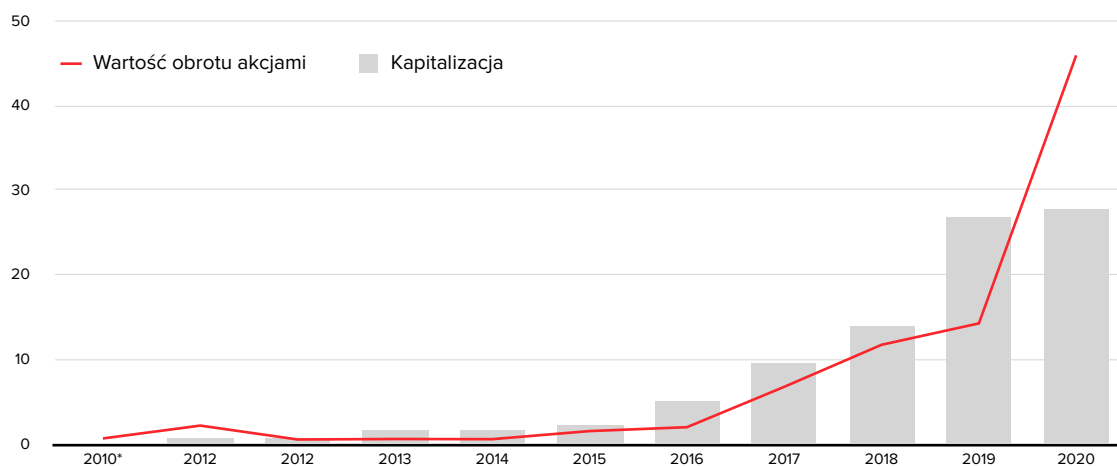
Na koniec 2020 r. kapitalizacja giełdowa CD PROJEKT S.A. wyniosła 27,6 mld zł.

Wykres 8 Średnia dzienna wartość obrotów akcjami CD PROJEKT S.A. w ujęciu miesięcznym w okresie od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r. (w mln zł)



2020 rok był kolejnym, w którym istotnie zwiększyła się płynność akcji CD PROJEKT S.A. mierzona wartością obrotu. Łączna wartość obrotu akcjami Spółki w 2020 r. wyniosła 45,9 mld zł i była ponad trzykrotnie wyższa niż w 2019 r. Średnia dzienna wartość obrotu wyniosła w omawianym okresie 182 mln zł, podczas gdy rok wcześniej znajdowała się na poziomie 57 mln zł. Zwiększyła się również średnia dzienna liczba transakcji na sesję z 3 602 do 11 307 transakcji.

Wykres 9 Kapitalizacja CD PROJEKT S.A. na koniec roku i suma wartości obrotów akcjami CD PROJEKT S.A. w okresie od 1 maja 2010 r. do 31 grudnia 2020 r. (w mld zł)



*Od 01.05.2010 do 31.12.2010

Tabela 8 Kluczowe dane dotyczące akcji CD PROJEKT S.A.

	2020	2019	Zmiana
Zysk netto na akcję (w zł)	11,97	1,82	557,5%
Liczba akcji w obrocie giełdowym na koniec roku	100 654 624	96 120 000	4,7%
Najwyższy kurs akcji na zamknięciu w roku obrotowym (w zł)	460,80	280,00	64,6%
Najniższy kurs akcji na zamknięciu w roku obrotowym (w zł)	216,10	148,00	46,0%
Cena akcji na początek okresu (w zł)	286,80	151,00	89,9%
Cena akcji na koniec okresu (w zł)	274,70	279,50	-1,7%
Średnia cena akcji w okresie (w zł)	356,55	219,22	62,6%
Wskaźnik P/E na koniec okresu	24,0	153,57	-84,4%
Kapitalizacja na koniec roku (w tys. zł)	27 649 825	26 865 540	2,9%
Średnia dzienna liczba transakcji na sesję	11 307	3 602	213,9%
Średnia dzienna wartość obrotów (w tys. zł)	182 233	57 482	217,0%
Średni dzienny wolumen obrotu (w szt.)	536 374	265 507	102,0%

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania komentarze analityczne i rekomendacje dla akcji Spółki wydaje 25 biur i domów maklerskich zarówno krajowych, jak i zagranicznych. Lista domów maklerskich i analityków wydających rekomendacje dla CD PROJEKT S.A. znajduje się na stronie internetowej CD PROJEKT pod adresem: <https://www.cdprojekt.com/pl/inwestorzy/analitycy/>.

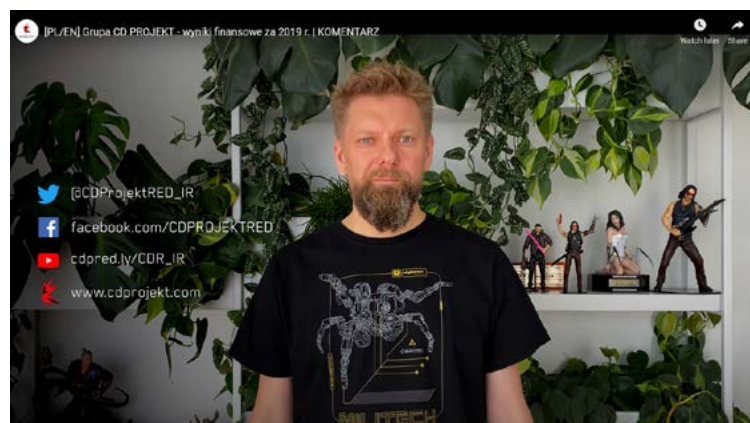
KOMUNIKACJA Z RYNKIEM KAPITAŁOWYM

CD PROJEKT dokłada starań, aby umożliwić inwestorom równy dostęp do wiarygodnych informacji dotyczących bieżącej działalności biznesowej Spółki za pośrednictwem raportów bieżących oraz okresowych, a także aktywnej komunikacji skierowanej do inwestorów indywidualnych, analityków domów maklerskich i zarządzających funduszami.

Ze względu na pandemię COVID-19, w 2020 r. Spółka nie organizowała tradycyjnych konferencji wynikowych w formie stacjonarnej dla przedstawicieli rynku kapitałowego i dziennikarzy mediów finansowych. Przy okazji publikacji wszystkich raportów w 2020 r., tj. sprawozdania rocznego za 2019 r., sprawozdania za I półrocze 2020 r. oraz raportów kwartalnych za I i III kwartał, Spółka organizowała telekonferencje z analitykami i dziennikarzami, podczas których przedstawiciele Zarządu omawiali wyniki finansowe, przedstawiali plany na najbliższe miesiące, a także odpowiadali na pytania uczestników telekonferencji. Aby zapewnić swobodny dostęp do informacji zarówno krajowym, jak i zagranicznym inwestorom, większość materiałów publikowana jest w dwóch wersjach językowych – polskiej i angielskiej.

Ponadto publikacjom wyników rocznych za 2019 r. oraz za pierwszą połowę 2020 r. towarzyszyły czaty skierowane do inwestorów indywidualnych. Cieszyły się one bardzo dużym zainteresowaniem – każdorazowo brało w nich udział kilkuset uczestników, a Zarząd CD PROJEKT odpowiedział na kilkadziesiąt pytań dotyczących m.in. wyników Grupy i planów związanych z najnowszymi produkcjami. Dodatkowo w momencie publikacji każdego ze sprawozdań okresowych Spółka udostępniła komentarze wideo Piotra Nielubowicza, Wiceprezesa Zarządu ds. finansowych, dotyczące uzyskanego wyniku i głównych osiągnięć Grupy w danym okresie.

Wszystkie materiały związane z publikacją raportów okresowych Spółki znajdują się w zakładce „Centrum wyników” na stronie internetowej Spółki: www.cdprojekt.com/pl/inwestorzy/centrum-wynikow/. Materiały wideo są również dostępne na kanale dedykowanym relacjom inwestorskim w serwisie YouTube: www.youtube.com/CDPROJEKT_IR.



Spółka od 2018 r. udostępnia transmisję obrad Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy na żywo w internecie, zaś od 2020 r. akcjonariusze Spółki mogą uczestniczyć w WZA zdalnie i wykonywać prawo głosu z przysługujących im akcji przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej. Dodatkowo w 2020 r. Spółka opublikowała dwa Przewodniki po WZA, w których zebrała kluczowe informacje dotyczące tych wydarzeń. Materiały, w tym nagrania wideo z Walnych Zgromadzeń są dostępne na stronie Spółki pod adresem: www.cdprojekt.com/pl/inwestorzy/walne-zgromadzenia/.

W 2020 r. Spółka zorganizowała liczne tele- i wideokonferencje członków Zarządu i Działu Relacji Inwestorskich z przedstawicielami polskich i zagranicznych funduszy inwestycyjnych oraz z analitykami wydającymi rekomendacje dla akcji CD PROJEKT. Przedstawiciele Spółki byli również obecni na szeregu wydarzeń online organizowanych przez domy maklerskie, które w obliczu pandemii COVID-19 zastąpiły tradycyjne cykle spotkań w tzw. formule roadshow.

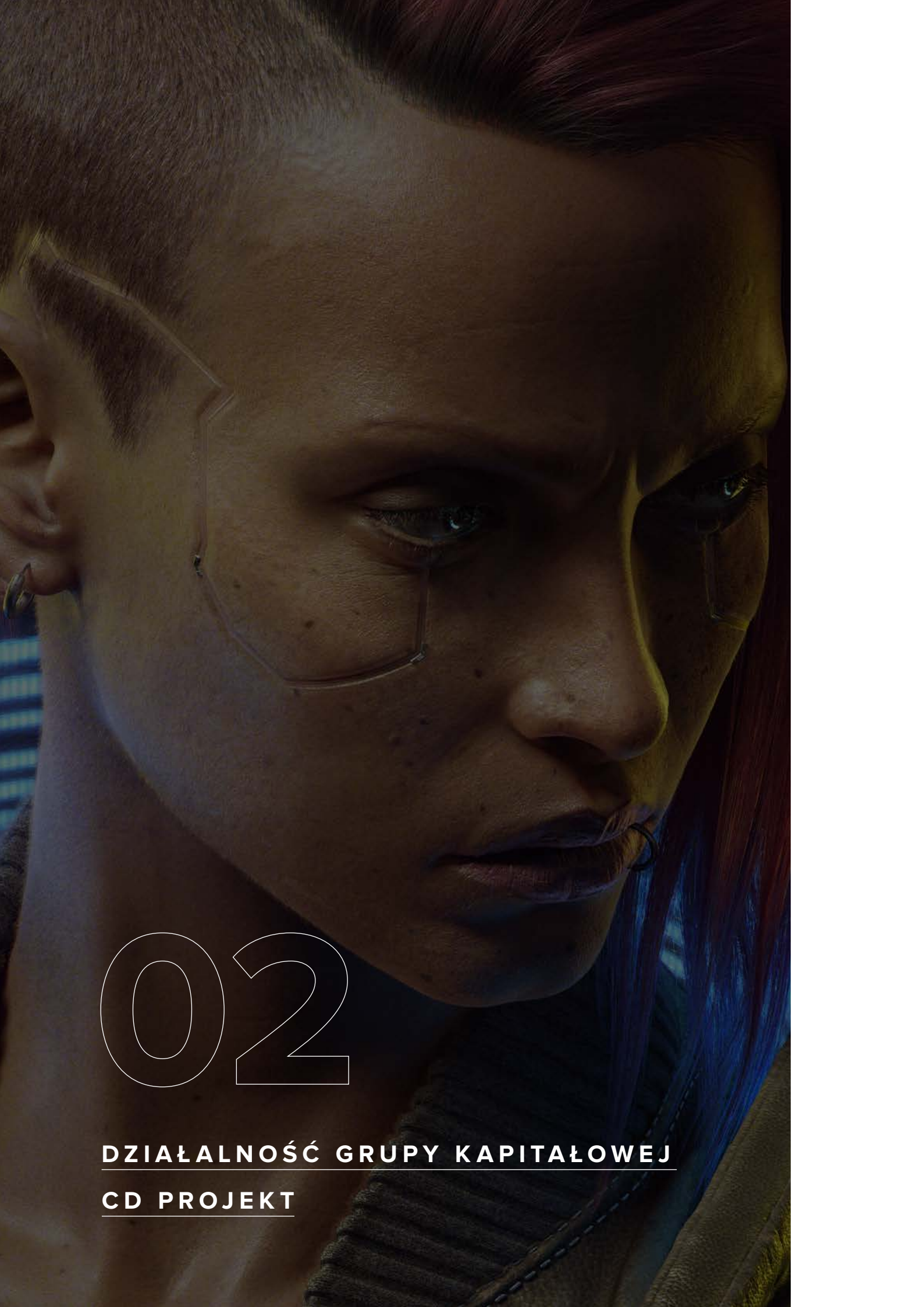
Spółka prowadzi Forum IR znajdujące się na korporacyjnej stronie internetowej Spółki, gdzie odpowiada na pytania inwestorów indywidualnych. Wszystkie pytania i odpowiedzi dostępne są pod linkiem www.cdprojekt.com/pl/forums/topic/lista-pytan-do-zarzadu/.

Dział Relacji Inwestorskich prowadzi również profil na Twitterze: [@CDPROJEKTRED_IR](https://twitter.com/CDPROJEKTRED_IR) informując o najważniejszych wydarzeniach z życia Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Na 1 kwietnia 2021 r. liczba obserwujących przekraczała 18,3 tys.

W badaniu relacji inwestorskich przeprowadzonym przez Gazetę Giełdy Parkiet oraz Izbę Domów Maklerskich w lutym 2020 r., inwestorzy indywidualni przyznali CD PROJEKT najwyższą liczbę punktów spośród wszystkich badanych spółek z indeksu WIG30.

W marcu 2020 r. CD PROJEKT po raz piąty z rzędu otrzymał tytuł Giełdowej Spółki Roku (za 2019 rok) w rankingu organizowanym przez Puls Biznesu. Dodatkowo Spółka zajęła pierwsze miejsce w kategoriach: Kompetencje Zarządu, Relacje z Inwestorami oraz Innowacyjność Produktów i Usług.

Również w marcu 2020 r., w dorocznym rankingu Byki i Niedźwiedzie organizowanym przez Gazetę Giełdy Parkiet CD PROJEKT zwyciężył w kategorii Spółka Roku z indeksu WIG20.



02

DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ

CD PROJEKT

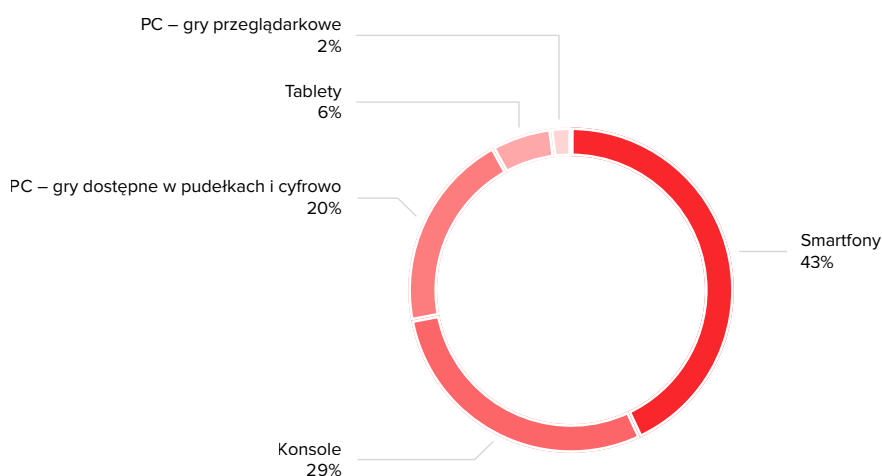
Otoczenie rynkowe

GRI 102-15

RYNEK GIER NA ŚWIECIE

Zgodnie z szacunkami Newzoo⁸ – jednej z czołowych firm badawczych zajmujących się analizą rynku gier i e-sportu – wartość globalnego rynku gier w 2020 roku wyniosła 174,9 mld USD. To poziom o 19,6% wyższy niż w 2019 r., kiedy wartość ta wyniosła 146,2 mld USD. Tak dynamiczny wzrost rynku w ujęciu rocznym Newzoo tłumaczy zwiększeniem zaangażowania graczy, do którego przyczyniła się pandemia COVID-19. Wprowadzane w wielu krajach ograniczenia mobilności wpłynęły na wzrost popularności form rozrywki dostępnych bez wychodzenia z domu. Najbardziej dynamiczny wzrost osiągnęły segmenty gier mobilnych oraz gier na konsole. Zgodnie z szacunkami, pierwszy z nich rósł w 2020 r. o 25,6% r/r do 86,3 mld USD, z kolei segment konsolowy zanotował wzrost o 21,0% r/r do 51,2 mld USD. Rynek gier na PC osiągnął wartość 37,4 mld USD, rosnąc względem 2019 r. o 6,2%.

Wykres 10 Światowy rynek gier w 2020 r. w podziale na urządzenia (w %)



Badania ESA (Entertainment Software Association)⁹ dotyczące Stanów Zjednoczonych – najważniejszego rynku z perspektywy udziału w sprzedaży Grupy – wskazują, że najczęściej używanym urządzeniem do gry są smartfony, jednak ich przewaga nad konsolami i komputerami PC jest umiarkowana. 61% amerykańskich graczy wskazało wśród najczęściej używanych urządzeń do gry właśnie smartfony, 52% wymieniło konsole, natomiast 49% wskazało komputery PC.

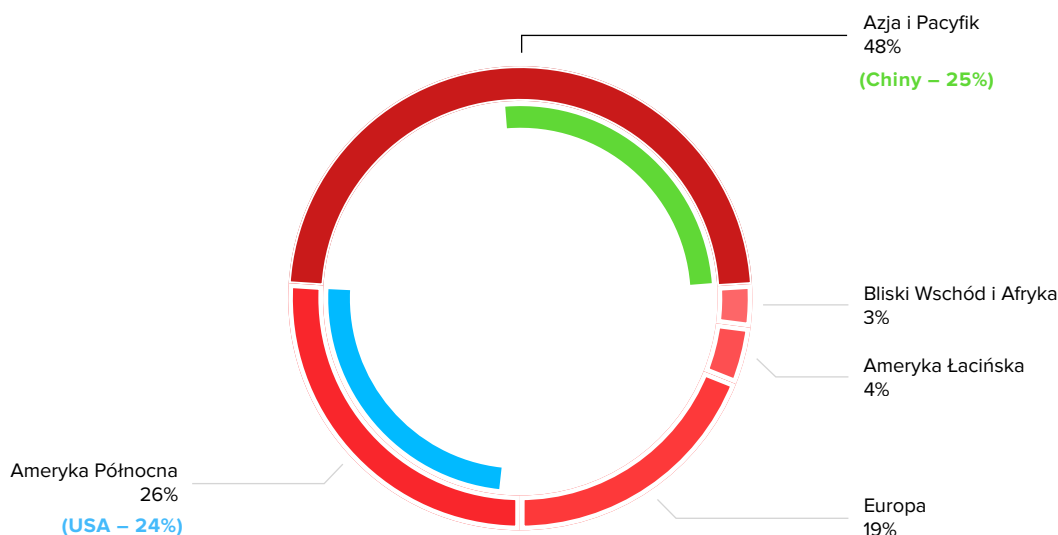
⁸ Global Game Revenues Up an Extra \$15 Billion This Year as Engagement Skyrockets, Newzoo, 4 listopada 2020 r., data odsłony: 20 lutego 2021 r., newzoo.com/insights/articles/game-engagement-during-covid-pandemic-adds-15-billion-to-global-games-market-revenue-forecast/

⁹ 2020 Essential Facts About the Video Game Industry, data odsłony: 10 lutego 2021 r., <https://www.theesa.com/resource/2020-essential-facts/>

Długoterminowe prognozy rozwoju globalnego rynku gier pozostają optymistyczne. W ocenie Newzoo, do 2023 r. światowy rynek gier osiągnie wartość 217,9 mld USD. To oznacza, że prognozowany skumulowany roczny wskaźnik wzrostu (CAGR) rynku gier wideo w latach 2020–2023 wynosi 7,6%. Z kolei raport PWC „Global Entertainment & Media Outlook 2020–2024”¹⁰ wskazuje, że skumulowany roczny wskaźnik wzrostu (CAGR) rynku gier wideo i e-sportu w okresie od 2020 r. do 2024 r. ma wynieść 6,5%.

Pod względem terytorialnym zdecydowanie największy udział w rynku w 2020 r. miały kraje Azji i Pacyfiku. Rejon ten, którego wartość szacowana jest na 84,3 mld USD (wzrost o 17,5% r/r), odpowiadał w 2020 r. za blisko połowę globalnego rynku gier. Drugim co do wielkości rynkiem pozostaje obszar Ameryki Północnej, który zanotował wzrost o 21,4%, do poziomu 44,7 mld USD. Niewiele mniejszy jest rynek Europy, który jest wart 32,9 mld USD, po wzroście w 2020 r. o 19,9% r/r. Najbardziej dynamiczny wzrost wartości odnotował rynek Bliskiego Wschodu i Afryki, który zyskiwał 30,2% w 2020 r., osiągając wartość 6,2 mld USD. Warto podkreślić, że tylko dwa państwa – Chiny i Stany Zjednoczone – odpowiadają za 49% globalnego rynku gier. Wartość tych rynków w 2020 r. została oszacowana na odpowiednio 44,0 mld USD oraz 41,3 mld USD¹¹.

Wykres 11 Szacowany udział poszczególnych regionów świata w globalnym rynku gier w 2020 r. (w %)



GRACZE

Globalna społeczność graczy rośnie w siłę z roku na rok – zarówno pod względem liczebności, jak i zaangażowania (czasu spędzanego na grze). Newzoo szacuje¹², że na koniec 2020 roku liczba osób grających w gry była bliska 2,7 mld. 2,5 mld osób to użytkownicy gier mobilnych, natomiast na komputerach PC i konsolach gra odpowiednio 1,3 mld i 0,8 mld osób. Już w 2023 roku liczba graczy na całym świecie ma przekroczyć 3 mld,

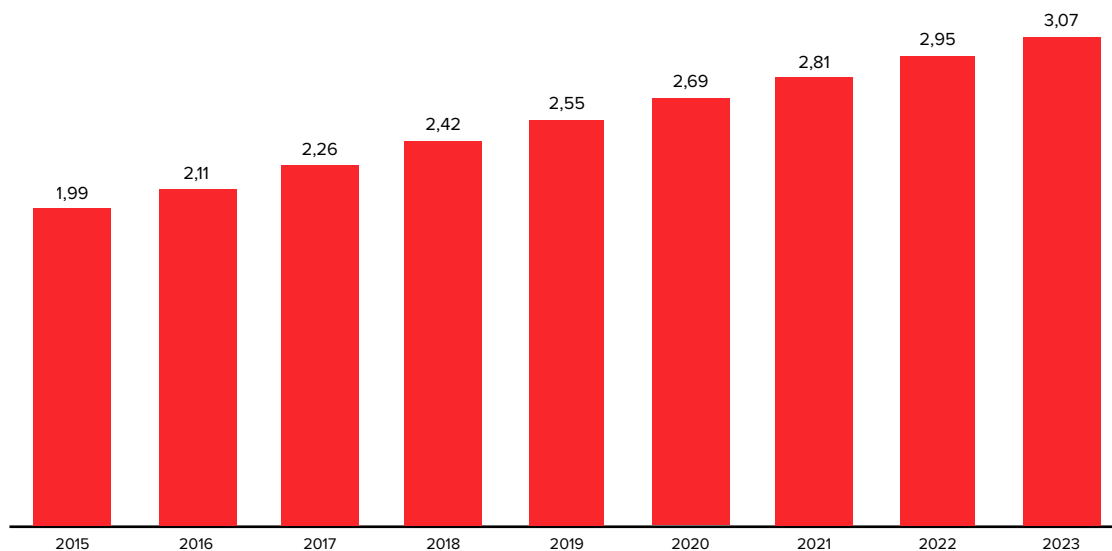
¹⁰ Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2020–2024, PWC, data odśłony: 10 lutego 2021 r., skrót raportu: [pwc.com/gx/en/entertainment-media/outlook-2020/perspectives.pdf](https://www.pwc.com/gx/en/entertainment-media/outlook-2020/perspectives.pdf)

¹¹ Global Game Revenues Up an Extra \$15 Billion This Year as Engagement Skyrockets, Newzoo, 4 listopada 2020 r., data odśłony: 20 lutego 2021 r., [newzoo.com/insights/articles/game-engagement-during-covid-pandemic-adds-15-billion-to-global-games-market-revenue-forecast/](https://www.newzoo.com/insights/articles/game-engagement-during-covid-pandemic-adds-15-billion-to-global-games-market-revenue-forecast/)

¹² Three Billion Players by 2023: Engagement and Revenues Continue to Thrive Across the Global Games Market, data odśłony: 10 lutego 2021 r., [newzoo.com/insights/articles/games-market-engagement-revenues-trends-2020-2023-gaming-report/](https://www.newzoo.com/insights/articles/games-market-engagement-revenues-trends-2020-2023-gaming-report/)

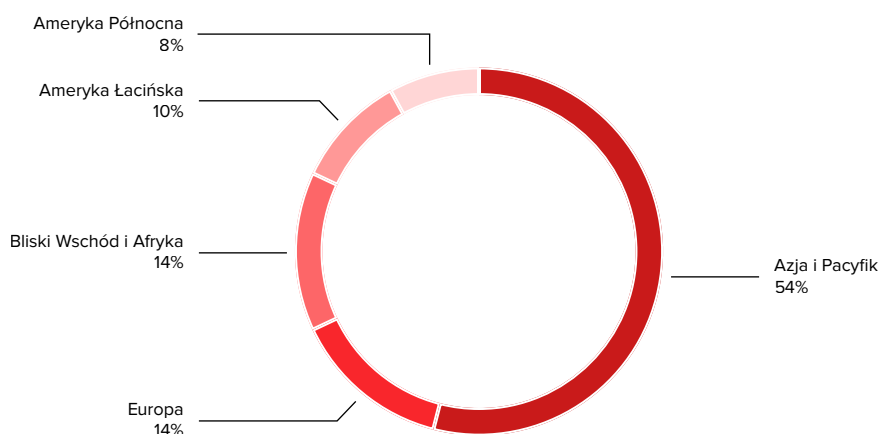
a biorąc pod uwagę fakt, że jeszcze w 2015 było ich niespełna 2 mld – skumulowany roczny wskaźnik wzrostu liczby graczy osiągnie w latach 2015–2023 poziom 5,6%.

Wykres 12 Globalna społeczność graczy w latach 2015–2023 (w mld)



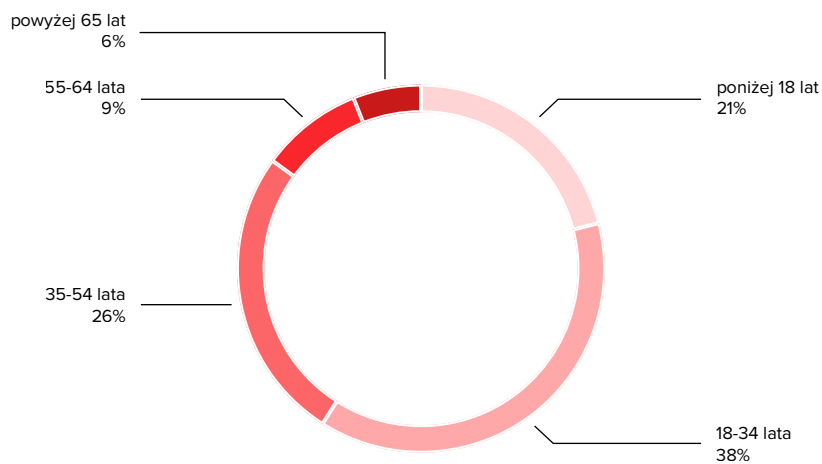
Ponad połowę graczy – blisko 1,45 mld – stanowią mieszkańcy krajów Azji i Oceanii. Kolejnymi największymi pod tym względem regionami są Europa (386 mln graczy) oraz Bliski Wschód i Afryka (377 mln graczy). Ten ostatni region charakteryzował się w 2020 r. najszybszą dynamiką wzrostu – liczba graczy wzrosła tam względem 2019 r. o 8,8%.

Wykres 13 Globalna społeczność graczy w 2020 roku w podziale na regiony (w %)



Jak wynika z badania ESA¹³, 64% mieszkańców Stanach Zjednoczonych powyżej 18 roku życia oraz 70% mieszkańców poniżej 18 roku życia to gracze. Kobiety stanowią 41% wszystkich graczy. Najliczniejszą grupę reprezentują osoby w wieku 18–34 – stanowią 38% spośród ponad 214-milionowej społeczności graczy w USA.

Wykres 14 Gracze w Stanach Zjednoczonych w podziale na wiek (w %)



13 2020 Essential Facts About the Video Game Industry, data odwołany: 10 lutego 2021 r., <https://www.theesa.com/resource/2020-essential-facts/>

Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

GRI 102-45

Na koniec 2020 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT składała się z jednostki dominującej CD PROJEKT S.A. i 5 spółek zależnych – GOG sp. z o.o., CD PROJEKT Inc., CD PROJEKT Co. Ltd., Spokko sp. z o.o oraz CD PROJEKT RED Store sp. z o.o.

Schemat 2 Grupa Kapitałowa CD PROJEKT na koniec 2020 r. (udział w kapitale i prawach głosu)

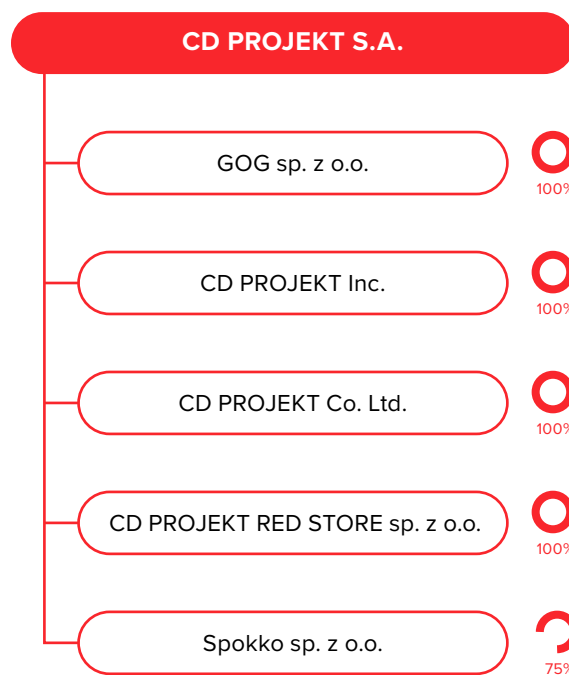


Tabela 9 Opis podstawowej działalności spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 31 grudnia 2020 r.

Spółka	Przedmiot działalności
CD PROJEKT S.A.	Głównym przedmiotem działalności Spółki realizowanym za pomocą studia CD PROJEKT RED jest tworzenie gier wideo, ich samodzielne wydawanie oraz sprzedaż licencji na ich dystrybucję, a także produkcja, sprzedaż lub licencjonowanie produktów towarzyszących, wykorzystujących posiadane przez Spółkę marki. CD PROJEKT S.A. pełni także funkcję spółki holdingowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, koordynującej działalność prowadzoną poprzez spółki zależne w ramach Grupy Kapitałowej.
GOG sp. z o.o.	Spółka świadczy usługi sprzedaży gier komputerowych za pośrednictwem internetu klientom z całego świata, umożliwiając dokonanie zakupu gry, zapłatę za grę oraz jej pobranie na własny komputer; spółka jest właścicielem globalnej platformy cyfrowej dystrybucji, strony internetowej GOG.com oraz aplikacji GOG GALAXY 2.0. Ponadto w ramach utworzonego konsorcjum z CD PROJEKT S.A. spółka uczestniczy w pracach i obsłudze gry <i>GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana</i> , odpowiadając za szeroko rozumianą funkcjonalność sieciową gry oraz za sprzedaż w ramach gry realizowaną na komputerach PC.
CD PROJEKT Inc.	Spółka koordynuje działania wydawnicze i promocyjne produktów sprzedawanych przez CD PROJEKT S.A. i platformy GOG.com oraz obsługuje sprzedaż wysyłkową sklepu CD PROJEKT RED GEAR na terenie Ameryki Północnej (biuro w Los Angeles).
CD PROJEKT Co. Ltd.	Głównym celem działalności spółki jest zapewnienie obecności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na terenie Chin (biuro w Szanghaju), w tym utworzenie lokalnego zespołu koordynującego działania wydawnicze i promocyjne, związane m.in. z animacją gry <i>GWINT</i> na terenie Chin.
Spokko sp. z o.o.	Studio deweloperskie specjalizujące się w realizacji projektów na urządzenia mobilne, odpowiadające za rozwój gry <i>The Witcher: Monster Slayer</i> .
CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o.	Celem działalności podmiotu jest sprzedaż online na terenie Unii Europejskiej produktów związanych z grami wideo wyprodukowanymi przez CD PROJEKT RED.

Powyższe spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT istniejące na dzień 31 grudnia 2020 r., z wyłączeniem CD PROJEKT Co. Ltd. i Spokko sp. z o.o. objęte były pełną konsolidacją. Szczegółowe informacje na ten temat znajdują się w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2020 r.

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

W 2020 r. działalność Grupy Kapitałowej prowadzona była w dwóch segmentach biznesowych:

- CD PROJEKT RED,
- GOG.com.

SEGMENT CD PROJEKT RED

Przedmiot i model prowadzonej działalności

Produkcja gier komputerowych realizowana jest przez studio CD PROJEKT RED funkcjonujące w strukturach CD PROJEKT S.A. (krajowa spółka holdingowa Grupy CD PROJEKT), CD PROJEKT Inc. (USA) oraz CD PROJEKT Co., Ltd. (Chiny). Działalność ta opiera się na posiadanych przez Spółkę markach: *Wiedźmin* i *Cyberpunk*.



Polega ona na tworzeniu i wydawaniu gier wideo, sprzedaży licencji na ich dystrybucję, koordynacji promocji sprzedaży, a także na produkcji, sprzedaży lub licencjonowaniu produktów towarzyszących wykorzystujących posiadane marki.

Ponadto w ramach prowadzonej działalności wydawniczej Spółka odpowiada za kształt kampanii promujących własne produkty oraz samodzielnie realizuje bezpośrednią komunikację z graczami za pośrednictwem kanałów elektronicznych i mediów społecznościowych (patrz podrozdział Komunikacja) oraz poprzez regularny udział w targach branżowych.

W skład segmentu wchodzi także działalność sklepu CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o.

Podstawowe produkty

Produkcja gier wideo rozpoczęła się w 2002 r., kiedy wystartowały prace nad debiutancką grą z gatunku RPG – *Wiedźmin*. Pierwsza gra oparta na prozie Andrzeja Sapkowskiego została wydana w październiku 2007 r., uzyskała ponad 100 nagród i okazała się sukcesem na światową skalę.

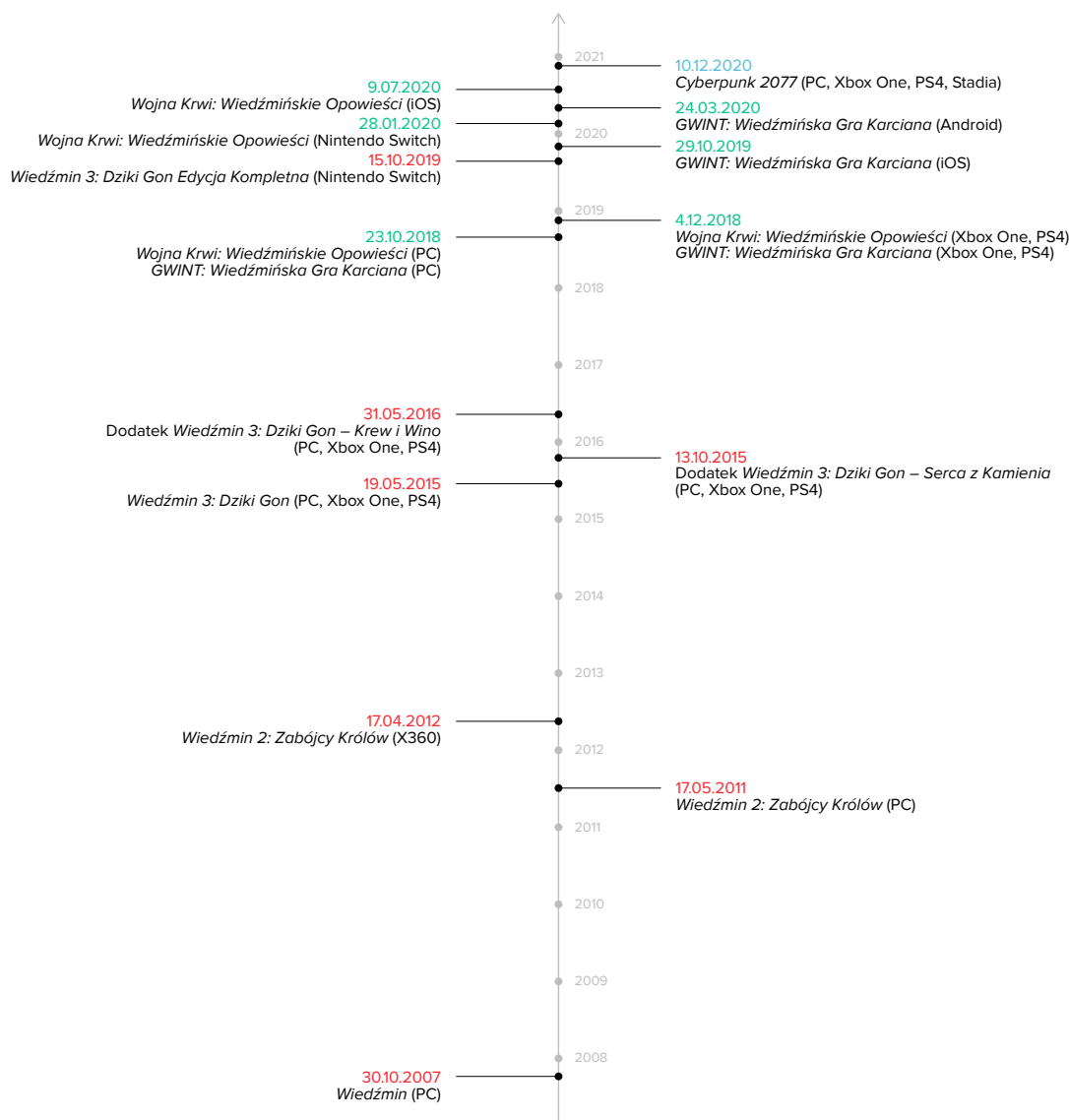


Obecnie w portfolio głównych produktów studia powstałych w ramach uniwersum wiedźmińskiego znajdują się gry wideo: *Wiedźmin* (PC), *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów* (PC, Xbox 360), *Wiedźmin 3: Dziki Gon* oraz dwa dodatki – *Serca z Kamienia* i *Krew i Wino* (PC, Xbox One, PlayStation 4, Nintendo Switch). Do końca 2020 r. gry o przygodach profesjonalnego łowcy potworów Geralta z Rivii zdobyły łącznie ponad 1000 nagród.

Od 2018 r. w konsorcjum z GOG sp. z o.o. rozwijana jest gra sieciowa *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* (PC, iOS, Android) oraz bazująca na jej mechanice *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* (PC, iOS, Nintendo Switch, Xbox One, PlayStation 4).

10 grudnia 2020 r. swoją premierę miał *Cyberpunk 2077* – pierwsza gra studia CD PROJEKT RED z uniwersum *Cyberpunka*. Gra została wydana na PC, Xbox One, PlayStation 4 oraz Google Stadia, a dzięki wstecznej kompatybilności wersje gry na Xbox One oraz PlayStation 4 działają także na Xbox Series X|S oraz PlayStation 5. W 2021 r. studio planuje wydać *Cyberpunka 2077* w wersji dedykowanej na konsole nowej generacji.

Schemat 3 Premiery studia CD PROJEKT RED w latach 2007–2020



Kluczowe źródła przychodów

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

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

- sprzedaż pakietów kodów uprawniających do pobrania i instalacji gry;
- sprzedaż realizowana poprzez opcjonalne mikropłatności wewnątrz *GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej* (m.in. beczki z kartami, pył meteorytowy, dodatki, karnety).

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

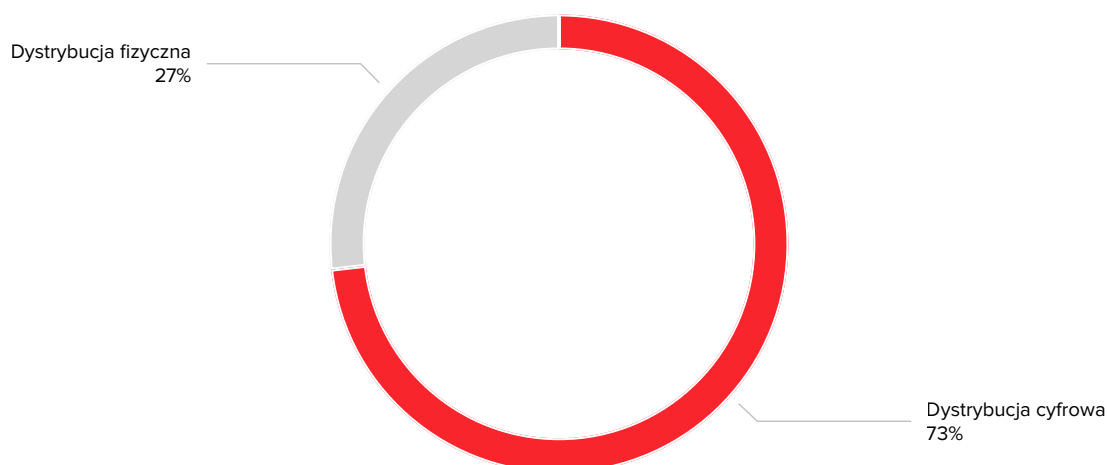
W 2020 r. najważniejszymi pod względem wartości wygenerowanego przychodu w ramach segmentu CD PROJEKT RED były produkty:

- *Cyberpunk 2077*,
- *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami – *Serca z Kamienia* i *Krew i Wino*.

W mniejszym stopniu do uzyskanych przychodów kontrybuowały płatności graczy w ramach gier *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* i *Wojna Krwi: Wiedźmińskie opowieści*. Ponadto, kontynuowana była sprzedaż pierwszej części *Wiedźmina* i *Wiedźmina 2: Zabójcy Królów*, które wciąż cieszą się zainteresowaniem ze strony graczy i generują stały strumień przychodów. W 2020 r. łączna liczba sprzedanych kopii gier sagi wiedźmińskiej przekroczyła 50 mln.

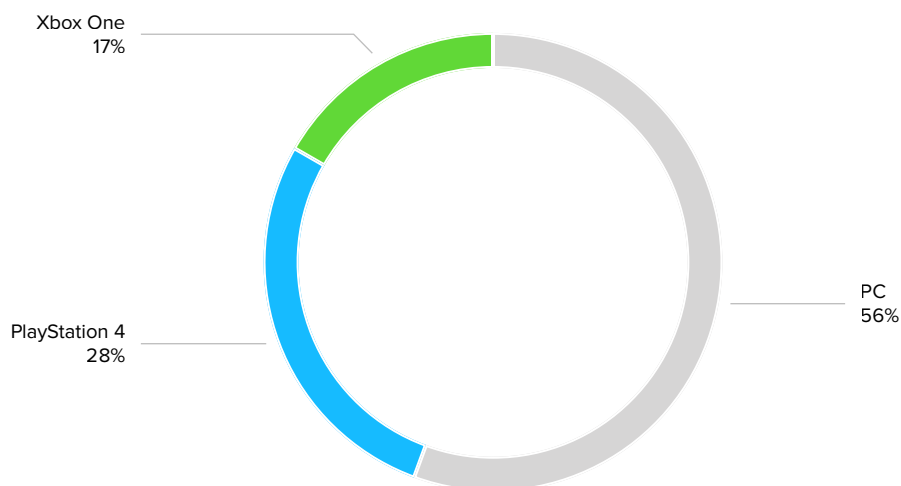
Spółka szacuje, że do końca 2020 r. gracze kupili ok. 13,7 mln kopii *Cyberpunka 2077*. Liczba ta odpowiada szacunkom odnośnie do salda zrealizowanej sprzedaży detalicznej na wszystkich platformach sprzętowych (po uwzględnieniu zwrotów dokonanych przez klientów detalicznych w sklepach fizycznych oraz cyfrowych) tzw. sell-through.

Wykres 15 *Cyberpunk 2077* – sprzedaż detaliczna sklepów do graczy (sell-through) w 2020 r. w podziale na rodzaj dystrybucji (sztuki, szacunek Spółki na bazie danych od partnerów handlowych)

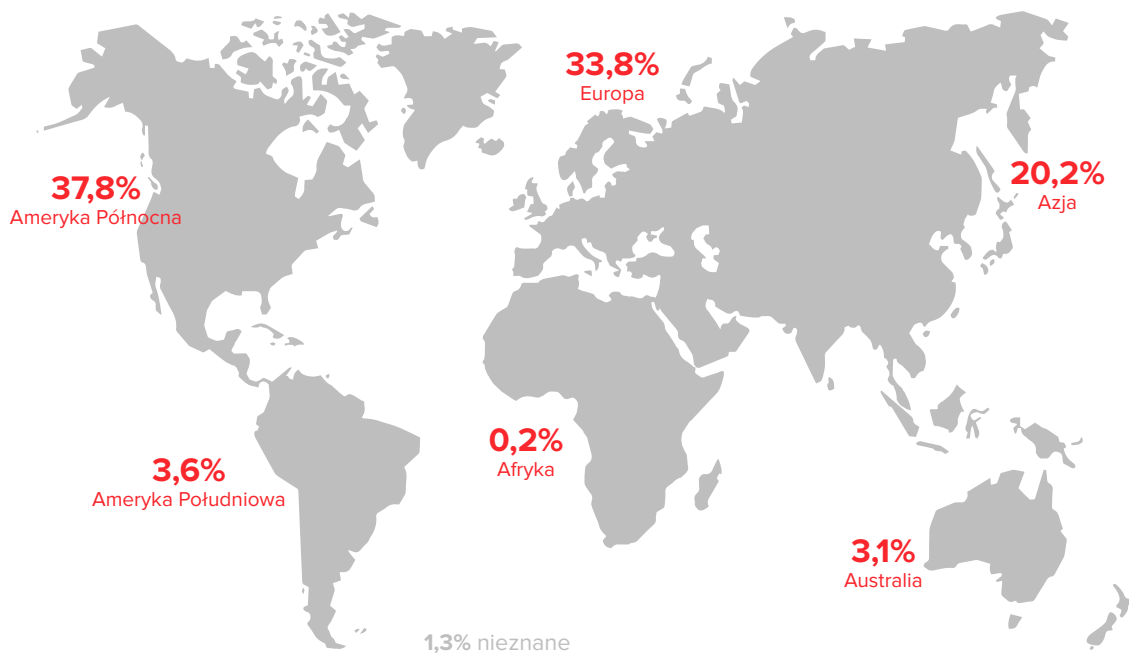


Największy udział w sprzedaży *Cyberpunka 2077* miała wersja gry na PC. Blisko 10% wszystkich kopii sprzedanych na PC w 2020 r. przypadło w udziale GOG.com.

Wykres 16 *Cyberpunk 2077* – sprzedaż detaliczna sklepów do graczy (sell-through) w 2020 r. w podziale na platformy sprzętowe (sztuki, szacunek Spółki na bazie danych od partnerów handlowych)

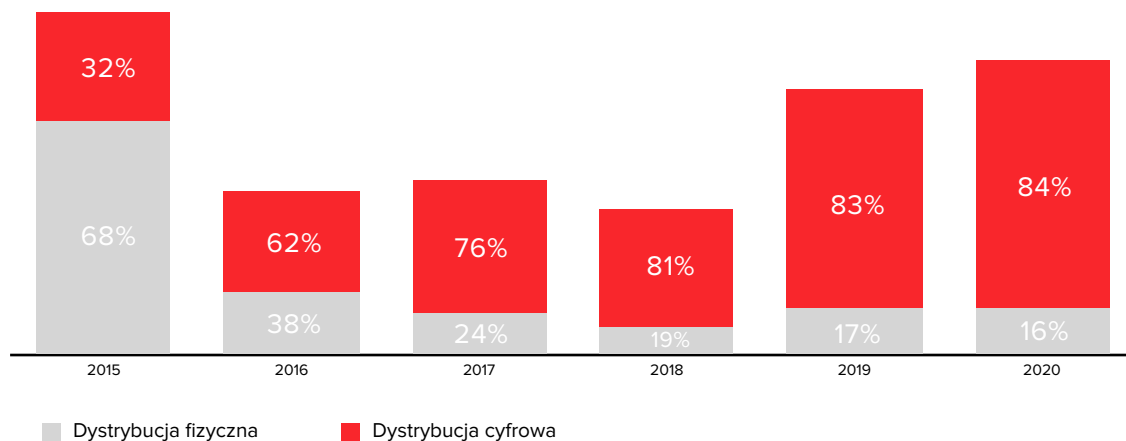


Mapa 2 *Cyberpunk 2077* – pochodzenie nabywców w 2020 r.



W 2020 r. kontynuowana była bardzo dobra sprzedaż *Wiedźmina 3: Dziki Gon*. 84% sprzedanych egzemplarzy gry pochodziło ze sprzedaży cyfrowej.

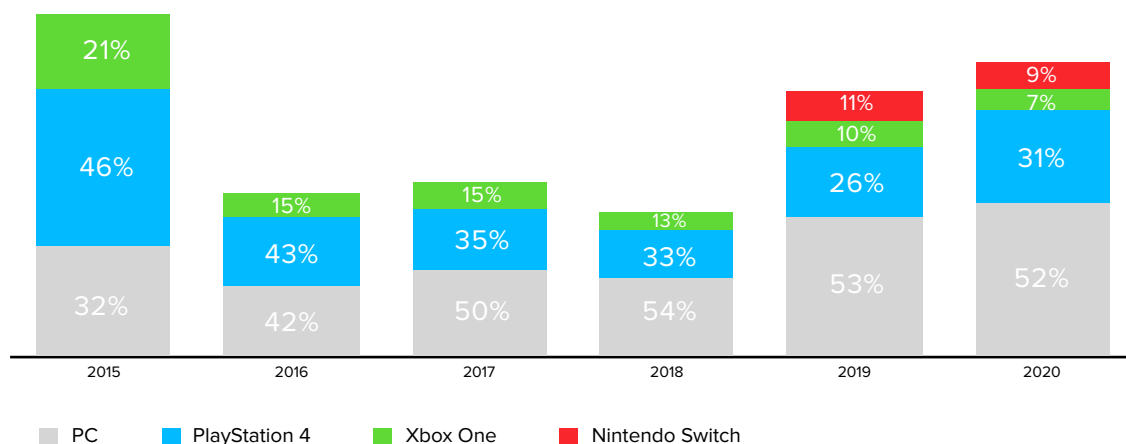
Wykres 17 *Wiedźmin 3* – sprzedaż w podziale na rodzaj dystrybucji (sztuki, sell-in)¹⁴



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

W 2020 r. największy udział w sprzedaży *Wiedźmina 3: Dziki Gon*, podobnie jak w poprzednich latach, miała wersja gry na komputery PC.

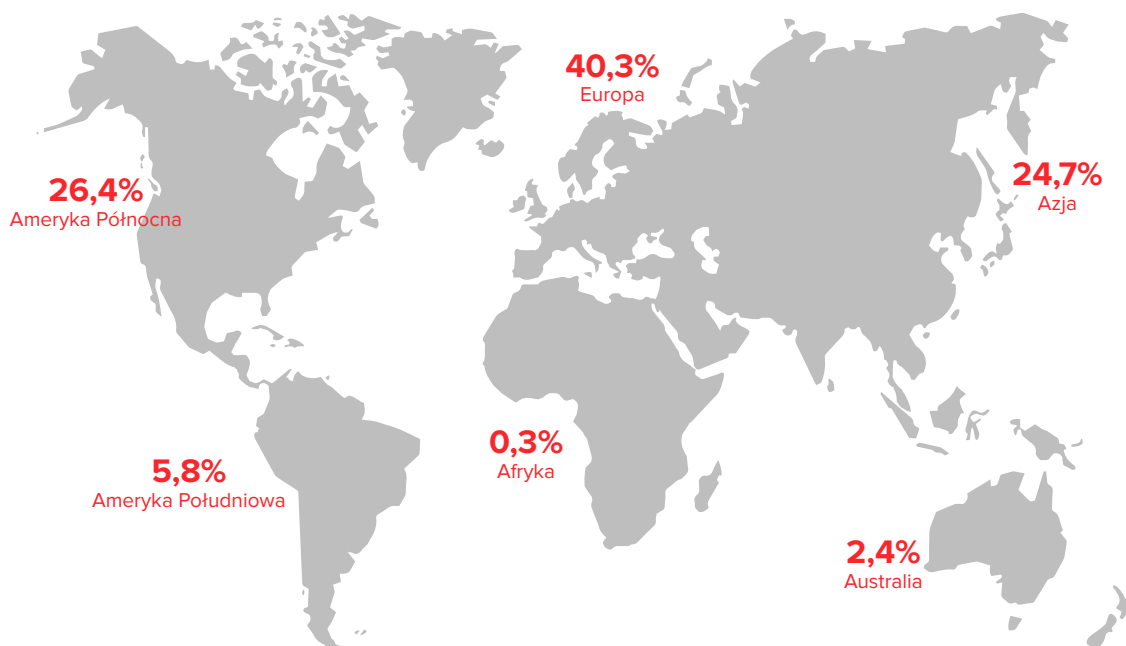
Wykres 18 *Wiedźmin 3* – sprzedaż w podziale na platformy sprzętowe (sztuki, sell-in)¹⁵



¹⁴ dane historyczne zrewidowane

¹⁵ dane historyczne zrewidowane

Mapa 3 Wiedźmin 3 – pochodzenie nabywców w 2020 r.



Oznakowanie produktów

GRI 417-1, GRI 417-2

Dokładamy starań związanych z właściwym oznakowaniem produktów Spółki, m.in. poprzez:

- zamieszczanie niezbędnych informacji na temat gier studia na poświęconych im stronach internetowych, stronach produktowych na platformach dystrybucji cyfrowej oraz na ich fizycznych opakowaniach;
- 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;
- ograniczenie dostępu do 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.

Wedle wiedzy Spółki w 2020 roku nie wystąpiły przypadki niezgodności z regulacjami oraz dobrowolnymi kodeksami dotyczącymi oznakowania produktów i usług oraz informacji na ich temat.

Kluczowi partnerzy biznesowi i dostawcy

GRI 102-9

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

W 2020 r. przychody ze sprzedaży na rzecz dwóch odbiorców przekroczyły 10% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy i wyniosły odpowiednio 1 014 528 tys. zł i 238 579 tys. zł, to jest odpowiednio 47,4% i 11,2% przychodów Grupy. Odbiorcy ci nie byli podmiotami powiązаныmi z CD PROJEKT S.A. ani z jej spółkami zależnymi. Sprzedaż na rzecz 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 po stronie dostawców Grupy Kapitałowej. W 2020 r. współpraca z żadnym z dostawców CD PROJEKT RED nie przekroczyła poziomu 10% przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej.

CD PROJEKT posiada wewnętrzną procedurę zakupów, która ma na celu optymalizację w obszarze kosztów i zapewnienie transparentności w procesie podejmowania decyzji zakupowych.

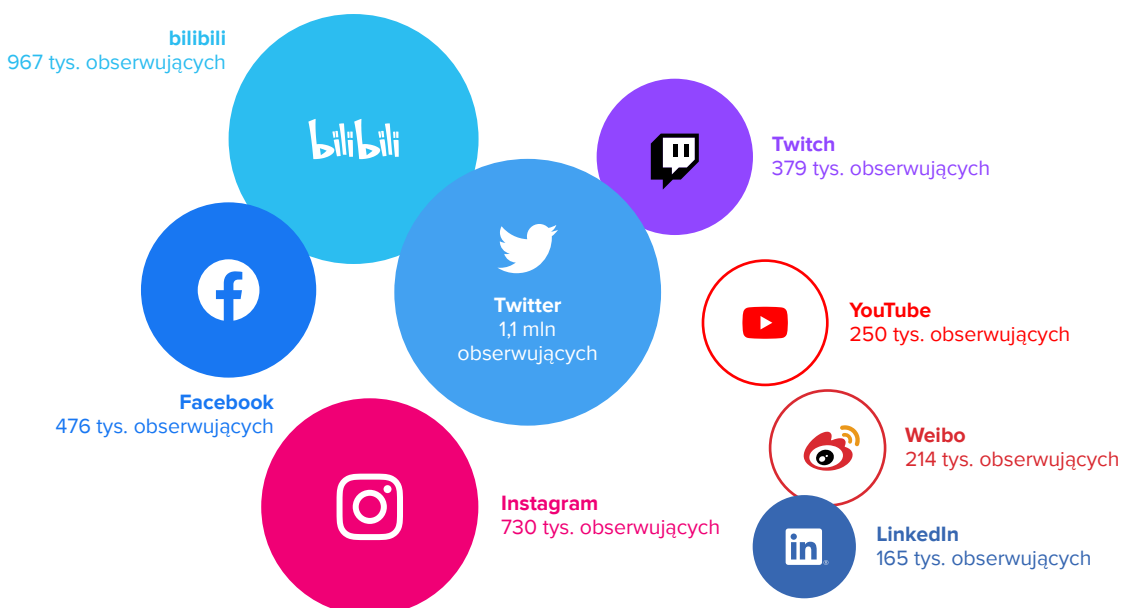
Współpraca zarówno z krajowymi, jak i zagranicznymi dostawcami i partnerami biznesowymi opiera się na długofalowych relacjach oraz przestrzeganiu zasad i standardów fair play.

Obecnie trwają prace nad wdrożeniem platformy zakupowej, mającej zapewnić elektroniczny obieg informacji i niezbędnych zgód związanych z procesami zakupowymi CD PROJEKT S.A. Zakończenie wdrożenia planowane jest na 2021 r.

Komunikacja

Studio CD PROJEKT RED przywiązuje dużą wagę do prowadzenia bezpośredniej i szczerzej komunikacji ze społecznością graczy na całym świecie. Komunikacji przyświeca hasło „Gamers first”. Najpopularniejszym sposobem kontaktu z graczami są media społecznościowe. CD PROJEKT RED aktywnie prowadzi ponad 90 profili w kilkunastu językach w różnych mediach społecznościowych – zarówno tych o zasięgu globalnym, jak i lokalnych, jak np. chińskie platformy BILIBILI i Weibo, czy koreańska Naver Cafe.

Schemat 4 Liczba użytkowników i subskrybentów profili Studia CD PROJEKT RED – dane na 6 kwietnia 2021 r.



Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe

Cyberpunk 2077

Strategia komunikacji Spółki w 2020 r. zakładała dalsze budowanie kampanii promocyjnej *Cyberpunka 2077* wraz z najintensywniejszą jej fazą towarzyszącą premierze gry.

W 2020 r. Zarząd Spółki trzykrotnie (16 stycznia, 18 czerwca i 27 października) informował (poprzez publikację odpowiednich raportów bieżących) o podjęciu decyzji o przesunięciu daty premiery gry *Cyberpunk 2077*, ostatecznie wyznaczając termin wydania gry na 10 grudnia 2020 r. Przesunięcia wynikały z potrzeby zapewnienia dodatkowego czasu na prace nad grą, w tym testowanie oraz usuwanie znajdujących się w niej usterek i błędów.

W I półroczu, w dniach 16–25 czerwca 2020 r. CD PROJEKT RED zrealizował kampanię hands-on gry *Cyberpunk 2077*. Dziennikarze i kluczowi liderzy opinii branży gamingowej mieli możliwość zagrania w najnowszą produkcję studia przez około 4 godziny, zaczynając od początku gry i wybierając jedną z trzech dostępnych ścieżek. W sumie w grę zagrało ponad 120 gości z 15 różnych krajów, przy czym ze względu na pandemię COVID-19 – w części krajów kampania hands-on została przeprowadzona w sposób zdalny. W tym czasie przeprowadzono również ponad 60 wywiadów z przedstawicielami studia.

25 czerwca 2020 r. CD PROJEKT RED wystartował z "Night City Wire" – serią wydarzeń online, w trakcie których studio prezentowało szczegóły dotyczące gry *Cyberpunk* i jej uniwersum. Zainteresowanie było ogromne, a każdy z 5 odcinków przyciągał coraz więcej widzów.

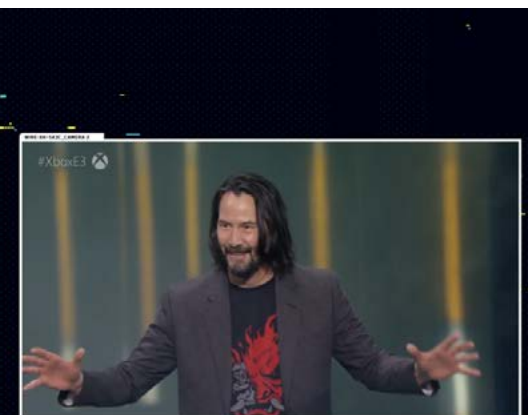
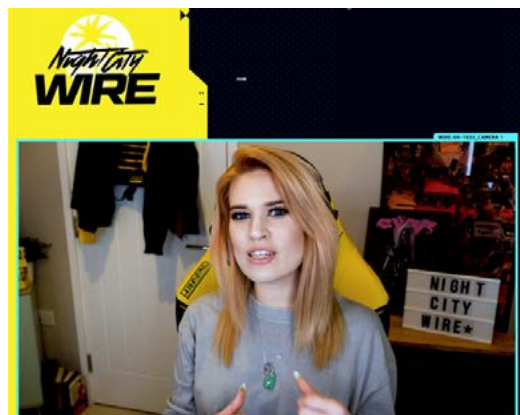
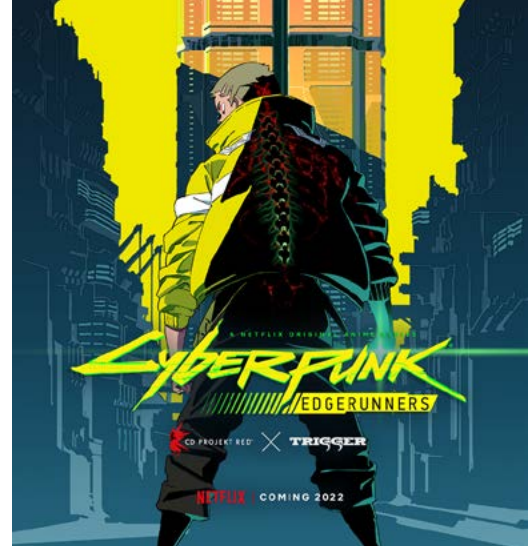
W trakcie pierwszego odcinka "Night City Wire" został ujawniony nowy projekt studia CD PROJEKT RED realizowany we współpracy z Netflixem i Studio Trigger – *CYBERPUNK: EDGERUNNERS*, czyli 10-odcinkowy serial anime. Stworzoną przez CD PROJEKT RED historię na ekrany przeniesie Studio Trigger, cenione przez fanów japońskiej animacji za swój wyjątkowy, niezwykle dynamiczny styl. Premiera *CYBERPUNK: EDGERUNNERS* planowana jest na 2022 rok.

Tuż po emisji pierwszego odcinka "Night City Wire", dziennikarze i liderzy opinii, którzy wcześniej mieli okazję zagrać w *Cyberpunka 2077* w trakcie kampanii hands-on, udostępniili swoje pierwsze wrażenia dotyczące gry, tzw. previewsy.

1 października w amerykańskiej telewizji zadebiutował spot TV promujący grę *Cyberpunk 2077* pt. Chwytaj dzień, w którym wystąpił Keanu Reeves. Wideo wyemitowane zostało w trakcie przerwy pierwszego meczu finału NBA pomiędzy zespołami Los Angeles Lakers i Miami Heat.

W dniu 5 października 2020 r. Zarząd Spółki poinformował o zakończonym procesie certyfikacji gry *Cyberpunk 2077* na platformach Microsoft Xbox oraz Sony PlayStation.

W miesiącach poprzedzających premierę gry, studio ogłosiło globalną współpracę z takimi markami jak m.in. Porsche, Arch Motorcycle, Nvidia, Secret Lab, Razer, Steel Series, czy Twitch. Dodatkowo, na rynkach lokalnych, *Cyberpunk 2077* połączył się z takimi markami jak np. Rockstar Energy Drink, Adidas, One Plus, Sprite, Play czy LPP.



Najintensywniejszy okres kampanii promocyjnej przypadł na okres dwóch tygodni poprzedzających premierę gry. Reklamy *Cyberpunka* pojawiły się w ponad 50 krajach, w aż 34 wersjach językowych.

8 grudnia został opublikowany oficjalny zwiastun premierowy gry *Cyberpunk 2077*. Zwiastun umieszczony na oficjalnym kanale *Cyberpunk 2077* na YouTube do tej pory obejrzano blisko 18 mln razy.



9 grudnia CD PROJEKT RED przeprowadził szeroką kampanię ze streamerami oraz influencerami, którzy rozpoczęli grę na 12 godzin przed oficjalnym uruchomieniem serwerów. Według danych z platformy Twitch, łącznie 20 tysięcy streamerów wygenerowało po-

nad 54 miliony obejrzeń, a streamy śledziło 12,8 milionów widzów. Dodatkowo na platformie Twitch odbył się autorski set dj-ski w wykonaniu Niny Kraviz, producentki biorącej udział przy tworzeniu ścieżki dźwiękowej do *Cyberpunka 2077*. Tego dnia odbyło się też specjalne wydarzenie #CyberNight, przygotowane we współpracy z platformą Twitter Gaming. W trakcie 24-godzinnego wydarzenia odbyły się m.in. sesje Q&A z twórcami gry.

9 grudnia, w ramach premiery *Cyberpunka 2077*, odbył się wieczór premierowy w telewizji Polsat Games. Wraz z prowadzącymi, partnerami (Sprite, PLAY, Xbox) oraz zaproszonymi do studia gośćmi, widzowie Polsat Games mogli na 4 godziny zanurzyć się w świecie *Cyberpunka 2077*, dzięki wywiadom z twórcami, aktorami i zaprzyjaźnionymi influencerami.

10 grudnia 2020 r. odbyła się światowa premiera gry *Cyberpunk 2077* na platformy: PC, Xbox One, Xbox X, PS4, PS4 Pro, Stadia oraz w ramach kompatybilności wstecznej na konsole Xbox Series S i Series X oraz PS5. Gra jest zlokalizowana na 18 języków, w tym 11 wersji w pełni dubbingowanych.

Tego samego dnia Zarząd CD PROJEKT poinformował, że na moment premiery *Cyberpunka 2077*, tj. ujmując zamówienia złożone do dnia 9 grudnia 2020 roku łącznie, gracze złożyli na nią ponad 8 milionów zamówień przedpremierowych (tzw. pre-orders).

11 grudnia 2020 r. Zarząd Spółki poinformował, że szacowana wartość należności licencyjnych Spółki z tytułu zrealizowanej sprzedaży przedpremierowej gry *Cyberpunk 2077* we wszystkich kanałach cyfrowych przewyższyła łączną sumę całkowitych nakładów na wyprodukowanie gry oraz kosztów marketingu i promocji gry ponoszonych przez Spółkę – zarówno dotychczasowych, jak i planowanych do końca 2020 roku.

Choć w większości pozytywna – informacja zwrotna w pierwszych dniach po premierze *Cyberpunka 2077* wskazywała na niezadowolenie z gry ze strony części graczy, szczególnie tych korzystających z bazowych wersji konsol Xbox One i PlayStation 4. Część społeczności graczy wysoko oceniała grę chwając ją za świetną i wciągającą historię, potężne uniwersum przedstawione w najdrobniejszych szczegółach oraz oprawę graficzną. Głosy krytyczne dotyczyły szczególnie utrudniających imersję glitchy i bugów oraz działania systemu policji.

W odpowiedzi na powyższe, 14 grudnia 2020 r. CD PROJEKT potwierdził, że pracuje nad kolejnymi aktualizacjami i usprawnieniami do gry, które będą sukcesywnie udostępniane graczom. Jednocześnie dla graczy, którzy nie chcą czekać na aktualizacje, ogłoszono start akcji „Help Me Refund”:

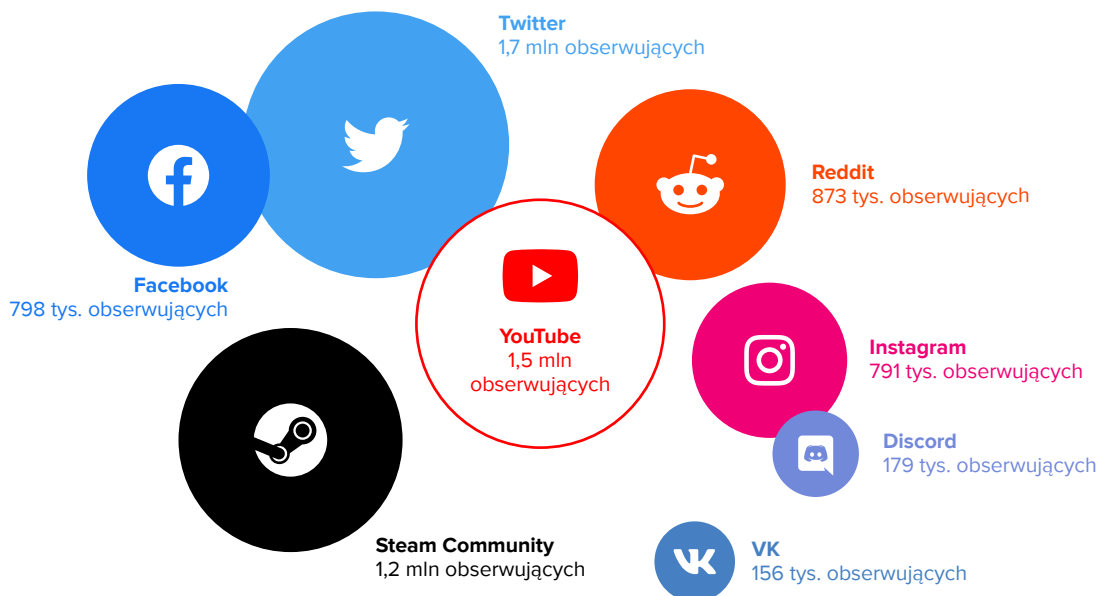
Będziemy wdzięczni, jeśli dacie nam szansę na naprawę sytuacji, ale jeśli nie jesteście zadowoleni z tego, jak działa gra na Waszej konsoli, możecie wystąpić o zwrot kosztów za zakup. W przypadku kopii cyfrowych, możecie skorzystać z reklamacji na PSN lub Xbox. W przypadku wydań pudełkowych, w pierwszej kolejności zwróćcie się do sklepu, w którym kupiliście grę. Jeśli zwrot kosztów nie będzie możliwy, możecie skontaktować się z nami – na wiadomość czekamy pod adresem helpmerefund@cdprojektred.com. Postaramy się Wam pomóc. Możecie do nas napisać przez tydzień, od dziś do 21 grudnia 2020 r.

18 grudnia 2020 r. Zarząd przekazał do publicznej wiadomości decyzję Sony Interactive Entertainment dotyczącą czasowego wstrzymania sprzedaży cyfrowej wersji gry *Cyberpunk 2077* na PlayStation Store.

Dnia 22 grudnia 2020 r. Spółka poinformowała, iż w oparciu o raporty cyfrowych platform dystrybucyjnych oraz dane zebrane od dystrybutorów fizycznych szacuje, że do dnia 20 grudnia włącznie, gracze kupili ponad 13 milionów sztuk gry *Cyberpunk 2077*. Liczba ta odpowiada szacunkom odnośnie do salda zrealizowanej sprzedaży detalicznej na wszystkich platformach sprzętowych (po uwzględnieniu zwrotów dokonanych przez klientów detalicznych w sklepach fizycznych oraz cyfrowych) tzw. „sell through”, pomniejszonej o liczbę otrzymanych do 22 grudnia mailowych zgłoszeń od klientów detalicznych w ramach akcji „Help Me Refund”, otrzymanych bezpośrednio przez Spółkę.

Na koniec 2020 r. łączna szacowana liczba kopii gry sprzedanych do graczy (tzw. sell-through) wyniosła ok. 13,7 mln.

Schemat 5 Liczba użytkowników i subskrybentów profili *Cyberpunk 2077* – dane na 6 kwietnia 2021 r.



1,2 mld zł

łączy budżet gry *Cyberpunk 2077*

13,7 mln kopii

sprzedanych w 2020 roku

530 deweloperów

CD PROJEKT RED w szczytowym okresie
produkcji *Cyberpunka 2077*

+5200 osób

zaangażowanych w projekt

18 wersji językowych

Cyberpunka 2077, w tym

11 wersji dubbingowych

przy których pracowało 2000 aktorów
z całego świata



GWINT

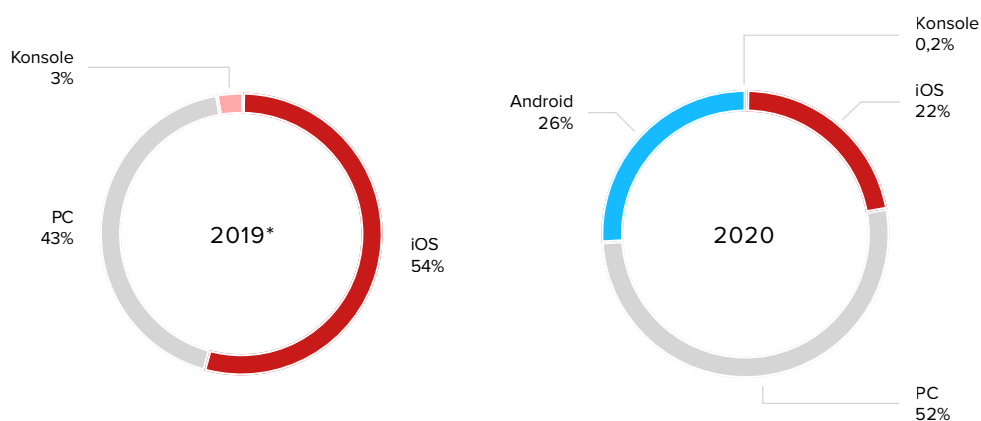
24 marca 2020 r. odbyła się premiera gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* na urządzenia z systemem Android, z kolei 19 maja 2020 r. gra została wydana na platformę Steam, a więc drugą po GOG.com platformę dla posiadaczy komputerów PC. Gracze mają możliwość cross-playu na wszystkich dostępnych platformach, tj.: PC, urządzeniach z systemem iOS oraz Android.

W trakcie 2020 r. swoją premierę miały dwa dodatki do *GWINTA* – *Pan Lusterko* oraz *Wiedźmini*, wystartował drugi i trzeci sezon *Podróży* (system postępów w grze z nagrodami), a także nowy tryb rozgrywki – *Draft*.



W dniach 5–6 grudnia 2020 r. odbyły się wieńczące 2. sezon finały turnieju e-sportowego *GWENT Masters*, zorganizowane całkowicie online i wyłącznie siłami CD PROJEKT RED. Wydarzenie komentowali casterzy z USA, Kanady oraz UK, zaś w szranki stanęło najlepszych 8 profesjonalnych graczy z Polski, USA, Chin, Niemiec oraz Danii.

Wykres 19 *GWINT* – podział przychodów Grupy CD PROJEKT na platformy sprzętowe



*Dane od 29.10.2019 do 31.12.2019

Schemat 6 Liczba użytkowników i subskrybentów profili *GWINTA* – dane na 6 kwietnia 2021 r.



Wydarzenia związane z grami z serii wiedźmińskiej

28 stycznia 2020 r. odbyła się premiera gry *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* na konsolę Nintendo Switch. Tytuł jest dostępny w dystrybucji cyfrowej w Nintendo eShop.

18 lutego 2020 r. *Wiedźmin 3: Dziki Gon* na Nintendo Switch otrzymał aktualizację umożliwiającą importowanie zapisanych stanów gry z wersji PC na Steam i GOG. Dzięki temu, gracze posiadający Switcha oraz grę *Wiedźmin 3: Dziki Gon* na tę platformę mogą kontynuować na przenośnej konsoli Nintendo przygodę rozpoczętą na PC.

28 maja 2020 r. Spółka poinformowała, że liczba sprzedanych kopii gier z serii wiedźmińskiej przekroczyła 50 milionów.

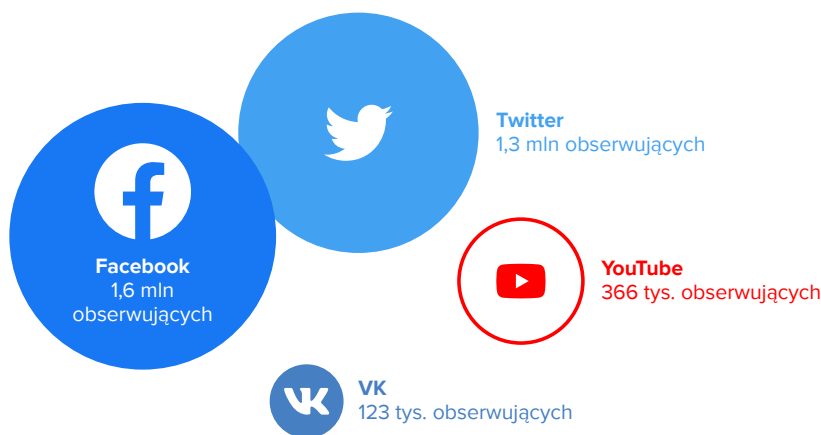
9 lipca 2020 r. odbyła się premiera gry *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* na urządzenia z systemem iOS.

26 sierpnia 2020 r. Spokko oraz CD PROJEKT RED ogłosiły *The Witcher: Monster Slayer* — osadzoną w świecie *Wiedźmina* lokalizacyjną grę role-playing wykorzystującą technologię rozszerzonej rzeczywistości. Tytuł wydany zostanie w modelu free-to-play na iOS oraz Androida. Na moment publikacji niniejszego sprawozdania gra znajduje się w tzw. fazie soft-launch na terenie Nowej Zelandii i Australii (iOS, Android) oraz Rosji, Filipin, Malesji i Singapuru (iOS).



4 września 2020 r. została ogłoszona nowa edycja gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* na konsole nowej generacji Xbox Series X i PlayStation 5 oraz najnowsze komputery PC. Edycja zawierać będzie grę *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, oba dodatki oraz komplet wydanych DLC. Całość rozbudowana zostanie o szereg usprawnień wizualnych oraz technicznych m.in. wsparcie ray tracingu oraz szybsze czasy ładowania gry. Dzięki bezpłatnej aktualizacji z ulepszeń będą mogły skorzystać również osoby, które kupiły i posiadają grę w wersji na Xbox One, PlayStation 4 lub na PC.

Schemat 7 Liczba użytkowników i subskrybentów profili *Wiedźmina* – dane na 6 kwietnia 2021 r.



SEGMENT GOG.COM

Przedmiot i model prowadzonej działalności

Platforma GOG.com została uruchomiona we wrześniu 2008 r. Jej pierwotną misją była rewitalizacja najbardziej kultowych gier PC i oferowanie ich klientom z całego świata, ze szczególnym naciskiem na kraje anglojęzyczne, tj. Stany Zjednoczone, Kanadę, Wielką Brytanię i Australię. Obecnie serwis dostępny jest w wersji angielskiej, francuskiej, niemieckiej, rosyjskiej, chińskiej i polskiej, oferując klientom nie tylko w pełni zlokalizowaną stronę czy gry, ale także dedykowaną obsługę klienta, pomoc techniczną, bezpośrednią aktywność marketingową w danym języku i popularne, lokalne metody płatności (w trzynastu walutach). Na platformie GOG.com dostępne są również gry na systemy operacyjne macOS i Linux.

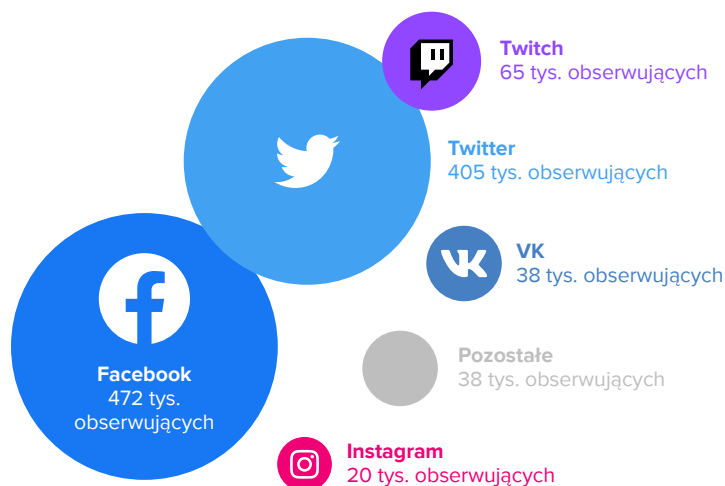
Realizowana w ramach segmentu GOG.com działalność polega na:

- cyfrowym dystrybuowaniu gier za pomocą własnej platformy GOG.com oraz aplikacji GOG GALAXY. Platforma umożliwia dokonanie zakupu gry, zapłatę za grę oraz jej pobranie na własny komputer;
- rozwijaniu i wspieraniu działania autorskiej aplikacji GOG GALAXY, zaprojektowanej tak, aby zapewnić maksymalnie komfortowe i funkcjonalne doświadczenia związane z zakupem, graniem i aktualizowaniem gier oferowanych w katalogu GOG.com oraz umożliwiającej m.in. grę sieciową, w tym również pomiędzy platformami. Technologia GOG GALAXY odpowiada również za funkcjonalności sieciowe *GWINTA*, obsługę sprzedażową i obsługę płatności realizowanych w grze w wersji na komputery PC;
- udziale GOG sp. z o.o. w konsorcjum z CD PROJEKT S.A., które stworzyło i operuje grę *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* oraz grę *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*.

W ramach konsorcjum GOG sp. z o.o. odpowiada za sprzedaż na komputery PC realizowaną w ramach *GWINTA* oraz za szeroko rozumianą infrastrukturę techniczną i funkcjonalność sieciową gry zarówno na PC, jak i urządzeniach z systemami iOS i Android.

Z tytułu odpłatnego udostępniania gier GOG sp. z o.o. otrzymuje zapłatę od użytkowników, której część przekazywana jest na podstawie zawartych umów dostawcom spółki. Standardowo zawierane przez spółkę umowy na cyfrową dystrybucję przewidują raportowanie zobowiązań z tytułu sprzedaży w miesięcznych lub kwartalnych cyklach rozliczeniowych do 30 dni od zakończenia okresu podlegającego raportowaniu. Dodatkowo, w przypadku starszych produktów, Spółka może być uprawniona do przystosowywania dystrybuowanych cyfrowo gier komputerowych do aktualnych systemów operacyjnych lub do zapewnienia możliwości gry wieloosobowej, jeżeli gra taką możliwość pierwotnie oferowała.

Schemat 8 Liczba użytkowników i subskrybentów profili GOG.com – dane na 2 kwietnia 2021 r.



Podstawowe produkty

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania w serwisie GOG.com dostępnych jest ponad 4700 produktów od ponad 600 wydawców i producentów gier, w tym między innymi tak rozpoznawalnych jak: Activision Blizzard, Bethesda, Disney, Electronic Arts, Ubisoft czy Warner Bros. Jedną z kluczowych przewag odróżniających GOG.com od głównych konkurentów (takich jak inne niezależne platformy: Steam, Gamersgate, czy Humble Bundle) jest zbiór wartości, którymi GOG się kieruje. Zgodnie z filozofią platformy, wszystkie gry oferowane są w tzw. modelu DRM-free (bez kłopotliwych zabezpieczeń utrudniających korzystanie z zakupionych gier). Produkty dostępne na platformie GOG.com są możliwie najszerszymi dostępnymi wersjami zawierającymi dodatkowe, darmowe materiały bonusowe, takie jak ścieżki dźwiękowe, mapy, plakaty itd. Ponadto GOG.com zapewnia pełną kompatybilność gier z najnowszymi wersjami systemów operacyjnych MS Windows, macOS i najpopularniejszymi wersjami systemu operacyjnego Linux, na które gra jest dostępna.

Za pośrednictwem serwisu GOG.com Grupa sprzedaje bezpośrednio klientom detalicznym również własne produkty, tj. gry *Wiedźmin*, *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*, *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, dodatki do niego – *Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino* (także w wersji *Edycji Gry Roku*), *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*, *The Witcher Adventure Game* oraz *Cyberpunk 2077*. Ponadto dzięki technologii GOG GALAXY, sprzedaż do użytkowników gry *GWINT* w wersji PC realizowana jest za pośrednictwem rozwiązań sprzedażowych i płatnościowych GOGa.

Obecnie zespół GOG.com pracuje nad rozwojem aplikacji GOG GALAXY 2.0, która ma umożliwić graczom połączenie w jedną bibliotekę wszystkich posiadanych gier oraz komunikację ze znajomymi i śledzenie ich postępów, niezależnie od platform na których grają. Aplikacja znajduje się w fazie otwartych testów wersji beta.

Kluczowe źródła przychodów

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

Istotnymi przychodowo produktami segmentu są również współtworzone przez GOGa w ramach konsorcjum gry *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* oraz *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. Ujawnione w ramach segmentu przychody z tych produktów zawierają:

- przypadającą na GOG sp. z o.o. w ramach rozliczenia konsorcjum część zrealizowanych przez GOGa przychodów ze sprzedaży do ostatecznych odbiorców na komputerach PC (z wyłączeniem rynku chińskiego),
- przypadającą na GOG sp. z o.o. w ramach rozliczenia konsorcjum część tantiem uzyskanych przez Grupę w związku ze sprzedażą realizowaną przez zewnętrznych partnerów (w tym partnera chińskiego).

Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe

GOG GALAXY 2.0

Rozwój aplikacji GOG GALAXY 2.0 w 2020 r. minął pod znakiem zbierania i analizowania informacji zwrotnych od użytkowników otwartej bety aplikacji uruchomionej w grudniu 2019 r. oraz prac nad kolejnymi funkcjonalnościami i aktualizacją aplikacji.

27 kwietnia 2020 r. ukazała się piąta iteracja aplikacji, zawierająca nowe funkcje umożliwiające m.in. wyświetlanie i instalowanie gier znajdujących się w posiadanych programach subskrypcyjnych, takich jak Xbox Game Pass czy Origin Access oraz korzystanie z modów i niestandardowych ustawień dzięki opcji dołączania niestandardowych plików wykonywalnych i modyfikowania parametrów.

20 lipca 2020 r. udostępniona została oficjalna integracja GOG GALAXY 2.0 z Epic Games Store. Umożliwia ona wygodniejsze i stabilniejsze połączenie biblioteki gier posiadanych na tej platformie z GOG GALAXY 2.0.

W październiku 2020 r. rozpoczęły się zamknięte beta testy nowego sklepu dostępnego z poziomu aplikacji GOG GALAXY. Oprócz dostępu do wszystkich gier z katalogu GOG.com użytkownicy zyskali możliwość kupienia wybranych tytułów dostępnych wyłącznie w katalogu sklepu Epic Games Store.

W grudniu 2020 r. w aplikacji GOG GALAXY został uruchomiony nowy mechanizm, pozwalający użytkownikom aplikacji odbierającym newslettery GOGa otrzymać bezpłatnie grę *Wiedźmin 3: Dziki Gon – Edycja Rozszerzona*. Wdrożenie funkcjonalności zaplanowane zostało z myślą o nadchodzącej premierze gry *Cyberpunk 2077* oraz zimowej wyprzedaży – oba te wydarzenia przyciągnęły wielu nowych użytkowników, a m.in. dzięki mechanizmowi bezpłatnej gry wielu z nich rozpoczęło użytkowanie aplikacji.

Nowe gry w katalogu GOG.com

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania oferta produktowa w serwisie GOG.com liczy ponad 4700 pozycji.

W 2020 r. katalog gier dostępnych na GOG.com poszerzył się zarówno o wiele gier premierowych, jak i o klasyki na PC. Wśród licznych premier i nowych tytułów, w ofercie wprowadzonych do sprzedaży na GOG.com w 2020 r. znalazły się takie tytuły jak: *The Surge 2*, serie *Styx* i *Dishonored*, *The Evil Within*, *Deus Ex: Mankind Divided*, *Observation* oraz klasyczne gry Konami w wersji na współczesne komputery PC: trzy gry z serii *METAL GEAR*, kolekcja *Konami Collector's Series: Castlevania & Contra*, czy *Silent Hill 4: The Room*. Premierę miały również tytuły niezależne, takie jak *Beautiful Desolation*, *Legend of Keepers* i *The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel III*.

W omawianym okresie zespół GOG.com przywrócił niedostępne wcześniej w dystrybucji cyfrowej klasyczne gry, w tym długo wyczekiwane przez graczy *Warhammer: Mark of Chaos* oraz *Mortal Kombat 4*.

W październiku miała również miejsce premiera gry *Baldur's Gate 3* w fazie wczesnego dostępu. Najnowsza odsłona legendarnej gry RPG miała swoją premierę na GOG.com równolegle z innymi platformami, i z miejsca wskoczyła do grona najlepiej sprzedających się gier 2020 roku.

W listopadzie, tuż przed premierą gry *Cyberpunk 2077* oraz rozpoczęciem najgorętszego okresu pod względem promocji, w sklepie GOG.com pojawiła się jeszcze jedna bardzo głośna gra – *Horizon Zero Dawn Complete Edition*. Pierwsza gra AAA z PC-towego katalogu SONY została bardzo dobrze przyjęta przez graczy.

Cyberpunk 2077

Początek grudnia to premiera *Cyberpunka 2077* – najważniejszej dla GOG-a gry w 2020 roku. Cały zespół GOG.com był zaangażowany w to największe wydarzenie w historii sklepu. Pod względem działań technicznych przygotowano infrastrukturę pod globalną premierę gry, by obsłużyć zarówno fazę pre-download, samą premierę, jak i zapewnić ciągłe wsparcie przy kolejnych aktualizacjach. Infrastruktura przygotowana przez zespół GOG.com obsługuje zarówno cyfrowe kopie gry kupione na GOG.COM, jak i wszystkie gry w wersji PC dystrybuowane fizycznie w pudełkach.

Zespół GOG na moment premiery zapewnił grze najlepszą możliwą widoczność we wszystkich swoich kanałach. Premiera została również wsparta przygotowaniem i opublikowaniem oryginalnych treści – wywiadów, poradników, artykułów, czy filmów wideo.

W czwartym kwartale, wraz z premierą *Cyberpunka 2077*, na platformach Steam oraz Epic Games Store pojawił się dedykowany launcher do gry – REDlauncher. Dzięki nowemu rozwiązaniu gracze posiadający grę *Cyberpunk 2077* na platformach Steam i Epic Games Store, po założeniu i połączeniu swojego konta GOG.com z launcherem, otrzymali dostęp do cyfrowych dodatków oraz dodatkowych nagród w grze. REDlauncher w przyszłości ma wspierać wszystkie gry studia CD PROJEKT RED na platformach m.in. Steam i Epic Games Store.

Przy okazji premiery *Cyberpunka 2077*, GOG rozpoczął również współpracę z Nvidią, na podstawie której wersja GOG.com najnowszej gry studia CD PROJEKT RED jest wspierana przez usługę gry w chmurze – GeForce Now. Dzięki integracji usługi z aplikacją GOG GALAXY gracze mogą zagrać w *Cyberpunk 2077* na najwyższych ustawieniach graficznych na dowolnym posiadanym urządzeniu – laptopie i komputerze z systemem Windows lub Mac lub urządzeniach mobilnych Android, iPhone i iPad.

Aktywizacja sprzedaży

Aktywizacja sprzedaży w cyfrowej dystrybucji gier polega głównie na dodawaniu nowych, interesujących dla użytkowników pozycji do katalogu i prowadzeniu sezonowych akcji promocyjnych.

Przeprowadzona w drugiej połowie marca Spring Sale (Wiosenna Wyprzedaż) była największą wiosenną edycją w historii platformy, zarówno pod względem liczby oferowanych produktów, liczby aktywnych użytkowników odwiedzających sklep, jak i dokonanych przez nich zakupów. Podczas Spring Sale aktywnie wspierano inicjatywę „Zostań w domu” poprzez rozdawanie gier, dodatków w postaci artbooków i ścieżek dźwiękowych, jak również przypominając użytkownikom o darmowych tytułach dostępnych w katalogu. W ciągu zaledwie dwóch ostatnich tygodni marca GOG.com zanotował ponad 9 milionów pobrań darmowych treści.

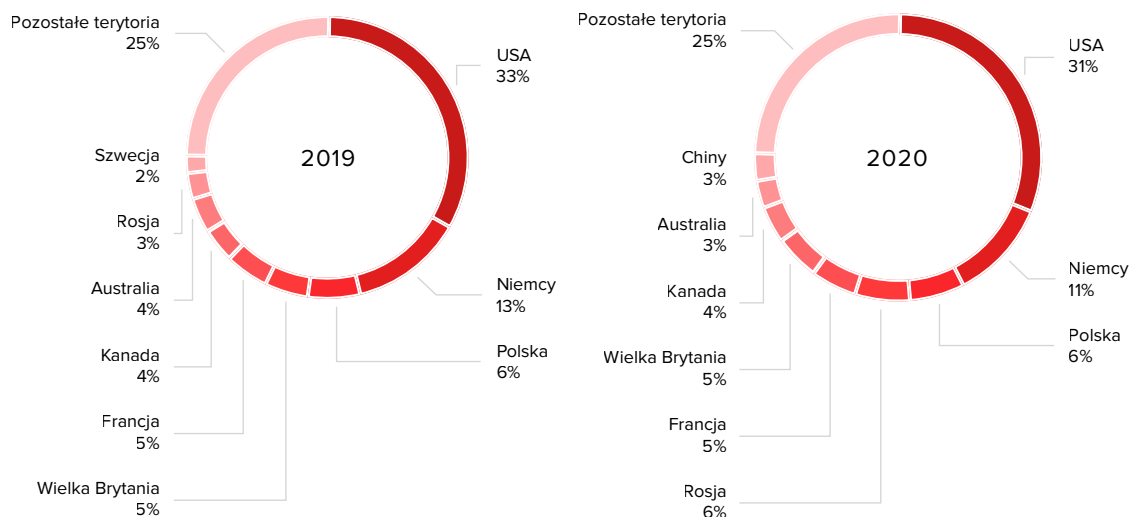
W II kwartale 2020 r. najważniejszym wydarzeniem marketingowym na platformie GOG.com była letnia akcja promocyjna Summer Sale, która trwała od 27 maja do 15 czerwca br. Było to ponownie największe wydarzenie tego typu w historii GOG.com – pod względem liczby uczestników, oferowanych w promocyjnych cenach produktów (ponad 3 tysiące) oraz zainteresowania medialnego (ponad 560 publikacji). Letnią akcją sprzedażową wspierał konkurs z główną nagrodą w postaci karty graficznej GTX 2080ti z motywem wizualnym z gry *Cyberpunk 2077*, do którego zgłosiło się blisko 25 tysięcy graczy.

Kluczowymi akcjami promocyjnymi drugiej połowy roku były Black Friday (koniec listopada) oraz Winter Sale (grudzień i początek stycznia 2021 r.). Wyprzedaż zimowa była ponownie największą w historii GOG.com zimową akcją promocyjną zarówno pod względem użytkowników, którzy wzięli w niej udział, jak i przychodów ze sprzedaży. Poza ofertą składającą się z ponad 3 500 przecenionych tytułów, w katalogu pojawiły się nowe gry (*Ancestors: The Humankind Odyssey*, *Wolfenstein II: The New Colossus* oraz klasyczna seria gier *Heretic*) a podczas wyprzedaży gracze mogli pobrać aż 3 gry za darmo (*Metro: Last Light*, *Prison Architect* oraz *Brigador Deluxe*).

Kluczowi odbiorcy i dostawcy

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

Wykres 20 Sprzedaż towarów i produktów w GOG.com w 2019 r. i 2020 r. – struktura terytorialna



Rozkład terytorialny sprzedaży w 2020 r. jest zbliżony do jej struktury w 2019 r. W 2020 r. największy udział w sprzedaży GOG.com stanowili gracze pochodzący ze Stanów Zjednoczonych (31%). Na kolejnych miejscach znalazły się: Niemcy (11%), Polska (6%) i Rosja (6%).

Na koniec 2020 r. skala zakupów od żadnego z dostawców segmentu GOG.com nie przekroczyła 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej.

KLUCZOWE WYDARZENIA KORPORACYJNE

24 stycznia 2020 r. CD PROJEKT otrzymał kluczową interpretację indywidualną przepisów prawa podatkowego. Uzyskana interpretacja potwierdza, że, kwalifikowane dochody jakie Spółka osiąga z komercjalizacji autorskich praw do produkowanych gier komputerowych mogą podlegać preferencyjnemu opodatkowaniu 5% stawką podatku dochodowego (z zastrzeżeniem ograniczeń i wyłączeń wynikających z przepisów). Wnioski płynące z uzyskanej interpretacji podatkowej zastosowano w rocznym rozliczeniu podatku za rok 2019 oraz 2020.

28 lipca 2020 r. odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CD PROJEKT S.A. W trakcie Walnego Zgromadzenia podjęto m.in. uchwałę w sprawie przyjęcia polityki wynagrodzeń członków Zarządu i członków Rady Nadzorczej Spółki, uchwałę w sprawie upoważnienia Zarządu Spółki do nabycia akcji własnych oraz utworzenia kapitału rezerwowego w celu nabycia akcji własnych Spółki w związku z realizacją Programu Motywacyjnego funkcjonującego w latach 2016–2019, a także uchwałę w sprawie wprowadzenia nowego Programu Motywacyjnego na lata 2020–2025. Jednocześnie towarzysząca jej uchwała w sprawie emisji warrantów subskrypcyjnych z pozbawieniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w celu realizacji Programu Motywacyjnego na lata 2020–2025 nie uzyskała wymaganej przepisami Kodeksu spółek handlowych większości czterech piątych głosów reprezentowanych na Walnym Zgromadzeniu. Pełna lista uchwał objętych porządkiem obrad Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy CD PROJEKT S.A. z dnia 28 lipca 2020 r. znajduje się w [załączniku do raportu bieżącego nr 10/2020](#).

Na podstawie uchwały nr 21 powołanego wyżej Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki w dniach 30 lipca–17 sierpnia 2020 r. Spółka przeprowadziła skup akcji własnych. Akcje były nabywane na rynku oficjalnych notowań giełdowych prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. Łącznie Spółka nabyła oczekiwaną liczbę 516 700 akcji przeznaczając na ten cel kwotę 214 259 tys. zł. Celem przeprowadzonego skupu akcji własnych było zaoferowanie ich osobom uprawnionym w ramach częściowej realizacji uprawnień w Programie Motywacyjnym funkcjonującym w latach 2016–2019.

22 września 2020 r. odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CD PROJEKT S.A., w trakcie którego podjęto m.in. uchwałę wprowadzającą modyfikacje do Programu Motywacyjnego na lata 2020–2025 oraz uchwałę dotyczącą emisji, w celu realizacji Programu Motywacyjnego, warrantów subskrypcyjnych oraz warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego z pozbawieniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy. Prace nad projektami poprzedzone zostały konsultacjami z akcjonariuszami. Pełna lista uchwał podjętych przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CD PROJEKT S.A. z dnia 22 września 2020 r. znajduje się w [załączniku do raportu bieżącego nr 41/2020](#), z kolei szczegółowy opis Programu Motywacyjnego na lata 2020–2025 znajduje się w sekcji Informacje o zakończonych i trwających programach motywacyjnych.

W dniu 17 listopada 2020 r. poinformowano o warunkowej rejestracji 4 534 624 szt. nowo wyemitowanych akcji serii M w Krajowym Depozycie Papierów Wartościowych S.A. Emisja akcji nastąpiła w wyniku osiągnięcia celów i realizacji uprawnień w ramach Programu Motywacyjnego funkcjonującego w latach 2016–2019. Akcje te zostały wprowadzone do obrotu giełdowego z dniem 4 grudnia 2020 r. W wyniku wprowadzenia akcji serii M do obrotu giełdowego nastąpiło podwyższenie kapitału zakładowego Spółki o kwotę 4 534 624 zł. Po podwyższeniu kapitał zakładowy Spółki wynosił 100 654 624 zł i dzielił się na 100 654 624 akcji o wartości nominalnej 1 zł każda.

ZDARZENIA PO DACIE BILANSU

Zdarzenia związane z produktami

Po wydaniu trzech hotfixów do *Cyberpunka 2077* do końca 2020 r., w 2021 r. CD PROJEKT RED wydał kolejne dwa hotfiksy oraz dwa duże patche. Studio zapowiedziało dalsze wspieranie gry w postaci kolejnych aktualizacji poprawiających jakość rozgrywki.

Zdarzenia korporacyjne

GRI 206-1

21 stycznia 2021 r. Zarząd Spółki poinformował o założeniach aktualnej polityki dywersyfikacji inwestycji bieżących nadwyżek gotówkowych. Spółka zakłada możliwość utrzymywania w dłużnych papierach wartościowych nie więcej niż 50% wartości bieżącej środków finansowych definiowanych jako suma łącznej wartości: środków pieniężnych i ich ekwiwalentów, lokat bankowych powyżej 3 miesięcy, obligacji Skarbu Państwa RP, obligacji zabezpieczonych gwarancją Skarbu Państwa RP oraz obligacji rządów państw obcych wycenionych po kursie zawartych transakcji zabezpieczających typu forward.

29 stycznia 2021 r. Spółka uzyskała wiedzę o złożeniu przed Sądem Okręgowym Stanów Zjednoczonych dla okręgu Centralnej Kalifornii cywilnego pozwu zbiorowego pięciu osób fizycznych będących nabywcami gier za pośrednictwem platformy Steam, której właścicielem jest spółka Valve Corporation („Valve”). Podmiotami pozwanymi są Valve wraz z innymi producentami i wydawcami gier, w tym Spółką oraz jej spółką zależną wchodzącą w skład Grupy – CD PROJEKT Inc. Pozywający domagali się ustalenia na drodze sądowej, czy warunki Steam Distribution Agreement naruszały reguły prawa konkurencji w Stanach Zjednoczonych.

8 kwietnia 2021 r. Spółka poinformowała, że z pozwu zostały wycofane roszczenia kierowane wobec CD PROJEKT S.A. oraz CD PROJEKT Inc., tym samym podmioty te zostały wyłączone z toczącego się postępowania.

W lutym 2020 r. CD PROJEKT padł ofiarą ataku hakierskiego – zaatakowane zostały serwery i znajdujące się na nich zasoby studia CD PROJEKT RED. Regularnie zapisywane dane w formie kopii zapasowych (tzw. backup) pozostały nienaruszone.

Zarząd podjął decyzję o natychmiastowym upublicznieniu informacji o sytuacji oraz poinformował, że nie będzie negocjować z hakerami. O ryzykach oraz rekomendowanych działaniach związanych z atakiem poinformowany został zespół CD PROJEKT. Incydent zgłoszono także odpowiednim organom – Policji oraz Urzędowi Ochrony Danych Osobowych.

Niezwłocznie nawiązano współpracę z czołowymi firmami świadczącymi usługi w zakresie bezpieczeństwa teleinformatycznego oraz zlecono wykonanie analiz w zakresie informatyki śledczej. Jednocześnie rozpoczęto prace związane z przywracaniem prawidłowego funkcjonowania systemów. Składało się na nie między

innymi odtworzenie zaszyfrowanych przez hakerów danych z posiadanych aktualnych kopii zapasowych oraz skanowanie wszystkich komputerów osobistych w firmie pod kątem obecności złośliwego oprogramowania, a także instalacja nowych rozwiązań zwiększających bezpieczeństwo informacji w Grupie. Wszystkie wymienione działania przyczyniły się krótkoterminowo do spowolnienia realizowanych w Spółce prac i procesów. Zaatakowane zasoby zostały odtworzone, a cała infrastruktura została przywrócona do działania. Obecnie trwają prace związane z projektowaniem i wdrażaniem nowej architektury sieci oraz wprowadzaniem zabezpieczeń nowej generacji, bazujących na zaawansowanej analizie ruchu sieciowego. W planach są także m.in. przeprowadzenie testów penetracyjnych sieci po wdrożeniu zaplanowanych rozwiązań oraz uruchomienie cyklu szkoleń security awareness dla pracowników Grupy.

W dniu 10 marca 2021 r. poinformowano o warunkowej rejestracji 84 176 szt. nowo wyemitowanych akcji serii M w Krajowym Depozycie Papierów Wartościowych S.A. Emisja akcji nastąpiła w wyniku osiągnięcia celów i realizacji uprawnień w ramach Programu Motywacyjnego funkcjonującego w latach 2016–2019. Akcje te zostały wprowadzone do obrotu giełdowego z dniem 31 marca 2021 r. W wyniku wprowadzenia akcji serii M do obrotu giełdowego nastąpiło podwyższenie kapitału zakładowego Spółki o kwotę 84 176 zł. Po podwyższeniu kapitał zakładowy Spółki wynosi 100 738 800 zł i dzieli się na 100 738 800 akcji o wartości nominalnej 1 zł każda.

30 marca 2021 r. Zarząd opublikował aktualizację strategii Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Jej założenia zostały szczegółowo omówione w [materiale wideo](#). Przy okazji aktualizacji strategii, Zarząd Spółki poinformował o podpisaniu listu intencyjnego z Digital Scapes określającego warunki, na jakich CD PROJEKT planuje nabyć studio deweloperskie z Vancouver.

W dniu 15 kwietnia 2021 r. Zarząd Spółki przekazał informacje o szacunkowych wynikach Grupy Kapitałowej za rok obrotowy 2020:

- skonsolidowane przychody ze sprzedaży wyniosły 2 139 mln zł;
- skonsolidowany zysku netto wyniósł 1 154 mln zł.

Spółka podała, że podane dane są niezaudytowane.

WPŁYW PANDEMII COVID-19 NA DZIAŁALNOŚĆ GRUPY CD PROJEKT

Zrealizowane działania

W marcu 2020 r., w związku z narastającym zagrożeniem spowodowanym pandemią koronawirusa (COVID-19), Spółka podjęła szereg działań prewencyjnych mających na celu zapobieżenie możliwości pojawienia się i ewentualnego rozprzestrzenienia infekcji w strukturach Grupy Kapitałowej.

Rozbudowano infrastrukturę techniczną oraz oprogramowanie ją wspierające, w celu zwiększenia przepustowości sieci, wydajności sprzętu i standardów bezpieczeństwa, umożliwiając przeniesienie wszystkich osób pracujących dotychczas w biurze w tryb pracy zdalnej.

Od 16 marca 2020 r. nastąpiło przejście prowadzonej działalności na tryb tzw. Home Office, umożliwiający kontynuację pracy wszystkim osobom zatrudnionym w Grupie CD PROJEKT zdalnie (za wyjątkiem niezbędnych pojedynczych osób pełniących dyżury na terenie biura). Decyzja ta zapewniła całemu zespołowi najwyższy możliwy poziom bezpieczeństwa i jednocześnie zabezpieczyła ciągłość funkcjonowania studia CD PROJEKT RED, jak i całej Grupy Kapitałowej.

W kolejnych miesiącach, w celu zwiększenia bezpieczeństwa oraz umożliwienia części zatrudnionym pracy w biurach, w trybie hybrydowym, spółki Grupy wprowadziły dodatkowe inicjatywy w zakresie dbania o zdrowie psychiczne i fizyczne członków zespołu.

Wśród nich m.in.:

- Ścisła współpraca z doświadczonym lekarzem specjalistą w zakresie wprowadzania procedur w biurze oraz zasad postępowania w przypadku: zachorowania, kontaktu z osobą chorą, niepokojących objawów; webinary dla pracowników;
- Pomiar temperatury realizowany w sposób automatyczny na wejściu do warszawskiego biura oraz manualnie w pozostałych biurach;
- Codzienna ankieta medyczna, której wypełnianie jest zalecane osobom pracującym z domu i wymagane od osób pracujących z biura. Wyniki ankiety są na bieżąco analizowane przez współpracujących z Grupą lekarzy. W razie wykrycia niepokojących objawów lekarz kontaktuje się z daną osobą i kieruje ją na testy PCR;
- Testowanie – pierwotnie w ramach testów z krwi na obecność przeciwciał IgM, IgG (w ramach akcji z badania skorzystało ponad 650 osób) oraz w późniejszym okresie regularne testy z wykorzystaniem ostatniej generacji szybkich testów antygenowych – wymagane od wszystkich osób mających dostęp do biura. W warszawskim biurze testy antygenowe wykonywane są trzy razy w tygodniu (do końca 2020 r. przeprowadzono łącznie 3 102 testy). W biurze w Krakowie testowanie pracowników rozpoczęto w listopadzie 2020 r. (raz w tygodniu), natomiast pracownicy wrocławskiego biura są testowani od lutego 2021 r. (również raz w tygodniu);
- Na recepcji dostępne są trzy rodzaje maseczek dla pracowników – jednorazowe oraz 2 rodzaje maseczek FFP2, z których można korzystać do 8 godzin;
- W częściach wspólnych i ciągach komunikacyjnych zamontowane są dozowniki z płynem do dezynfekcji rąk;
- W łazienkach dostępne są instrukcje mycia rąk, na korytarzach rozwieszono plakaty z informacjami jakich zasad należy przestrzegać w czasie pandemii oraz wlepki przypominające o obowiązku noszenia maseczek w biurze;
- Możliwość konsultacji telemedycznej z zatrudnionymi w tym celu przez Grupę lekarzami dostępnymi dla członków zespołu przez 7 dni w tygodniu oraz grupowe spotkania dla zespołu w celu omówienia zaleceń i profilaktyki antywirusowej.

Sytuacja związana z pandemią COVID-19 jest przez Spółkę na bieżąco monitorowana. Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania większość zespołu Grupy CD PROJEKT kontynuuje pracę w trybie zdalnym. Jednocześnie Spółka umożliwia pracę w biurach części zatrudnionym przy zachowaniu wymogu testowania i podwyższonych środków bezpieczeństwa.

Wpływ COVID-19 na sprzedaż

Zdecydowaną większość sprzedaży zarówno Spółka, jak i Grupa realizuje w ramach dystrybucji cyfrowej, która zyskiwała na popularności w trakcie pandemii i okresów tzw. lockdownu. Pandemia mogła wpłynąć negatywnie na poziom sprzedaży fizycznych produktów oferowanych przez Spółkę, jednak należy przyjąć, że część tej sprzedaży w naturalny sposób zrealizowana została w formie sprzedaży wysyłkowej lub przeszła do kanału cyfrowego.

Jeśli chodzi o wpływ COVID-19 na cały rynek – zgodnie z szacunkami Newzoo¹⁶ wartość globalnego rynku gier w 2020 roku wzrosła o blisko 20% do 174,9 mld USD. Tak dynamiczny wzrost rynku w ujęciu rocznym Newzoo tłumaczy zwiększeniem zaangażowania graczy, do którego przyczynić miała się przede wszystkim pandemia COVID-19. Wprowadzane w wielu krajach ograniczenia mobilności wpłynęły na wzrost popularności form rozrywki dostępnych bez wychodzenia z domu.

Biorąc pod uwagę wskazane wyżej informacje oraz wyniki sprzedaży uzyskane na przestrzeni 2020 roku zdaniem Spółki na dzień publikacji niniejszego sprawozdania nie występują przesłanki mogące uzasadniać utratę wartości aktywów zarówno w postaci ukończonych, jak i będących w toku prac rozwojowych.

Główne ryzyka związane z pandemią koronawirusa w ujęciu krótkoterminowym

Po roku prowadzenia działalności w sytuacji pandemii Spółka zidentyfikowała następujące ryzyka związane z pandemią COVID-19:

- pogorszenie komunikacji pomiędzy członkami zespołu ze względu na pracę w trybie zdalnym, co negatywnie może przyczynić się do jakości i tempa prowadzonych prac;
- ryzyko niedostępności członków zespołu w związku z zakażeniem koronawirusem. Dzięki szybkiemu reorganizowaniu pracy na tryb Home Office uniknięto ryzyka powstania i niekontrolowanego rozwoju ogniska choroby wśród członków zespołu. Praca rozproszona nie wyklucza możliwości zakażenia poszczególnych osób, jednak istotnie je zmniejsza eliminując jednocześnie ryzyko wzajemnych zakażeń;
- negatywny wpływ pracy z domu oraz wprowadzonych rządowych ograniczeń na samopoczucie psychiczne członków zespołu;
- negatywny wpływ ograniczeń wprowadzonych w poszczególnych krajach na sytuację ekonomiczną i możliwość funkcjonowania kontrahentów spółek z Grupy;
- w dłuższej perspektywie – ryzyko wzrostu bezrobocia i w efekcie zmniejszenia dochodu rozporządzalnego ludności, które może przełożyć się na spadek popytu na usługi i produkty związane z rozrywką, w tym gry wideo.

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

W ocenie Zarządu Spółki, pandemia wirusa COVID-19 nie powinna mieć znaczącego negatywnego wpływu na wyniki Grupy w 2021 r. i nie zagraża kontynuacji działalności Spółki w okresie 12 miesięcy od końca okresu sprawozdawczego.

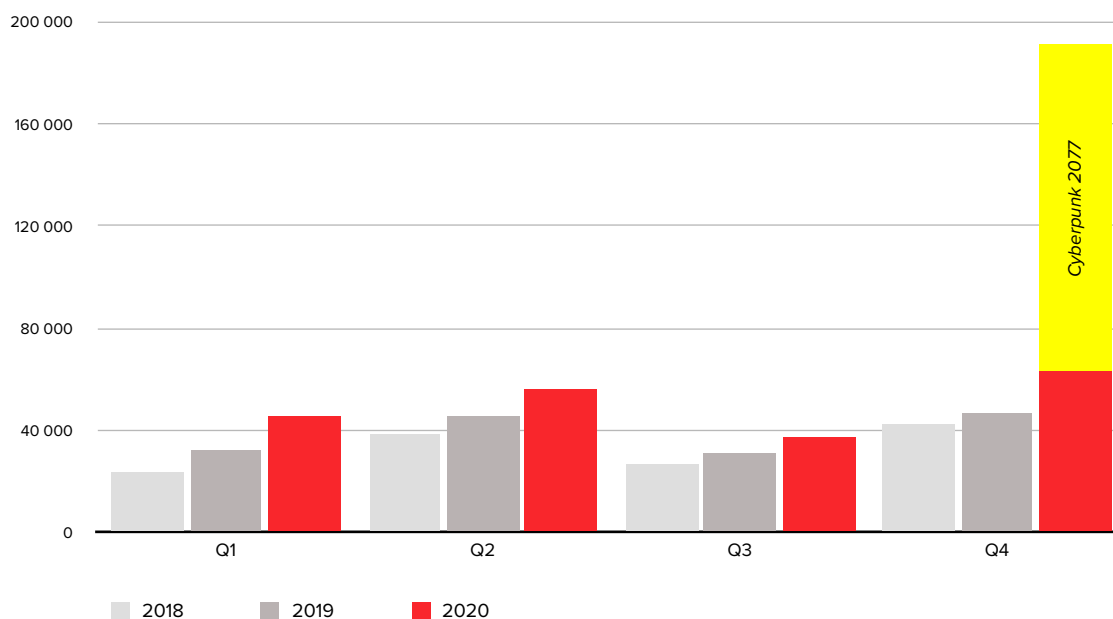
16 Global Game Revenues Up an Extra \$15 Billion This Year as Engagement Skyrockets, Newzoo, 4 listopada 2020 r., data odsłony: 20 lutego 2021 r., newzoo.com/insights/articles/game-engagement-during-covid-pandemic-adds-15-billion-to-global-games-market-revenue-forecast/

GOG.com

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

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

Wykres 22 Rozkład sprzedaży towarów i materiałów segmentu GOG.com w latach 2018–2020 (w tys. zł)



Segment GOG.com uzyskuje również przychody z mikrotransakcji w ramach projektu *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*. Ich poziom zależy między innymi od popularności gry i nowych treści udostępnionych graczom w danym okresie.

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

GRI 102-15

Dla dalszego rozwoju Spółki i Grupy krytyczna jest umiejętność utrzymania i rozwoju zespołu najlepszych twórców i specjalistów, a także przyciągania do pracy nad realizowanymi w Grupie projektami kolejnych ekspertów zarówno z kraju, jak i z zagranicy. Strategiczne kierunki związane z tematyką pozyskania talentu, rozwojem i wsparciem zespołu zostały przedstawione w [Aktualizacji Strategii Grupy CD PROJEKT](#) (w tym w jej omówieniu w formie [materiału wideo](#)) oraz w niniejszym sprawozdaniu w części Grupa CD PROJEKT jako pracodawca i zatrudniający.

Jednocześnie rosnący zespół i skala realizowanych produkcji wymaga umiejętności efektywnego zarządzania zespołami, produkcją i działalnością wydawniczą w ramach biura w Warszawie oraz biur w Krakowie, Wrocławiu, Los Angeles, Szanghaju, Seulu i Tokio. Sukces każdej produkcji Spółki jest istotny z perspektywy postrzegania studia jako twórcy wyczekiwanych, najwyższej jakości produktów rozrywkowych oraz budowy długoterminowej wartości i rozpoznawalności marek *Wiedźmin / The Witcher*, *Cyberpunk* oraz CD PROJEKT RED – będących podstawą działalności i dalszego rozwoju Spółki i Grupy. Ponadto działalność spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT podlega działaniu 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.

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.

W perspektywie kolejnych kwartałów 2021 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT zamierza kontynuować rozwój swojej działalności równolegle w dwóch podstawowych segmentach – CD PROJEKT RED i GOG.com, a także rozwijać nowe inicjatywy w ramach spółek Spokko i CD PROJEKT RED STORE. Dodatkowo w ramach aktualizacji strategii rozwoju Grupy, Zarząd zapowiedział zwiększoną aktywność w kwestii fuzji i przejęć, co ma pomóc rozwijać studio CD PROJEKT RED, zwłaszcza w obszarze technologicznym. W marcu 2021 r. CD PROJEKT podpisał list intencyjny z Digital Scapes określający warunki, na jakich nabędzie studio deweloperskie z Vancouver.

CD PROJEKT RED

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

W perspektywie najbliższych kwartałów szczególnie ważnymi działaniami dla studia CD PROJEKT RED będzie zapewnienie wsparcia gry *Cyberpunk 2077* w ramach wydawanych aktualizacji oraz wydanie wersji dedykowanej na konsole najnowszej generacji.

GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana jest pierwszą multiplayerową produkcją własną Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, w ramach której zarówno CD PROJEKT, jak i GOG tworzą nowe rozwiązania technologiczne, budując jednocześnie wiedzę i doświadczenie w operowaniu na żywo produktami sieciowymi. Posiadanie takiej technologii oraz know-how związanego z jej wykorzystaniem jest strategicznie istotne dla Grupy i jej przyszłych możliwości produkcyjnych i wydawniczych, szczególnie w kontekście wprowadzania do przyszłych produkcji Grupy elementów online.

Czynnikiem kluczowym dla utrzymania w przyszłości dotychczasowej wysokiej dynamiki rozwoju segmentu CD PROJEKT RED jest dalsze rozwijanie wewnętrznej umiejętności produkowania gier najwyższej światowej klasy i jakości, w połączeniu ze zdolnością efektywnej komunikacji z graczami na całym świecie. Oba te elementy są częścią trwającej transformacji studia RED 2.0, której celem jest m.in. zmiana sposobu tworzenia gier na bardziej elastyczny oraz wspierający jakość przyszłych produktów, a także zmiana sposobu prowadzenia kampanii marketingowych na krótsze i oparte na bardziej finalnych materiałach. Od strony zarządzania realizowanymi projektami posiadanie dwóch linii produktowych – *Wiedźmin / The Witcher* i *Cyberpunk* oraz niezależnych zespołów deweloperskich ma na celu umożliwić prowadzenie równoległej produkcji poszczególnych projektów począwszy od 2022 r. i wyrównanie planu wydawniczego w kolejnych okresach. Zmiana działalności na model wydawniczy oparty o dwie funkcjonujące równolegle marki i kilka równocześnie realizowanych projektów potencjalnie pozwoli na optymalizację produkcyjną i finansową, zwiększenie częstotliwości premier i łącznej wysokości przychodów oraz dalszą dywersyfikację ryzyk, zaś przed twórcami zatrudnionymi w Spółce otworzy więcej możliwości samorealizacji zawodowej.

GOG.COM

W segmencie GOG.com elementem wspierającym utrzymanie dotychczasowego wzrostu sprzedaży jest rosnąca w ostatnich latach skłonność konsumentów do dokonywania zakupów gier bezpośrednio przez internet.

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

Na wzrost ilości użytkowników serwisów segmentu GOG.com istotny wpływ może mieć również przyjęcie przez społeczność graczy aplikacji GOG GALAXY 2.0. Zgodnie z założeniami projektu najnowsza wersja autorskiej technologii GOGa ma ułatwić graczom dostęp do posiadanych przez nich gier bez względu na platformę, na której gry zostały nabyte, a także ułatwić kontakty pomiędzy znajomymi. Obecnie aplikacja GOG GALAXY 2.0 znajduje się w fazie otwartych beta testów.

Na wyniki i rozwój prowadzonej w ramach segmentu GOG.com działalności, w tym zdobywanie unikalnej wiedzy i doświadczenia oraz wykorzystanie w pełni posiadanych rozwiązań technologicznych wpływ będzie

miał udział GOG sp. z o.o. w projekcie *GWINT*, w ramach którego GOG odpowiada za sferę sieciową i obsługę sprzedaży *GWINTA*.

Informacja o ważnych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju

GRI 201-4

Zarówno w odniesieniu do produkcji gier, cyfrowej dystrybucji oraz prac nad technologią GOG GALAXY – realizacja prac rozwojowych, prowadzenie ciągłych poszukiwań nowych rozwiązań i badanie ich efektywności oraz możliwości wykorzystania są wpisane w specyfikę i bieżącą działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Studio CD PROJEKT RED nieprzerwanie od 2008 r. prowadzi prace nad autorskim silnikiem o nazwie REDengine, których celem jest tworzenie technologii do obsługi najbardziej zaawansowanych graficznie i złożonych fabularnie gier RPG na PC i konsole. Prace nad silnikiem obejmują również rozwój narzędzi do tworzenia gier oraz ich funkcjonalności.

Jedną z unikatowych cech stworzonej technologii jest obsługa gier opartych o nieliniową fabułę i rozgrywających się w otwartym świecie (ang. open-world games). To właśnie dzięki tej stworzonej przez Spółkę technologii gra *Wiedźmin 3: Dziki Gon* stała się benchmarkiem możliwości współczesnych platform growych, uzyskując setki międzynarodowych nagród w tym między innymi szereg nagród za najlepszą grafikę.

Od mającej miejsce w 2015 roku premiery gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* prace nad czwartą generacją technologii REDengine dotyczą głównie nowych rozwiązań, które po raz pierwszy zostały zastosowane w grze *Cyberpunk 2077*. Od 10 grudnia 2020 r. *Cyberpunk 2077* jest dostępny na PC oraz konsolach Xbox One, Xbox One X i PlayStation 4, PlayStation 4 Pro. Dla użytkowników PC umożliwiono również rozgrywkę poprzez serwisy gry w chmurze (ang. cloud gaming service): Google Stadia oraz GeForce Now. Gra jest kompatybilna z konsolami nowej generacji: PlayStation 5 oraz Xbox Series S i Series X. Trwają również prace nad dostosowaniem i wydaniem dedykowanej wersji na te platformy, aby w pełni wykorzystać ich możliwości sprzętowe i zaoferować najwyższą jakość rozgrywki.

Prace nad czwartą generacją REDengine obejmowały między innymi technologie opracowywane w ramach projektów, na które Spółka otrzymała w 2016 roku dofinansowanie w programie GameINN (Program Operacyjny Inteligentny Rozwój):

- City Creation – kompleksowa technologia służąca do kreacji „żywego”, grywalnego w czasie rzeczywistym, miasta o wielkiej skali, która bazuje na zasadach, sztucznej inteligencji i automatyzacji oraz uwzględnia opracowanie innowacyjnych procesów i narzędzi wspierających tworzenie najwyższej jakości gier z otwartym światem;
- Animation Excellence – kompleksowa technologia umożliwiająca znaczny wzrost jakości i produktywności skomplikowanych animacji ciała i twarzy na potrzeby gier RPG z otwartym światem, uwzględniająca również innowacyjne rozwiązania procesowe i unikalny zestaw dedykowanych narzędzi;
- Cinematic Feel – kompleksowa technologia umożliwiająca dostarczanie unikatowej, filmowej jakości w grach RPG z otwartym światem, uwzględniająca również innowacyjne rozwiązania procesowe i unikatowy zestaw dedykowanych narzędzi.

Powyższe projekty były realizowane od 2017 roku, a prace nad nimi zostały z sukcesem zakończone w roku 2020. Wyniki projektów zostały wdrożone w grze *Cyberpunk 2077*, co wpłynęło pozytywnie na jakość całej produkcji i pozwoliło zastosować nowe, innowacyjne technologie. Uzyskane wyniki planowane są do wdrożenia również w kolejnych produkcjach Spółki.

W 2020 roku Studio CD PROJEKT RED wraz z zewnętrznymi partnerami prowadziło również prace nad dostosowaniem stworzonych wcześniej gier na nowe platformy sprzętowe:

- *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* na platformę Nintendo Switch – wraz z partnerem, firmą Crunching Koalas, dostosowano grę do działania na nowej konsoli. Gra miała premierę 28 stycznia 2020 roku, a 9 lipca 2020 roku ukazała się także na urządzeniach z systemem iOS,
- *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* – kontynuując prace dostosowawcze prowadzące do wydania gry na urządzenia mobilne z systemem iOS w roku 2019, opracowano również wersję gry na urządzenia mobilne z systemem Android. Efektem było udostępnienie gry w sklepie Google Play 24 marca 2020 r.

W 2018 roku CD PROJEKT uzyskał status Centrum Badawczo – Rozwojowego (CBR). W dniu 10 września 2020 r. Ministerstwo Przedsiębiorczości i Technologii wydało decyzję potwierdzającą badawczo-rozwojowy charakter prac Spółki i tym samym podtrzymującą status CBR nadany CD PROJEKT.

W 2020 roku GOG sp. z o.o. kontynuowała prace rozwojowe nad aplikacją GOG GALAXY 2.0, która jest unikalnym na rynku rozwiązaniem pozwalającym na łączenie w jedną bibliotekę gier z różnych platform i łączenie się ze swoimi znajomymi, śledzenie ich postępów w grze, niezależnie od platform na których grają. Prace rozwojowe w tym zakresie trwały przez większą część 2020.

Pierwszy kwartał 2020 dla aplikacji GOG GALAXY 2.0 stał pod znakiem monitorowania informacji zwrotnych od użytkowników po uruchomieniu otwartej bety (grudzień 2019) oraz pracami nad kolejnymi aktualizacjami. Dodatkowo, pod koniec kwietnia miały miejsce dwa ważne wydarzenia:

- ukazała się obszerna aktualizacja aplikacji, wprowadzająca, między innymi, możliwość wyświetlania i instalowania gier znajdujących się w posiadanych programach subskrypcyjnych, rozszerzone opcje sortowania i korzystanie z niestandardowych plików wykonywalnych,
- wszyscy użytkownicy korzystający dotąd z GOG GALAXY w wersji 1.2 otrzymali aktualizację do najnowszej wersji aplikacji 2.0. Wszystkie elementy z poprzedniej wersji aplikacji (1.2) zostały dodane w aktualizacji numer 5, co zrównało obie wersje pod względem funkcjonalności.

W lipcu użytkownikom aplikacji GOG GALAXY udostępniona została oficjalna integracja z Epic Games Store. Umożliwia ona wygodniejsze i stabilniejsze połączenie biblioteki gier posiadanych na tej platformie z GOG GALAXY. Jest to kolejny oficjalny plugin do GOG GALAXY obok dostępnej już wcześniej integracji z biblioteką Microsoft Xbox.

Wraz z końcem trzeciego kwartału zakończone zostały prace rozwojowe nad podstawowymi funkcjonalnościami aplikacji Galaxy 2.0, a część zespołu deweloperskiego rozpoczęła prace nad nowym projektem – REDlauncher. Pozostała część zespołu Galaxy kontynuowała prace nad wprowadzaniem nowych, dodatkowych funkcjonalności oraz dalsze prace nad integracją z innymi platformami.

W czwartym kwartale, wraz z premierą *Cyberpunk 2077*, na platformach Steam oraz Epic Games Store pojawił się dedykowany launcher do gry – REDlauncher. Część zespołu deweloperskiego Spółki, pracująca nad

aplikacją GOG GALAXY, była odpowiedzialna za stworzenie launchera oraz jego techniczne utrzymywanie. Dzięki REDlauncherowi, gracze posiadający grę *Cyberpunk 2077* na platformach Steam i Epic Games Store, po założeniu i połączeniu swojego konta GOG, otrzymali dostęp do cyfrowych dodatków oraz dodatkowych nagród w grze w ramach programu „Moje Nagrody”. REDlauncher w przyszłości ma wspierać wszystkie gry studia CD PROJEKT RED na platformach m.in. Steam i Epic Games Store.

W grudniu 2020, dzięki integracji aplikacji GOG GALAXY z usługą Nvidia GeForce NOW, użytkownicy otrzymali możliwość grania w *Cyberpunk 2077* za pośrednictwem popularnego serwisu streamingowego Nvidia.

Umowy znaczące¹⁷

W okresie objętym sprawozdaniem, CD PROJEKT nie zawierał istotnych umów.

Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej

GRI 102-11, GRI 102-15

Grupa CD PROJEKT narażona jest na szereg ryzyk, zarówno finansowych, jak i niefinansowych, związanych z jej bieżącą działalnością. Za ich identyfikację i monitorowanie odpowiadają osoby zatrudnione na wyższych stanowiskach managerskich i specjalistycznych odpowiadające za koordynację procesów w określonych obszarach działalności Grupy. Zarząd CD PROJEKT S.A. w sposób ciągły prowadzi ocenę zidentyfikowanych ryzyk oraz podejmuje działania mające na celu zminimalizowanie ich wpływu na sytuację finansową i majątkową Grupy Kapitałowej.

Kolejność opisanych poniżej ryzyk jest przypadkowa i nie odzwierciedla wagi oraz istotności określonych czynników ryzyka. Ryzyka wymienione poniżej zostały zidentyfikowane i opisane przy zachowaniu należytej staranności, natomiast w toku bieżącej działalności Grupy mogą pojawić się nowe typy ryzyk, na które do tej pory Grupa nie była narażona i których w związku z tym nie identyfikuje jako istotne.

W niniejszym Sprawozdaniu Grupa dokonała aktualizacji i podziału ryzyk na następujące kategorie – biznesowe, pracownicze, prawne, finansowe oraz zewnętrzne, na których wystąpienie Grupa nie ma wpływu. Biorąc pod uwagę coraz większe znaczenie kwestii środowiskowych dla działalności Grupy CD PROJEKT, w tym obowiązków związanych z przepisami prawnymi i raportowaniem, po raz pierwszy zidentyfikowano w Grupie ryzyko środowiskowe, które zawiera w sobie również ryzyko związane ze zmianami klimatu.

¹⁷ Kryterium uznania umów za znaczące stanowi szacowana wartość zobowiązań z nich wynikających, które przekroczyć mogą 10% sumy skonsolidowanych aktywów Grupy Kapitałowej

Tabela 10 Ryzyka zidentyfikowane w segmentach biznesowych CD PROJEKT RED i GOG.com

		CD PROJEKT RED	GOG.COM
Ryzyka biznesowe	Ryzyko modelu biznesowego – koncentracja na dużych produkcjach AAA	✓	
	Ryzyko związane z wchodzeniem w nowe obszary biznesowe	✓	✓
	Ryzyko opóźnień w produkcji gier	✓	✓
	Ryzyko związane z rozwojem nowych technologii	✓	✓
	Ryzyko utraty kluczowych dostawców	✓	✓
	Ryzyko błędnego oszacowania przyszłej sprzedaży	✓	✓
	Ryzyko czasowego ograniczenia kanałów dystrybucji produktów Grupy lub dostępu do określonych rynków i platform sprzętowych	✓	✓
	Ryzyko utraty reputacji	✓	✓
	Ryzyko związane z wyciekiem lub utratą danych oraz awarią krytycznej infrastruktury IT	✓	✓
Ryzyka prawne	Ryzyko zmian lub odmiennej interpretacji regulacji prawnych i podatkowych oraz ryzyko związane z dotacjami	✓	✓
	Ryzyko związane z przetwarzaniem danych osobowych	✓	✓
	Ryzyko związane z nieprawidłową oceną oraz nieuprawnionym dostępem do informacji poufnej	✓	✓
	Ryzyko związane z prawami własności intelektualnej	✓	✓
	Ryzyko różnych jurysdykcji	✓	✓
Ryzyka związane z zespołem	Ryzyko związane z dostępnością i pozyskaniem specjalistów	✓	✓
	Ryzyko odejść kluczowych członków zespołu	✓	✓
	Ryzyko naruszeń praw pracowniczych	✓	✓
Ryzyka finansowe	Testy na utratę wartości aktywów	✓	✓
	Ryzyko utraty płynności i ryzyko kredytowe	✓	✓
Ryzyka zewnętrzne	Ryzyko umocnienia kursu PLN w stosunku do USD i EUR	✓	✓
	Ryzyko związane ze zmianami ogólnej sytuacji makroekonomicznej, zmianami cen, poziomu stóp procentowych i inflacji	✓	✓
	Ryzyko związane z konkurencją na rynku elektronicznej rozrywki	✓	✓
	Ryzyko związane z wirusem SARS-CoV-2 (COVID-19)	✓	✓
	Ryzyko związane z sytuacją na GPW / próbami manipulacji	✓	
Ryzyko środowiskowe	Ryzyko niezgodności regulacyjnej w zakresie prawa środowiskowego	✓	✓

RYZYKA BIZNESOWE

Ryzyko modelu biznesowego – koncentracja na dużych produkcjach AAA

Opis ryzyka: Od swojego powstania w 2002 r. studio CD PROJEKT RED koncentruje się na tworzeniu gier fabularnych przeznaczonych dla jednego gracza. Ambicją studia jest produkcja wielopłaszczyznowych gier RPG, opartych na nieliniowej historii i wykorzystujących najnowsze rozwiązania technologiczne. W związku ze skalą tych projektów oraz wieloletnim okresem ich realizacji gry tego typu, określane jako AAA, charakteryzują się ponadprzeciętnie wysokimi budżetami produkcyjnymi i marketingowymi. W dorobku studia CD PROJEKT RED znajdują się cztery gry dla jednego gracza: *Wiedźmin*, *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów* i *Wiedźmin 3: Dzikie Gon* oraz wydany w 2020 r. *Cyberpunk 2077*. Przychody ze sprzedaży gier typu AAA stanowią zdecydowaną większość przychodów ze sprzedaży segmentu CD PROJEKT RED.

Ewentualne niepowodzenie premiery kolejnej gry AAA studia CD PROJEKT RED, na które mogą złożyć się m.in.: niespełnienie wysokich oczekiwań graczy co do jakości, atrakcyjności oferowanej rozrywki lub zawartości gry, problemy techniczne z nią związane czy negatywne opinie dziennikarzy i ekspertów branżowych o tytule, mogłyby mieć wpływ na wyniki sprzedaży oraz niższe niż oczekiwane wyniki finansowe Spółki i Grupy w przyszłości.

Podejmowane działania: Zgodnie z opublikowaną 30 marca br. Aktualizacją Strategii Grupa CD PROJEKT w najbliższych latach chce opierać swój rozwój na konsekwentnej rozbudowie katalogu produktów w ramach marek – *Wiedźmin* i *Cyberpunk*. Rozwój ten ma polegać na wzbogacaniu flagowych marek studia o inne, poza dużymi gramami AAA, treści i projekty realizowane na kolejnych polach eksploatacji, w tym również w ramach nowych mediów i platform. Jednocześnie koncentracja na ograniczonej liczbie głównych projektów powinna zapewnić zespołowi studia komfort pracy niezbędny do zapewnienia oczekiwanej jakości dostarczanych na rynek produkcji. Zastosowanie opisanego podejścia do produkcji gier opartego na ograniczeniu rozproszenia uwagi i koncentracji na jakości nie warunkuje jednak sukcesu komercyjnego realizowanych projektów i nie gwarantuje całkowitej eliminacji ryzyka modelu biznesowego.

Ryzyko związane z wchodzeniem w nowe obszary biznesowe

Opis ryzyka: Wchodzenie na nowe obszary biznesowe, na których Spółka nie posiada doświadczenia i zgromadzonego know-how, może nieść ze sobą ryzyko niepowodzenia nowych projektów i wiązać się z ponoszeniem przez Spółkę dodatkowych kosztów. Z kolei inwestowanie w rozwój prowadzonej działalności poprzez nawiązywanie współpracy z partnerami zewnętrznymi lub przejmowanie działających na rynku firm lub zespołów może spowodować trudności w optymalnym zarządzaniu projektami i zintegrowaniu nowych podmiotów lub zespołów z Grupą Kapitałową oraz wiązać się ze wzrostem kosztów segmentu CD PROJEKT RED i Grupy.

Podejmowane działania: Wraz z decyzją o rozpoczęciu nowego dla Grupy projektu, w celu sprawowania nad nim efektywnej kontroli, Spółki Grupy aktywnie budują własne kompetencje, zatrudniając do swoich zespołów ekspertów i specjalistów w danej dziedzinie. W wybranych przypadkach ekspansja na nowe obszary biznesowe może być realizowana wspólnie z zewnętrznymi partnerami posiadającymi większe doświadczenie w danym obszarze.

Ryzyko opóźnień w produkcji gier

Opis ryzyka: Produkcja gier wideo jest złożonym, iteracyjnym i kosztownym procesem opartym z jednej strony na pracy twórczej i artystycznej, a z drugiej na ciągłym rozwoju i doskonaleniu warstwy technologicznej. Powoduje to, że istnieje ryzyko błędnego oszacowania harmonogramu prac nad konkretnym tytułem, ryzyko

wystąpienia problemów technicznych związanych z warstwą programistyczną (np. niespełnianie przez grę wymogów jakościowych, problemy z poprawnym działaniem gry) lub brak bądź niedostateczny poziom finansowania. W związku z tym premiera gry może zostać opóźniona, co może spowodować problemy wizerunkowe studia i Grupy oraz przełożyć się na wzrost kosztów produkcji gry i wsparcia marketingowego premiery oraz w konsekwencji na wyniki finansowe Grupy CD PROJEKT. Opóźnienia po stronie dostawców GOG.com mogą przekładać się na mniejsze niż pierwotnie zakładane przychody serwisu.

Podejmowane działania: W opublikowanej 30 marca br. Aktualizacji Strategii Grupy CD PROJEKT Zarząd zapowiedział wprowadzenie w studiu CD PROJEKT RED szeregu zmian w dotychczasowym procesie produkcji dużych gier typu AAA. Celem studia CD PROJEKT RED pozostaje produkcja najlepszych na świecie gier w oparciu o wiarygodne harmonogramy. Zgodnie ze Strategią w ramach transformacji RED 2.0. planowane jest m.in. wprowadzenie w studiu metodyki zwinnej pracy, tzw. agile, co dzięki stworzeniu interdyscyplinarnych zespołów łączących w sobie różne specjalizacje i kompetencje ma zapewnić bardziej efektywny proces równoległej produkcji gier. Oprócz zmian w sposobie zarządzania projektami, Spółka planuje również modyfikacje struktury zarządzania produkcją oraz wzmocnienie zespołu deweloperów poprzez aktywne prowadzenie rekrutacji, zacieśnianie współpracy ze sprawdzonymi partnerami oraz potencjalne przejęcia zespołów posiadających kluczowe dla CD PROJEKT RED kompetencje.

Ryzyko związane z rozwojem nowych technologii

Opis ryzyka: W segmencie elektronicznej rozrywki, w którym działa Grupa Kapitałowa CD PROJEKT, ma miejsce dynamiczny rozwój stosowanych technologii i rozwiązań informatycznych. Duże tempo rozwoju produktów powoduje konieczność szybkiego dostosowania się do zmian poprzez ciągłe opracowywanie nowoczesnych rozwiązań i oferowanie coraz bardziej zaawansowanych produktów. Zmiany technologiczne mogą mieć również wpływ na metody dostarczania gier konsumentom, metody konsumpcji i monetyzacji elektronicznej rozrywki, a także na platformy systemowe, na których gra się w gry wideo. Konieczność dostosowywania gier CD PROJEKT RED do wymagań nowych platform sprzętowych może wiązać się z wystąpieniem dodatkowych kosztów oraz być obciążona ryzykiem niedostarczenia przez Spółkę produktu o wymaganej jakości. Z drugiej strony ograniczona liczba nowych platform sprzętowych, szczególnie w pierwszych kwartałach od ich premiery na rynku, może przekładać się w tym okresie na ograniczony popyt ze strony graczy na gry przeznaczone na te platformy.

Od 2008 r. studio CD PROJEKT RED prowadzi stałe prace nad własnym silnikiem o nazwie REDengine, który ma umożliwiać produkcję najlepszych, rozbudowanych gier z gatunku RPG na komputery PC i konsole. Jego kolejne iteracje wzbogacały go m.in. o kompatybilność z kolejnymi platformami, możliwość budowania nieliniowych historii, zarządzanie rozszerzeniami czy optymalizowały jego pracę. Aktualnie studio rozwija i usprawnia czwartą wersję REDengine, przygotowując ją do pełnej integracji z konsolami nowej generacji. Przynależność do wąskiej grupy deweloperów produkujących gry na własnej technologii jest dużą przewagą Spółki, ale może się wiązać z potencjalnym ryzykiem wynikającym z przywiązania do autorskiej technologii w dynamicznie zmieniającym się nowatorskim środowisku.

Podejmowane działania: Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na bieżąco monitorują i analizują zmiany technologii (zarówno w sferze hardware'owej jak i rozwiązań software'owych) mogące mieć wpływ na prowadzoną działalność. Celem tych działań jest ciągłe adaptowanie strategii biznesowej do pojawiających się zmian technologicznych, które wpływają na poprawę jakości produktu, proces produkcji lub dystrybucji gier.

Ryzyko utraty kluczowych dostawców

Opis ryzyka: W segmencie CD PROJEKT RED Spółka pozyskuje od podmiotów zewnętrznych elementy składowe w procesie produkcji gier takie jak m.in.: systemy fizyki, systemy audio oraz inne specjalistyczne aplikacje i programy komputerowe używane do produkcji gier oraz związane z ww. elementami licencji. Działalność GOG sp. z o.o. opiera się z kolei na współpracy z twórcami, producentami oraz wydawcami, od których spółka nabywa prawa do sprzedaży detalicznej przez Internet. Utrata dostawców produktów popularnych wśród użytkowników platformy GOG.com może mieć wpływ na sprzedaż przez nią realizowaną i w konsekwencji na pogorszenie się wyników finansowych segmentu GOG.com.

Podjęte działania: GOG.com stara się minimalizować potencjalne ryzyko utraty dostawców poprzez utrzymywanie dobrych relacji handlowych z obecnymi i aktywne pozyskiwanie nowych partnerów biznesowych, a także dywersyfikację źródeł pozyskiwania kolejnych tytułów. W przypadku segmentu CD PROJEKT RED Spółka na bieżąco monitoruje rynek dostępnych rozwiązań i w razie konieczności podejmuje decyzje o zmianie nabywanych elementów składowych lub narzędzi używanych w procesie produkcji.

Ryzyko błędnego oszacowania nakładów i przyszłej sprzedaży

Opis ryzyka: Produkcja, wydawanie i dystrybucja produktów wymaga od Grupy CD PROJEKT oszacowania przed datą premiery rynkowej przyszłego potencjału sprzedaży zarówno własnych jak i licencjonowanych produktów.

Na powodzenie danego produktu wśród odbiorców ma wpływ wiele czynników, np. jakość oferowanego produktu, jego recenzje i oceny na branżowych portalach czy sentyment wokół gry. Poza wspomnianymi czynnikami, na poziom zainteresowania produktem wpływają również czynniki od Grupy niezależne takie jak m.in. dostępność na rynku w danym oknie wydawniczym konkurencyjnych produktów czy zmiana przyzwyczajeń czy mody panującej w danym okresie w wśród odbiorców. W praktyce występują znaczące różnice pomiędzy poszczególnymi produktami w zakresie liczby sprzedanych sztuk i zdolności do generowania przez nie przychodów. GOG.com ponosi dodatkowo ryzyko związane z minimalnymi gwarancjami, tj. zaliczkami i przedpłatami dokonywanymi na rzecz dostawców na poczet opłat związanych z dystrybucją gier oferowanych na platformie GOG.com.

Błędne oszacowanie nakładu i przyszłej sprzedaży danego produktu zarówno w przypadku segmentu CD PROJEKT RED jak i GOG.com może mieć wpływ na poziom wyników finansowych Grupy CD PROJEKT w przyszłości.

Podjęte działania: Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w oparciu o wieloletnie doświadczenie szacują potencjał komercyjny każdego wprowadzanego do oferty produktu, zarówno własnego i pochodzącego od zewnętrznych dostawców, niemniej jednak nie ma możliwości całkowitego wyeliminowania ryzyka błędnego oszacowania nakładu i przyszłej sprzedaży.

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

Opis ryzyka: Dystrybucja produktów własnych Spółki w kanale fizycznym (tradycyjnych sklepach) jak i w kanale cyfrowym (poza platformą cyfrowej dystrybucji GOG.com, która należy do Grupy Kapitałowej CD PROJEKT) odbywa się za pośrednictwem zewnętrznych dystrybutorów.

Sprzedaż gier Spółki w stacjonarnych sklepach detalicznych może zostać czasowo wstrzymana lub ograniczona z uwagi m.in. na ograniczenia handlu wprowadzane w wielu krajach np. w związku z pandemią wirusa

SARS-CoV-2. Gry Spółki mogą również zostać wycofane na czas określony z oferty sprzedaży w wybranych kanałach dystrybucji na skutek m.in. dodatkowych ustaleń poczynionych we współpracy z dystrybutorem, a ich powrót do sprzedaży może być uzależniony od wielu czynników, zarówno zależnych od Spółki jak i takich, na które Spółka nie ma wpływu. Istnieje również ryzyko czasowego ograniczenia dostępności produktów Spółki w określonym kanale dystrybucji na skutek rozwiązania lub wygaśnięcia umowy dystrybucyjnej.

Czasowe wycofanie gier Spółki z oferty sprzedaży w wybranych tradycyjnych i cyfrowych kanałach dystrybucji może mieć wpływ na poziom osiągniętej przez nie sprzedaży oraz w konsekwencji na wyniki finansowe Spółki i Grupy.

Produkcja gier na platformy „zamknięte” (np. konsole czy urządzenia z systemem iOS), a także sprzedaż gier na rynkach, dla których przepisy prawa wprowadzają wymóg uzyskania stosownej certyfikacji (np. Chiny), wymaga bezpośredniej współpracy z podmiotem dokonującym certyfikacji. Istnieje ryzyko zmiany lokalnych przepisów prawa lub wewnętrznych wymogów i regulacji partnerów Grupy, rozwiązania współpracy z właścicielem platformy, opóźnienia, niezyskania lub utraty uzyskanej certyfikacji produktu, co może mieć wpływ na wysokość osiągniętych przychodów ze sprzedaży produktów i towarów Grupy na określonym terytorium lub na platformie.

Podjęmowane działania: W celu zminimalizowania ryzyka ograniczenia dostępności produktów CD PROJEKT RED w cyfrowym kanale dystrybucji Spółka współpracuje z szerokim gronem operatorów cyfrowych platform dystrybucji. Z kolei aby ograniczyć ryzyko związane z niezyskaniem certyfikacji i, w konsekwencji, brakiem możliwości oferowania swoich produktów na określonych terytoriach i platformach sprzętowych, Spółka w uzasadnionych przypadkach nawiązuje współpracę z lokalnymi partnerami, którzy posiadając niezbędne doświadczenie i wiedzę pomagają przejść przez proces weryfikacji gry (względnie jej kolejnej wersji lub dodatkowych materiałów do niej) przed wprowadzeniem danego produktu na rynek.

Ryzyko utraty reputacji

Opis ryzyka: Reputacja Spółki i jej podmiotów zależnych może pozytywnie wpływać na skłonność graczy do nabywania produktów i usług Grupy, perspektywy rozwoju oraz możliwość pozyskania nowych i utrzymania obecnych pracowników, współpracowników, podwykonawców i kontrahentów, a także zaufanie do Grupy ze strony jej interesariuszy. Zdarzenia w toku bieżącej działalności Spółki i Grupy, takie jak np. pojawiające się w mediach informacje o wydłużonych godzinach pracy w Grupie, problemy z techniczną efektywnością wydanych produktów czy przesunięcia ogłoszonych dat premiery mogą negatywnie przekładać się na reputację Spółki i spółek z Grupy wśród jej interesariuszy i w konsekwencji mieć negatywny wpływ na kondycję finansową Grupy. Proces odbudowywania zaufania do Spółki i Grupy może być długotrwały i generować dodatkowe koszty.

Podjęmowane działania: Premiera *Cyberpunka 2077* – najnowszej produkcji studia CD PROJEKT RED, która u części odbiorców nie spełniła wysokich oczekiwań z nią związanych, spowodowała spadek zaufania do Spółki ze strony społeczności, partnerów biznesowych oraz inwestorów. W reakcji na problemy zgłaszane przez graczy, związane głównie z rozgrywką na konsolach tzw. starej generacji, Spółka podjęła decyzję o zwrocie pieniędzy za zakup gry na wspomnianych platformach sprzętowych w ramach akcji „Help Me Refund”. Zaraz po premierze *Cyberpunka 2077* Spółka wydała też pierwsze łatki i aktualizacje, które rozwiązały część problemów i zgłaszanych błędów oraz planuje dalej aktywnie wspierać grę.

Odbudowa reputacji stanowi priorytet dla Spółki na najbliższe lata. W zaktualizowanej Strategii Grupy CD PROJEKT opublikowanej 30 marca 2021 r. Spółka nakreśliła szereg działań, które zamierza podjąć w celu odbudowy

zaufania wśród społeczności graczy, zespołu, partnerów biznesowych i inwestorów, w tym m.in. kontynuowanie prac nad poprawą jakości rozgrywki w grze czy przeprowadzenie kluczowych zmian w procesie produkcji gier, metodach prowadzenia projektów i w sposobie zarządzania zespołem.

Ryzyko związane z wyciekami lub utratą danych oraz awarią krytycznej infrastruktury IT

Opis ryzyka: Działalność Grupy jest uzależniona od prawidłowego funkcjonowania wewnętrznych systemów teleinformatycznych (w tym serwerów i usług oraz infrastruktury sieci) oraz dostępu do Internetu. W wyniku wystąpienia awarii tej infrastruktury mogą nastąpić przerwy w jej działaniu uniemożliwiające prowadzenie bieżącej działalności Grupy czy funkcjonowanie internetowych serwisów Grupy.

Przechowywanie i przetwarzanie danych narażone jest na ryzyko ich kradzieży lub wycieku. Ewentualna awaria systemów lub dostęp do danych przez osoby nieuprawnione może skutkować przerwami w pracy, utratą lub ujawnieniem danych, obniżeniem przychodów ze sprzedaży, koniecznością poniesienia nieprzewidzianych kosztów lub kar. Dodatkowo Grupa może zostać narażona na utratę reputacji i w konsekwencji, utratę zaufania graczy i partnerów biznesowych.

Podejmowane działania: W celu minimalizacji ryzyka awarii infrastruktury informatycznej Grupa wdrożyła szereg zabezpieczeń zapewniających dostępność krytycznych systemów i usług na wymaganym poziomie. Z uwagi na to, że większość krytycznych systemów znajduje się w siedzibie Grupy, główna serwerownia została wyposażona w takie zabezpieczenia jak:

- system zasilania awaryjnego oparty o agregat prądowłóczy oraz zasilacze UPS,
- system automatycznego gaszenia gazem pomieszczenia serwerowni,
- system kontroli dostępu bazujący na kartach zbliżeniowych oraz dodatkowym zabezpieczeniu wejścia kodem PIN,
- system klimatyzacji pracującej w układzie nadmiarowym,
- system alarmowy,
- system monitoringu wizyjnego,
- system monitoringu kluczowych parametrów serwerowni (temperatura, wilgotność, zasilanie, etc.).

W celu zapewnienia określonego poziomu dostępu do danych wdrożony został system automatycznego wykonywania kopii zapasowych. Kopie wykonywane są w oparciu o przygotowany harmonogram i przechowywane są zarówno na miejscu (onsite) jak również w kolokacji zewnętrznej (offsite).

Szereg kluczowych procesów realizowanych jest z wykorzystaniem rozwiązań redundantnych, tj. takich, które w przypadku uszkodzenia elementu podstawowego powodują przejęcie jego funkcji przez element zapasowy, dzięki czemu mimo awarii system w dalszym ciągu pracuje poprawnie.

W celu zachowania poufności chronionych danych wdrożone zostały mechanizmy szyfrowania danych znajdujących się na dyskach twardych wszystkich komputerów Grupy. Dane, które są transmitowane w Internecie, również są zaszyfrowane. Dostęp do zasobów odbywa się z zachowaniem zasady wiedzy koniecznej, aktywność użytkowników jest monitorowana a uprawnienia regularnie weryfikowane.

Grupa dba o zapewnienie prawidłowego utrzymania i modernizacji systemów informatycznych niezbędnych do jej właściwego funkcjonowania. Na bieżąco monitorowane są i wprowadzane nowe aktualizacje oraz rozwiązania technologiczne usprawniające działanie serwerów i systemów, niemniej jednak mimo podejmowanych przez Grupę działań nie ma możliwości całkowitego wyeliminowania ryzyka awarii sprzętowej, niedoskonałości

rozwiązań dostarczanych przez zewnętrznych partnerów lub błędu ludzkiego skutkującego wstrzymaniem działania systemów, wyciekiem lub utratą danych.

RYZYKA PRAWNE

Ryzyko związane z przetwarzaniem danych osobowych

Opis ryzyka: Warunki przetwarzania danych osobowych regulują generalne przepisy dotyczące ochrony danych osobowych, w tym także Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO), które stosuje się w pełni od 25 maja 2018 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wdrożyła nowe rozwiązania prawne, organizacyjne i techniczne w celu zapewnienia bezpieczeństwa przetwarzanych danych osobowych i pełnej zgodności z nową regulacją. W razie gdyby stosowane obecnie lub wdrażane na przyszłość rozwiązania z zakresu ochrony danych okazały się nieskuteczne, może dojść do ujawnienia, zmiany bądź utraty danych, czy to na skutek awarii systemów, błędu ludzkiego czy nieuprawnionego działania osób trzecich. Naruszenie przepisów o ochronie danych osobowych może wiązać się z nałożeniem kar finansowych przez organ nadzorczy, jak również utratą reputacji i zaufania klientów. Od 25 maja 2018 r., ewentualne konsekwencje naruszenia przepisów stały się poważniejsze, ze względu na znaczne podwyższenie górnej granicy kar pieniężnych oraz rozszerzenie katalogu uprawnień naprawczych, którymi dysponują organy nadzorcze. Zastosowanie takich środków może wpłynąć negatywnie na sytuację finansową spółek Grupy Kapitałowej, jak również ich bieżącą i przyszłą działalność.

Podejmowane działania: Spółki z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w zakresie przetwarzania danych osobowych korzystają zarówno ze wsparcia wewnętrznych struktur, jak i usług podmiotów zewnętrznych. Grupa Kapitałowa rozbudowała wewnętrzne struktury odpowiedzialne za ochronę danych osobowych oraz bezpieczeństwo informacji oraz podjęła prace nad rozwojem systemu bezpieczeństwa informacji, zwłaszcza w kontekście zintensyfikowania pracy zdalnej. Pomimo wprowadzenia sformalizowanych procedur w tym zakresie, nie da się całkowicie wyeliminować potencjalnego ryzyka dla ochrony danych wynikających z bieżącej działalności.

Ryzyko związane z prawami własności intelektualnej

Opis ryzyka: Skuteczne nabywanie, licencjonowanie oraz ochrona należących do Grupy lub wykorzystywanych przez nią praw własności intelektualnej, w tym znaków towarowych, jest istotnym elementem prowadzonej działalności.

Spółki Grupy nabywają majątkowe prawa autorskie do utworów, m.in. w procesie produkcji gier wideo, na podstawie umów zawieranych z autorami, pracownikami, współpracownikami oraz zewnętrznymi dostawcami. Pomimo wprowadzenia stosownych postanowień do umów przeniesienia praw autorskich nie można wykluczyć sytuacji, w której prawa zostały przeniesione nieskutecznie, nabyte od osoby nieuprawnionej lub nieumyślnie naruszone. Dodatkowym zagrożeniem w zakresie praw autorskich są obowiązujące w poszczególnych jurysdykcjach zróżnicowane przepisy mające na celu ochronę interesów twórców. Grupa Kapitałowa stara się stale analizować i dopasowywać zawierane umowy do bieżącej sytuacji prawnej w celu minimalizacji opisanych powyżej zagrożeń.

Ze względu na ekspansję produktów i serwisów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na terenie całego świata, charakterystyczna jest tendencja do oferowania produktów i serwisów Grupy pod nazwami w lokalnych językach

i alfabetach. Istnieje ryzyko, że część z nazw wybranych będzie podobna lub identyczna z istniejącymi znakami towarowymi, co może skutkować ewentualnymi roszczeniami z tytułu naruszenia znaków towarowych. Istnieje również ryzyko odmowy rejestracji znaków na rzecz Grupy ze względu na podobieństwo lub identyczność ze znakami już zarejestrowanymi. Grupa prowadzi stały monitoring zgłoszeń znaków towarowych przez osoby trzecie, jak również bada rejestracje znaków przed wyborem określonej nazwy jako właściwej dla produktu.

Gry wideo tworzone przez studio CD PROJEKT RED to produkty o wysokim stopniu złożoności, a przedstawiony w nich świat zawiera setki tysięcy elementów, w tym fikcyjnych nazw, miejsc, czy przedmiotów. Istnieje ryzyko, że poszczególne z wykreowanych w studiu wizerunków, nazw lub przedmiotów będą zbliżone do wizerunków, nazw lub przedmiotów występujących w rzeczywistości i chronionych za pośrednictwem praw własności intelektualnej tj. prawa do znaków towarowych, czy prawa autorskie, co może skutkować ewentualnymi roszczeniami z tytułu naruszenia tych praw. Grupa przykładając dużą wagę do weryfikacji ww. elementów na etapie deweloperskim gry, jednakże biorąc pod uwagę liczbę elementów jak również mnogość relewantnych praw oraz terytoriów ochrony, nie można całkowicie wykluczyć ryzyka nieświadomego naruszenia praw własności intelektualnej osób trzecich.

W niektórych państwach dopuszczalna jest ochrona patentowa oprogramowania, koncepcji informatycznych czy elementów gier wideo. Spółki Grupy starają się monitorować sytuację w tym zakresie, niemniej jednak ze względu na niejednorodność przepisów prawa w poszczególnych jurysdykcjach dopuszczających szerokie wykorzystanie ochrony patentowej, nie można całkowicie wykluczyć ryzyka wystąpienia roszczeń patentowych w stosunku do spółek Grupy w związku z ewentualnym nieświadomym naruszeniem praw osób trzecich. Samo podniesienie roszczeń w odniesieniu do praw własności intelektualnej, patentów oraz znaków towarowych, może mieć negatywny wpływ na renomę Grupy oraz na jej dalszy rozwój.

Istotnym ryzykiem są również naruszenia praw przysługujących Spółce przez osoby trzecie. Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie mają bezpośredniego wpływu na poziom nielegalnego rozpowszechniania produktów, niemniej jednak w ramach dostępnych możliwości starają się oferować klientowi ostatecznemu produkty w różnych przedziałach cenowych i atrakcyjnych edycjach wydawniczych, zachęcając klientów korzystną relacją ceny do jakości i oferowanego serwisu – zarówno w ramach działalności realizowanej przez GOG sp. z o. o., a także w odniesieniu do własnych produktów Spółki.

Podejmowane działania: Grupa stale udoskonala rozwiązania prawne stosowane w zawieranych umowach, a także dokonuje rejestracji znaków towarowych na terenie Unii Europejskiej oraz innych państw świata. Grupa prowadzi na bieżąco weryfikację prawną oferowanych przez siebie produktów i usług pod kątem ryzyka naruszenia praw osób trzecich. Podejmowane są również działania mające na celu ograniczenie naruszeń praw własności przemysłowej oraz praw autorskich Grupy – między innymi, prowadzony jest monitoring naruszeń na portalach aukcyjnych w Europie, Stanach Zjednoczonych i w Azji. Aukcje naruszające prawa własności intelektualnej Grupy są regularnie usuwane w ramach rozwiązań dostępnych na danym portalu.

Ryzyko związane z nieprawidłową oceną oraz nieuprawnionym dostępem do informacji poufnej

Opis ryzyka: Spółka jako emitent papierów wartościowych jest zobowiązana do realizowania obowiązków informacyjnych oraz dokonywania oceny informacji pod kątem jej kwalifikacji jako informacji poufnej. Z uwagi na przeprowadzanie oceny poufności posiadanych informacji przed ich upublicznieniem, po stronie Spółki może powstać ryzyko dokonania nieprawidłowej oceny w oparciu o kryteria kwalifikacji poufności, co w konsekwencji może spowodować niewykonanie obowiązku informacyjnego, a tym samym wiązać się z możliwym

nałożeniem sankcji lub kary finansowej. Pracownicy i współpracownicy w toku realizowanych przez Spółki Grupy procesów uzyskują dostęp do informacji mogących nosić znamiona informacji poufnych takich jak: informacje o przyszłych, nieogłoszonych projektach, datach premier, istotnych transakcjach, wynikach finansowych czy planach marketingowych. Nieprawidłowe wykonywanie obowiązków informacyjnych poprzez celowe lub przypadkowe ujawnienie informacji poufnej może spowodować nałożenie kar finansowych i mieć wpływ na sytuację finansową Spółki i Grupy.

Podjęmowane działania: Spółka wdrożyła Regulamin obiegu i ochrony dostępu do informacji poufnych oraz wykonywania obowiązków informacyjnych w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT, do którego został opracowany wykaz zdarzeń kwalifikowanych przez Spółkę jako informacja poufna. Spółka prowadzi listy osób mających dostęp do informacji poufnych i poucza osoby w niej wskazane o prawach i obowiązkach wynikających z dokonanego wpisu na listę. Ponadto, Spółka podpisuje z pracownikami oraz współpracownikami, a także osobami trzecimi, z którymi wchodzi w relacje biznesowe, umowy o zachowaniu poufności regulujące podstawowe obowiązki wynikające z możliwości wejścia w posiadanie informacji poufnej. Grupa dokłada starań, aby szkolić i podnosić świadomość pracowników i współpracowników w zakresie obiegu informacji poufnej w Spółkach Grupy.

Ryzyko zmian lub odmiennej interpretacji regulacji prawnych i podatkowych oraz ryzyko związane z dotacjami

Opis ryzyka: Częste zmiany przepisów prawa, różne lub zmieniające się jego interpretacje, zarówno w Polsce, jak i poza jej granicami, stanowią potencjalne zagrożenie i przyczyniają się do zwiększenia niepewności związanej z prowadzeniem działalności gospodarczej. Dotyczy to m.in. uregulowań i interpretacji przepisów podatkowych, uregulowań dotyczących prawa handlowego, ochrony własności intelektualnej oraz przepisów prawa pracy czy dotyczących rynku kapitałowego. Każda zmiana przepisów lub ich interpretacji może zmierzać w kierunku powodującym wystąpienie negatywnych skutków dla działalności Grupy – spowodować ryzyko obciążenia karami administracyjnymi, ryzyko odszkodowawcze, wzrost kosztów działalności Grupy Kapitałowej wpływający na jej wyniki finansowe oraz powodować trudności w ocenie skutków przyszłych zdarzeń czy decyzji. Zmiany przepisów prawa mogą mieć wpływ na otoczenie prawne działalności gospodarczej, w tym także Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Wejście w życie nowych regulacji prawnych może wiązać się między innymi z problematyką związaną z wykładnią prawa i jego stosowaniem, a także z niejednołitą linią interpretacyjną.

Szczególnie intensywnym zmianom podlega prawo podatkowe w Polsce. Ustawodawca podatkowy nakłada na podatników nowe obowiązki sprawozdawcze, wprowadza szereg ograniczeń w m.in. zaliczalności wybranych kategorii wydatków do kosztów uzyskania przychodów, równocześnie udostępniając rozwiązania w postaci ulg podatkowych pozwalających na efektywne obniżenie zobowiązań podatkowych. Korzystanie przez spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT ze wspomnianych ulg podatkowych wymaga wypracowania wewnętrznych standardów ich dokumentowania i rozliczania, które mogą potencjalnie zostać zakwestionowane przez organy administracji skarbowej.

Spółki Grupy korzystają również z dotacji wspierających realizowane projekty inwestycyjne i rozwojowe. Korzystanie z tej formy dofinansowania może wiązać się między innymi z ryzykiem zakwestionowania poprawności sporządzonej dokumentacji, zasadności uzyskanych dofinansowań czy sporządzonych kalkulacji i rozliczeń zarówno w trakcie realizacji projektów, jak i przez wiele lat od ich zakończenia.

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie ma wpływu na zmiany regulacji prawnych i podatkowych zarówno w Polsce, jak i poza jej granicami.

Istotne znaczenie dla działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT może mieć Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2019/790 z dnia 17 kwietnia 2019 r. w sprawie prawa autorskiego i praw pokrewnych na jednolitym rynku cyfrowym oraz zmiany dyrektyw 96/9/WE i 2001/29/WE. Dyrektywa ta przewiduje nowe obowiązki dla nabywców praw autorskich, platform internetowych, a także przyznaje twórcom nowe uprawnienia. Państwa członkowskie mają przy tym możliwość wyłączenia zastosowania części z przepisów tej Dyrektywy w odniesieniu do poszczególnych branż przemysłu. Implementacja przepisów Dyrektywy przez państwa członkowskie powinna nastąpić do 7 czerwca 2021 r. CD PROJEKT monitoruje przebieg prac nad implementacją a w celu ochrony interesów własnych, jak i całej branży gier wideo, w dniu 30 września 2020 r. przedstawiła swoje stanowisko w ramach konsultacji społecznych prowadzonych przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Ze względu na specyfikę branży, w której działa Grupa, tj. w dużej mierze opartej na pracy w trybie zamkniętych w czasie projektów związanych ściśle z cyklem wydawniczym gier, w procesie tworzenia jej produktów oraz usług biorą udział osoby i wykonawcy współpracujący ze spółkami z Grupy na podstawie umów innych niż umowy o pracę. Istnieje ryzyko zakwestionowania zasadności zawierania ww. umów. Może to spowodować konieczność zmiany stosowanych umów o współpracy i wiązać się z nałożeniem na Grupę kar administracyjnych i zwiększeniem obciążeń publicznoprawnych ponoszonych przez Grupę.

Podejmowane działania: W celu zminimalizowania ryzyka związanego z istotnymi zmianami regulacji prawnych dotyczących prowadzonej działalności, w ramach Grupy funkcjonują niezależne pionery prawne dedykowane do poszczególnych segmentów działalności oraz wewnętrzne działy podatkowe czuwające nad poprawnością rozliczeń podatkowych. W celu zminimalizowania potencjalnego ryzyka niezgodności, zespoły prawne i podatkowe monitorują procesy legislacyjne oraz wdrażają odpowiednie procedury mające na celu usystematyzowanie procesów wewnętrznych i zabezpieczenie właściwego sposobu realizacji obowiązków prawnych.

Ryzyko różnych jurysdykcji

Opis ryzyka: Spółki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, zarówno krajowe, jak i zagraniczne, w ramach prowadzonej działalności podlegają regulacjom prawnym i podatkowym obowiązującym w krajach, w których funkcjonują, ale również w krajach, w których oferują i sprzedają produkty i towary oraz częściowo również regulacjom prawnym obowiązującym w krajach, z których kupują lub licencjonują wydawane przez siebie produkty lub rozwiązania wykorzystywane w bieżącej działalności. Duża część zawartych z zagranicznymi partnerami umów zakupu, sprzedaży lub licencjonowania zawierana jest według jurysdykcji kraju wskazanego przez drugą stronę umowy. Sytuacja taka może rodzić ryzyko nieprawidłowej interpretacji przez spółki Grupy przepisów zagranicznych jurysdykcji lub zapisów umów zawartych według obcej jurysdykcji. Zależność od wielu systemów prawa w szeregu krajów wiąże się z ryzykiem potencjalnego, nieświadomego naruszenia przepisów obcych jurysdykcji.

Podejmowane działania: W celu zminimalizowania tego ryzyka spółki z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT korzystają z zagranicznych doradców prawnych specjalizujących się w danej tematyce.

RYZYKA ZWIĄZANE Z ZESPOŁEM

Ryzyko związane z dostępnością i pozyskaniem specjalistów

Opis ryzyka: Działalność spółek z Grupy Kapitałowej CD PROJEKT oraz ich perspektywy rozwoju są w dużej mierze zależne od dostępności, wiedzy, doświadczenia, talentu i motywacji osób zatrudnionych. Ze względu na to, że branża gier wideo w Polsce rozwija się dynamicznie dopiero od kilkunastu lat, polskie uczelnie i szkoły zawodowe nie dostarczają na rynek pracy wystarczającej liczby absolwentów o kompetencjach w dziedzinie produkcji gier wideo. Działalność spółek Grupy oraz ich plany rozwojowe wymagają prowadzenia stałej rekrutacji nowych pracowników i współpracowników zarówno z Polski, jak i zagranicą. Niemożliwość zatrudnienia najwyższej klasy specjalistów może mieć wpływ na jakość lub terminy realizacji prowadzonych projektów a w konsekwencji na tempo rozwoju i wyniki finansowe Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Podejmowane działania: Spółki Grupy na bieżąco rozwijają i doskonalą wewnętrzne działy HR i rekrutacji, zaś osobom zatrudnionym Grupa oferuje dobre warunki pracy, rynkowy poziom wynagrodzeń, systemy premiowe i motywacyjne, udział w Pracowniczym Planie Emerytalnym, udział w szkoleniach i programy ich dofinansowania oraz liczne benefity pozapłacowe (np. prywatną opiekę medyczną, dwie wewnętrzne kantyny, własną siłownię i dostęp do zewnętrznych klubów i zajęć sportowych). Dla zatrudnionych przyjeżdżających z zagranicy wypracowany został system relokacji oraz szereg aktywności mających na celu ułatwienie ich adaptacji w kraju.

Ryzyko odejść kluczowych członków zespołu

Opis ryzyka: Kluczowym zasobem Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, który ma decydujący wpływ na dynamikę rozwoju jej działalności, jest zespół złożony zarówno z kadry zarządzającej jak i z wysokiej klasy specjalistów zatrudnionych na każdym szczeblu w organizacji.

Nagła zmiana osób zarządzających spowodowana przez czynniki niezależne od Spółki (jak np. choroba) lub będąca następstwem indywidualnej decyzji o rezygnacji z pełnionej funkcji może wpłynąć na sposób i kierunek podejmowania przez Spółkę strategicznych i operacyjnych decyzji biznesowych. Odejścia kluczowych członków zespołu Grupy Kapitałowej mogą mieć również wpływ na jej bieżącą działalność np. na jakość lub tempo realizowania projektów i procesów w Grupie.

Podejmowane działania: Grupa CD PROJEKT umożliwia zatrudnionym pracę nad dużymi, ambitnymi i nowatorskimi projektami, w których uczestnictwo daje szansę na ciągły rozwój zawodowy i osobisty. Istniejący w Grupie program szkoleń i warsztatów aktywnie wspiera budowanie kompetencji merytorycznych i tzw. umiejętności miękkich. Oprócz możliwości rozwoju zawodowego intencją Grupy jest oferowanie członkom zespołu rynkowego poziomu wynagrodzeń, dzięki m.in. bieżącemu monitorowaniu lokalnych i globalnych trendów w wysokości płac dla poszczególnych grup stanowisk w organizacji.

W Grupie Kapitałowej funkcjonuje również rozliczany w cyklu rocznym program premii obejmujący wszystkich aktywnych w danym roku członków zespołu. Program ten oparty jest na wypracowanym przez Grupę lub poszczególne segmenty biznesowe w danym roku obrotowym zysku netto. Dodatkowo Grupa oferuje osobom o kluczowych kompetencjach spełniających wewnętrznie wypracowane kryteria możliwość uczestnictwa w długoterminnych programach motywacyjnych opartych o uprawnienia do objęcia akcji Spółki po ustalonej historycznie cenie. Osoby zatrudnione przez spółki Grupy mają również możliwość korzystania z rozbudowanego systemu benefitów.

Niezależnie od podejmowanych przez Grupę starań pewien poziom rotacji zespołu jest naturalny i nieunikniony. Ze względu na specyfikę działalności polegającej na realizacji projektów w cyklu wieloletnim, rotacja w zespole zwykle wzrasta w okresach po ich zakończeniu.

Ryzyko naruszeń praw pracowniczych

Opis ryzyka: Ze względu na liczbę zatrudnionych w Grupie Kapitałowej osób oraz ich różnorodność (patrz rozdział Grupa CD PROJEKT jako pracodawca i zatrudniająca) istnieje ryzyko wystąpienia w toku bieżącej działalności Spółki i spółek zależnych naruszeń w zakresie praw pracowniczych.

W tym kontekście Grupa może podlegać pod okresowe kontrole zewnętrznych instytucji i organów mających uprawnienia kontrolne w stosunku do Grupy w tym zakresie. Istnieje też ryzyko wystąpienia przez pracowników z powodztwem dotyczącym ewentualnych naruszeń prawa pracy i praw pracowniczych.

Podejmowane działania: W zakresie zapewnienia prawidłowego zarządzania ryzykami pracowniczymi, Spółka podejmuje szereg działań mających na celu ustanowienie procedur regulujących prawa i obowiązki pracowników, w tym wdrożenie procedury zapobiegającej mobbingowi i dyskryminacji, a także polityki różnorodności. Pracownicy mają także możliwość dokonywania w pełni anonimowych zgłoszeń wszelkiego rodzaju naruszeń, w tym praw pracowniczych oraz zagwarantowany zakaz działań odwetowych w przypadku podjęcia decyzji o dokonaniu zgłoszenia. W celu zachowania pełnej transparentności, w przypadku powzięcia przez Spółkę informacji o podejrzeniu łamania praw pracowniczych (dyskryminacji lub mobbingu), powoływana jest wewnętrzna komisja mająca na celu przeprowadzenie postępowania wyjaśniającego.

RYZYKA FINANSOWE

Testy na utratę wartości aktywów

Zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej Spółki Grupy przeprowadzają testy na utratę wartości aktywów. Nie ma pewności, że wyniki testów na utratę wartości aktywów przeprowadzone w przyszłości dadzą pozytywne rezultaty.

Ryzyko utraty płynności i ryzyko kredytowe

Opis ryzyka: W ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT realizacja planów rocznych, w tym planów dotyczących bieżącej płynności, weryfikowana i omawiana jest w cyklach miesięcznych. W celu ograniczenia ryzyka niewypłacalności nabywców, prowadzony jest stały monitoring spływu należności, a windykacja trudnych należności zlecona jest zewnętrznym, wyspecjalizowanym podmiotom. W ramach prowadzonej działalności występują przypadki koncentracji największych odbiorców, do których sprzedaż przekracza 10% łącznych przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Podejmowane działania: Grupa aktywnie zarządza pozostałymi dostępnymi składnikami majątku obrotowego, monitorując poziom gotówki oraz zadłużenia finansowego w relacji do kapitałów własnych oraz bieżących i planowanych wyników finansowych, a także przyszłych planów inwestycyjnych. Na datę niniejszego sprawozdania Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie posiada zadłużenia z tytułu kredytów ani pożyczek i dysponuje wolnymi zasobami finansowymi w formie gotówki, lokat bankowych oraz rezerw ulokowanych w obligacjach skarbowych. Posiadane nadwyżki finansowe są lokowane w bankach współpracujących z Grupą lub w instrumentach finansowych niskiego ryzyka (z zachowaniem zasady dywersyfikacji otwieranych lokat i inwestycji).

Zarządzanie płynnością w ramach Grupy ma w możliwie najwyższym stopniu zabezpieczyć płynność wymaganą do regulowania bieżących zobowiązań oraz bezpieczną realizację prowadzonych projektów produkcji gier, planów wydawniczych i planowanych inwestycji.

RYZYKA ZEWNĘTRZNE

Ryzyko umocnienia kursu PLN w stosunku do USD i EUR

Opis ryzyka: Ze względu na globalny charakter prowadzonej przez Grupę Kapitałową CD PROJEKT działalności, w ramach której większość przychodów generowana jest w walutach obcych, jest ona narażona na ryzyko związane z nagłymi zmianami kursów walutowych, w tym w szczególności ryzyko umocnienia złotego.

Większość umów wydawniczo-dystrybucyjnych, w których CD PROJEKT S.A. jest stroną jako producent gier, bazuje na rozliczeniu w walutach obcych – głównie w USD oraz w EUR. W związku z tym osłabienie kursu USD lub EUR w relacji do złotego jest dla Grupy zjawiskiem niepożądanym powodującym zmniejszenie przychodów z tytułu sprzedaży. Przychody GOG sp. z o.o. generowane są w 13 walutach w tym w największym stopniu w USD oraz, w mniejszym w EUR, PLN, GBP, RUB, CAD, AUD i innych podczas gdy koszty ponoszone są głównie w USD oraz w PLN. W związku z tym co do zasady osłabienie się kursu walut w których GOG uzyskuje przychody ze sprzedaży w stosunku do USD lub PLN, jest dla Grupy Kapitałowej CD PROJEKT zjawiskiem niepożądanym, powodującym zmniejszenie przychodów i wyniku realizowanego przez GOG sp. z o.o.

Spółki Grupy dokonują również zakupów towarów i usług w transakcjach rozliczanych w walutach obcych – w takich przypadkach osłabienie kursu PLN w stosunku do danej waluty transakcji może powodować niekorzystne dla wyników spółek Grupy różnice kursowe.

Podjęmowane działania: CD PROJEKT S.A. stara się minimalizować ekspozycję walutową w prowadzonej działalności, niemniej jednak nie ma możliwości całkowitego wyeliminowania ciężącego na Spółce ryzyka walutowego.

Ryzyko związane ze zmianami ogólnej sytuacji makroekonomicznej, zmianami cen, poziomu stóp procentowych i inflacji

Opis ryzyka: Kondycja gospodarki światowej, w tym skutki światowych kryzysów politycznych, ekonomicznych lub rozwoju pandemii mogą wpływać na działalność, sytuację finansową i wyniki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Negatywna sytuacja związana z pandemią, makroekonomiczna lub polityczna może powodować utrudnienia w dostępie do finansowania, zmiany cen towarów, usług i produktów, zachowawcze postawy konsumentów lub pojawienie się ograniczeń możliwości sprzedaży w konsekwencji wprowadzonych sankcji ekonomicznych lub regulacji lokalnych.

Polityka monetarna prowadzona przez Narodowy Bank Polski w zakresie kształtowania poziomu stóp procentowych i w konsekwencji mająca wpływ na poziom inflacji w Polsce może wpływać na osiągnięte przez Grupę przychody finansowe. W związku z tym, iż nadwyżki środków pieniężnych inwestowane są m.in. w lokaty bankowe i obligacje skarbowe, spadek wysokości stóp procentowych może mieć negatywny wpływ na poziom przychodów finansowych Grupy. Z kolei przychody finansowe uzyskiwane z lokat bankowych lub inwestycji w obligacje skarbowe w odniesieniu do posiadanych przez Grupę rezerw gotówkowych mogą nie zrekompenzować strat spowodowanych inflacją.

Podejmowane działania: Spółki Grupy Kapitałowej starają się monitorować wpływ sytuacji globalnej na rynki, na których operują i w miarę możliwości maksymalnie dostosowywać prowadzoną działalność do zmieniającej się sytuacji.

Ryzyko związane z konkurencją na rynku elektronicznej rozrywki

Opis ryzyka: Grupa Kapitałowa CD PROJEKT działa na globalnym rynku elektronicznej rozrywki, charakteryzującym się wysokim nasyceniem i dostępnością różnych form spędzania wolnego czasu w zależności od preferencji czy wysokości dochodu rozporządzalnego gospodarstwa domowego. Grupa konkuruje o czas, uwagę i zaangażowanie graczy zarówno z tradycyjnymi dostawcami rozrywki, takimi jak: telewizja czy kino, jak i dostawcami produktów, które można konsumować w dowolnym czasie i miejscu, jak na przykład z innymi producentami gier wideo, platformami VOD, mediami społecznościowymi czy ogółem treści i rozrywką dostępną w internecie.

Na wyniki finansowe osiągnięte przez Grupę może mieć wpływ pojawianie się i zdobywanie popularności na rynku przez nowe formy rozrywki i spędzania wolnego czasu, jakość oferty i innowacyjność oferowanych produktów i rozwiązań technologicznych jak też umiejętność budowania przez firmy konkurencyjne silnych społeczności wokół swoich produktów i usług.

Podejmowane działania: Misją Grupy CD PROJEKT pozostaje tworzenie rewolucyjnych gier RPG trafiających do serc ludzi na całym świecie, co ma w długim okresie zapewnić posiadanym przez Spółkę franczyzom trwałe miejsce w światowej popkulturze. Sposobem na realizację tego celu jest dążenie do oferowania konsumentom produktów nowatorskich, wykraczających poza schematy i charakteryzujących się najwyższą jakością. Zaprezentowana 30 marca br. Aktualizacja Strategii Grupy zakłada również rozbudowę posiadanych przez Grupę franczyz poza produkty z podstawowej działalności poprzez rozwój projektów na nowych dla Grupy polach elektronicznej rozrywki. Dalsze produktowe umacnianie posiadanych franczyz ma wzmacniać świadomość marek Grupy wśród odbiorców na całym świecie i umożliwiać jej tym samym skuteczne konkurowanie o ich czas i uwagę z innymi dostawcami rozrywki.

Ryzyko związane z sytuacją na GPW / próbami manipulacji

Opis ryzyka: Ceny akcji CD PROJEKT S.A. notowanych na warszawskiej Giełdzie Papierów Wartościowych w sposób naturalny podlegają wahaniom. Zmiany cen akcji mogą wynikać z czynników zarówno zależnych, jak i niezależnych od Grupy, takich jak np. sytuacja finansowa Grupy, perspektywy rozwoju, czy też ogólna koniunktura na rynku kapitałowym. Na poziom cen akcji CD PROJEKT może mieć wpływ również rozpowszechnianie przez osoby trzecie nierzetelnych informacji oraz pogłosek, które wprowadzają lub mogą wprowadzać w błąd co do sytuacji Grupy lub prowadzonej w jej ramach działalności (manipulacja).

Podejmowane działania: CD PROJEKT S.A. dokłada wszelkich starań, aby umożliwić inwestorom równy dostęp do wiarygodnych informacji dotyczących Spółki za pośrednictwem raportów bieżących i okresowych, poprzez publikację najważniejszych informacji na stronie internetowej Spółki www.cdprojekt.com, aktywność na dedykowanym relacjom inwestorskich profilu Twitter [@CDProjektRED_IR](https://twitter.com/CDProjektRED_IR), cykliczne spotkania z inwestorami i analitykami rynku czy prowadzenie bieżącej komunikacji w formie dedykowanego forum inwestorskiego, dostępnego na oficjalnej stronie internetowej Spółki.

Ryzyko związane z wirusem SARS-CoV-2 (COVID-19)

Informacje dotyczące wpływu pandemii koronawirusa na działalność Grupy opisane zostały w niniejszym sprawozdaniu w sekcji Wpływ pandemii COVID-19 na działalność Grupy CD PROJEKT.

RYZIKO ŚRODOWISKOWE

Ryzyko niezgodności regulacyjnej w zakresie prawa środowiskowego

Opis ryzyka: Grupa CD PROJEKT narażona jest na ryzyka o charakterze regulacyjnym, które polegają na niezgodności podejmowanych działań z obowiązującymi przepisami prawnymi czy niewłaściwym wypełnieniu leżących na Grupie CD PROJEKT obowiązków prawnych w zakresie ochrony środowiska. Brak zapewnienia zgodności z prawem może spowodować nałożenie przez organy nadzorcze kar administracyjnych na Spółki z Grupy Kapitałowej. Spółki Grupy Kapitałowej są również narażone na ryzyka środowiskowe związane z jednorazowymi zdarzeniami jak np. niezgodne z prawem środowiskowym przeprowadzenie planowanej inwestycji budowlanej, czy przekazanie wytworzonych odpadów do zagospodarowania nieuprawnionym podmiotom, a także inne ryzyka środowiskowe związane z posiadaniem i eksploatacją nieruchomości własnych oraz wynajmowanych na potrzeby prowadzonej działalności.

Podejmowane działania: Minimalizacja wpływu na środowisko i wdrażanie kolejnych proekologicznych rozwiązań są jednymi z priorytetów Grupy. Zarząd CD PROJEKT S.A. w 2020 r. podjął decyzję o rozpoczęciu prac związanych z wprowadzeniem w Grupie zintegrowanego systemu zarządzania ryzykiem środowiskowym i o przystąpieniu do certyfikacji środowiskowej EMAS. Planowane cykliczne audyty środowiskowe i zarządcze w ramach certyfikacji zapewnią Grupie Kapitałowej zgodność regulacyjną i umożliwiają sprawowanie bieżącej kontroli nad potencjalnymi ryzykami środowiskowymi i ich minimalizację.

DYWERSYFIKACJA RYZYKA KREDYTOWEGO REZERW FINANSOWYCH W 2020 R.

Zgodnie z przyjętą filozofią działania Grupa Kapitałowa CD PROJEKT utrzymuje rezerwy środków finansowych w celu zabezpieczenia niezależności i stabilności prowadzonej działalności, finansowania dalszego dynamicznego rozwoju Grupy, w tym finansowania przyszłej produkcji gier, rozwoju technologii, wsparcia promocyjnego planowanych premier, zabezpieczenia przyszłych możliwości inwestycyjnych oraz zapewnienia rezerw na ewentualne nieplanowane sytuacje lub pojawiające możliwości. Spółki Grupy alokują posiadane środki pieniężne z uwzględnieniem bieżących i planowanych potrzeb finansowych, dążąc do ograniczenia ryzyka kredytowego oraz maksymalizacji przychodów odsetkowych. Na koniec grudnia 2019 r. suma zgromadzonych środków finansowych Grupy (na które składały się środki na rachunkach bankowych, lokaty oraz obligacje skarbowe) wynosiła 482 301 tys. zł i w ciągu roku wzrosła do poziomu 874 688 tys. zł na koniec grudnia 2020 r.

Większość środków finansowych Grupy pozostaje w posiadaniu CD PROJEKT S.A.

Do końca pierwszego kwartału 2020 r. w ocenie Zarządu Spółki potrzeba ograniczenia ryzyka kredytowego związanego z posiadanymi środkami finansowymi była odpowiednio zabezpieczona poprzez dywersyfikację lokowania wolnych środków pomiędzy krajowe i zagraniczne instytucje bankowe o ratingach kredytowych nie gorszych niż BBB- według S&P i Fitch lub Baa1 według Moody's. W związku z pandemią COVID-19 zwiększającą niepewność co do przyszłego stanu globalnej gospodarki w drugim kwartale 2020 r. Zarząd Spółki podjął decyzję o dywersyfikacji alokacji posiadanych środków finansowych pomiędzy instytucje bankowe (na zasadach zgodnych z dotychczas wypracowanymi standardami) oraz ograniczoną listę emitentów obligacji skarbowych (Niemcy, Szwajcaria, USA, Polska) o ratingu nie gorszym niż A- według S&P i Fitch lub A2 według Moody's.

Realizacja

Uchwałą nr 7/2020 z dnia 5 maja 2020 r. Zarząd CD PROJEKT S.A. podjął decyzję o przeznaczeniu bieżących nadwyżek gotówkowych w kwocie nie przekraczającej 300 000 tys. zł na zakup obligacji skarbowych w podziale:

- do 150 000 tys. zł w krajowych obligacjach Skarbu Państwa RP,
 - do 150 000 tys. zł w obligacjach skarbowych emitowanych przez USA, Niemcy i Szwajcarię denominowanych w walutach emitentów,
- ograniczając dopuszczalny okres wykupu do 3 lat (5 lat dla części portfela obligacji USA).

Jednocześnie Zarząd podjął decyzję o ograniczeniu ryzyka kursowego związanego z nabyciem obligacji zagranicznych denominowanych w walutach emitentów poprzez zawieranie symetrycznych do zakupów obligacji transakcji zakupu instrumentów pochodnych typu forward.

Na dzień 31 grudnia 2020 r. Spółka posiadała obligacje skarbowe o wartości bilansowej 146 985 tys. zł.

Obligacje skarbowe na dzień 31.12.2020	S&P	Fitch	Moody's	
Obligacje Skarbu Państwa RP (denominowane w PLN)	A-	A-	A2	49 588
Obligacje skarbowe USA (denominowane w USD)	AA+	AAA	AAA	44 545
Obligacje skarbowe Szwajcarii (denominowane w CHF)	AAA	AAA	AAA	32 023
Obligacje skarbowe Niemiec (denominowane w EUR)	AAA	AAA	AAA	20 829
Razem nabytych obligacji skarbowych				146 985

W tabeli poniżej zaprezentowano ważony sumą zdywersyfikowanych łącznych środków finansowych poziom koncentracji środków pieniężnych, lokat i obligacji skarbowych z uwzględnieniem oceny kredytowej instytucji finansowych i emitentów obligacji skarbowych.

Poziom ratingu instytucji finansowej / emitenta obligacji skarbowych		Stan na 31.12.2020	Stan na 31.12.2019
Najwyższy	AAA do AA- wg S&P i Fitch oraz od Aaa do Aa3 wg Moody's	13,26%	0,00%
Średniowysoki	od A+ do A- wg S&P i Fitch oraz od A1 do A3 wg Moody's	43,60%	26,99%
Średni	od BBB+ do BBB- wg S&P i Fitch oraz od Baa1 do Baa3 wg Moody's	43,14%	73,01%

Zakupu krajowych obligacji skarbowych Spółka dokonała bezpośrednio składając zlecenie kupna za pośrednictwem Biura Maklerskiego PKO BP.

Nabycie zagranicznych obligacji skarbowych odbyło się w ramach umowy na zarządzanie portfelem papierów dłużnych zawartej z bankiem Credit Suisse AG prowadzącym rachunki inwestycyjne w walutach emitowanych papierów dłużnych, które nabywa Spółka. Dedykowany Asset Manager banku zarządza powierzonymi środkami w granicach ustalonego przez Spółkę profilu inwestycji.

Ocena modelu biznesowego dotyczącego zakupu obligacji

Zgodnie z wymogami MSSF 9 Instrumenty Finansowe Spółka dokonała analizy modelu biznesowego w zakresie zarządzania aktywami finansowymi oraz zbadała charakterystykę wynikających z umowy przepływów pieniężnych dla każdego składnika portfela obligacji, stwierdzając, że:

- celem zrealizowanych inwestycji w krajowe i zagraniczne obligacje skarbowe jest ich utrzymanie do dnia zapadalności otrzymanie umownych przepływów;
- mandaty inwestycyjne nadane bankowi Credit Suisse dopuszczają sprzedaż obligacji przed terminem wykupu w ramach przyjętej strategii zarządzania portfelem;
- wszystkie zakupione obligacje spełniają test SPPI.

W następstwie przeprowadzonej analizy zakwalifikowano nabyte obligacje do dwóch modeli zarządzania aktywami finansowymi, które rozróżnia podmiot zarządzający portfelem obligacji. Obligacje Skarbu Państwa RP, ze względu na docelowe utrzymanie ich do realizacji umownych przepływów, wyceniane są w zamortyzowanym koszcie. Obligacje skarbowe zagraniczne, ze względu na mandat inwestycyjny dopuszczający możliwość zarządzania portfelem przez Asset Managera, wyceniane są w wartości godziwej przez pozostałe dochody całkowite.

Obligacje skarbowe wycenione w wartości godziwej przez pozostałe dochody całkowite (mandaty banku Credit Suisse) w tys. zł.	97 397
Obligacje skarbowe Szwajcarii – CHF	32 023
Obligacje skarbowe Niemiec – EUR	20 829
Obligacje skarbowe USA – USD	44 545
Obligacje skarbowe wyceniane w zamortyzowanym koszcie (wewnętrzny mandat CD PROJEKT S.A.) w tys. zł.	49 588
Obligacje skarbowe Polski – PLN	49 588

Ryzyko walutowe związane z nabywaniem i posiadaniem obligacji denominowanych w walutach obcych

Aby zabezpieczyć ryzyko walutowe związane z posiadaniem na rachunkach inwestycyjnych aktywów w walutach obcych Spółka do każdego walutowego zasilenia rachunku inwestycyjnego zawarła symetryczną terminową transakcję sprzedaży danej waluty typu forward. Zbiorcze zestawienie kontraktów terminowych w podziale na poszczególne waluty zawartych w 2020 r. zaprezentowano w poniższej tabeli.

Waluta kontraktów terminowych	Wartość kontraktów terminowych w walucie	Wartość kontraktów terminowych w PLN według kursów terminowych	Wycena wartości godziwej kontraktów terminowych na 31.12.2020 w PLN
CHF	7 630	33 467	1 231
EUR	5 550	25 175	-387
USD	11 740	49 307	5 604
Razem		107 949	6 448

Zgodnie z przyjętą polityką Spółka zabezpiecza przed ryzykiem kursowym łączne salda walutowych rachunków inwestycyjnych, a nie jedynie wartość posiadanych obligacji. W związku z tym łączna wartość kontraktów forward może być wyższa od wartości posiadanych obligacji. Pozostała wartość kontraktów terminowych zabezpiecza ryzyko kursowe wolnych środków pozostających na rachunkach inwestycyjnych. Środki te są nieoprocentowane, a bank Credit Suisse posiada rating kredytowy na poziomie średniowysokim.

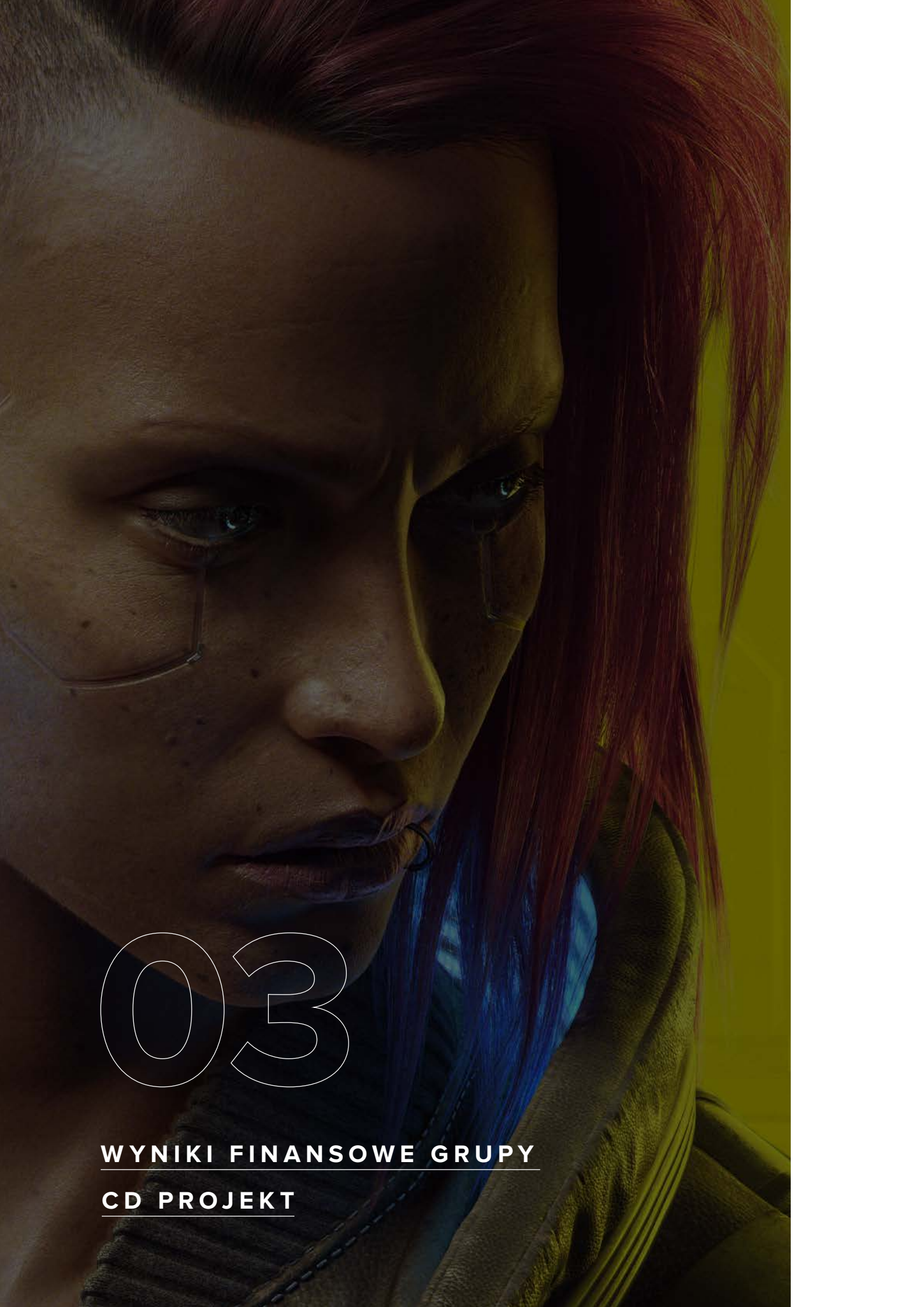
Zarząd Spółki podjął decyzję o niewprowadzaniu rachunkowości zabezpieczeń dla transakcji terminowych zabezpieczających posiadane na wspomnianych rachunkach inwestycyjnych aktywa (gotówka, obligacje skarbowe) w walutach obcych.

Ryzyko stopy procentowej związane z zakupem obligacji

Spółka nie prowadzi aktywnej polityki zabezpieczeń ryzyka zmiany stopy procentowej w odniesieniu do nabytych obligacji. Aby zminimalizować omawiane ryzyko wpływające na zmianę wartości godziwej obligacji w okresie inwestycji, Spółka ogranicza się do nabywania krajowych obligacji skarbowych oraz obligacji skarbowych zagranicznych emitentów o wysokich ratingach kredytowych (Szwajcaria, Niemcy, USA). Zgodnie z przyjętymi założeniami Spółka planuje utrzymanie nabytych obligacji do dnia ich zapadalności.

Okres wykupu obligacji skarbowych nabytych na dzień 31.12.2020

rok 2021	48%
rok 2022	41%
rok 2023	4%
rok 2024	7%
Ważony wielkością portfela obligacji skarbowych	100%



03

WYNIKI FINANSOWE GRUPY

CD PROJEKT

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

GRI 201-1

OPIS I OCENA CZYNNIKÓW ORAZ NIETYPOWYCH ZDARZEŃ MAJĄCYCH WPŁYW NA WYNIK Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY CD PROJEKT W 2020 R.

Największy wpływ na wyniki, aktywa, pasywa, kapitał oraz przepływy środków pieniężnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 2020 r. miały:

- ukończenie prac i premiera gry *Cyberpunk 2077*, która miała miejsce 10 grudnia 2020 r.;
- kontynuowana wysoka sprzedaż gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami (*Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino*);
- utrzymanie i rozwój serwisu *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*.

ZDARZENIA NIETYPOWE

W 2020 roku nie wystąpiły istotne zdarzenia nietypowe dla działalności Grupy mające znaczący wpływ na wynik z działalności Grupy.

SKONSOLIDOWANY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

Tabela 11 Wybrane dane ze skonsolidowanego rachunku zysków i strat Grupy Kapitałowej CD PROJEKT z podziałem na segmenty działalności (w tys. zł)

	01.01.2020- -31.12.2020	01.01.2019- -31.12.2019	01.01.2020- -31.12.2020	01.01.2019- -31.12.2019	01.01.2020- -31.12.2020	01.01.2019- -31.12.2019	01.01.2020- -31.12.2020	01.01.2019- -31.12.2019
	GRUPA CD PROJEKT		Segment CD PROJEKT RED		Segment GOG.com		Wyłączenia konsolidacyjne	
Przychody ze sprzedaży	2 138 875	521 272	1 895 913	369 332	343 748	162 256	-100 786	-10 316
Przychody ze sprzedaży produktów	1 839 932	304 475	1 786 145	292 386	12 937	7 633	40 850	4 456
Przychody ze sprzedaży usług	2 242	38 304	5 251	41 945	132	250	-3 141	-3 891
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	296 701	178 493	104 517	35 001	330 679	154 373	-138 495	-10 881
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	491 364	161 308	347 436	53 763	243 653	114 275	-99 725	-6 730
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	256 105	31 657	252 340	25 606	5 963	6 361	-2 198	-310
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	235 259	129 651	95 096	28 157	237 690	107 914	-97 527	-6 420
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	1 647 511	359 964	1 548 477	315 569	100 095	47 981	-1 061	-3 586
Koszty sprzedaży	408 016	125 341	341 633	86 476	67 344	41 029	-961	-2 164
Koszty ogólnego zarządu	66 435	57 113	59 426	54 132	7 195	4 400	-186	-1 419
Pozostałe przychody operacyjne	8 535	8 274	8 835	8 085	1 469	1 424	-1 769	-1 235
Pozostałe koszty operacyjne	24 421	5 503	25 243	6 308	813	399	-1 635	-1 204
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. Fin.	-97	5	-97	5	-	-	-	-
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	1 157 077	180 286	1 130 913	176 743	26 212	3 577	-48	-34
Przychody finansowe	17 081	9 463	15 912	9 673	1 169	466	-	-676
Koszty finansowe	9 209	587	6 278	547	3 032	735	-101	-695
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	1 164 949	189 162	1 140 547	185 869	24 349	3 308	53	-15
Podatek dochodowy	10 622	13 847	6 918	13 522	3 694	325	10	-
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	1 154 327	175 315	1 133 629	172 347	20 655	2 983	43	-15

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

Suma **Przychodów ze sprzedaży** Grupy CD PROJEKT w 2020 r. wyniosła 2 138 875 tys. zł i była o 310,3% wyższa od wartości wypracowanej w 2019 r. Na osiągnięcie najwyższego w historii Grupy poziomu przychodów kluczowy wpływ miała grudniowa premiera gry *Cyberpunk 2077* odpowiadająca za największą część całości przychodów Grupy.

Największy udział w przychodach ze sprzedaży (86,0%) Grupy CD PROJEKT w minionym roku miały **Przychody ze sprzedaży produktów** o łącznej wartości 1 839 932 tys. zł (wzrost o 504,3% względem ubiegłego roku). Za zdecydowaną większość sprzedaży w omawianej kategorii odpowiadał segment CD PROJEKT RED wypracowując 1 786 145 tys. zł przychodów w ramach:

- a) premierowych przychodów licencyjnych z dystrybucji gry *Cyberpunk 2077*;
- b) przychodów licencyjnych z kontynuowanej, bardzo dobrej sprzedaży gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami *Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino*, w tym wersji na platformę Nintendo Switch;
- c) przychodów wygenerowanych w ramach projektu *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*, która została w ciągu 2020 r. udostępniona graczom na urządzeniach z systemem Android (marzec 2020 r.) oraz klientom serwisu Steam (maj 2020 r.), otrzymała nowy mechanizm rozgrywki – tryb Podróży, oraz dwa dodatki kart – *Pan Lusterko* oraz *Wiedźmini*;
- d) przychodów licencyjnych z dystrybucji na platformach cyfrowych gry *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* (wydana w styczniu 2020 roku na konsolach Nintendo Switch);
- e) przychodów licencyjnych związanych z grami *Wiedźmin 2* i *Wiedźmin* oraz przychodów licencyjnych z franczyz studia CD PROJEKT RED.

W ramach segmentu GOG.com wartość Przychodów ze sprzedaży produktów obejmowała głównie przypadający na GOGa w ramach rozliczenia konsorcjum udział w przychodach z projektów *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* oraz *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści*.

Skonsolidowane **Przychody ze sprzedaży usług** w 2020 r. wynosiły 2 242 tys. zł (0,1% całości Przychodów ze sprzedaży Grupy) i obejmowały głównie opłaty za przesyłki uiszczane przez klientów sklepu CD PROJEKT RED GEAR. Spadek rok do roku omawianej wartości przychodów o 94,1% to efekt braku analogicznego do roku 2019 jednorazowego zdarzenia (segment CD PROJEKT RED prowadził wspólnie z partnerami wydawniczymi współfinansowane kampanie promocyjne).

Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów w 2020 r. osiągnęły wartość 296 701 tys. zł (13,9% całości Przychodów ze sprzedaży Grupy) i względem 2019 r. urosły o 66,2%.

Największy udział w tej grupie przychodów ma realizowana za pośrednictwem platformy GOG.com i aplikacji GOG GALAXY cyfrowa dystrybucja do ostatecznych klientów gier od zewnętrznych dostawców, która osiągnęła w 2020 r. najwyższy poziom w historii segmentu GOG.com. Łączna sprzedaż towarów i materiałów segmentu GOG.com wyniosła 330 679 tys. zł i wzrosła o 114,2%, co jest efektem serii udanych akcji promocyjnych – najlepszej w historii Spring Sale oraz dużych akcji promocyjnych Summer i Winter Sale. Najważniejszą premierą 2020 r. w serwisie GOG.com był *Cyberpunk 2077*, dodatkowo w ofercie pojawił się również szereg wyczekiwanych przez użytkowników premier, takich jak *Baldur's Gate 3*, *Metal Gear Solid*, *Castlevania & Contra* oraz *Dishonored*.

Wartość Przychodów ze sprzedaży towarów i materiałów segmentu CD PROJEKT RED wyniosła 104 517 tys. zł. Na wartość tej pozycji w 2020 r. składały się przede wszystkim przychody ze sprzedaży dystrybutorom gotowych fizycznych zestawów oraz elementów zestawów fizycznych własnych tytułów (nośniki, pudełka, figurki, gadżety). Blisko trzykrotny wzrost w tej kategorii względem 2019 r. (o 69 516 tys.) związany był głównie z premierą i sprzedażą gry *Cyberpunk 2077*, ale istotny wkład miała również sprzedaż dotycząca gry *Wiedźmin 3*, głównie na platformę Nintendo Switch, a także sprzedaż otwartego w 2019 r. firmowego sklepu wysyłkowego CD PROJEKT RED GEAR, oferującego fanom z Europy i Ameryki Północnej produkty związane z grami i markami Grupy.

Bezpośrednio towarzyszące sprzedaży **Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów** wyniosły w 2020 r. 491 364 tys. zł i były wyższe o 204,6% w stosunku do wartości wykazanej na koniec 2019 r.

Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług Grupy wyniosły 256 105 tys. zł i są większe 224 448 tys. (709,0%) względem 2019 r. W ramach tej pozycji zarówno CD PROJEKT S.A. jak i GOG sp. z o.o. prezentują koszty amortyzacji nakładów na prace rozwojowe – przede wszystkim wytwarzanych w segmencie CD PROJEKT RED własnych gier. Wzrost omawianej pozycji kosztów w 2020 r., przy porównywalnej względem 2019 r. amortyzacji projektów *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*, *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* oraz *Wiedźmin 3: Dziki Gon* na platformę Nintendo Switch, wynika z rozpoczęcia amortyzacji gry *Cyberpunk 2077*.

Zgodnie z przyjętą przez Grupę polityką rachunkowości nakłady na prace rozwojowe projektów, dla których możliwe jest określenie wiarygodnych szacunków dotyczących ilości i wartości budżetu sprzedaży, Grupa amortyzuje zgodnie z konsumpcją korzyści ekonomicznych, które są związane z liczbą sprzedanych egzemplarzy. W pozostałych przypadkach Grupa amortyzuje wartość projektów metodą liniową. Dla projektów, których amortyzacja kosztów wytworzenia ujęta została w 2020 r., przyjęto poniższe zasady:

- nakłady na grę *Cyberpunk 2077* ujęte zostały w kosztach 2020 r. w wysokości 40% całości w kwartale premiery, a pozostałe 60% nakładów ujmowane będzie przez kolejne 5 lat eksploatacji aktywa w wysokości 3% kwartalnie;
- nakłady na grę *GWINT* rachunkowo rozliczane są liniowo, w okresie 3 lat od ukończenia i premiery pełnej wersji projektu (październik 2018 r.);
- nakłady na gry *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* (premiery październik 2018 r.) i *Wiedźmin 3: Dziki Gon* na Nintendo Switch (premiery październik 2019 r.) ujmowane są w kosztach w okresie 3 lat począwszy od ukończenia produkcji i premiery gry, jednak w tym przypadku w oparciu o spodziewany rozkład przyszłych przychodów estymowany na podstawie danych sprzedaży historycznych produktów.

W omawianej pozycji Grupa ujmuje również koszt własny sprzedaży związany z uzyskanymi Przychodami ze sprzedaży usług.

Wartość sprzedanych towarów i materiałów Grupy w 2020 r. wyniosła 235 259 tys. zł to jest o 81,5% więcej niż w 2019 r.

Największą część tej grupy kosztów stanowi koszt własny sprzedaży towarów od dostawców platformy GOG.com i jego wzrost wynika głównie ze zwiększonej sprzedaży segmentu GOG.com.

Ponadto, głównie w związku z premierą gry *Cyberpunk 2077*, o 66 939 tys. zł. (237,7%) wzrosły koszty sprzedanych dystrybutorom gotowych zestawów fizycznych, ich elementów oraz produktów franczyzowych segmentu CD PROJEKT RED.

Segment CD PROJEKT RED wypracował w 2020 r. Zysk brutto na sprzedaży w wysokości 1 548 477 tys. zł, to jest o 1 232 908 tys. zł (390,7%) wyższy niż w 2019 r.

Zysk brutto na sprzedaży segmentu GOG.com w 2020r. wyniósł 100 095 tys. zł i był o 108,6% większy niż w roku ubiegłym.

Grupa CD PROJEKT wygenerowała w 2020 r. skonsolidowany **Zysk brutto na sprzedaży** w wysokości 1 647 511 tys. zł., co jest wynikiem o 1 287 547 tys. zł (357,7%) większym niż w 2019 r. Największy wpływ na uzyskany poziom Zysku brutto na sprzedaży miała cechująca się dużą rentownością sprzedaż gry *Cyberpunk 2077* oraz gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami.

Koszty sprzedaży Grupy CD PROJEKT w omawianym okresie wyniosły 408 016 tys. zł i wzrosły względem 2019 r. o 225,5%, przede wszystkim za sprawą wydatków poniesionych w segmencie CD PROJEKT RED w związku z wydaniem i promocją tytułu *Cyberpunk 2077*.

W ramach segmentu CD PROJEKT RED wykazano w 2020 r. łączne Koszty sprzedaży w kwocie 341 633 tys. zł, a więc o 295,1% więcej w stosunku do okresu porównawczego. Na ich wartość zarówno w bieżącym jak i ubiegłym roku składały się w największej mierze koszty promocji produktów studia CD PROJEKT RED. W analizowanym okresie były to przede wszystkim koszty wspomnianej już intensywnej promocji związanej z premierą gry *Cyberpunk 2077* oraz w mniejszym stopniu bieżące koszty wsparcia marketingowego projektu *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*.

Poza kosztami kampanii reklamowych najistotniejszy udział w Kosztach sprzedaży Grupy mają:

- koszty stałych oraz zależnych od wyniku wynagrodzeń wewnętrznych zespołów wydawniczych oraz koszty zależnych od wyniku wynagrodzeń zarządów spółek – wpływ tych pozycji w 2020 r. na poziom Kosztów sprzedaży wzrósł w relacji do okresu porównawczego w związku ze znaczącym wzrostem Zysku netto Grupy w ujęciu rok do roku;
- koszty serwisu, wsparcia i dalszego rozwoju wydanych produktów, w tym przede wszystkim w zakresie:
 - *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* – na przestrzeni 2020 r. poniesiono wydatki związane z dostosowaniem gry na potrzeby urządzeń mobilnych z systemem Android oraz udostępnieniem tytułu w serwisie Steam, a także stworzeniem dodatkowej zawartości w postaci trybu Podróży oraz dodatków takich jak *Pan Lusterko* czy *Wiedźmini*; obciążenia związane z wymienionymi aktualizacjami wykazywane są w ramach współpracy w konsorcjum zarówno przez segment CD PROJEKT RED jak i GOG.com;
 - *Cyberpunk 2077* – w segmencie CD PROJEKT RED rozpoznano w 2020 r. pierwsze koszty związane z optymalizacją gry odpowiadające pracom realizowanym w czasie pomiędzy premierą tytułu a końcem analizowanego okresu sprawozdawczego.

Ponadto, na Koszty sprzedaży Grupy składają się również wykazywane w segmencie GOG.com wydatki związane z funkcjonowaniem platformy GOG.com, w tym przede wszystkim:

- wynagrodzenia zespołu odpowiedzialnego za obsługę, rozwój i promocję serwisu;
- koszty transakcyjne związane z płatnościami;
- koszty amortyzacji, w tym amortyzacji zakończonych prac rozwojowych;
- koszty infrastruktury teleinformatycznej związanej z realizacją sprzedaży;
- koszty działań marketingowych dotyczących serwisu GOG.com oraz aplikacji GOG GALAXY.

Koszty ogólnego zarządu Grupy wyniosły w 2020 r. 66 435 tys. zł i były o 16,3% wyższe od kosztów ujawnionych w okresie porównawczym.

Głównymi składnikami Kosztów ogólnego zarządu Grupy CD PROJEKT są stałe oraz zależne od wyniku wynagrodzenia zespołów administracyjnych, stałe wynagrodzenia zarządów spółek, a także koszty programu motywacyjnego oraz sklasyfikowane w tej kategorii koszty innych usług obcych.

Największy wpływ na zidentyfikowany wzrost poziomu Kosztów ogólnego zarządu w omawianym okresie miały rezerwy na zależne od wyniku wynagrodzenia, co było bezpośrednio związane z wypracowaniem przez Grupę wyższego poziomu Zysku netto w 2020 r. Przyczyniło się do tego również zwiększenie kosztów zewnętrznych generowanych w obszarach administracyjnych, które związane jest ze wzrostem zatrudnienia oraz skali działalności Grupy na przestrzeni analizowanych 12 miesięcy.

Jednocześnie, opisany wyżej efekt został w pewnym stopniu skompensowany za sprawą ujęcia niższego poziomu kosztów programu motywacyjnego niż w okresie porównawczym, kiedy dokonano zmiany szacunku odnośnie przewidywanego okresu realizacji jego celów i jednorazowo ujęto 15 193 tys. zł kosztu wynikającego ze skrócenia spodziewanego okresu trwania programu.

Pozostałe przychody operacyjne Grupy CD PROJEKT w 2020 r. wyniosły 8 535 tys. zł. Składały się na nie głównie przychody segmentu CD PROJEKT RED z tytułu wynajmu powierzchni biurowych w zakupionym w czwartym kwartale 2019 r. kompleksie nieruchomości przy ulicy Jagiellońskiej 74 w Warszawie.

W ramach **Pozostałych kosztów operacyjnych** Grupa rozpoznała w analizowanym okresie obciążenia na łączną kwotę 24 421 tys. zł, która była głównie efektem transakcji zarejestrowanych w segmencie CD PROJEKT RED. Poza standardowymi kosztami utrzymania i obsługi powierzchni biurowych przeznaczonych na wynajem w omawianej kategorii wykazano następujące pozycje wpływające na jej istotny wzrost w relacji do roku ubiegłego:

- koszty akcji „Help Me Refund” prowadzonej dla projektu *Cyberpunk 2077*, mającej na celu refundację wydatków poniesionych przez graczy na zakup wersji gry przeznaczonych na konsole PS4 i Xbox One;
- rezerwy na koszty utylizacji nadwyżek towarów i komponentów głównie związanych z fizycznymi elementami gry *Cyberpunk 2077*;
- koszty darowizny na rzecz Fundacji Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy, przekazanej na walkę z pandemią COVID-19;
- ujęcie w kosztach wartości księgowej zlikwidowanych zabudowań technicznych w ramach rozpoczętej rewitalizacji kampusu CD PROJEKT.

Spółki Grupy wypracowały w 2020 r. 17 081 tys. zł **Przychodów finansowych**. Ich wzrost o 80,5% względem 2019 r. wynika przede wszystkim z ujęcia 9 265 tys. zł tytułem wyceny instrumentów zabezpieczających ryzyko kursowe, głównie związane z zakupionymi przez CD PROJEKT S.A. obligacjami skarbowymi denominowanymi w walutach obcych. Odsetki od depozytów wyniosły 7 582 tys. zł i spadły o 18,8%, co jest efektem obniżenia stóp procentowych i wynikającego z nich wstrzymania przez banki akcji gromadzenia depozytów.

Koszty finansowe w omawianym okresie wyniosły 9 209 tys. zł a na ich poziom i wzrost o 1 468,8% wpłynęła przede wszystkim nadwyżka ujemnych różnic kursowych nad dodatnimi. Znaczny wzrost ujemnych różnic kursowych w segmencie CD PROJEKT RED wynika głównie z wyceny zagranicznych obligacji skarbowych denominowanych w walutach obcych i koresponduje on z wyceną instrumentów zabezpieczających ryzyko

kursowe wykazaną w Przychodach finansowych.

Na koniec roku 2020 Grupa wykazała nadwyżkę Przychodów finansowych nad Kosztami finansowymi w wysokości 7 872 tys. zł, to jest o 11,3% niższą niż w okresie porównawczym.

Skonsolidowany **Zysk brutto** w 2020 r. wyniósł 1 164 949 tys. zł i był o 975 787 tys. zł, czyli 515,8%, wyższy niż rok wcześniej.

Ujawniony w Skonsolidowanym rachunku wyników Grupy **Podatek dochodowy** za 2020 r. wyniósł 10 622 tys. zł. Na wartość tą składa się 15 088 tys. zł podatku dotyczącego bieżącego roku obrotowego, 13 762 tys. zł podatku u źródła oraz zmniejszenie o 18 220 tys. zł salda podatku odroczonego.

CD PROJEKT S.A. wykazuje podlegające opodatkowaniu dochody pochodzące z dwóch źródeł – działalności podstawowej (operacyjnej) oraz z zysków kapitałowych. W ramach działalności podstawowej Spółka wykazuje kwalifikowane dochody z kwalifikowanych praw własności intelektualnej (dalej: „dochody kwalifikowane do IP Box”) oraz pozostałe dochody.

Na wartość należnego podatku znaczący wpływ ma moment rozpoznawania przychodów dla celów podatkowych, który jest odroczony w czasie względem przychodów rozpoznawanych dla celów rachunkowych. W związku z przypadającym na rok 2021 okresem raportowania dystrybutorów Spółki znaczna część przychodów rachunkowych roku 2020 podlegała zafakturowaniu i rozpoznaniu w roku podatkowym 2021 (w tym w szczególności dotyczy to przychodów związanych ze zrealizowaną pod koniec roku podatkowego premierą gry *Cyberpunk 2077*). Przychody bieżącego roku (t.j. roku 2020) zafakturowane w kolejnym okresie były na poziomie 999 455 tys. zł. podczas gdy koszty związane z wytworzeniem gry *Cyberpunk 2077* w całości podlegały rozpoznaniu podatkowemu w bieżącym (2020) roku podatkowym wraz z pierwszą częścią przychodów wygenerowanych przez grę.

Dodatkowo, wpływ na wartość podatku wynikającego z dochodów innych niż dochody kwalifikowane do IP Box ma ulga na działalność badawczo-rozwojową i wynikająca z niej możliwość dodatkowego odliczenia od podstawy opodatkowania kosztów kwalifikowanych.

Dochody kwalifikowane do IP Box są opodatkowane stawką podatku w wysokości 5%, zaś pozostałe dochody z działalności podstawowej podlegają opodatkowaniu stawką w wysokości 19%. Wykazany w Sprawozdaniu Finansowym Spółki podatek wynika z opodatkowania dochodów kwalifikowanych do IP Box stawką podatku w wysokości 5%. W 2020 roku dochody z produktów *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami *Serca z Kamienia* i *Krew i Wino* (na platformy PC, PS4, Xbox One) oraz *Cyberpunk 2077* opodatkowane zostały w ramach dochodów kwalifikowanych do IP Box. Opodatkowanie to miało charakter rozłączny, tj. odrębnie został wykazany podatek należny od produktów *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami *Serca z Kamienia* i *Krew i Wino* oraz odrębnie została wykazana nadwyżka kosztów podatkowych nad przychodami podatkowymi związanymi z produktem *Cyberpunk 2077*.

W kategorii dochodów ze źródła zyski kapitałowe w związku ze spadkiem stóp procentowych oraz realizacją działań związanych ze skupem i sprzedażą akcji własnych Spółka w roku 2020 wykazała nadwyżkę kosztów nad przychodami podatkowymi.

GOG sp. z o.o. wykazuje głównie przychody ze źródła jakim jest podstawowa działalność gospodarczą w zakresie dystrybucji cyfrowej gier komputerowych. W niewielkim zakresie GOG osiąga przychody kwalifikowane jako zyski kapitałowe. GOG nie osiąga dochodów kwalifikowanych do IP Box – wszystkie podlegające opodatkowaniu dochody GOG opodatkowane są stawką 19%.

Na wartość należnego podatku dochodowego w 2020 r. znaczący wpływ w GOG miał fakt zakończenia prac rozwojowych i rozliczenie w kosztach podatkowych nakładów na prowadzone prace badawczo-rozwojowe w ramach projektów: Galaxy 2.0, GOG GALAXY Store, Insights, RED Launcher. Jednocześnie w ramach ulgi na działalność badawczo-rozwojową, GOG odliczyła w 2020 r. od podstawy opodatkowania podatkiem dochodowym koszty kwalifikowane zakończonych prac badawczo-rozwojowych.

Skonsolidowany **Zysk netto** Grupy za 2020 r. wyniósł 1 154 327 tys. zł. i był o 979 012 tys. zł (558,4%) wyższy w stosunku do roku ubiegłego. 1 133 629 tys. zł wypracował segment CD PROJEKT RED (wzrost o 557,8%) zaś za 20 655 tys. zł odpowiadał segment GOG.com (wzrost o 592,4%).

Zarówno pod względem wartości skonsolidowanych Przychodów ze sprzedaży jak i skonsolidowanego Zysku netto rok 2020 był najlepszym okresem sprawozdawczym w historii Grupy CD PROJEKT.

Tabela 12 Wskaźnik Rentowności netto – Alternatywny Pomiar Wyniku

	01.01.2020- -31.12.2020	01.01.2019- -31.12.2019	01.01.2020- -31.12.2020	01.01.2019- -31.12.2019	01.01.2020- -31.12.2020	01.01.2019- -31.12.2019
	GRUPA CD PROJEKT		Segment CD PROJEKT RED		Segment GOG.com	
Rentowność netto (Zysk netto / Przychody ze sprzedaży)	54,0%	33,6%	59,8%	46,7%	6,0%	1,8%

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

W 2020 roku wskaźnik Rentowności netto Grupy wyniósł 54%. Wzrost omawianego wskaźnika zarówno na poziomie Grupy, jak i każdego z segmentów wynika z wypracowanej większej dynamiki wzrostu rok do roku Przychodów ze sprzedaży i Zysku brutto na sprzedaż w stosunku do dynamiki wzrostu kosztów operacyjnych prowadzonej działalności. Największy wpływ na wzrost wartości wskaźnika w analizowanym okresie miały transakcje związane z premierą gry Cyberpunk 2077.

Grupa informuje jednocześnie o odstąpieniu od wykorzystywania wskaźnika Rentowności brutto na sprzedaż (udział Zysku brutto na sprzedaż w Przychodach ze sprzedaży). W ocenie Zarządu zmienność tego wskaźnika w przypadku Grupy CD PROJEKT oraz dominującego segmentu CD PROJEKT RED wynika w dużej mierze z proporcji pomiędzy Przychodami na sprzedaż a wartością odpisów amortyzacyjnych dotyczących Nakładów na prace rozwojowe i w oderwaniu od innych elementów sprawozdania finansowego wymagających równoległej oceny nie jest miarodajnym wskaźnikiem pozwalającym w sposób ciągły prawidłowo ocenić efektywność działalności Grupy.

WYBRANE DANE Z RACHUNKU ZYSKÓW I STRAT CD PROJEKT S.A.

Tabela 13 Wybrane dane z rachunku zysków i strat CD PROJEKT S.A. (w tys. zł)

	01.01.2020–31.12.2020	01.01.2019–31.12.2019
Przychody ze sprzedaży	1 883 645	361 381
Przychody ze sprzedaży produktów	1 786 270	292 385
Przychody ze sprzedaży usług	1 840	39 060
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	95 535	29 936
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	338 760	50 600
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	249 476	25 735
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	89 284	24 865
Zysk/(strata) brutto na sprzedaży	1 544 885	310 781
Koszty sprzedaży	344 565	86 779
Koszty ogólnego zarządu	54 875	49 344
Pozostałe przychody operacyjne	8 904	8 210
Pozostałe koszty operacyjne	25 309	6 425
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instr. Fin.	-97	5
Zysk/(strata) na działalności operacyjnej	1 128 943	176 448
Przychody finansowe	16 013	9 821
Koszty finansowe	6 120	407
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	1 138 836	185 862
Podatek dochodowy	6 601	13 036
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	1 132 235	172 826

OMÓWIENIE RACHUNKU ZYSKÓW I STRAT CD PROJEKT S.A.

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

W roku 2020 wartość **Przychodów ze sprzedaży** CD PROJEKT S.A. wyniosła 1 883 645 tys. zł i była wyższa o 421,2% od Przychodów ze sprzedaży Spółki w roku 2019. **Zysk netto** Spółki za rok 2020 wyniósł 1 132 235 tys. zł i był o 555,1% wyższy od wyniku uzyskanego rok wcześniej.

Wartość Przychodów ze sprzedaży oraz Zysku netto CD PROJEKT S.A. odpowiadała odpowiednio 88,1% i 98,1% Skonsolidowanych Przychodów i Skonsolidowanego Zysku Netto Grupy.

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Tabela 14 Wybrane dane ze skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej (w tys. zł)

	31.12.2020	31.12.2019*
AKTYWA TRWAŁE	764 178	679 389
Rzeczowe aktywa trwałe	105 349	105 267
Aktywa niematerialne	59 790	59 763
Nakłady na prace rozwojowe	406 798	385 848
Nieruchomości inwestycyjne	48 841	44 960
Wartość firmy	56 438	56 438
Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nieobjętych konsolidacją	8 195	8 025
Rozliczenia międzyokresowe	11 676	18 730
Pozostałe aktywa finansowe	51 588	-
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	15 182	-
Pozostałe należności	321	358
AKTYWA OBROTOWE	2 130 300	724 719
Zapasy	6 957	12 862
Należności handlowe	1 205 603	129 573
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego	-	20 349
Pozostałe należności	70 210	60 078
Rozliczenia międzyokresowe	13 383	19 556
Pozostałe aktywa finansowe	106 444	-
Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych	563 335	49 406
Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	164 368	432 895
AKTYWA RAZEM	2 894 478	1 404 108

* dane przekształcone

	31.12.2020	31.12.2019*
KAPITAŁ WŁASNY	2 187 356	1 105 651
Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej	2 187 356	1 105 651
Kapitał zakładowy	100 655	96 120
Kapitał zapasowy	774 851	777 090
Kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej wartości nominalnej	113 844	3 861
Pozostałe kapitały	45 547	54 657
Różnice kursowe z przeliczenia	1 091	898
Niepodzielony wynik finansowy	-2 959	-2 290
Wynik finansowy bieżącego okresu	1 154 327	175 315
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE	166 153	25 239
Pozostałe zobowiązania finansowe	16 006	17 751
Pozostałe zobowiązania	3 173	3 421
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	2 935
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	963	364
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	398	255
Pozostałe rezerwy	145 613	513
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	540 969	273 218
Pozostałe zobowiązania finansowe	2 933	2 154
Zobowiązania handlowe	115 444	59 866
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	1 742	118
Pozostałe zobowiązania	33 134	11 041
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	47 758	161 364
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	4	2
Pozostałe rezerwy	339 954	38 673
PASYWA RAZEM	2 894 478	1 404 108

* dane przekształcone

OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Aktywa

Na koniec 2020 r. wartość **Aktywów trwałych** Grupy wyniosła 764 178 tys. zł. i wzrosła względem 31 grudnia 2019 r. o 12,5% to jest o 84 789 tys. zł.

Na saldo **Rzeczowych aktywów trwałych** w wysokości 105 349 tys. zł składają przede wszystkim:

- wartość kupionego w październiku 2019 r. kompleksu nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 74 ujęta w części przeznaczonej do wykorzystania przez spółkę CD PROJEKT S.A. na własny użytek;
- maszyny i urządzenia, gdzie Grupa rozpoznaje między innymi komputery, serwery i inne urządzenia elektroniczne wykorzystywane w prowadzonej działalności;
- aktywa z tytułu prawa użytkowania wynajmowanych powierzchni biurowych (z jednoczesnym ujęciem po stronie Pasywów stosownej wartości Pozostałych zobowiązań finansowych z tytułu zawartych umów leasingu powierzchni).

Wartość Rzeczowych aktywów trwałych nie uległa istotnej zmianie na przestrzeni omawianego okresu.

Najistotniejsze pozycje ujęte w ramach **Aktywów niematerialnych**, wynoszących na koniec 2020 r. 59 790 tys. zł, to głównie wartość marki korporacyjnej CD PROJEKT oraz znaku towarowego *The Witcher* w łącznej kwocie 33 199 tys. zł, a także wartość posiadanych przez Grupę autorskich praw majątkowych (18 283 tys. zł), oprogramowania komputerowego (6 622 tys. zł), wartości niematerialnych w budowie (1 158 tys. zł) oraz patentów i licencji (528 tys. zł). W trakcie 2020 r. łączna wartość Aktywów niematerialnych Grupy nie uległa istotnej zmianie.

Wartość łącznych **Nakładów na prace rozwojowe**, gdzie Spółki Grupy prezentują wartość nakładów na produkty i technologie, na koniec 2020 r. wyniosła 406 798 tys. zł i uległa zwiększeniu względem końca 2019 r. o 20 950 tys. zł (5,4%). W związku z premierą gry *Cyberpunk 2077* w grudniu 2020 r. i rozpoczęciem amortyzacji aktywa, istotnym zmianom uległa proporcja, pomiędzy wartością nakładów na prace rozwojowe w toku a prace rozwojowe ukończone:

- **Nakłady na prace rozwojowe ukończone** o wartości bilansowej netto (po dokonanych umorzeniach) wynoszącej na koniec 2020 roku 377 911 tys. zł. wzrosły względem końca 2019 r. o 329 641 tys. zł. Za zwiększenie wartości tej pozycji o 589 139 tys. zł odpowiada przede wszystkim ukończenie gry *Cyberpunk 2077* w segmencie CD PROJEKT RED (567 458 tys. zł nakładów), ale również w mniejszym stopniu ukończenie prac nad GOG GALAXY i REDlauncher w segmencie GOG.com. Za zmniejszenia odpowiada amortyzacja wspomnianych wyżej projektów rozpoczęta w 2020 r., a także ciągle podlegające amortyzacji wcześniejsze projekty Grupy – *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*, *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* oraz *Wiedźmin 3: Dzikie Gon Edycja Kompletna* na platformę Nintendo Switch. Historycznie poniesione nakłady na pozostałe, wcześniej wyprodukowane gry CD PROJEKT RED, zostały w całości umorzone w koszty wcześniejszych okresów;
- wartość **Nakładów na prace rozwojowe w toku** na koniec 2020 r. wyniosła 28 887 tys. zł. i mimo znacznych nakładów ponoszonych w trakcie omawianego okresu (o wartości 280 448 tys. zł), za sprawą ukończenia wcześniej wspomnianych projektów i zmniejszenia salda z tytułu przesunięcia z nakładów na prace rozwojowe w toku do nakładów na prace rozwojowe ukończone (o wartości 589 139 tys. zł) zmniejszyła się względem stanu na 31 grudnia 2019 r. o 308 691 tys. zł. (91,4%).

Kolejną istotną pozycją Aktywów trwałych Grupy CD PROJEKT w omawianym okresie była **Wartość firmy** (56 438 tys. zł) – nadwyżka kosztu połączenia jednostek gospodarczych (zwanego także ceną nabycia lub ceną przejęcia) nad udziałem Spółki w wartości godziwej netto możliwych do zidentyfikowania na dzień przejęcia aktywów, zobowiązań i zobowiązań warunkowych jednostki przejmowanej. Składają się na nią kwoty wynikające z rozliczenia połączenia jednostki dominującej z grupą kapitałową CDP Investment w dniu 30 kwietnia 2010 r. (46 417 tys. zł) 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 (10 021 tys. zł). Wykazana Wartość firmy nie uległa zmianie na przestrzeni omawianego okresu.

Na saldo **Nieruchomości inwestycyjnych** w wysokości 48 841 tys. zł składają się wartości nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 74 oraz ul. Jagiellońskiej 76 w częściach zakwalifikowanych jako przeznaczone pod wynajem (zarówno na rzecz podmiotów powiązanych jak i zewnętrznych najemców). Zwiększenie o 3 881 tys. zł jest efektem nadwyżki nakładów na rewitalizację nieruchomości nad amortyzacją, likwidacjami i reklasyfikacją do kategorii Budynki i budowle wykorzystywane na własne potrzeby.

Wartość pozycji **Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nie objętych konsolidacją** wyniosła na koniec 2020 r. 8 195 tys. zł. Składają się na nią kapitały spółek Spokko Sp. z o.o. oraz w mniejszym stopniu wpłaty na kapitał spółki CD PROJEKT Co. Ltd. z siedzibą w Szanghaju.

W ramach pozycji **Pozostałe aktywa finansowe** o łącznej wartości 51 588 tys. zł Grupa prezentuje przede wszystkim wartość krajowych obligacji skarbowych wycenianych w zamortyzowanym koszcie o okresie zapadalności przekraczającym 12 miesięcy nabytych w ciągu 2020 r. w ramach dywersyfikacji ryzyka kredytowego.

Na koniec 2020 r. **Aktywa obrotowe** Grupy CD PROJEKT wynosiły 2 130 300 tys. zł i ich saldo względem końca 2019 r. uległo zwiększeniu o 1 405 581 tys. zł (193,9%).

Wartość **Zapasów** koniec 2020 r. wniósła 6 957 tys. zł i zmniejszyła się względem końca 2019 r. o 5 905 tys. zł (45,9%). Na ich wartość składają się głównie gotowe fizyczne zestawy i elementy fizycznych zestawów edycji gier własnej produkcji przeznaczone dla zewnętrznych dystrybutorów, między innymi premierowy nakład gry *Cyberpunk 2077*, oraz towary w magazynach internetowego sklepu firmowego CD PROJEKT RED GEAR, sprzedającego produkty franczyzowe spółek Grupy do klientów detalicznych w Europie i Ameryce Północnej.

W ramach Aktywów obrotowych skonsolidowane **Należności handlowe** wynosiły na koniec grudnia 2020 r. 1 205 603 tys. zł. Za wzrost wartości tej pozycji o 1 076 030 tys. zł (830,4%) względem końca roku 2019 odpowiadał w największym stopniu segment CD PROJEKT RED, który w ramach Należności handlowych wykazuje głównie należności wynikające z tytułu otrzymanych po dniu bilansowym raportów licencyjnych dotyczących sprzedaży w okresach przypadających na ostatni kwartał 2020 r., w tym premierowej sprzedaży gry *Cyberpunk 2077*.

Wartość **Pozostałych należności** Grupy na koniec 2020 r. wyniosła 70 210 tys. zł i uległa zwiększeniu o 10 132 tys. zł w stosunku do stanu na koniec roku 2019. Najistotniejszą część tej pozycji stanowiły rozliczenia z tytułu podatku VAT, należności z tytułu podatku u źródła potrąconego przez zagranicznych odbiorców licencji udzielonych przez segment CD PROJEKT RED i podlegającego rozliczeniu przez Spółkę w rocznym zeznaniu podatkowym, a także zaliczki wypłacone przez CD PROJEKT RED na poczet przyszłych dostaw towarów i usług.

Na rozpoznaną na koniec analizowanego okresu skonsolidowaną wartość **Rozliczeń międzyokresowych** krótkoterminowych czynnych (13 383 tys. zł) oraz długoterminowych (11 676 tys. zł) główny wpływ miała kwota nieujętych do dnia bilansowego w rachunku wyników tzw. minimalnych gwarancji, to jest zaliczek i przedpłat dokonanych przez GOG.com na rzecz dostawców na poczet opłat związanych z dystrybucją gier oferowanych na platformie GOG.com (14 630 tys. zł). Ponadto pozycja zawiera między innymi przedpłaty związane z działaniami marketingowymi oraz rozliczanymi w czasie opłatami z tytułu praw i licencji CD PROJEKT RED. Łączna wartość Rozliczeń międzyokresowych czynnych na przestrzeni 2020 roku zmniejszyła się o 13 227 tys. zł (34,5%).

Pozostałe aktywa finansowe krótkookresowe w wartości 106 444 tys. zł zawierają głównie wartość rządowych obligacji skarbowych wycenianych w wartości godziwej przez pozostałe dochody całkowite kupionych przez Spółkę w 2020 r. w ramach dywersyfikacji ryzyka kredytowego.

Łączna wartość **Środków pieniężnych i ekwiwalentów** oraz **Lokat bankowych powyżej 3 miesięcy** wyniosła na koniec 2020 r. 727 703 tys. zł i uległa zwiększeniu o 245 402 tys. zł (50,9%) w stosunku do stanu na koniec 2019 r. Jeśli dodatkowo uwzględnić płynne aktywa w postaci nabytych obligacji skarbowych, Grupa na koniec 2020 r. posiadała rezerwy finansowe na poziomie 874 688 tys. zł, to jest o 392 387 tys. zł większe, niż na koniec 2019 r.

Na koniec 2020 r. Aktywa Grupy wyniosły 2 894 478 tys. zł. Aktywa trwałe stanowiły 26,4% (48,4% na koniec 2019 r.), a Aktywa obrotowe 73,6% łącznej sumy Aktywów Grupy (51,6% na koniec 2019 r.).

Pasywa

Na 31 grudnia 2020 r. wartość **Kapitałów własnych** Grupy CD PROJEKT wyniosła 2 187 356 tys. zł i była o 1 081 705 tys. zł, to jest o 97,8% wyższa, niż na koniec 2019 r. Największy wpływ na zmianę kapitałów własnych miały:

- wynik bieżącego okresu – suma dochodów całkowitych – zwiększenie o 1 154 962 tys. zł;
- zakup akcji własnych w celu realizacji programu motywacyjnego funkcjonującego w latach 2016–2019 – zmniejszenie o 214 259 tys. zł;
- wpływy netto ze sprzedaży akcji własnych oraz emisji akcji w ramach realizacji uprawnień w/w. programu motywacyjnego – zwiększenie o 126 125 tys. zł;
- koszty programu motywacyjnego – zwiększenie o 14 877 tys. zł.

Wartość **Zobowiązań długoterminowych** na koniec 2020 r. wyniosła w Grupie 166 153 tys. zł (wzrost o 140 914 tys. zł, 558,3%).

Podstawowym powodem zwiększenia było ujęcie w segmencie CD PROJEKT RED na pozycjach **Pozostałe rezerwy** długoterminowych rezerw dotyczących premierowej sprzedaży gry *Cyberpunk 2077* w czwartym kwartale 2020 r. na spodziewane korekty premierowych raportów licencyjnych, która ze względu na kontraktowe rozliczenie premiery po czterech pełnych kwartałach sprzedaży ujęta została w kwocie 145 613 tys. zł. Wspomniana rezerwa została oszacowana na podstawie informacji od dystrybutorów dotyczących sprzedaży premierowej do sieci detalicznych, sprzedaży przez kasy do klientów końcowych, ilości kopii gry w kanałach sprzedaży oraz magazynach i osądu własnego dotyczącego spodziewanej sprzedaży przez cały rok 2021.

Na pozycji **Pozostałe zobowiązania finansowe** spółki Grupy ujmują zobowiązania tytułem wieczystego użytkowania gruntów w kompleksach Jagiellońska 74 i Jagiellońska 76 (zgodnie z wymogami MSSF 16).

Wartość **Zobowiązań krótkoterminowych** Grupy wyniosła na 31 grudnia 2020 r. 540 969 tys. zł i uległa w omawianym okresie zwiększeniu o 267 751 tys. zł (98,0%). Na wartość zobowiązań krótkoterminowych składają się:

Zobowiązania handlowe Grupy na koniec 2020 r. wynosiły 115 444 tys. zł i były większe o 55 578 tys. zł (92,8%) względem stanu na koniec 2019 r. Istotną składową tej pozycji są zobowiązania z tytułu należności licencyjnych segmentu GOG.com, tantiemy naliczane za czwarty kwartał 2020 r. ale płatne w kolejnych okresach. Za znaczący wzrost tej pozycji odpowiadają bieżące zobowiązania handlowe segmentu CD PROJEKT RED, i ich zwiększenie w związku z kosztami premiery gry *Cyberpunk 2077*.

Wartość **Pozostałych zobowiązań** na dzień 31 grudnia 2020 wynosiła 33 134 tys. zł i uległa zwiększeniu o 22 093 tys. zł w stosunku do stanu z końca okresu poprzedzającego. Na sumę Pozostałych zobowiązań Grupy składały się głównie bieżące zobowiązania z tytułu podatków (VAT, PIT, podatku u źródła) i ubezpieczeń społecznych.

Rozliczenia międzyokresowe przychodów spółek Grupy na koniec 2020 r. wynosiły 47 758 tys. zł i uległy zmniejszeniu względem końca 2019 r. o 113 606 tys. zł. Na tej pozycji segmenty Grupy ujmują głównie:

- CD PROJEKT RED – otrzymane lub należne wpływy z tytułu tantiem od zrealizowanych przez graczy zamówień przedpremierowych w ramach cyfrowej dystrybucji gier PC, których data premiery przypada na przyszłe okresy;
- CD PROJEKT RED – tzw. minimalne gwarancje, to jest otrzymane lub należne od wydawców i partnerów dystrybucyjnych zaliczki na poczet tantiem z projektów mających premierę w przyszłych okresach;
- GOG.com – wartość złożonych przez klientów zamówień przedpremierowych na gry których data premiery przypada na przyszłe okresy;
- CD PROJEKT RED i GOG.com – rozliczenia międzyokresowe dotyczące dotacji;
- GOG.com rozliczenia międzyokresowe z klientami spółki (w tym udzielony Store credit i Wallet); a zmniejszenie salda tej pozycji ma związek z premierą gry *Cyberpunk 2077* w grudniu 2020 r. i rozliczeniem większości minimalnych gwarancji oraz tantiem wynikających z cyfrowej sprzedaży przedpremierowej.

Rozliczenia międzyokresowe przychodów Grupy z tytułu dotacji wynosiły na koniec 2020 r. 14 867 tys. zł, zaś z tytułu sprzedaży przyszłych okresów 30 985 tys. zł.

Pozostałe rezerwy krótkoterminowe wynosiły na koniec 2020 r. 339 954 tys. zł i zwiększyły się względem końca 2019 r. o 301 281 tys. zł (779,0%). Na saldo tej pozycji składały się:

- utworzone rezerwy na wynagrodzenia uzależnione od wyniku i pozostałe wynagrodzenia (256 130 tys. zł);
- rezerwa wynikająca ze sfinalizowanych albo ustalonych z dystrybutorami w pierwszym kwartale 2021 r. korekt zamówień lub raportów licencyjnych dotyczących sprzedaży w czwartym kwartale 2020 r. w kwocie 40 465 tys. zł;
- rezerwa na koszty akcji „Help Me Refund” w łącznej kwocie 8 459 tys. zł, oszacowana na podstawie faktycznie otrzymanych zgłoszeń graczy i szacowanych kosztów operacyjnych oraz finansowych akcji;
- rezerwy na pozostałe koszty w tym głównie niezafakturowane na dzień bilansowy koszty promocji związane z premierą gry *Cyberpunk 2077*;
- rezerwy na koszty utylizacji nadwyżek towarów i komponentów głównie związanych z fizycznymi elementami gry *Cyberpunk 2077*.

W Pasywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na koniec 2020 r. Kapitały własne stanowiły 75,6%, natomiast Zobowiązania krótko- i długoterminowe stanowiły 24,4%.

Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej w rozbiciu na poszczególne segmenty działalności Grupy zawarte jest w *Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2020 rok*.

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

Solidne wyniki finansowe minionych lat, w szczególności wraz z omawianym 2020 r. pozwoliły zgromadzić w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT aktywa o wartości bilansowej 2 894 478 tys. zł. Zgromadzony Kapitał własny Grupy, na 31 grudnia 2020 r. wyniósł 2 187 356 tys. zł i finansuje 70,5% wartości aktywów Grupy.

Grupa na koniec omawianego okresu posiadała rezerwy finansowe w wysokości 874 688 tys. zł utrzymywane na rachunkach bankowych, w formie depozytów bankowych i rządowych obligacji skarbowych (zagranicznych oraz krajowych) i nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu umów kredytów i pożyczek.

W strukturze Aktywów Grupy **Aktywa obrotowe** stanowią 73,6%, a w ich ramach najistotniejszą pozycję stanowią właśnie Środki pieniężne, Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy, Pozostałe aktywa finansowe oraz Należności handlowe (w tym należności wynikające z premiery gry *Cyberpunk 2077*), których spływu spółki Grupy spodziewają się w pierwszym kwartale 2021 r., odpowiadając łącznie za 72,3% całości aktywów.

Zgromadzone środki pieniężne, lokaty i obligacje skarbowe zapewniają Grupie wysoką płynność i mogą służyć do zabezpieczenia finansowania dalszego rozwoju Grupy, w tym finansowania przyszłej produkcji gier i rozwoju technologii, wsparcia promocyjnego planowanych premier, zabezpieczenia przyszłych możliwości inwestycyjnych oraz zapewnienia rezerw na ewentualne nieplanowane sytuacje lub pojawiające się możliwości.

Wśród **Aktywów trwałych** (stanowiących 26,4% ogólnej sumy Aktywów) największą pozycją są **Nakłady na prace rozwojowe** z saldem 406 798 tys. zł (14,1% całości Aktywów) związane głównie z ukończonym właśnie i wprowadzonym do sprzedaży projektem *Cyberpunk 2077* oraz niezamortyzowaną wartością wydanych w 2018 r. i generujących bieżące przychody produkcji *GWINT* i *Wojna Krwi* oraz wydanej w 2019 r. wersji gry *Wiedźmin 3* na konsolę Nintendo Switch a także kolejnymi projektami w toku realizowanymi przez Grupę.

Poza tym Grupa inwestuje w infrastrukturę niezbędną do dalszego prowadzenia i rozwoju działalności. **Rzeczowe aktywa trwałe, Aktywa niematerialne** oraz **Nieruchomości inwestycyjne** składają się na kwotę 213 980 tys. zł i stanowią 7,4% całości skonsolidowanych aktywów Grupy.

Wynikająca ze zrealizowanych połączeń i akwizycji **Wartość firmy** wraz z **Akcjami i udziałami w jednostkach podporządkowanych nie objętych konsolidacją** w łącznej kwocie 64 633 tys. zł stanowiła 2,2% całości Aktywów Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Kolejnym kierunkiem bieżących inwestycji są minimalne gwarancje wypłacane w ramach segmentu GOG.com dostawcom licencji dystrybuowanych tytułów, odpowiadające kwocie 14 630 tys. zł w ramach długo i krótko-terminowych **Rozliczeń międzyokresowych**.

Powyższe cztery grupy Aktywów o łącznej wartości bilansowej 700 041 tys. zł stanowiły 24,2% sumy aktywów wyznaczając główny kierunek realizowanych przez CD PROJEKT inwestycji, w całości pokrytych zgromadzonym Kapitałem własnym.

WYBRANE DANE ZE SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ CD PROJEKT S.A.
Tabela 15 Wybrane dane ze sprawozdania z sytuacji finansowej CD PROJEKT S.A. (w tys. zł)

	31.12.2020	31.12.2019*
AKTYWA TRWAŁE	742 873	645 312
Rzeczowe aktywa trwałe	101 050	100 684
Aktywa niematerialne	109 293	109 573
Nakłady na prace rozwojowe	384 625	360 030
Nieruchomości inwestycyjne	48 841	44 960
Inwestycje w jednostkach podporządkowanych	24 567	23 830
Rozliczenia międzyokresowe	5 535	3 519
Pozostałe aktywa finansowe	53 465	2 650
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	15 465	-
Pozostałe należności	32	66
AKTYWA OBROTOWE	2 006 389	670 056
Zapasy	3 827	8 485
Należności handlowe	1 255 867	124 853
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego	-	19 236
Pozostałe należności	48 922	67 252
Rozliczenia międzyokresowe	3 366	2 112
Pozostałe aktywa finansowe	107 125	1 037
Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych	422 914	14 186
Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	164 368	432 895
AKTYWA RAZEM	2 749 262	1 315 368

*dane przekształcone

	31.12.2020	31.12.2019*
KAPITAŁ WŁASNY	2 131 344	1 071 925
Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej	2 131 344	1 071 925
Kapitał zakładowy	100 655	96 120
Kapitał zapasowy	737 542	744 463
Kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej wartości nominalnej	113 844	3 861
Pozostałe kapitały	47 068	54 655
Wynik finansowy bieżącego okresu	1 132 235	172 826
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE	164 990	24 459
Pozostałe zobowiązania finansowe	14 917	15 915
Pozostałe zobowiązania	3 173	3 421
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	4 870
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	910	7
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	377	246
Pozostałe rezerwy	145 613	-
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	452 928	218 984
Pozostałe zobowiązania finansowe	2 053	1 432
Zobowiązania handlowe	73 024	25 067
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	1 296	-
Pozostałe zobowiązania	4 933	5 051
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	42 286	151 595
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	3	2
Pozostałe rezerwy	329 333	35 837
PASYWA RAZEM	2 749 262	1 315 368

*dane przekształcone

OMÓWIENIE SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ CD PROJEKT S.A.

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

Suma bilansowa CD PROJEKT S.A. na koniec roku 2020 wynosiła 2 749 262 tys. zł i była niższa od sumy bilansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT o 145 216 tys. zł odpowiadając za 95% całości aktywów Grupy. Na koniec roku 2019 różnica ta wynosiła 88 740 tys. zł, a suma bilansowa CD PROJEKT S.A. stanowiła 93,7% aktywów Grupy.

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

- Wartość firmy – stanowiąca nadwyżkę kosztu połączenia jednostek gospodarczych (zwanego także ceną nabycia lub ceną przejęcia) nad udziałem Spółki w wartości godziwej netto możliwych do zidentyfikowania na dzień przejęcia aktywów, zobowiązań i zobowiązań warunkowych jednostki przejmowanej – w ujęciu jednostkowym prezentowana jest w ramach pozycji Aktywów niematerialnych w kwocie 49 168 tys. zł, podczas gdy w ujęciu skonsolidowanym prezentowana jest w osobnej pozycji wyodrębnionej w ramach Aktywów trwałych w kwocie 56 438 tys. zł;
- Inwestycje w jednostkach podporządkowanych – CD PROJEKT S.A., będąca właścicielem pozostałych spółek Grupy w ujęciu jednostkowym, ujawnia wartość inwestycji w jednostkach podporządkowanych wynoszącą na koniec 2020 r. 24 567 tys. zł i podlegającą wyłączeniu na poziomie konsolidacji Grupy lub prezentacji w pozycji Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nie objętych konsolidacją;
- Pozostałe pozycje Aktywów i Pasywów – w ujęciu jednostkowym nie uwzględniają wartości wynikających z konsolidacji sprawozdań pozostałych podmiotów Grupy w tym w szczególności, w odniesieniu do wskazanych pozycji – wartości przypadających na spółkę zależną GOG sp. z o.o., której suma bilansowa odpowiada za 7,8% sumy bilansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

WYBRANE DANE ZE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z PRZEPIYWÓW PIENIĘŻNYCH GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Tabela 16 Wybrane dane ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych (w tys. zł)

	01.01.2020- -31.12.2020	01.01.2019- -31.12.2019
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk/(strata) netto	1 154 327	175 315
Korekty razem:	(460 131)	54 769
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych, aktywów niematerialnych, nakładów na prace rozwojowe oraz nieruchomości inwestycyjnych	13 559	8 117
Amortyzacja prac rozwojowych ujęta jako koszt własny sprzedaży	254 105	29 370
Zysk/(strata) z tytułu różnic kursowych	2 220	-
Odsetki i udziały w zyskach	(7 188)	(8 788)
Zysk/(strata) z działalności inwestycyjnej	(5 440)	(1 283)
Zmiana stanu rezerw	366 499	10 585
Zmiana stanu zapasów	5 905	(12 604)
Zmiana stanu należności	(1 083 890)	(126 397)
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	77 319	11 421
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów	(100 033)	115 774
Inne korekty	16 813	28 574
Gotówka z działalności operacyjnej	694 196	230 084
Podatek dochodowy od zysku/(straty) przed opodatkowaniem	(3 140)	13 847
Podatek u źródła zapłacony za granicą w latach poprzednich	13 762	-
Podatek dochodowy (zapłacony)/zwrócony	6 890	(27 225)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	711 708	216 706
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	823 545	881 888
Zwrot zadatku na nieruchomości inwestycyjne oraz prawo wieczystego użytkowania gruntu	-	1 667
Zbycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	22	136
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	754 581	870 742
Wykup obligacji	59 426	-
Odsetki od obligacji	115	-
Wpływy z realizacji kontraktów terminowych	1 801	-
Inne wpływy inwestycyjne	7 600	9 343

Wydatki	929 931	1 046 386
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	18 516	91 509
Nakłady na prace rozwojowe	203 076	164 990
Nabycie nieruchomości inwestycyjnych oraz aktywowanie późniejszych nakładów	8 336	36 743
Wpłaty na podwyższenie kapitału spółki zależnej	-	4 500
Udzielone pożyczki	4 500	-
Zakup obligacji oraz koszty ich nabycia	209 441	-
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	486 054	748 644
Inne wydatki inwestycyjne	8	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(106 386)	(164 498)

DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA

Wpływy	126 124	-
Wpływy netto ze sprzedaży akcji własnych oraz emisji akcji w wykonaniu uprawnień programu motywacyjnego	126 124	-
Wydatki	217 517	107 180
Zakup akcji własnych w celu realizacji uprawnień programu motywacyjnego	214 259	-
Dywidendy i inne wpłaty na rzecz właścicieli	-	100 926
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu	2 857	5 708
Odsetki	401	546
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(91 393)	(107 180)
Przepływy pieniężne netto razem	513 929	(54 972)
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	513 929	(54 972)
Środki pieniężne na początek okresu	49 406	104 378
Środki pieniężne na koniec okresu	563 335	49 406

OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z PRZEPIŃYWÓW PIENIĘŻNYCH GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

W ramach **Działalności operacyjnej** w roku 2020 Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wykazała 711 708 tys. zł dodatnich przepłyów gotówkowych netto, to jest o 495 002 tys. zł (228,4%) więcej, niż w okresie porównawczym.

Najwyższy w historii grupy poziom przychodów ze sprzedaży, uzyskany dzięki premierze gry *Cyberpunk 2077* oraz utrzymującej się dobrej sprzedaży gier z serii *Wiedźmin*, pozwolił wypracować w omawianym okresie wynik finansowy netto w wysokości 1 154 327 tys. zł, będący podstawą przepłyów operacyjnych. Uzyskany wynik skorygowano o:

- I. Pozycje niegotówkowe (łącznie +647 756 tys. zł):
 - **Amortyzację prac rozwojowych ujętą jako koszt własny sprzedaży** (+254 105 tys. zł) to jest głównie amortyzacja nakładów na prace rozwojowe projektów: *Cyberpunk 2077* (premiera Q4/2020), *Wiedźmin 3: Dziki Gon Edycja Kompletna* na platformę Nintendo Switch (premiera Q4/2019) oraz *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana i Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* (premiera Q4/2018);
 - **Zmianę stanu rezerw** (+366 499 tys. zł) wynikającą z naliczenia w omawianym okresie wyższych niż w roku ubiegłym rezerw na wynagrodzenia uzależnione od wyniku i pozostałe wynagrodzenia oraz rezerw związanych ze zrealizowaną na koniec roku 2020 premierą gry *Cyberpunk 2077*;
 - **Amortyzację** (+13 559 tys. zł);
 - **Inne korekty** (+16 813 tys. zł) zawierające głównie rachunkowe rozliczenie kosztów programu motywacyjnego;
 - **Zysk (stratę) z tytułu różnic kursowych** (+2 220 tys. zł) wynikających z wyceny obligacji skarbowych;
 - **Zysk (stratę) z działalności inwestycyjnej** (-5 440 tys. zł) wynikająca głównie z wyceny transakcji zabezpieczających ryzyko kursowe na operacji zakupu zagranicznych obligacji skarbowych oraz wartość zlikwidowanych nieruchomości inwestycyjnych.

- II. Pozycje związane ze zmianami majątku obrotowego i zobowiązań krótkoterminowych (łącznie -1 100 699 tys. zł):
 - **Zmianę stanu należności** (-1 083 890 tys. zł), na którą składa się przede wszystkim wzrost salda należności handlowych na koniec grudnia 2020 r., związany z wysokim poziomem sprzedaży w końcówce roku (w tym przede wszystkim za sprawą premiery gry *Cyberpunk 2077*);
 - **Zmianę stanu pozostałych aktywów i pasywów** (-100 033 tys. zł) wynikającą w największej mierze z rozliczenia znaczącej części salda międzyokresowych przychodów rozpoznanych przed rokiem 2020 z tytułu wpływów pochodzących z akcji preorderowej gry *Cyberpunk 2077*;
 - **Zmianę stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów** (+77 319 tys. zł), na którą główny wpływ miał wzrost salda zobowiązań handlowych;
 - **Zmianę stanu zapasów** (+5 905 tys. zł), głównie w związku z redukcją stanów magazynowych, wynikającą ze zrealizowanej w omawianym okresie sprzedaży elementów fizycznych edycji pudełkowej gry *Cyberpunk 2077*.

- III. Pozycje ujętą w innych częściach rachunku przepłyów – **Odsetki i udziały w zyskach** (-7 188 tys. zł);

- IV. Różnicę pomiędzy należnym podatkiem dochodowym ujętym w rachunku wyników za rok 2020, a faktycznie zapłaconym podatkiem dochodowym w trakcie omawianego okresu (+17 512 tys. zł).

W ciągu 2020 r. Grupa wygenerowała ujemne przepływy pieniężne netto z **Działalności inwestycyjnej** w kwocie 106 386 tys. zł, wobec 164 498 tys. zł ujemnych przepłyów w okresie porównawczym.

Najistotniejsze wydatki o charakterze inwestycyjnym, odpowiadające sumie wpływów inwestycyjnych o wartości 234 428 tys. zł, poniesiono na:

- **Nakłady na prace rozwojowe** (203 076 tys. zł), w tym przede wszystkim na ostatnią, najbardziej intensywną kosztowo fazę produkcji gry *Cyberpunk 2077*, ale także na realizację innych projektów segmentu CD PROJEKT RED jak również prac związanych z rozwojem technologii segmentu GOG.com;
- **Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych** (18 516 tys. zł), **Nabycie nieruchomości inwestycyjnych oraz aktywowanie późniejszych nakładów** (8 336 tys. zł), w tym głównie na rewitalizację kampusu CD PROJEKT – spadek łącznego poziomu tych kategorii wydatków w relacji do okresu porównawczego wynika głównie z przeprowadzonego w 2019 roku zakupu kompleksu nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 74 oraz dokonanej w 2019 roku płatności za zakup nieruchomości przy ul. Jagiellońskiej 76;
- **Udzielone pożyczki** dla spółki zależnej Spokko sp. z o.o. (4 500 tys. zł) na realizację prowadzonego w ramach jej działalności projektu *The Witcher: Monster Slayer*.

W wyniku operacji przeprowadzonych na instrumentach finansowych Grupa wygenerowała ujemne saldo przepływów pieniężnych z tytułu zwiększenia salda posiadanych **obligacji skarbowych** o 150 015 tys. zł oraz dodatnie saldo przepływów pieniężnych z tytułu zmniejszenia wartości **lokata bankowych** o 268 527 tys. zł za-prezentowane w ramach wpływów i wypływów z działalności inwestycyjnej.

Ponadto, po stronie wpływów z działalności inwestycyjnej wykazano odsetki od lokat, uzyskane na przestrzeni omawianego okresu, o łącznej wartości 7 600 tys. zł, które zostały zaprezentowane w pozycji **Inne wpływy inwestycyjne**.

W 2020 r. Grupa wygenerowała ujemne przepływy pieniężne netto z **Działalności finansowej** w wysokości 91 393 tys. zł (względem ujemnych przepływów w wysokości 107 180 tys. zł w okresie porównawczym, kiedy Grupa wypłaciła dywidendę w wysokości 100 926 tys. zł). W analizowanym okresie najistotniejszy wpływ na kasowy wynik operacji o charakterze finansowym miały transakcje związane ze skupem akcji własnych i ich sprzedażą oraz emisją akcji w wykonaniu praw z warrantów subskrypcyjnych, zrealizowane w celu rozliczenia uprawnień programu motywacyjnego funkcjonującego w Grupie w latach 2016–2019.

Łącznie w roku 2020 Grupa CD PROJEKT wygenerowała dodatnie **Przepływy pieniężne netto** w wysokości 513 929 tys. zł wobec ujemnych Przepływów pieniężnych netto w wysokości 54 972 tys. zł w okresie porównawczym.

W trakcie całego 2020 r. saldo rezerw finansowych Grupy w postaci środków pieniężnych, lokat bankowych i nabytych obligacji skarbowych zwiększyło się o 392 387 tys. zł do poziomu 874 688 tys. zł. Jednocześnie Grupa zrealizowała w analizowanym okresie wydatki inwestycyjne związane z produkcją nowych gier wideo i technologii oraz prowadziła intensywne kampanie promocyjne swoich produktów.

WYBRANE DANE ZE SPRAWOZDANIA Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH CD PROJEKT S.A.
Tabela 17 Wybrane dane ze sprawozdania z przepływów pieniężnych CD PROJEKT S.A. (w tys. zł)

	01.01.2020- -31.12.2020	01.01.2019- -31.12.2019
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk/(strata) netto	1 132 235	172 826
Korekty razem:	(551 010)	62 345
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych, aktywów niematerialnych, nakładów na prace rozwojowe oraz nieruchomości inwestycyjnych	5 647	5 059
Amortyzacja prac rozwojowych ujęta jako koszt własny sprzedaży	248 164	23 009
Zysk/(strata) z tytułu różnic kursowych	2 223	42
Odsetki i udziały w zyskach	(7 246)	(8 572)
Zysk/(strata) z działalności inwestycyjnej	(5 438)	(1 270)
Zmiana stanu rezerw	359 214	8 905
Zmiana stanu zapasów	4 658	(8 227)
Zmiana stanu należności	(1 110 415)	(124 052)
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	47 553	15 540
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów	(111 936)	121 481
Inne korekty	16 566	30 430
Gotówka z działalności operacyjnej	581 225	235 171
Podatek dochodowy od zysku/(straty) przed opodatkowaniem	(7 161)	13 036
Podatek u źródła zapłacony za granicą w latach poprzednich	13 762	-
Podatek dochodowy (zapłacony)/zwrócony	7 254	(26 224)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	595 080	221 983
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	824 849	908 223
Zbycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	17	130
Nakłady na prace rozwojowe przekazane w ramach konsorcjum	312	16 122
Zwrot zadatku na nieruchomości inwestycyjne oraz prawa wieczystego użytkowania gruntu	-	1 667
Spłata udzielonych pożyczek	1 049	10 605
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	754 581	870 742
Wykup obligacji	59 426	-
Odsetki od obligacji	115	-
Wpływy z realizacji kontraktów terminowych	1 801	-
Inne wpływy inwestycyjne	7 548	8 957

Wydatki	920 760	1 051 320
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	16 321	90 751
Nakłady na prace rozwojowe	196 100	157 072
Nabycie nieruchomości inwestycyjnych oraz aktywowanie późniejszych nakładów	8 336	36 743
Wpłaty na podwyższenie kapitału spółki zależnej	-	4 500
Udzielone pożyczki	4 500	13 610
Zakup obligacji oraz koszty ich nabycia	209 441	-
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	486 054	748 644
Inne wydatki inwestycyjne	8	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(95 911)	(143 097)

DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA

Wpływy	126 124	484
Wpływy netto ze sprzedaży akcji własnych oraz emisji akcji w wykonaniu uprawnień programu motywacyjnego	126 124	-
Płatności należności z tytułu umów leasingu	-	459
Odsetki	-	25
Wydatki	216 565	106 333
Zakup akcji własnych w celu realizacji uprawnień programu motywacyjnego	214 259	-
Dywidendy i inne wpłaty na rzecz właścicieli	-	100 926
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu	2 015	5 000
Odsetki	291	407
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(90 441)	(105 849)
Przepływy pieniężne netto razem	408 728	(26 963)
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	408 728	(26 963)
Środki pieniężne na początek okresu	14 186	41 149
Środki pieniężne na koniec okresu	422 914	14 186

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 i segmentu CD PROJEKT RED odpowiadającym za 88,1% sprzedaży Grupy i kontrolującym na koniec 2020 r. 80,7% Środków pieniężnych i lokat Grupy oraz mającym największy wpływ na przepływy pieniężne całej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT, zarówno w ramach prowadzonej działalności operacyjnej, inwestycyjnej, jak i finansowej. Tym samym komentarz do sprawozdania z przepływów pieniężnych Grupy, z wyłączeniem informacji dotyczących bezpośrednio segmentu GOG.com oraz wpływu podmiotów zależnych CD PROJEKT Inc. i CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o., obejmuje co do zasady działalność i przepływy CD PROJEKT S.A.

OMÓWIENIE MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZAMIERZEŃ INWESTYCYJNYCH

Zgodnie z informacjami zawartymi powyżej, na dzień 31 grudnia 2020 r. Grupa nie posiadała zobowiązań z tytułu kredytów i pożyczek i dysponowała własnymi środkami pieniężnymi, lokatami oraz obligacjami skarbowymi o łącznej wartości 874 688 tys. zł. Saldo należności handlowych Grupy na koniec 2020 r. wyniosło 1 205 603 tys. zł zaś zobowiązań krótkoterminowych 540 969 tys. zł. Planowane źródła finansowania przyszłych zamierzeń inwestycyjnych to zgromadzone środki własne oraz przyszłe dodatnie przepływy gotówkowe z działalności operacyjnej. Na datę publikacji niniejszego sprawozdania Grupa nie przewiduje problemów w zapewnieniu finansowania dla realizacji zamierzeń inwestycyjnych w dającej się przewidzieć najbliższej przyszłości.

INFORMACJA O KREDYTACH I POŻYCZKACH W 2020 R.

W 2020 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie posiadała żadnego zewnętrznego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.

INFORMACJA O POŻYCZKACH UDZIELONYCH W 2020 R.

W 2020 r. żadna ze spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT nie udzielała pożyczek podmiotom spoza Grupy. CD PROJEKT Inc., CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. oraz Spokko sp. z o.o. korzystały z finansowania za pomocą pożyczek od CD PROJEKT S.A.

INFORMACJA O PORĘCZENIACH I GWARANCJACH UDZIELONYCH W 2020 R. ORAZ INNYCH ISTOTNYCH POZYCZKACH POZABILANSOWYCH

Informacje o poręczeniach i gwarancjach oraz innych istotnych pożyczkach pozabilansowych znajdują się w Skonolidowanym rocznym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2020.

INFORMACJA O AKTUALNEJ SYTUACJI GOSPODARCZEJ I FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ

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

W okresie sprawozdawczym Spółka dominująca zwiększała posiadane możliwości produkcji nowych tytułów poprzez wzrost zatrudnienia, rozwój niezbędnej infrastruktury oraz wprowadzenie na rynek nowej marki. W 2020 roku rosła również skala działania oraz przychody segmentu GOG.com. Grupa posiada rezerwy gotówkowe, a jej obecna sytuacja gospodarcza i finansowa jest stabilna.

INFORMACJA O PRZEWIDYWANEJ SYTUACJI GOSPODARCZEJ I FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ

Zgodnie z ogłoszoną 30 marca 2021 r. aktualizacją strategii Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w najbliższych latach działalność Grupy opierać się będzie o istniejące oraz nowe produkcje realizowane w ramach marek: *Wiedźmin / The Witcher* oraz *Cyberpunk*. Na bieżący rok Spółka zapowiedziała następujące nowe produkcje:

- *The Witcher: Monster Slayer* – mobilna gra lokalizacyjna wykorzystująca technologię rozszerzonej rzeczywistości tworzona przez spółkę zależną Spokko sp. z o.o.;
- *Wiedźmin 3: Dzikie Gon* – wersja na konsole nowej generacji;
- *Cyberpunk 2077* – wersja na konsole nowej generacji.

Na kolejny rok CD PROJEKT RED zapowiedział premierę serialu anime tworzego we współpracy ze Studio Trigger – *CYBERPUNK: EDGERUNNERS*. Serial dostępny będzie na platformie Netflix. Ponadto planowany jest dalszy rozwój projektu *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*, serwisu GOG.com oraz praca nad kolejnymi nieogłoszonymi jeszcze produkcjami.

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

TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

W ramach działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 2020 r. występowały głównie następujące rodzaje transakcji pomiędzy podmiotami powiązanyymi:

- sprzedaż licencji pomiędzy CD PROJEKT S.A. oraz GOG sp. z o. o. w ramach działalności realizowanej przez poszczególne podmioty;
- świadczenie usług typu: księgowość, prowadzenia kadr i płac, prawne, finansowe, administracyjne i zarządcze realizowane głównie przez CD PROJEKT S.A. na rzecz podmiotów zależnych;
- podnajem powierzchni biurowej;
- sprzedaż usług CD PROJEKT Inc. na rzecz CD PROJEKT S.A. oraz GOG sp. z o.o. związanych z koordynacją działań wydawniczych i promocyjnych na terenie Ameryki Północnej;

- sprzedaż usług CD PROJEKT Co., Ltd. na rzecz CD PROJEKT S.A. związanych z koordynacją działań wydawniczych i promocyjnych na terenie Chin;
- pożyczki udzielone CD PROJEKT Inc., CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. oraz Spokko sp. z o.o. przez CD PROJEKT S.A.;
- współpraca w zakresie działalności związanej ze sklepem internetowym, licencjonowaniem i opracowaniem produktów do oferty sklepu pomiędzy CD PROJEKT S.A. (twórcą gier i posiadaczem praw do IP) oraz CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. i CD PROJEKT Inc. (operatorami sklepów w poszczególnych terytoriach);
- inne nieistotne wynikające z bieżącej działalności operacyjnej, np. refakturowanie wspólnie poniesionych kosztów.

Transakcje pomiędzy podmiotami powiązаныmi zawierane są na warunkach rynkowych w ramach normalnej działalności gospodarczej prowadzonej przez podmioty Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Szczegółowa informacja o warunkach zawierania transakcji pomiędzy podmiotami powiązаныmi zawarta jest w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za rok 2020.

Ponadto spółki CD PROJEKT S.A. oraz GOG sp. z o.o. współpracują w ramach projektów *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* oraz *Wojna Krwi*. Współpraca ta realizowana jest na zasadach konsorcjum, w ramach którego oba zaangażowane podmioty dzielą pomiędzy siebie w uzgodnionej jednakowej proporcji uzyskiwane przychody oraz koszty związane z projektem *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*.

OPIS GŁÓWNYCH INWESTYCJI KRAJOWYCH I ZAGRANICZNYCH ORAZ

OPIS STRUKTURY GŁÓWNYCH LOKAT KAPITAŁOWYCH

Istotną pozycję Aktywów Grupy na koniec 2020 r. stanowiły Środki pieniężne (563 335 tys. zł) i Lokaty bankowe o terminie zapadalności przekraczającym 3 miesiące (164 368 tys. zł). Posiadane nadwyżki gotówkowe lokowane są zarówno w kraju jak i poza jego granicami w bankach współpracujących z Grupą lub w instrumentach finansowych niskiego ryzyka (z zachowaniem zasady dywersyfikacji otwieranych lokat i inwestycji). Łączna wartość Środków pieniężnych i ich ekwiwalentów oraz wskazanych lokat na dzień 31 grudnia 2020 r. wyniosła 727 703 tys. zł. Więcej informacji na temat polityki lokacyjnej Spółki i nabytych obligacji skarbowych znajduje się w sekcji Dywersyfikacja ryzyka kredytowego rezerw finansowych w 2020 r. niniejszego sprawozdania.

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 związane z nowymi projektami prezentowane są w ramach Aktywów trwałych w pozycji Nakłady na prace rozwojowe. Saldo nakładów poniesionych na koniec 2020 r. wyniosło 406 798 tys. zł i wzrosło o 20 950 tys. zł na przestrzeni roku 2020. Na dzień 31 grudnia 2020 r. saldo Nakładów na prace rozwojowe segmentu CD PROJEKT RED wyniosło 384 601 tys. zł, zaś saldo Nakładów na prace rozwojowe segmentu GOG.com wyniosło 22 210 tys. zł. Więcej informacji na temat zmian w ramach pozycji nakładów na prace rozwojowe na przestrzeni 2020 roku znajduje się w komentarzu do Skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej CD PROJEKT niniejszego sprawozdania. Intencją CD PROJEKT RED jest dalsze zwiększanie możliwości produkcyjnych, ilości i skali realizowanych projektów.

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. 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 2020 roku w ramach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT poza granicami kraju funkcjonowały należące w 100% do CD PROJEKT S.A. spółki CD PROJEKT Inc. (Los Angeles) oraz CD PROJEKT Co., Ltd. (Szanghaj). Krajowe podmioty zależne od Spółki to GOG sp. z o.o. (100% udziałów) oraz utworzona w 2018 roku Spokko sp. z o.o. (75% udziałów) i CD PROJEKT RED STORE 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 2020 r. 24 567 tys. zł.

W ramach opublikowanej w dniu 30 marca 2021 roku aktualizacji strategii Spółka poinformowała o zawarciu listu intencyjnego z Digital Scapes, Kanada dotyczącym planowanej akwizycji spółki.

W roku 2020 Grupa CD PROJEKT finansowała bieżącą działalność oraz projekty inwestycyjne ze środków własnych.

OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI WYKAZANYMI ZA 2020 R. A WCZEŚNIEJ PUBLIKOWANYMI PROGNOZAMI ZA DANY ROK

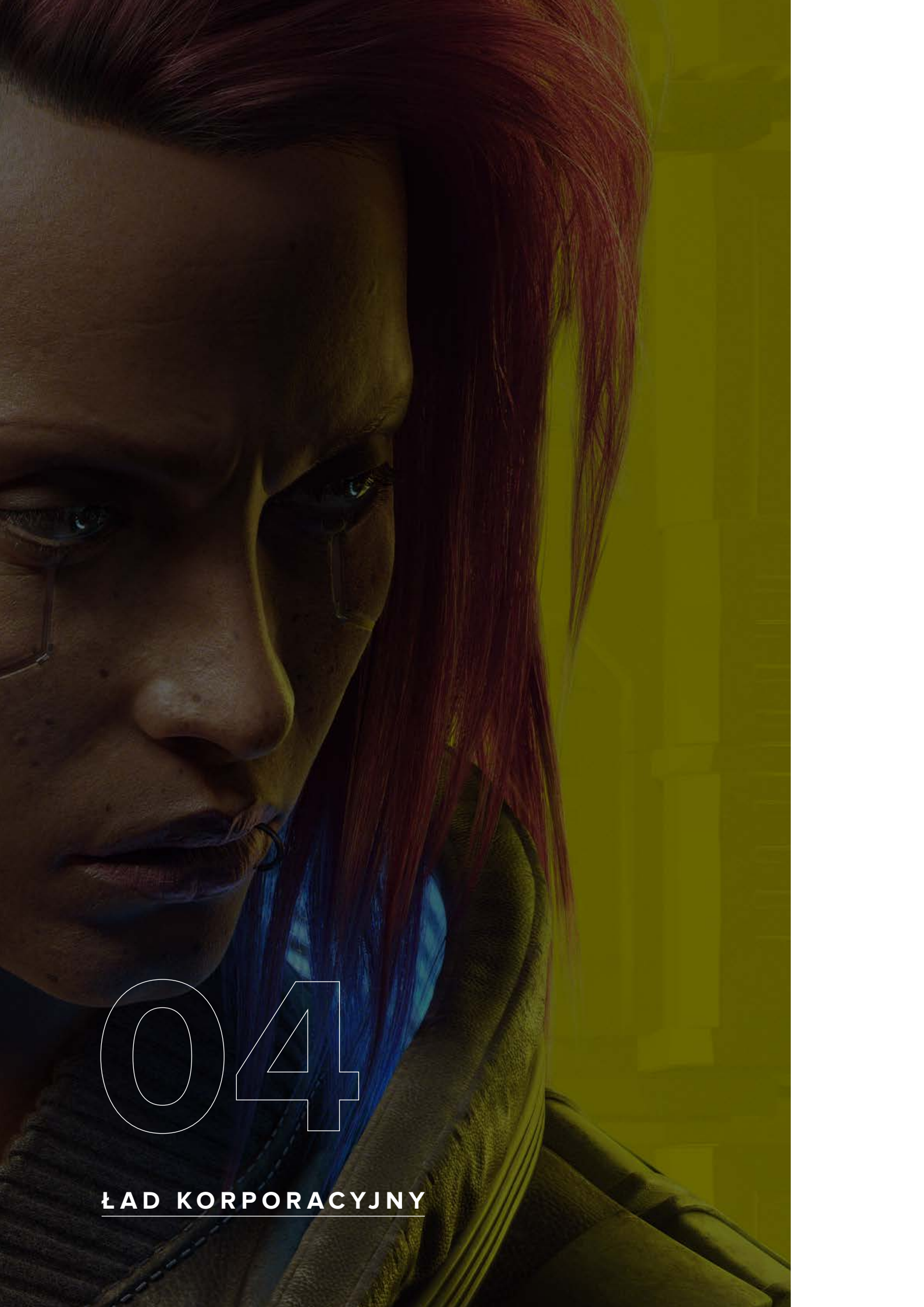
Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie publikowała prognoz finansowych na rok 2020, w związku z czym nie podaje się objaśnienia różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie.

OPIS WYKORZYSTANIA PRZEZ SPÓŁKĘ WPŁYWÓW Z EMISJI DO DNIA PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA

W ramach realizacji uprawnień w programie motywacyjnym funkcjonującym w Grupie w latach 2016–2019 Spółka:

1. na przestrzeni 2020 roku dokonała:
 - skupu akcji własnych przeznaczając na to kwotę 214 259 tys. zł,
 - sprzedaży skupionych akcji oraz emisji nowych akcji uzyskując łączną kwotę wpływów z tego tytułu w wysokości 126 124 tys. zł,
2. w marcu 2021 r. zrealizowała emisję nowych akcji uzyskując łączną kwotę wpływów z tego tytułu w wysokości 2 149 tys. zł.

Wpływy z emisji nowych akcji w ramach realizacji wspomnianego wyżej programu motywacyjnego zwróciły Spółce część wydatków poniesionych na przeprowadzenie skupu z rynku akcji własnych w ramach realizacji omawianego programu motywacyjnego.



04

ŁAD KORPORACYJNY

Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych

14 maja 2020 r. Rada Nadzorcza CD PROJEKT S.A. dokonała wyboru firmy Grant Thornton Polska sp. z o.o. sp. k. z siedzibą w Poznaniu na audytora dokonującego przeglądu półrocznego oraz badającego roczne sprawozdania finansowe Spółki i jej Grupy Kapitałowej za 2020 i 2021 r. Grant Thornton Polska sp. z o.o. sp. k. jest również audytorem sprawozdania finansowego GOG sp. z o.o., CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. i Spokko sp. z o.o.

Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 100 738 800 zł i dzieli się na 100 738 800 akcji o wartości nominalnej 1 zł każda. Struktura akcjonariatu uaktualniana jest na podstawie formalnych zawiadomień od akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

Tabela 18 Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu na dzień publikacji tego sprawozdania

	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZ	% udział głosów na WZ
Marcin Iwiński	12 873 520	12,78%	12 873 520	12,78%
Michał Kiciński*	10 003 852	9,93%	10 003 852	9,93%
Piotr Nielubowicz	6 858 717	6,81%	6 858 717	6,81%
Pozostały akcjonariat	71 002 711	70,48%	71 002 711	70,48%

*Stan zgodny z raportem bieżącym nr 63/2020 z dnia 8 grudnia 2020 r.

Udział procentowy w kapitale zakładowym oraz na Walnym Zgromadzeniu Spółki wyliczony został w oparciu o ostatnie dostępne zawiadomienia otrzymane przez Spółkę od akcjonariuszy w odniesieniu do wysokości kapitału zakładowego na dzień publikacji sprawozdania.

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

PROGRAM MOTYWACYJNY FUNKCJONUJĄCY W LATACH 2016–2019

24 maja 2016 r. Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę nr 20¹⁸, w której szczegółowo określono cele programu motywacyjnego na lata 2016–2021. Maksymalna liczba uprawnień możliwych do przyznania w ramach programu wynosiła 6 mln, z których przyznanych zostało 5 535 500 uprawnień. W wyniku pozytywnie zweryfikowanej realizacji celów za okres 2016–2019 r. łącznie 5 167 500 uprawnień podlegało realizacji na rzecz uprawnionych. W ramach rozliczenia programu Spółka zbyła na rzecz osób uprawnionych łącznie 516 700 akcji własnych skupionych w tym celu z rynku. Pozostała część uprawnień została zrealizowana w formie emisji 4 650 800 warrantów subskrypcyjnych. Do dnia publikacji niniejszego sprawozdania osoby uprawnione wykonały prawa z 4 618 800 spośród objętych ogółem 4 650 800 warrantów subskrypcyjnych uprawniających do objęcia akcji Spółki nowej emisji w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki. Pozostałe 32 000 warrantów serii B (uprawniających do objęcia takiej samej liczby akcji) może zostać zrealizowane nie później niż do dnia 31 października 2022 roku.

4 grudnia 2020 r. akcje nowej emisji serii M w liczbie 4 534 624 szt. zostały dopuszczone do obrotu na mocy decyzji Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.¹⁹

Po dacie bilansu, 31 marca 2021 r. akcje nowej emisji serii M w liczbie 84 176 szt. zostały dopuszczone do obrotu na mocy decyzji Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.²⁰

PROGRAM MOTYWACYJNY NA LATA 2020–2025

Na podstawie uchwał Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 28 lipca 2020 r.²¹ oraz 22 września 2020 r.²² wprowadzono kolejną, trzecią edycję programu motywacyjnego na lata 2020–2025. Zgodnie z przyjętymi założeniami, w ramach realizacji programu przyznanych może zostać maksymalnie 4 000 000 uprawnień. Program motywacyjny realizowany będzie alternatywnie poprzez emisje i przydział osobom uprawnionym warrantów subskrypcyjnych, uprawniających do objęcia odrębnie emitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego akcji Spółki dominującej lub poprzez zaoferowanie osobom uprawnionym akcji nabytych przez Spółkę w ramach przeprowadzonego w tym celu skupu akcji własnych. Warunkiem objęcia oraz wykonania praw z warrantów subskrypcyjnych lub odpowiednio nabycia przez osoby uprawnione od Spółki dominującej jej akcji własnych, będzie stwierdzenie przez Spółkę dominującą spełnienia celów i kryteriów programu.

18 Treść uchwały dostępna jest w raporcie bieżącym nr 18/2016

19 Zgodnie z raportem bieżącym nr 60/2020, 61/2021, 60/2020/K i 61/2020/K

20 Zgodnie z raportem bieżącym nr 16/2021

21 Treść uchwały dostępna jest w raporcie bieżącym nr 10/2020

22 Treść uchwały dostępna jest w raporcie bieżącym nr 41/2020

Program przewiduje cele wynikowe (80% uprawnień), rynkowe (20% uprawnień), w wybranych przypadkach cele indywidualne oraz w każdym przypadku zastosowanie kryterium lojalnościowego obowiązującego do dnia stwierdzenia spełnienia celów i kryteriów programu.

Cele wynikowe – 80% uprawnień

Wariant bazowy uprawniający do realizacji uprawnień po bazowej cenie:

Osiągnięcie sumy skonsolidowanych, wyników netto Grupy Kapitałowej Spółki z działalności kontynuowanej w kolejnych okresach weryfikacji, powiększonych o ujęte w księgach koszty wyceny programu w tożsamym okresie, na poziomie:

- a) za lata obrotowe 2020–2023 w wysokości nie mniejszej niż 6 000 000 tys. zł i w przeliczeniu na jedną akcję Spółki istniejącą na ostatni dzień bilansowy weryfikowanego okresu – na poziomie nie niższym niż 59,02 zł, lub
- b) za lata obrotowe 2020–2024 w wysokości nie mniejszej niż 7 000 000 tys. zł i w przeliczeniu na jedną akcję Spółki istniejącą na ostatni dzień bilansowy weryfikowanego okresu – na poziomie nie niższym niż 68,86 zł, lub
- c) za lata obrotowe 2020–2025 w wysokości nie mniejszej niż 8 300 000 tys. zł i w przeliczeniu na jedną akcję Spółki istniejącą na ostatni dzień bilansowy weryfikowanego okresu – na poziomie nie niższym niż 81,65 zł.

Wariant przewidujący realizację dowolnego z celów o jeden rok wcześniej i uprawniający do realizacji uprawnień po cenie z dyskontem:

Osiągnięcie sumy skonsolidowanych, wyników netto Grupy Kapitałowej Spółki z działalności kontynuowanej w kolejnych okresach weryfikacji, powiększonych o ujęte w księgach koszty wyceny programu w tożsamym okresie, na poziomie:

- a) za lata obrotowe 2020–2022 w wysokości nie mniejszej niż 6 000 000 tys. zł, lub
- b) za lata obrotowe 2020–2023 w wysokości nie mniejszej niż 7 000 000 tys. zł, lub
- c) za lata obrotowe 2020–2024 w wysokości nie mniejszej niż 8 300 000 tys. zł, lub
- d) za lata obrotowe 2020–2025 w wysokości nie mniejszej niż 10 000 000 tys. zł i w przeliczeniu na jedną akcję Spółki istniejącą na ostatni dzień bilansowy weryfikowanego okresu – na poziomie nie niższym niż 98,37 zł.

Cel rynkowy – 20% uprawnień

Uprawnienia realizowane po bazowej cenie:

Cel w postaci zmiany kursu akcji CD PROJEKT S.A. na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., w taki sposób, że wyrażona w procentach zmiana poziomu kursu akcji CD PROJEKT S.A. ustalona w oparciu o kurs zamknięcia notowań akcji CD PROJEKT S.A. na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. na dzień weryfikacji w stosunku do kursu zamknięcia notowań akcji CD PROJEKT S.A. na dzień 22 września 2020 roku, będzie wyższa od wyrażonej w procentach i powiększonej o 100 punktów procentowych zmiany poziomu WIG w tożsamym okresie.

W odniesieniu do uprawnień przyznanych w 2020 roku bazowa cena realizacji wynosi 390,59 zł zaś cena dyskontem 371,06 zł.

Na dzień publikacji niniejszego raportu w Programie Motywacyjnym na lata 2020–2025 przyznanych zostało 2 592 000 uprawnień.

Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych

Program motywacyjny oparty o akcje Spółki obejmujący działalność Spółki i jej Grupy Kapitałowej, funkcjonujący w latach 2016–2019 został zatwierdzony przez Walne Zgromadzenie w dniu 24 maja 2016 r. Szczegółowy regulamin programu został pozytywnie zaopiniowany przez Radę Nadzorczą i w konsekwencji wprowadzony w życie przez Zarząd Spółki w dniu 5 lipca 2016 r.

Program motywacyjny oparty o akcje Spółki obejmujący działalność Spółki i jej Grupy Kapitałowej w latach 2020–2025 został zatwierdzony przez Walne Zgromadzenie w dniu 28 lipca 2020 r. oraz 22 września 2020 r. Szczegółowy regulamin programu został pozytywnie zaopiniowany przez Radę Nadzorczą i w konsekwencji wprowadzony w życie przez Zarząd Spółki w dniu 30 października 2020 r.

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

Informacje o nabyciu akcji własnych

Na podstawie uchwały nr 21 z dnia 28 lipca 2020 r. Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki w dniach 30 lipca–17 sierpnia 2020 r. Spółka przeprowadziła skup akcji własnych. Akcje były nabywane na rynku oficjalnych notowań giełdowych prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. Łącznie Spółka nabyła oczekiwaną liczbę 516 700 akcji przeznaczając na ten cel kwotę 214 259 tys. zł. Skupione akcje własne zostały zaoferowane osobom uprawnionym w ramach częściowej realizacji uprawnień w Programie Motywacyjnym funkcjonującym w latach 2016–2019.

Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej

Tabela 19 Liczba akcji posiadanych przez członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki

Imię i Nazwisko	Stanowisko	stan na 22.04.2021	stan na 31.12.2020	stan na 01.01.2020
Adam Kiciński	Prezes Zarządu	4 046 001	4 046 001	3 322 481
Marcin Iwiński	Wiceprezes Zarządu	12 873 520	12 873 520	12 150 000
Piotr Nielubowicz	Wiceprezes Zarządu	6 858 717	6 858 717	6 135 197
Adam Badowski	Członek Zarządu	692 640	692 640	150 000
Michał Nowakowski	Członek Zarządu	580 290	580 290	37 650
Piotr Karwowski	Członek Zarządu	108 728	108 728	3 100
Katarzyna Szwarz	Przewodnicząca Rady Nadzorczej	10	10	10
Maciej Nielubowicz	Członek Rady Nadzorczej	51	51	51

W dniu 4 września 2020 roku, w związku z osiągnięciem celów i kryteriów Programu Motywacyjnego obowiązującego w latach 2016–2019, funkcjonującego zgodnie z treścią uchwały nr 21 z dnia 24 maja 2016 r. Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki oraz przyjętego na jej podstawie Regulaminu Programu Motywacyjnego na lata 2016–2019, realizując częściowo uprawnienia wynikające z Programu, członkowie Zarządu nabyli zaofierowane im akcje własne Spółki, w liczbie:

- Adam Kiciński nabył 76 480 akcji Spółki za łączną cenę 1 709 tys. zł;
- Marcin Iwiński nabył 76 480 akcji Spółki za łączną cenę 1 709 tys. zł;
- Piotr Nielubowicz nabył 76 480 akcji Spółki za łączną cenę 1 709 tys. zł;
- Adam Badowski nabył 57 360 akcji Spółki za łączną cenę 1 281 tys. zł;
- Piotr Karwowski nabył 11 272 akcji Spółki za łączną cenę 252 tys. zł;
- Michał Nowakowski nabył 57 360 akcji Spółki za łączną cenę 1 282 tys. zł.

W okresie 4–24 września 2020 r., w ramach realizacji omawianego Programu Motywacyjnego, a także w oparciu o uchwały nr 20 i 21 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 28 lipca 2020 r., uczestniczące w Programie osoby, w tym członkowie Zarządu Spółki, dokonały zbycia nabytych w Programie akcji własnych Spółki w liczbach wskazanych powyżej. Odsprzedaż nabytych wcześniej od Spółki akcji własnych, miała umożliwić uczestnikom Programu pozyskanie środków na sfinansowanie realizacji całości Programu, w tym pokrycie ceny emisyjnej akcji serii M emitowanych w ramach realizacji praw z warrantów, oraz zabezpieczenie indywidualnych obciążeń podatkowych. Transakcje te nie miały charakteru zdarzeń wynikających z indywidualnie motywowanej aktywności inwestycyjnej władz Spółki, lecz były przeprowadzane jako konsekwencja udziału poszczególnych osób w Programie.

Raportem bieżącym nr 46/2020 z dnia 25 września 2020 r. Spółka przekazała do publicznej wiadomości informację o transakcjach nabycia akcji Spółki, w wykonaniu praw z warrantów subskrypcyjnych przyznanych w ramach realizacji pozostałej części uprawnień Programu motywacyjnego funkcjonującego w Grupie w latach 2016–2019, przez członków Zarządu tj.:

- Adam Kiciński wykonał prawa z 723 520 warrantów subskrypcyjnych serii B, nabywając prawa do 723 520 akcji serii M Spółki;
- Marcin Iwiński wykonał prawa z 723 520 warrantów subskrypcyjnych serii B, nabywając prawa do 723 520 akcji serii M Spółki;
- Piotr Nielubowicz wykonał prawa z 723 520 warrantów subskrypcyjnych serii B, nabywając prawa do 723 520 akcji serii M Spółki;
- Adam Badowski wykonał prawa z 542 640 warrantów subskrypcyjnych serii B, nabywając prawa do 542 640 akcji serii M Spółki;
- Piotr Karwowski wykonał prawa z 108 728 warrantów subskrypcyjnych serii B, nabywając prawa do 108 728 akcji serii M Spółki;
- Michał Nowakowski wykonał prawa z 542 640 warrantów subskrypcyjnych serii B, nabywając prawa do 542 640 akcji serii M Spółki.

Raportem bieżącym nr 48/2020 z dnia 29 września 2020 r. Spółka przekazała do publicznej wiadomości informację o transakcji zbycia akcji Spółki, dokonanej przez członka Zarządu. Zgodnie z otrzymanym w dniu 29 września 2020 r. zawiadomieniem, Pan Piotr Karwowski zbył na rynku regulowanym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. 3 100 akcji Spółki.

Raportem bieżącym nr 61/2020 z dnia 4 grudnia 2020 r. Spółka informowała, że zgodnie z decyzją Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. 4 534 624 akcje serii M zostały dopuszczone do obrotu giełdowego i jednocześnie zapisane na rachunkach papierów wartościowych podmiotów, które objęły je w związku z realizacją Programu. Tym samym zwiększyła się liczba akcji posiadanych przez członków Zarządu, zgodnie z liczbą zrealizowanych warrantów subskrypcyjnych, o których mowa powyżej.

Osoby zarządzające i nadzorujące CD PROJEKT S.A. nie posiadają bezpośrednio żadnych udziałów lub akcji w jednostkach powiązanych CD PROJEKT S.A.

Struktura zarządzania

GRI 102-18

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

Skład Zarządu CD PROJEKT S.A.



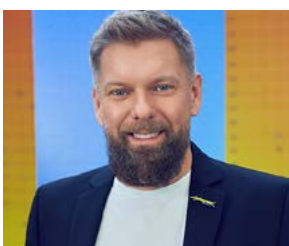
Adam Kiciński – Prezes Zarządu

Koordynuje wyznaczanie strategii Spółki i jej Grupy Kapitałowej oraz wspiera realizację zatwierdzonej strategii. Koordynuje działalność Spółki w zakresie relacji inwestorskich.



Marcin Iwiński – Wiceprezes Zarządu ds. międzynarodowych

Koordynuje politykę i działania Spółki na arenie międzynarodowej. Uczestniczy w nadzorowaniu i zarządzaniu zagranicznymi podmiotami zależnymi Spółki. Współtworzy i koordynuje działalność wydawniczą na świecie. Koordynuje i współuczestniczy w kształtowaniu komunikacji z graczami.



Piotr Nielubowicz – Wiceprezes Zarządu ds. finansowych

Koordynuje realizację przez Spółkę procesów sprawozdawczości finansowej oraz działanie pionów finansowo-księgowych i administracyjnych. Współuczestniczy w działalności relacji inwestorskich Spółki.



Adam Badowski – Członek Zarządu

Pełni funkcje szefa studia deweloperskiego CD PROJEKT RED funkcjonującego w ramach spółek Grupy CD PROJEKT. Współtworzy koncepcje i wizję artystyczną projektów realizowanych przez CD PROJEKT RED.



Michał Nowakowski – Członek Zarządu

Współtworzy i koordynuje działalność wydawniczą na świecie. Odpowiada za kształtowanie i realizację polityki sprzedażowej i wydawniczej Spółki.



Piotr Karwowski – Członek Zarządu

Nadzoruje działania Grupy w obszarze gier online oraz usług online. Ponadto odpowiada za działalność i rozwój segmentu GOG.com oraz gry GWINT.

Członkowie Zarządu reprezentują Spółkę oraz Zarząd Spółki. Członkowie Zarządu współpracują ze sobą, informują się wzajemnie o istotnych sprawach dotyczących działalności Spółki, wspólnie kierują Spółką i ponoszą z tego tytułu solidarną odpowiedzialność. Zarząd Spółki, działając kolektywnie, wyznacza strategię rozwoju Spółki, opracowuje i przygotowuje plany finansowe Spółki, a także zarządza nią w sposób mający na celu realizację przyjętej strategii i planów finansowych. Kolektywne zarządzanie jest wypracowaną przez Zarząd Spółki praktyką, która zwiększa potencjał myślenia strategicznego, wzmacnia pozytywną energię oraz wiarę, że nie ma rzeczy niemożliwych. Pełne zaufanie, współdzielenie najważniejszych poglądów oraz norm etycznych pozwalają na efektywne współdziałanie bez tworzenia nadmiernej biurokracji.

Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT S.A.

W 2020 r. nie nastąpiły zmiany w składzie Zarządu.

Skład Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

Katarzyna Szwarz – Przewodnicząca Rady Nadzorczej, członek Komitetu Audytu

Piotr Pągowski – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej, niezależny członek Komitetu Audytu

Maciej Nielubowicz – Sekretarz Rady Nadzorczej, członek Komitetu Audytu

Michał Bień – członek Rady Nadzorczej, Przewodniczący Komitetu Audytu

Krzysztof Kilian – członek Rady Nadzorczej, niezależny członek Komitetu Audytu

Zmiany w składzie Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

W 2020 r. nie nastąpiły zmiany w składzie Rady Nadzorczej.

Wynagrodzenia brutto Członków Zarządu i Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

W dniu 27 sierpnia 2020 r., działając na podstawie upoważnienia Walnego Zgromadzenia Spółki zawartego w uchwale nr 19 z dnia 28 lipca 2020 r. Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki, Rada Nadzorcza Spółki podjęła uchwałę nr 1 w sprawie ustanowienia polityki wynagrodzeń w CD PROJEKT S.A.

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

PREZES ZARZĄDU ADAM KICIŃSKI

Wynagrodzenie podstawowe z CD PROJEKT S.A. w 2019 r. wyniosło 420 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2020 nie uległa zmianie i wyniosła również 420 tys. zł. Wypłacona w roku 2020, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za 2019 r. wyniosła 3 682 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2020 wyniosła 24 241 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

WICEPREZES ZARZĄDU MARCIN IWIŃSKI

Wynagrodzenie podstawowe z CD PROJEKT S.A. w 2019 r. wyniosło 336 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2020 nie uległa zmianie i wyniosła również 336 tys. zł. Wypłacona w roku 2020, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za 2019 r. wyniosła 3 682 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2020 wyniosła 24 241 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

WICEPREZES ZARZĄDU PIOTR NIELUBOWICZ

Wynagrodzenie podstawowe z CD PROJEKT S.A. w 2019 r. wyniosło 348 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2020 nie uległa zmianie i wyniosła również 348 tys. zł. Wypłacona w roku 2020, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za 2019 r. wyniosła 3 682 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2020 wyniosła 24 241 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

CZŁONEK ZARZĄDU ADAM BADOWSKI

Wynagrodzenie podstawowe z CD PROJEKT S.A. w 2019 r. wyniosło 396 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2020 wyniosła 397 tys. zł. Wypłacona w roku 2020, wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego, część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za 2019 r. wyniosła 2 542 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2020 wyniosła 16 738 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

CZŁONEK ZARZĄDU MICHAŁ NOWAKOWSKI

Wynagrodzenie podstawowe z CD PROJEKT S.A. w 2019 r. wyniosło 360 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2020 nie uległa zmianie i wyniosła również 360 tys. zł. Wypłacona w roku 2020 i wynikająca z funkcjonującego w Spółce programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej za 2020 r. wyniosła 2 542 tys. zł. Wynikająca z programu motywacyjnego część zmienna wynagrodzenia uzależniona od łącznego poziomu zysku netto Grupy Kapitałowej należna za rok 2020 wyniosła 16 738 tys. zł i nie została wypłacona do dnia bilansowego.

CZŁONEK ZARZĄDU PIOTR KARWOWSKI

Wynagrodzenie podstawowe z CD PROJEKT S.A. w 2019 r. wyniosło 60 tys. zł i w całości odpowiadało części stałej wynagrodzenia. Część stała wynagrodzenia w roku 2020 wyniosła 102 tys. zł. Członek Zarządu nie uczestniczy w programie motywacyjnym rozliczanym przez CD PROJEKT S.A., uczestniczy z kolei w programie motywacyjnym podmiotu zależnego GOG sp. z o.o. w ramach pełnienia funkcji członka zarządu GOG sp. z o.o. i wynagrodzenie z tego tytułu wypłacone przez podmiot zależny GOG sp. z o.o. uwzględnione zostało w tabeli poniżej.

CZŁONEK ZARZĄDU OLEG KLAPOVSKIY

Wynagrodzenie podstawowe z CD PROJEKT S.A. w roku 2019 za okres od początku roku do dnia rezygnacji, tj. do 23 maja 2019 r., wyniosło 24 tys. zł. Oleg Klapovskiy nie uczestniczył w programie motywacyjnym rozliczanym przez CD PROJEKT S.A., uczestniczy z kolei w programie motywacyjnym podmiotu zależnego GOG sp. z o.o. w ramach pełnienia funkcji członka zarządu GOG sp. z o.o. Wynagrodzenie z tego tytułu nie było wypłacone przez GOG sp. z o.o. w 2019 r. do dnia rezygnacji z pełnienia funkcji Członka Zarządu CD PROJEKT S.A. tj. do 23 maja 2019 roku i nie jest uwzględnione w tabeli poniżej.

Tabela 20 Wartość wynagrodzeń otrzymanych przez Członków Zarządu CD PROJEKT S.A. w okresie sprawowania funkcji we władzach Spółki i wypłaconych przez podmioty zależne od Spółki z tytułu pełnienia funkcji we władzach tych podmiotów zależnych (w tys. zł)

	01.01.2019–31.12.2019	01.01.2020–31.12.2020
Marcin Iwiński	24	24
Piotr Karwowski	725	946
Oleg Klapovskiy	88*	-

*do dnia 23 maja 2019 r.

Program motywacyjny na lata 2016–2019 oparty o akcje Spółki został zatwierdzony przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy w dniu 24 maja 2016 r. Osobami uprawnionymi do udziału w programie byli kluczowi pracownicy i współpracownicy Spółki i spółek z jej Grupy Kapitałowej oraz inne osoby mające wpływ na wyniki i rozwój Spółki i spółek z jej Grupy Kapitałowej na warunkach określonych w Uchwałach podjętych w dniu 24 maja 2016 r. przez Zwyczajne Walne Zgromadzenia Akcjonariuszy CD PROJEKT S.A., Regulaminie Programu Motywacyjnego oraz uchwałach Rady Nadzorczej i Zarządu Spółki. Cele programu zostały osiągnięte wynikami za lata 2016–2019 i w trakcie roku 2020 osoby uprawnione będące członkami zarządu CD PROJEKT S.A. zrealizowały wynikające z programu prawo objęcia warrantów subskrybcyjnych i nabycia akcji Spółki. Wartość potencjalnych korzyści i ilość uprawnień wynikających z uczestnictwa Członków Zarządu w programie motywacyjnym funkcjonującym w latach 2016–2019 prezentuje poniższa tabela.

Tabela 21 Liczba przyznanych uprawnień i wartość potencjalnych korzyści (w tys. zł) z tytułu uczestnictwa Członków Zarządu w programie motywacyjnym na lata 2016–2019

Imię i nazwisko	Stanowisko	Zrealizowane uprawnienia	wartość potencjalnych korzyści	
			01.01.201–31.12.2019	01.01.2020–31.12.2020
Adam Kiciński	Prezes Zarządu	800 tys.	3 850	853
Marcin Iwiński	Wiceprezes Zarządu	800 tys.	3 850	853
Piotr Nielubowicz	Wiceprezes Zarządu	800 tys.	3 850	853
Adam Badowski	Członek Zarządu	600 tys.	2 877	640
Michał Nowakowski	Członek Zarządu	600 tys.	2 877	640
Piotr Karwowski	Członek Zarządu	120 tys.	235	110

Na podstawie uchwał Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 28 lipca 2020 r. oraz 22 września 2020 r. wprowadzono kolejną, trzecią edycję programu motywacyjnego na lata 2020–2025. Osobami uprawnionymi do udziału w programie są kluczowi pracownicy i współpracownicy Spółki i spółek z jej Grupy Kapitałowej oraz inne osoby mające wpływ na wyniki i rozwój Spółki i spółek z jej Grupy Kapitałowej na warunkach określonych w Uchwałach podjętych w dniach 28 lipca 2020 r. oraz 22 września 2020 r. przez Walne Zgromadzenia Akcjonariuszy CD PROJEKT S.A., Regulaminie Programu Motywacyjnego oraz uchwałach Rady Nadzorczej i Zarządu Spółki. Wartość potencjalnych korzyści i ilość uprawnień wynikających z uczestnictwa Członków Zarządu w programie motywacyjnym na lata 2020–2025 prezentuje poniższa tabela.

Tabela 22 Liczba przyznanych uprawnień i wartość potencjalnych korzyści (w tys. zł) z tytułu uczestnictwa Członków Zarządu w programie motywacyjnym na lata 2020–2025

Imię i nazwisko	Stanowisko	Przyznane uprawnienia	wartość potencjalnych korzyści
			01.01.2020–31.12.2020
Adam Kiciński	Prezes Zarządu	200 tys.	536
Marcin Iwiński	Wiceprezes Zarządu	200 tys.	536
Piotr Nielubowicz	Wiceprezes Zarządu	200 tys.	536
Adam Badowski	Członek Zarządu	200 tys.	536
Michał Nowakowski	Członek Zarządu	200 tys.	536
Piotr Karwowski	Członek Zarządu	200 tys.	536

Wykazane w powyższych tabelach wartości potencjalnych korzyści z tytułu uprawnień w ramach kolejnych edycji wieloletnich programów motywacyjnych opartych o akcje Spółki przyznanych Członkom Zarządu zostały przyjęte na podstawie ujętej w kosztach Grupy za rok 2019 i 2020 wartości godziwej poszczególnych uprawnień wynikającej z wyceny sporządzonej przez aktuarusza na dzień przyznania.

Weryfikowana na dany dzień różnica pomiędzy ceną rynkową akcji CD PROJEKT w stosunku do cen objęcia lub nabycia akcji w ramach poszczególnych edycji programów motywacyjnych Spółki może być znacząco różna od wartości wynikającej z wyceny sporządzonej przez aktuarusza na dzień przyznania uprawnień i ujętej w kosztach Grupy. Jednocześnie możliwe do uzyskania przez uczestników programu przyszłe korzyści zależą będą od przyszłych cen akcji w momencie nabycia lub objęcia akcji przez osoby uprawnione (lub w odniesieniu do programu funkcjonującego w latach 2016–2019 – po zakończeniu wymaganego programem rocznego okresu zakazu zbywania akcji rozpoczynającego się w dniu złożenia Spółce oświadczenia o objęciu akcji w wykonaniu praw z warrantów subskrypcyjnych).

Zasady przyznawania premii Członkom Zarządu

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

Wynagrodzenia Członków Rady Nadzorczej

Tabela 23 Wartość wynagrodzeń członków Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A. w latach 2019–2020 w tys. zł (kwoty brutto)

Imię i nazwisko	01.01.2019–31.12.2019	01.01.2020–31.12.2020
Katarzyna Szwarc – Przewodnicząca Rady Nadzorczej	120	120
Piotr Pągowski – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	63	72
Maciej Nielubowicz – Sekretarz Rady Nadzorczej	72	72
Michał Bień – Członek Rady Nadzorczej, Przewodniczący Komitetu Audytu	72	72
Krzysztof Kilian – Członek Rady Nadzorczej	63	72

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 2020 r. Spółka nie posiada wyżej wymienionych zobowiązań.

UMOWY ZAWARTE POMIĘDZY EMITENTEM A OSOBAMI ZARZĄDZAJĄCYMI, PRZEWIDUJĄCE REKOMPENSATĘ W PRZYPADKU REZYGNACJI LUB ZWOLNIENIA Z ZAJMOWANEGO STANOWISKA

Na dzień 31 grudnia 2020 r. oraz na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania osoby wchodzące w skład Zarządu Spółki powołane są na podstawie uchwały Rady Nadzorczej i nie istnieją umowy przewidujące rekompensaty w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska.

POZOSTAŁE TRANSAKCJE Z OSOBAMI ZARZĄDZAJĄCYMI I NADZORUJĄCYMI NIEUWZGLĘDNIONE W INNYCH SEKCJACH NINIEJSZEGO SPRAWOZDANIA

Poza wskazanymi w niniejszym sprawozdaniu zrealizowanymi w 2020 roku transakcjami wynikającymi z uczestnictwa i realizacji programu motywacyjnego funkcjonującego w latach 2016–2019 (tj. nabycia akcji Spółki oraz objęcia akcji Spółki w wyniku realizacji praw z warrantów subskrypcyjnych) w 2020 r., nie wystąpiły inne istotne transakcje z osobami zarządzającymi lub nadzorującymi CD PROJEKT S.A.

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

Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej

W 2020 r. nie nastąpiły istotne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółki i jej Grupy Kapitałowej.

Zasady ładu korporacyjnego

CD PROJEKT S.A. podlega zasadom ładu korporacyjnego zawartym w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW 2016”, w brzmieniu stanowiącym załącznik do Uchwały Nr 26/1413/2015 Rady Nadzorczej Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 13 października 2015 r. Oświadczenie o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego w CD PROJEKT S.A. w 2020 r. stanowi oddzielną część sprawozdania rocznego oraz dostępne jest na korporacyjnej stronie internetowej Spółki pod adresem: www.cdprojekt.com.

Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem

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

SPORY Z WNIOSKU LUB Z POWÓDZTWA CD PROJEKT S.A.

Sprawa z powództwa CD PROJEKT S.A. (wcześniej Optimus S.A.) przeciwko Skarbowi Państwa

Zarząd Spółki Optimus S.A. w dniu 15 lutego 2006 r. złożył do Sądu Okręgowego w Krakowie, I Wydział Cywilny, pozew przeciwko Skarbowi Państwa o zapłatę kwoty 35 650,6 tys. zł. Spółka domaga się odszkodowania w związku ze szkodą wyrządzoną poprzez wydanie przez Inspektora Kontroli Skarbowej z Urzędu Kontroli Skarbowej w Krakowie decyzji określających rzekome zaległości podatkowe poprzednika prawnego Spółki dominującej związane z podatkiem VAT. Przedmiotowe decyzje zostały uchylone wyrokiem NSA w Warszawie z dnia 24 listopada 2003 r. jako niezgodne z prawem.

Na rozprawie w dniu 9 grudnia 2008 r. Sąd Okręgowy w Krakowie wydał na wniosek Spółki wyrok wstępny, uznając roszczenia Optimus za zasadne, co do istoty. Wyrok ten odnosił się do zasadności roszczenia odszkodowawczego Spółki. Został on uchylony w dniu 19 maja 2009 r. przez Sąd Apelacyjny w Krakowie, I Wydział Cywilny, a sprawa została przekazana Sądowi Okręgowemu do ponownego rozpatrzenia.

W dniu 1 sierpnia 2014 r. Sąd Okręgowy w Krakowie wydał w przedmiotowej sprawie wyrok kończący postępowanie w ramach pierwszej instancji, w którym zasądził na rzecz Spółki powodowej kwotę 1 090,5 tys. zł wraz z odsetkami ustawowymi od dnia 15 listopada 2005 r. do dnia zapłaty, a w pozostałym zakresie powództwo oddalił.

W dniu 9 października 2014 r. Spółka złożyła apelację od wyroku, w ramach której zaskarżyła przedmiotowy wyrok w zakresie, w którym Sąd Okręgowy w Krakowie oddalił powództwo Spółki oraz w zakresie rozstrzygającym o kosztach postępowania. Apelację od wyroku w części zasądzonej powództwo złożył także Skarb Państwa. Wydany 21 grudnia 2018 roku rozstrzygnięciem, Sąd Apelacyjny zmienił wyrok sądu pierwszej instancji i oddalił powództwo Spółki w całości.

Spółka w ramach złożonej skargi kasacyjnej zaskarżyła przedmiotowy wyrok w części zmieniającej wyrok Sądu Okręgowego w Krakowie i oddalającej pozew, a także w części oddalającej apelację Spółki oraz w zakresie rozstrzygnięcia o kosztach postępowania.

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 dominująca działała w I instancji w charakterze oskarżyciela posiłkowego (status ten zachowuje do końca postępowania). Zakres orzeczonych na podstawie art. 46 kodeksu karnego odszkodowań

wyniósł łącznie 210 tys. zł, przy czym stwierdzona przez sąd szkoda wyniosła wg sentencji wyroku co najmniej 16 mln zł (ten sposób ustalania szkody wynika z zasad orzekania w postępowaniu karnym). Spółka złożyła apelację od przedmiotowego wyroku, wnosząc o jego zmianę, w tym m.in. w części odnoszącej się do wysokości orzeczonych odszkodowań na rzecz Spółki. 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. Spółka dominująca występuje w sprawie w charakterze oskarżyciela posiłkowego.

SPRAWY, W KTÓRYCH CD PROJEKT S.A. MA STATUS POZWANEGO

Pozew zbiorowy przeciwko CD PROJEKT S.A. dotyczący amerykańskich papierów wartościowych

W dniach 25 grudnia 2020 roku oraz 15 stycznia 2021 roku Zarząd Spółki otrzymał od współpracującej ze Spółką kancelarii prawnej potwierdzenie złożenia przed Sądem Okręgowym Stanów Zjednoczonych dla okręgu Centralnej Kalifornii cywilnych pozwów zbiorowych, przez kancelarie działające w imieniu grup posiadaczy amerykańskich instrumentów finansowych notowanych pod symbolami „OTGLY” oraz „OTGLF” i opartych na akcjach Spółki. Pozywający domagają się ustalenia na drodze sądowej czy działania Spółki i jej Członków Zarządu związane z premierą gry *Cyberpunk 2077* stanowiły naruszenie przepisów federalnych, poprzez między innymi wprowadzenie inwestorów w błąd, doprowadzając tym samym do powstania strat po ich stronie. Treść pozwów nie określała wartości roszczenia.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, Spółka uzyskała wiedzę o dwóch innych pozwach złożonych również w tamtejszym sądzie, tożsamych w zakresie przedmiotowym i skierowanych przeciwko CD PROJEKT. Zgodnie z wiedzą Spółki oraz opinią nadzorującej postępowanie kancelarii, wszystkie pozwy po wybraniu wiodącego przedstawiciela pozywających rozpatrywane będą w ramach jednego ewentualnego postępowania sądowego.

Spółka podejmie aktywną obronę przed wszelkimi tego typu roszczeniami.



Adam Kiciński
Prezes Zarządu

Marcin Iwiński
Wiceprezes Zarządu

Piotr Nielubowicz
Wiceprezes Zarządu

Adam Badowski
Członek Zarządu

Michał Nowakowski
Członek Zarządu

Piotr Karwowski
Członek Zarządu

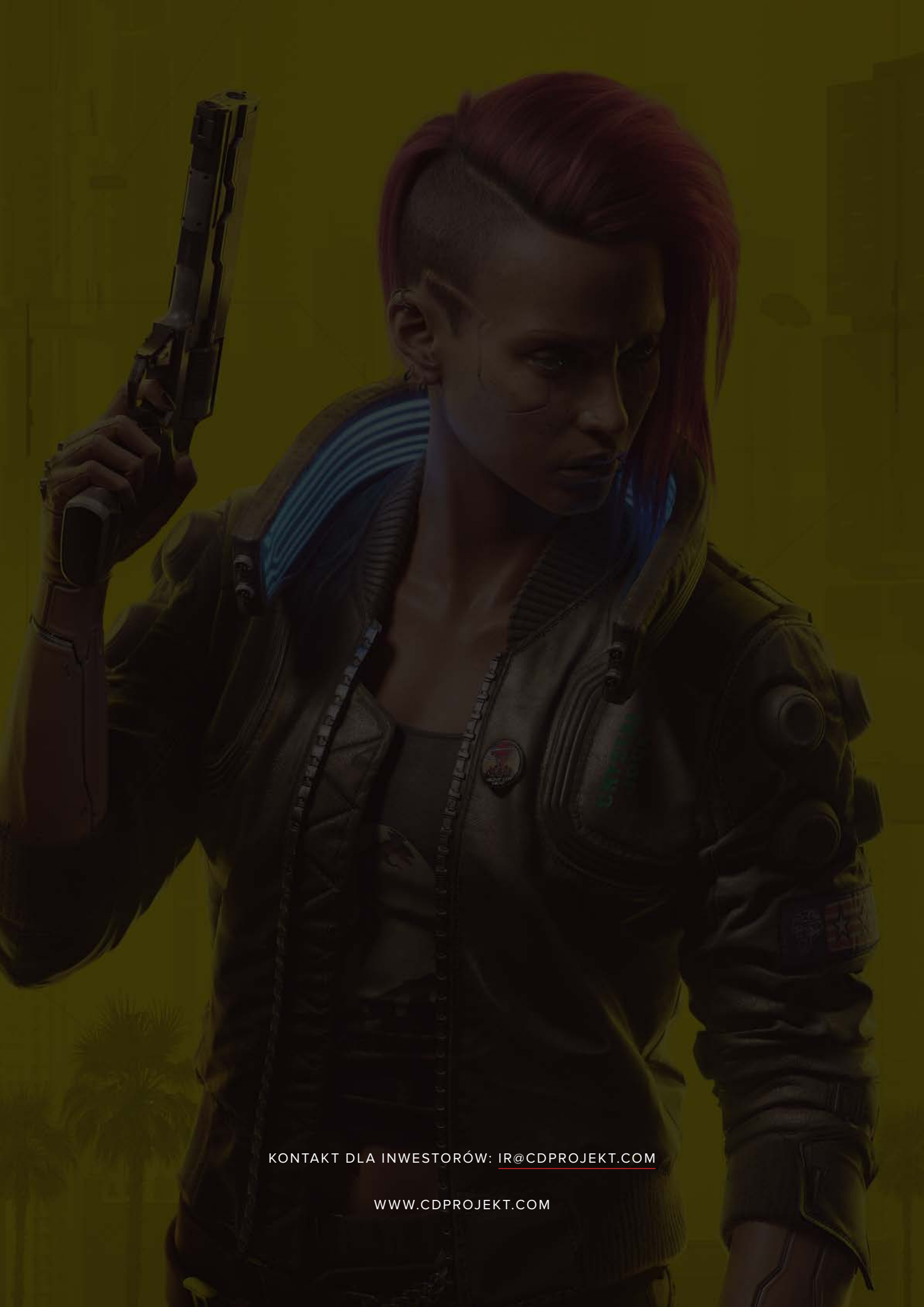
Tabela 24 Indeks GRI

GRI 102-55

Numer wskaźnika	Nazwa wskaźnika	Strona
GRI 102-1	Nazwa organizacji	7
GRI 102-2	Opis działalności organizacji, główne marki, produkty i/lub usługi	7
GRI 102-3	Lokalizacja siedziby głównej organizacji	7
GRI 102-4	Lokalizacja działalności operacyjnej	8
GRI 102-5	Forma własności i struktura prawna organizacji	40
GRI 102-6	Obsługiwane rynki	7
GRI 102-7	Skala działalności	5, 7
GRI 102-8	Dane dotyczące pracowników oraz innych osób świadczących pracę na rzecz organizacji	21
GRI 102-9	Opis łańcucha dostaw	59
GRI 102-10	Znaczące zmiany w raportowanym okresie dotyczące rozmiaru, struktury, formy własności lub łańcucha wartości	40
GRI 102-11	Wyjaśnienie, czy i w jaki sposób organizacja stosuje zasadę ostrożności	84
GRI 102-12	Zewnętrzne, przyjęte lub popierane przez organizację ekonomiczne, środowiskowe i społeczne deklaracje, zasady i inne inicjatywy	14
GRI 102-13	Członkostwo w stowarzyszeniach i organizacjach	16
GRI 102-14	Oświadczenie kierownictwa najwyższego szczebla	3
GRI 102-15	Opis kluczowych wpływów, szans i ryzyk	40, 47, 80, 84
GRI 102-16	Wartości organizacji, Kodeks etyki, zasady i normy zachowań	14
GRI 102-17	Mechanizmy umożliwiające uzyskanie porady dot. zachowań w kwestiach etycznych i prawnych oraz spraw związanych z integralnością organizacji	16
GRI 102-18	Struktura nadzorcza organizacji wraz z komisjami podlegającymi pod najwyższy organ nadzorczy	139
GRI 102-40	Lista grup interesariuszy angażowanych przez organizację raportującą	12
GRI 102-41	Pracownicy objęci umowami zbiorowymi	21
GRI 102-42	Podstawy identyfikowania i selekcji interesariuszy angażowanych przez organizację	12
GRI 102-43	Podejście do angażowania interesariuszy włączając częstotliwość angażowania według typu i grupy interesariuszy	12
GRI 102-44	Kluczowe tematy i problemy poruszane przez interesariuszy oraz odpowiedź ze strony organizacji, również przez ich zaraportowanie	12
GRI 102-45	Ujęcie w raporcie jednostek gospodarczych ujmowanych w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym	51
GRI 102-48	Wyjaśnienia dotyczące efektów jakichkolwiek korekt informacji zawartych w poprzednich raportach z podaniem powodów ich wprowadzenia oraz ich wpływu	Brak korekt.
GRI 102-49	Zmiany w raportowaniu	Brak istotnych zmian.

GRI 102-50	Okres raportowania	Rok finansowy 2020.
GRI 102-51	Data publikacji ostatniego raportu (jeśli został opublikowany)	8 kwietnia 2020 r.
GRI 102-52	Cykl raportowania	Cykl roczny.
GRI 102-53	Dane kontaktowe	153
GRI 102-55	Indeks GRI	150
GRI 102-56	Polityka i obecna praktyka w zakresie zewnętrznej weryfikacji raportu	Raport nie podlega weryfikacji zewnętrznej pod kątem standardów GRI.
Obszar ekonomiczny		
GRI 201-1	Bezpośrednia wartość ekonomiczna, wytworzona i podzielona	104
GRI 201-3	Programy określonych świadczeń oraz programy emerytalne	31
GRI 201-4	Wsparcie finansowe ze strony organów państwowych	82
GRI 202-1	Wysokość wynagrodzenia pracowników najniższego szczebla według płci w stosunku do płacy minimalnej	W 2020 r. stosunek ten wynosił: – dla kobiet – 148% – dla mężczyzn – 164%
GRI 202-2	Odsetek wyższej kadry kierowniczej zatrudnionej z rynku lokalnego	W kontekście zatrudnionych jako rynek lokalny traktujemy rynek polski. 89% osób na stanowiskach kierowniczych to obywatele polscy.
GRI 203-1	Wkład w rozwój infrastruktury oraz świadczenie usług na rzecz społeczeństwa poprzez działania komercyjne, przekazywanie towarów oraz działania pro-bono. Wpływ tych działań na społeczeństwo	38
GRI 205-3	Potwierdzone przypadki korupcji i podjęte działania	16
GRI 206-1	Kroki prawne podjęte wobec organizacji dotyczące przypadków naruszeń zasad wolnej konkurencji oraz praktyk monopolistycznych	74
Obszar środowiskowy		
GRI 302-4	Redukcja zużycia energii	37
GRI 306-2	Odpady według rodzaju i metody usuwania	38
GRI 306-3	Łączna liczba i objętość istotnych wycieków	Nie dotyczy.
GRI 306-4	Transport odpadów niebezpiecznych	38
GRI 306-5	Zbiorniki wodne, na które wpływają zrzuty wody i/lub wycieki	Nie dotyczy.
GRI 307-1	Wartość pieniężna kar i całkowita liczba sankcji pozafinansowych za nieprzestrzeganie prawa oraz/lub regulacji dotyczących ochrony środowiska	Nie dotyczy.
Obszar społeczny		
GRI 401-1	Pracownicy nowo zatrudnieni oraz odejścia	21
GRI 401-2	Programy rozwoju umiejętności menedżerskich i kształcenia ustawicznego	25, 30, 31
GRI 401-3	Urlopy rodzicielskie	21
GRI 402-1	Minimalne wyprzedzenie, z jakim organizacja informuje o istotnych zmianach operacyjnych	29

GRI 403-1	Procent łącznej liczby pracowników reprezentowanych w formalnych komisjach (w których skład wchodzi kierownictwo i pracownicy) ds. bezpieczeństwa i higieny pracy, które doradzają w zakresie programów bezpieczeństwa i higieny pracy oraz monitorują takie programy	33
GRI 403-3	Usługi medycyny pracy	33
GRI 403-4	Zaangażowanie, konsultacje oraz komunikacja z pracownikami w zakresie BHP	33
GRI 403-5	Szkolenia pracownicze w zakresie BHP	33
GRI 403-6	Promocja zdrowego trybu życia wśród pracowników	25
GRI 403-7	Zapobieganie i łagodzenie wpływów z obszaru BHP bezpośrednio związanych z charakterem działalności	32
GRI 403-8	Pracownicy objęci systemem zarządzania bezpieczeństwem i higieną pracy	33
GRI 403-9	Wypadki w miejscu pracy	W 2020 r. odnotowaliśmy w Grupie jeden wypadek przy pracy.
GRI 403-10	Choroby zawodowe	W 2020 r. nie odnotowano w Grupie żadnych zgłoszeń podejrzenia choroby zawodowej wśród zatrudnionych.
GRI 404-1	Średnia liczba godzin szkoleniowych na pracownika	27
GRI 404-2	Programy rozwoju umiejętności menedżerskich i kształcenia ustawicznego	27
GRI 404-3	Odsetek pracowników podlegających regularnym ocenom jakości pracy i przeglądom rozwoju kariery zawodowej	27, 30
GRI 405-1	Skład ciał nadzorczych i kadry pracowniczej w podziale na kategorie pracowników według płci, wieku oraz innych wskaźników różnorodności	18, 19, 20, 21, 21
GRI 406-1	Całkowita liczba przypadków dyskryminacji oraz działania naprawcze podjęte w tej kwestii	16
GRI 408-1	Działania organizacji i jej dostawców, w których przypadku może wystąpić znaczne ryzyko pracy dzieci	Nie zidentyfikowano takiego ryzyka.
GRI 409-1	Działania organizacji i jej dostawców, w których przypadku może wystąpić znaczne ryzyko pracy przymusowej	Nie zidentyfikowano takiego ryzyka.
GRI 412-2	Liczba pracowników przeszkolonych w zakresie praw człowieka	W 2020 r. nie przeprowadzono szkoleń w zakresie praw człowieka.
GRI 413-2	Działalność organizacji wywołująca negatywny wpływ na społeczność lokalną	Nie zidentyfikowano takiego wpływu.
GRI 417-1	Wymogi wewnętrzne w zakresie oznakowania produktów i usług oraz informacji na ich temat	59
GRI 417-2	Przypadki niezgodności z regulacjami oraz dobrowolnymi kodeksami dotyczącymi oznakowania produktów i usług oraz informacji na ich temat	59
GRI 417-3	Przypadki niezgodności z regulacjami i dobrowolnymi kodeksami dotyczącymi komunikacji marketingowej	14
GRI 418-1	Uzasadnione skargi dotyczące naruszenia prywatności klienta i utraty danych	14
GRI 419-1	Niezgodność z przepisami prawa i regulacjami społeczno-ekonomicznymi	14



KONTAKT DLA INWESTORÓW: IR@CDPROJEKT.COM

WWW.CDPROJEKT.COM