



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT
ZA OKRES OD 1 STYCZNIA DO 30 CZERWCA
2021 ROKU

Spis Treści

4	Krótką charakterystyka Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
5	Profil działalności
11	Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
11	CD PROJEKT S.A. na rynku kapitałowym
15	Działalność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
16	Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej
18	Opis segmentów biznesowych, produktów i usług, rynków zbytu, dostawców i odbiorców
35	Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
37	Czynniki które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału
37	Umowy znaczące
37	Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej
42	Wyniki finansowe Grupy CD PROJEKT
43	Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych ujawnionych w skonsolidowanym i jednostkowym sprawozdaniu finansowym
63	Ład korporacyjny
64	Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych
64	Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu
65	Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy
67	Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych
67	Informacje o nabyciu akcji własnych
68	Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej
68	Struktura zarządzania
69	Skład Zarządu CD PROJEKT S.A.
70	Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT S.A.
70	Skład Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.
71	Zmiany w składzie Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.
72	Zasady ładu korporacyjnego
72	Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem



Najważniejsze wydarzenia w I półroczu 2021 r.

CD PROJEKT RED kontynuował pracę nad aktualizacjami do *Cyberpunka 2077*, wydając 4 patche i 3 hotfiksy¹

Od 21 czerwca *Cyberpunk 2077* jest ponownie dostępny w cyfrowej sprzedaży w PlayStation Store

W marcu CD PROJEKT przedstawił aktualizację strategii rozwoju na najbliższe lata, m.in. zapowiadając równoległą produkcję treści AAA począwszy od 2022 r.

CD PROJEKT podpisał w marcu list intencyjny dot. nabycia kanadyjskiego studia deweloperskiego Digital Scapes – transakcja kupna została zrealizowana w lipcu br.

17 czerwca 2021 r. *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* zadebiutowała na urządzeniach z systemem Android

CD PROJEKT wypłacił rekordową w swojej historii dywidendę w wysokości 5 zł na akcję

9 i 10 lipca 2021 r. odbył się *WitcherCon* – zorganizowane wspólnie z Netflixem wydarzenie dla fanów uniwersum *Wiedźmina*

21 lipca premierę miał *Wiedźmin: Pogromca Potworów* – stworzona przez studio Spokko lokalizacyjna gra mobilna wykorzystująca technologię AR

¹ do dnia publikacji niniejszego sprawozdania



01

KRÓTKA CHARAKTERYSTYKA
GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Profil działalności

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 pięciu 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

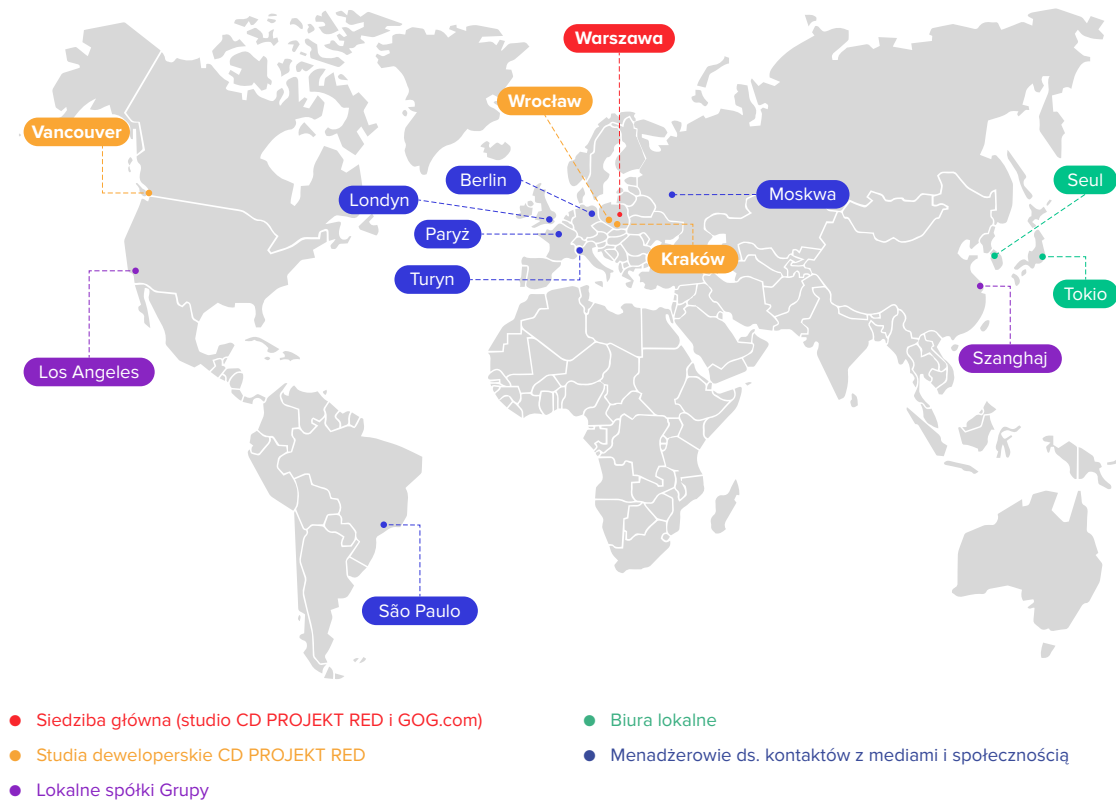
Produkcja i wydawanie gier wideo oraz produktów towarzyszących wykorzystujących posiadane przez Spółkę marki.

GOG.COM

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

W omawianym okresie 97,9% przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT pochodziło z działalności eksportowej. W pierwszym półroczu 2021 r. 77,9% sprzedaży realizowanej było do odbiorców w Ameryce Północnej, a 11,1% do odbiorców z Europy.

Mapa 1 Grupa CD PROJEKT na świecie



STRATEGIA ROZWOJU

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

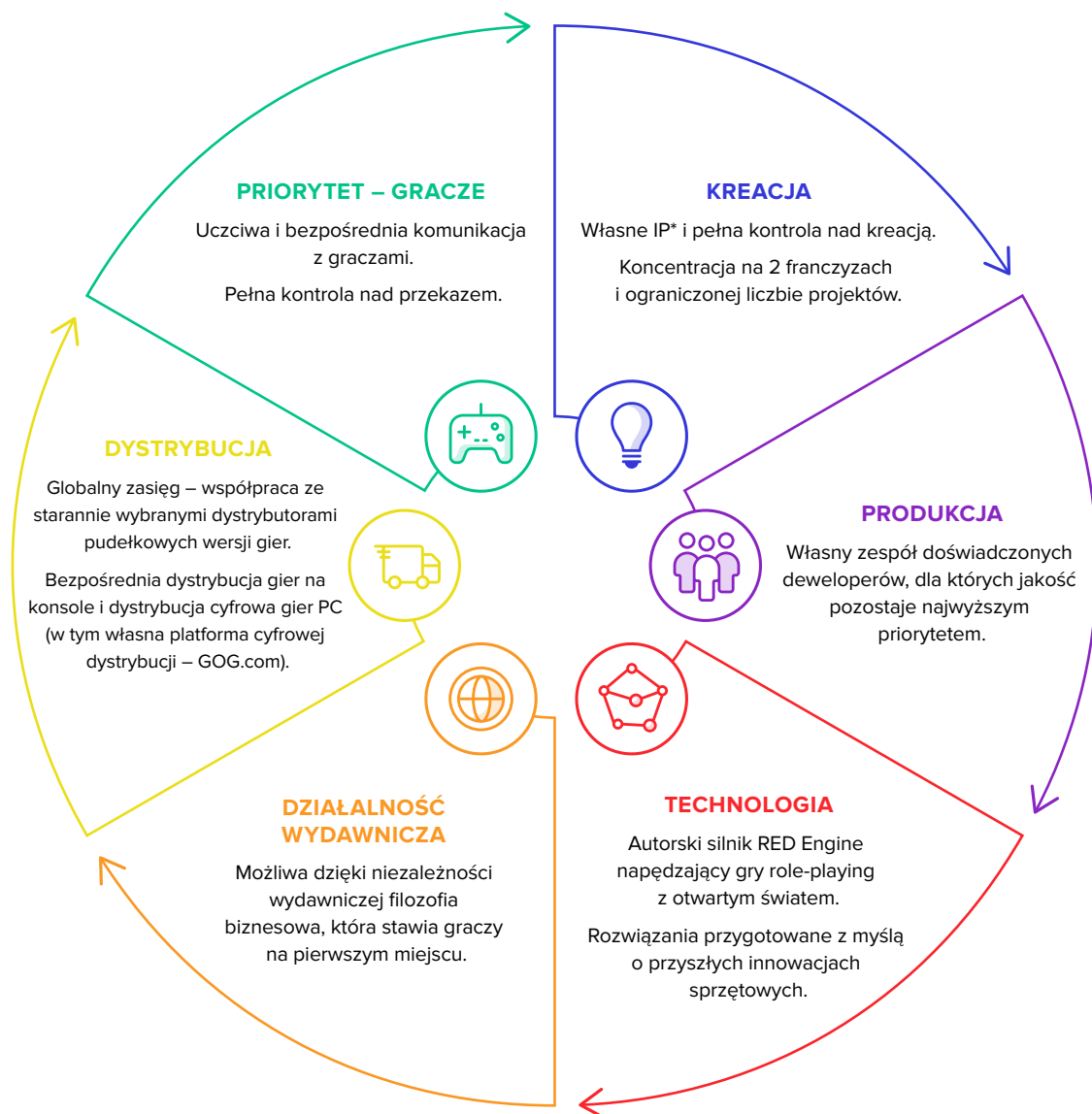
- tworzenie rewolucyjnych gier fabularnych, trafiających do serc ludzi na całym świecie;
- bycie w trójce najbardziej uznanych producentów gier wideo na świecie;
- zapewnienie naszym markom trwałego miejsca w globalnej popkulturze.

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 *Wiedźmina*, jak 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 przyszłego 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*

ZATRUDNIENIE

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.

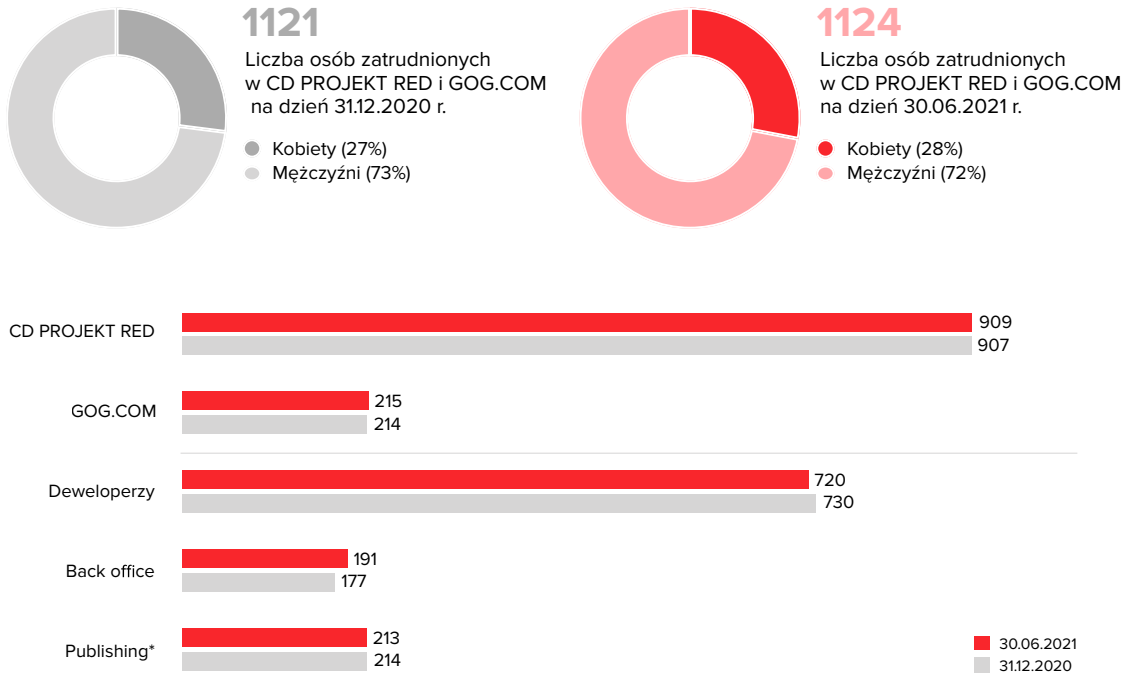


W CD PROJEKT promujemy różnorodność wierząc, że środowisko pracy oparte o jej poszanowanie buduje otwartość i zaufanie umożliwiające wydobywanie z ludzi ich pełnego potencjału i tym samym przyczynia się do głębi, innowacyjności, i atrakcyjności naszej twórczości. Wierzymy, że różnorodność wzmacnia i 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.

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.

18 czerwca 2021 r. z okazji Pride Month na oficjalnym kanale studia CD PROJEKT RED na Twitchu odbył się charytatywny stream na rzecz Kampanii Przeciw Homofobii. Przez 14 godzin pracownicy studia grali na żywo w *GWINTA*, *Wiedźmina* czy *Cyberpunka 2077*, zbierając donacje dla organizacji wspierającej społeczność LGBT+. Podczas akcji widzowie przekazali 12 500 zł, zaś CD PROJEKT RED dołożył kolejne 50 000 zł.

Schemat 2 Zatrudnienie w CD PROJEKT RED i GOG.COM na koniec 2020 r. i I półrocza 2021 r.



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

Na koniec pierwszego półrocza 2021 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT zatrudniała 1 191 osób.

Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej CD PROJEKT

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT działa na globalnym rynku gier wideo, który jest jedną z najdynamiczniejszych gałęzi światowej gospodarki. Według prognoz Newzoo, jednej z czołowych firm badawczych zajmujących się analizą rynku gier i e-sportu, do 2024 r. światowy rynek gier osiągnie wartość 218,7 mld USD³. Z kolei raport PWC „Global Entertainment & Media Outlook 2020-2024”⁴ 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 OTT⁵.

Globalna społeczność graczy rośnie w siłę z roku na rok – zarówno pod względem liczebności, jak i zaangażowania (czasu spędzanego na grze). Newzoo szacuje⁶, 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, 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%.

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

Działalność prowadzona pod marką CD PROJEKT jest obecna na warszawskim parkiecie od 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.

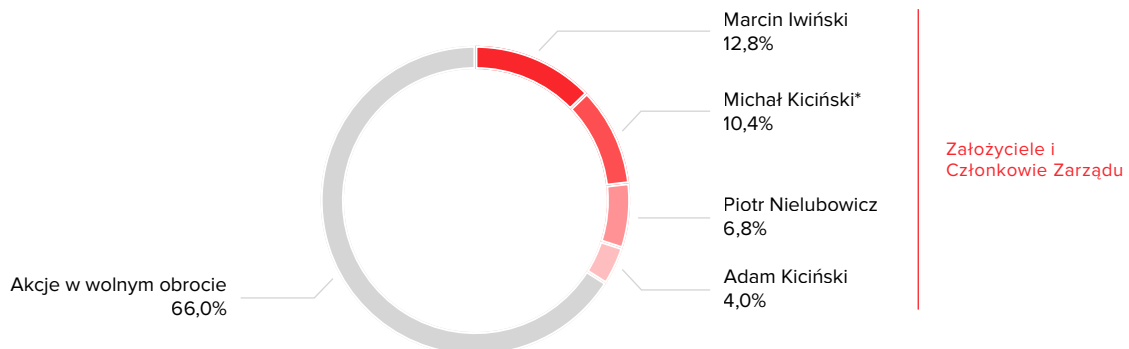
3 The Games Market's Bright Future: Player Numbers Will Soar Past 3 Billion Towards 2024 as Yearly Revenues Exceed \$200 Billion, Newzoo, 1 lipca 2021 r., data odsłony: 9 lipca 2021 r., [newzoo.com/insights/articles/the-games-markets-bright-future-player-numbers-will-soar-past-3-billion-towards-2024-as-yearly-revenues-exceed-200-billion/](https://www.newzoo.com/insights/articles/the-games-markets-bright-future-player-numbers-will-soar-past-3-billion-towards-2024-as-yearly-revenues-exceed-200-billion/)

4 Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2020–2024, PWC, data odsłony: 9 lipca 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)

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

6 Three Billion Players by 2023: Engagement and Revenues Continue to Thrive Across the Global Games Market, data odsłony: 9 lipca 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/)

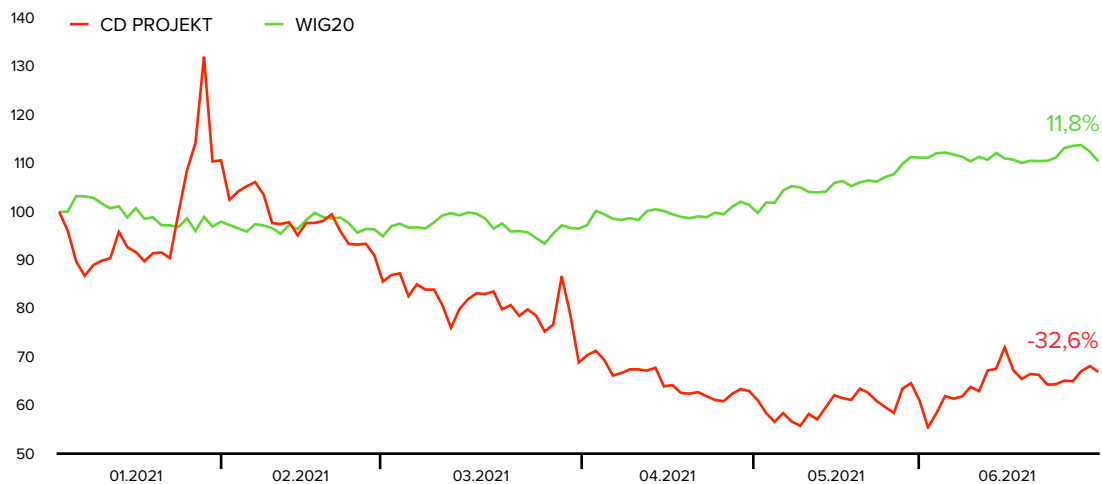
Wykres 1 Akcjonariat Spółki na dzień przekazania niniejszego sprawozdania do publikacji



*Zgodnie z oświadczeniem złożonym 26 maja 2021 r.

W wolnym obrocie (tzw. free float) pozostaje 66,0% akcji CD PROJEKT S.A.

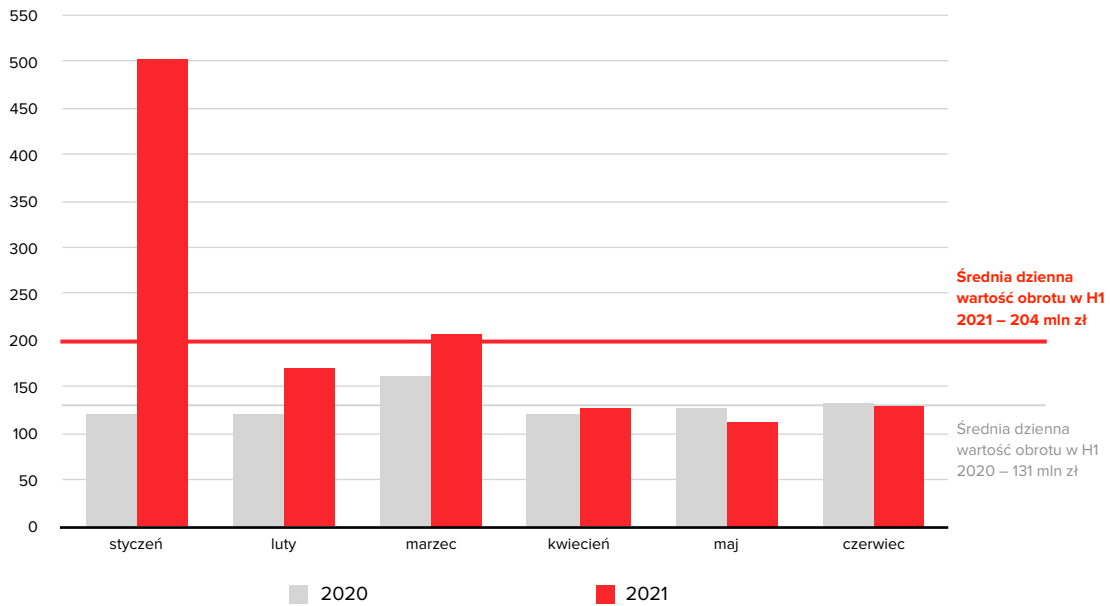
Wykres 2 Notowania akcji CD PROJEKT S.A. i indeksu WIG20 na GPW w okresie od 1 stycznia 2021 r. do 30 czerwca 2021 r.



Od 1 stycznia 2021 r. do 30 czerwca 2021 r. kurs zamknięcia akcji Spółki zmieniał się w przedziale od 153,38 zł (1 czerwca 2021 r.) do 365,0 zł (28 stycznia 2021 r.). W trakcie półrocza notowania kursu akcji CD PROJEKT spadły o 32,6%, osiągając 30 czerwca 2020 r. wartość 185,02 zł. W analogicznym okresie indeks WIG20 wzrósł o 11,8%, a indeks szerokiego rynku WIG zyskał 15,9%.

Na 30 czerwca 2021 r. kapitalizacja giełdowa CD PROJEKT S.A. wyniosła 18,6 mld zł.

Wykres 3 Średnia dzienna wartość obrotów akcjami CD PROJEKT S.A. w ujęciu miesięcznym w okresie od 1 stycznia 2021 r. do 30 czerwca 2021 r. (w mln zł)



W 2021 r. zwiększyła się płynność akcji CD PROJEKT S.A. mierzona wartością obrotu. Łączna wartość obrotu akcjami Spółki w pierwszej połowie 2021 r. wyniosła 25,1 mld zł i była o 54,3% wyższa niż w analogicznym okresie 2020 r. Średnia dzienna wartość obrotu wyniosła w omawianym okresie 204,2 mln zł, podczas gdy rok wcześniej znajdowała się na poziomie 131,3 mln zł. Istotnie zwiększyła się również średnia liczba transakcji na sesję – z 7 633 do 15 628 transakcji.

Tabela 1 Kluczowe dane dotyczące akcji CD PROJEKT S.A.

	H1 2021	H1 2020	Zmiana
Zysk netto na akcję (w zł)	1,04	1,53	-32,0%
Liczba akcji w obrocie giełdowym na koniec roku	100 738 800	96 120 000	4,8%
Najwyższy kurs akcji na zamknięciu (w zł)	365,00	413,00	-11,6%
Najniższy kurs akcji na zamknięciu (w zł)	153,38	216,10	-29,0%
Cena akcji na początek okresu (w zł)	274,70	279,50	-1,7%
Cena akcji na koniec okresu (w zł)	185,02	394,90	-53,1%
Średnia cena akcji w okresie (w zł)	214,43	327,71	-34,6%
Kapitalizacja na koniec okresu (w tys. zł)	18 638 639	37 957 788	-50,9%
Średnia dzienna liczba transakcji na sesję	15 628	7 633	104,7%
Średnia dzienna wartość obrotu (w tys. zł)	204 241	131 284	55,6%
Średni dzienny wolumen obrotu (w szt.)	883 302	417 663	111,5%

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania komentarze analityczne i rekomendacje dla akcji Spółki wydaje 23 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/>.

CD PROJEKT S.A. ani żaden podmiot powiązany z nim w ramach Grupy Kapitałowej nie udziela żadnych gwarancji co do dokładności, adekwatności lub kompletności jakichkolwiek informacji związanych ze sponsorowanymi lub niesponsorowanymi instrumentami ADR (alternatywnymi kwitami depozytowymi) lub innymi instrumentami finansowymi tego rodzaju. Ponadto CD PROJEKT S.A. nie wspiera ani nie zachęca do tworzenia jakichkolwiek instrumentów tego typu, ani nie reprezentuje żadnej instytucji depozytowej lub banku, który emituje instrumenty ADR lub jakiegokolwiek inne instrumenty finansowe tego typu.



02

DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ

CD PROJEKT

Struktura organizacyjna Grupy Kapitałowej

Na koniec czerwca 2021 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., CDPROJEKT Co. Ltd., Spokko sp. z o.o. oraz CD PROJEKT RED STORE sp. z o.o. Po dacie bilansowej, 8 lipca br. CD PROJEKT S.A. zakupił 100% udziałów w kanadyjskim studiu deweloperskim Digital Scapes (obecnie CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd.).

Schemat 3 Grupa Kapitałowa CD PROJEKT na koniec I półrocza 2021 r. (udział w kapitale i prawach głosu)

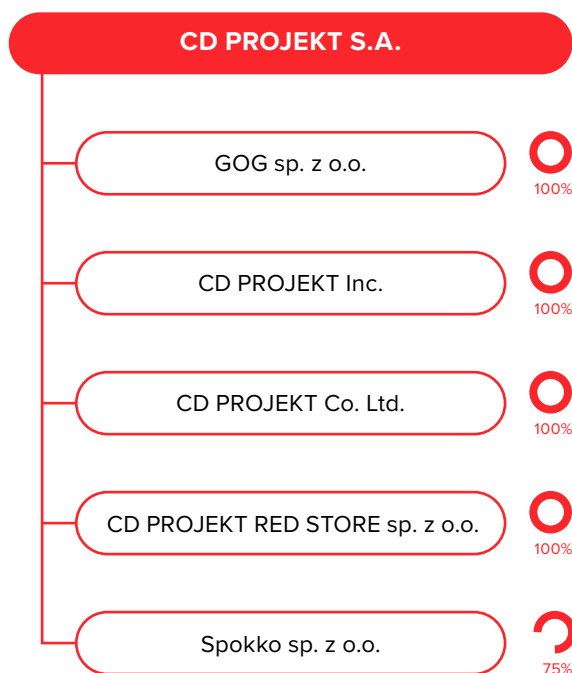


Tabela 2 Opis podstawowej działalności spółek Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na dzień 30 czerwca 2021 r.

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. 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 reprezentowanie Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na terenie Chin (biuro w Szanghaju), w tym koordynowanie działań wydawniczych i promocyjnych związanych 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>Wiedźmin: Pogromca Potworów</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 30 czerwca 2021 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 I półrocze 2021 r.

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

W pierwszym półroczu 2021 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), CD PROJEKT Co., Ltd. (Chiny) oraz od 8 lipca 2021 r. CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd. (Kanada).

Działalność segmentu polega 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 udział w wydarzeniach branżowych.

W skład segmentu wchodzi także działalność sklepu GEAR.CDPROJEKTRED.COM oferującego produkty dla fanów gier CD PROJEKT RED.

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 znajdują się gry wideo stanowiące trylogię wiedźmińską: *Wiedźmin*, *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*, *Wiedźmin 3: Dzikie Gon* wraz z dwoma dodatkami – *Serca z Kamienia* i *Krew i Wino* oraz *Cyberpunk 2077* – pierwsza gra studia z uniwersum *Cyberpunka*, która miała swoją premierę 10 grudnia 2020 r.

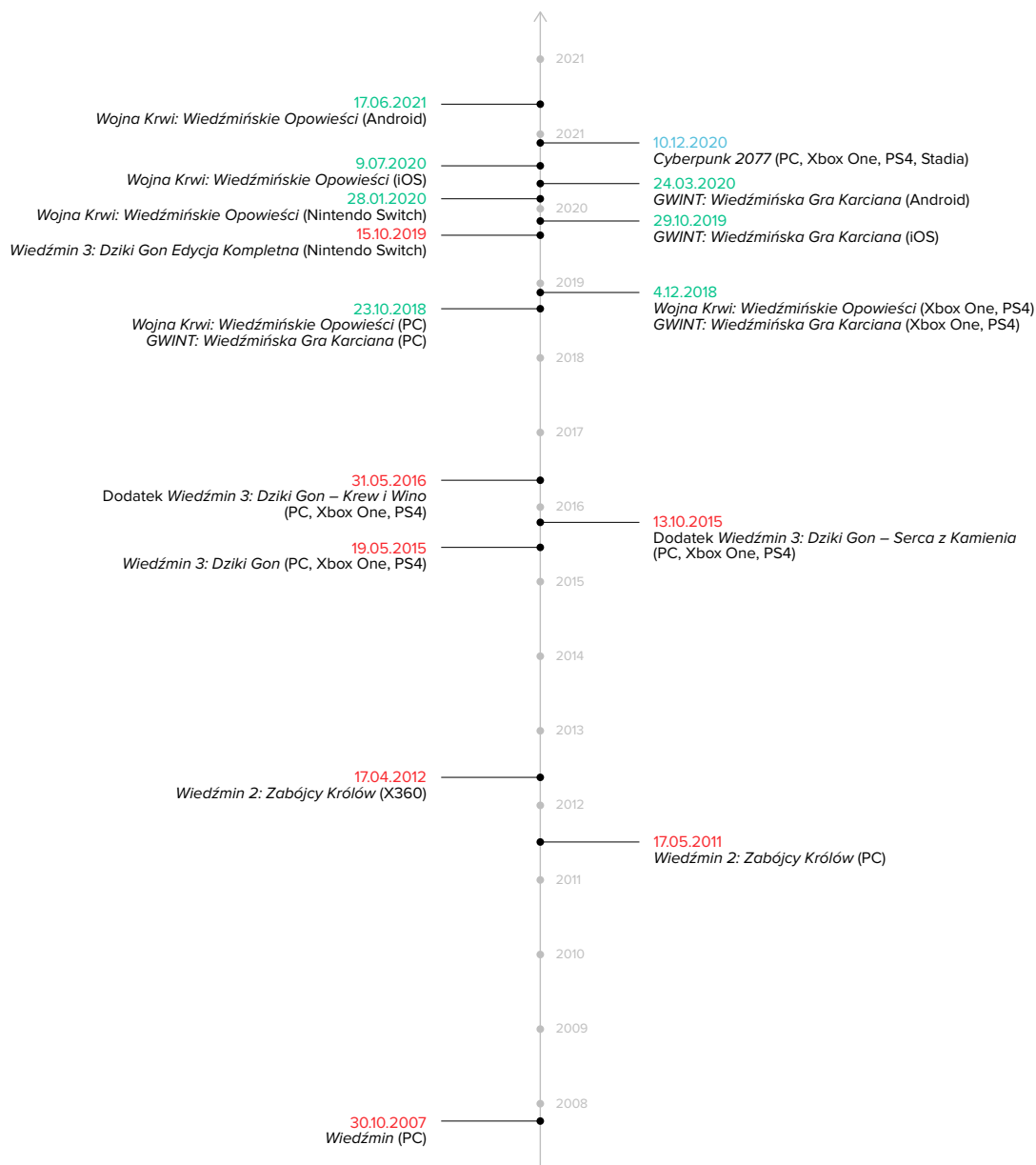


Od 2018 r. w konsorcjum z GOG sp. z o.o. rozwijana jest gra sieciowa *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* (PC, macOS, iOS, Android) oraz bazująca na jej mechanice *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* (PC, iOS, Nintendo Switch, Xbox One, PlayStation 4).

17 czerwca 2021 r. *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* zadebiutowała na urządzeniach z systemem Android.

W drugiej połowie 2021 r. studio CD PROJEKT RED planuje wydać zarówno *Wiedźmina 3: Dzikie Gon*, jak i *Cyberpunka 2077* w edycji dedykowanej na konsole nowej generacji.

Schemat 4 Premiery studia CD PROJEKT RED w latach 2007-2021





Kluczowe źródła przychodów

Sprzedaż 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 pierwszym półroczu 2021 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.

Kluczowi partnerzy biznesowi i dostawcy

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).

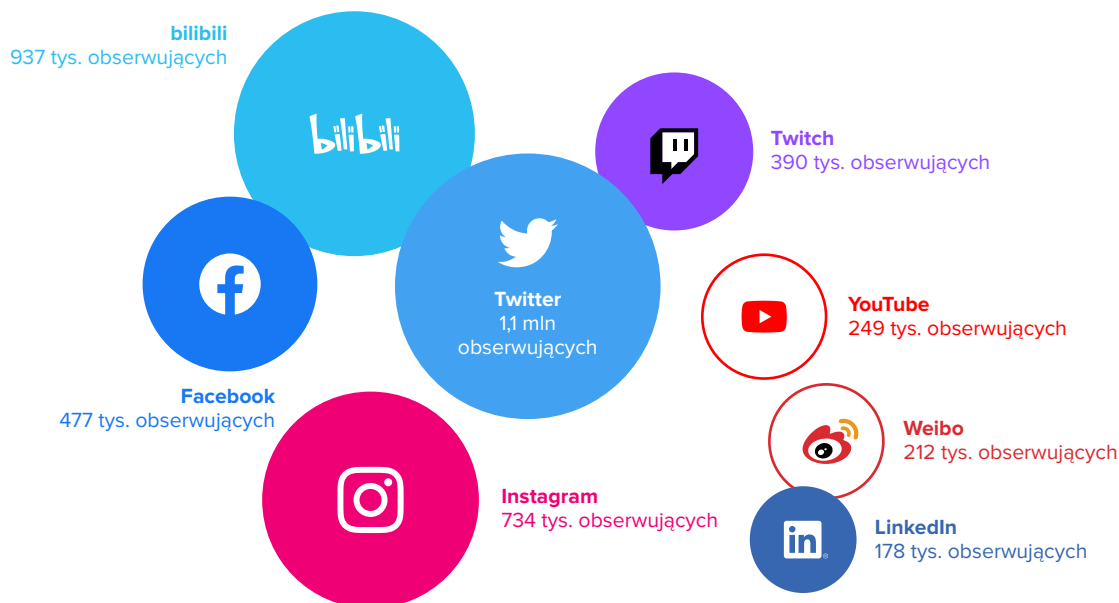
W pierwszym półroczu 2021 r. przychody ze sprzedaży na rzecz dwóch odbiorców przekroczyły 10% łącznych skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży Grupy i wyniosły 134 809 tys. zł oraz 55 777 tys. zł, to jest odpowiednio 28,6% i 11,9% przychodów Grupy. Odbiorcy ci nie byli podmiotami powiązаныmi z CD PROJEKT S.A. ani z jej spółkami zależnymi.

W procesie produkcji wykorzystywane są zewnętrzne narzędzia i rozwiązania, jednak nie mają one wpływu na wystąpienie istotnej koncentracji po stronie dostawców Grupy Kapitałowej. W pierwszej połowie 2021 r. współpraca z żadnym z dostawców CD PROJEKT RED nie przekroczyła poziomu 10% przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej.

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 5 Liczba użytkowników i subskrybentów profili Studia CD PROJEKT RED – dane na 3 sierpnia 2021 r.



Kluczowe wydarzenia produktowe i marketingowe

Cyberpunk 2077

13 stycznia 2021 r. Marcin Iwiński w oficjalnym materiale wideo potwierdził, że studio będzie kontynuować prace nad aktualizacjami *Cyberpunka 2077*. W wideo przedstawiono również plany rozwoju gry na 2021 rok, w tym aktualizacje i poprawki, darmowe DLC oraz wydanie gry w edycji dedykowanej na konsole nowej generacji.

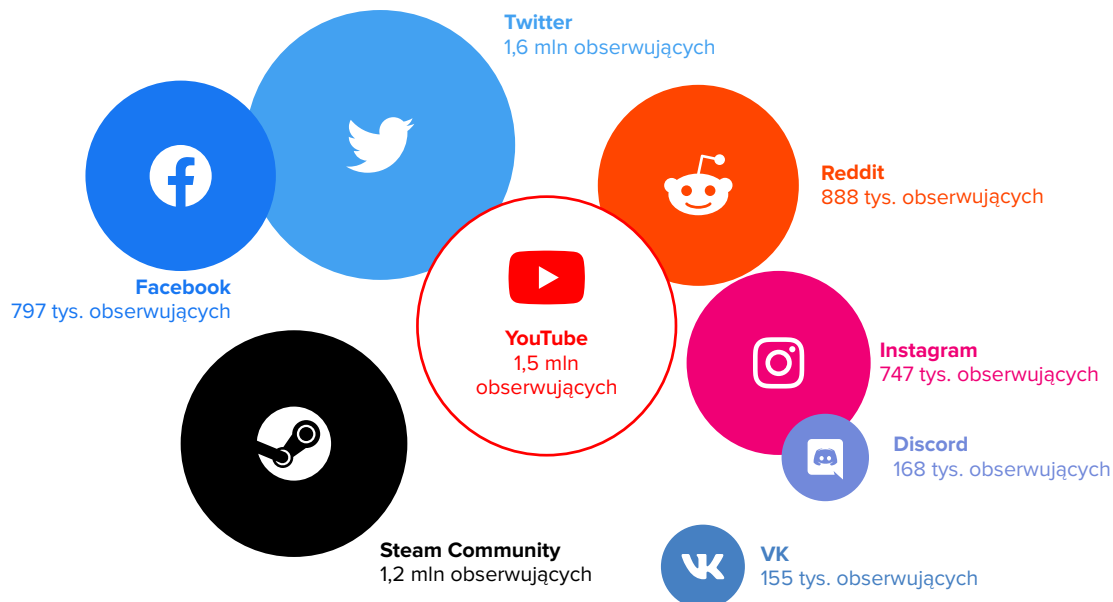
Do dnia publikacji niniejszego sprawozdania *Cyberpunk 2077* otrzymał cztery duże aktualizacje (Patch 1.1 – 22 stycznia, 1.2 – 29 marca, 1.23 – 17 czerwca i 1.3 – 18 sierpnia) oraz 3 hotfixy (28 stycznia, 14 kwietnia, 28 kwietnia). Wprowadzane na przestrzeni ostatnich miesięcy liczne usprawnienia poprawiły doświadczenie z rozgrywką.

W pierwszym półroczu 2021 r. *Cyberpunk 2077* został wyróżniony szeregiem nagród. Gra została doceniona przez outlety gamingowe m.in. za fabułę, postacie, muzykę oraz rozgrywkę w gatunku RPG, jak również zdobyła tytuł Gry Roku 2020 według CD Action, Gry Online, IGN, Benchmark, Filmweb (PL) oraz Gameheadquarters (US) i SECTOR (SK). *Cyberpunk 2077* znalazł się także wśród nominowanych do jednych z najbardziej prestiżowych nagród BAFTA oraz VES.



21 czerwca br. *Cyberpunk 2077* został ponownie udostępniony do cyfrowej sprzedaży za pośrednictwem sklepu PlayStation Store. Jednocześnie studio CD PROJEKT RED potwierdziło, że w drugiej połowie 2021 r. ukaże się wersja tytułu dedykowana konsolom najnowszej generacji, która pozwoli mu wykorzystać potencjał PlayStation 5 oraz Xbox Series X/S.

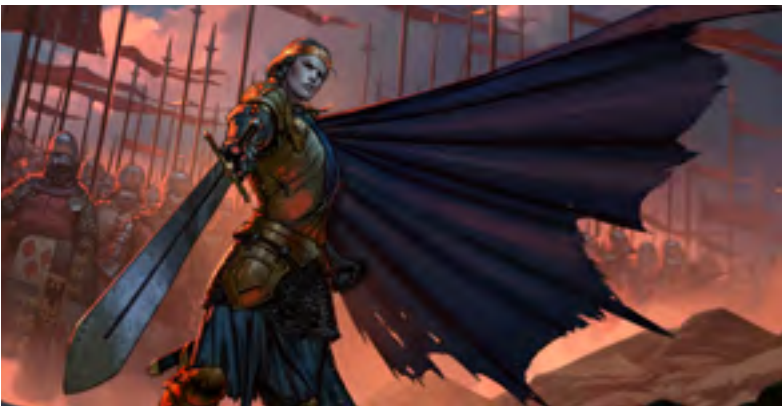
Schemat 6 Liczba użytkowników i subskrybentów profili *Cyberpunk 2077* – dane na 3 sierpnia 2021 r.



GWINT

Wraz z rozpoczęciem roku, 18 stycznia CD PROJEKT zaprezentował trzeci sezon serii *GWENT Masters* oraz ogłosił ramowy harmonogram e-sportowych rozgrywek na 2021 r. Pierwsze dwa turnieje *GWENT Open* w ramach *GWENT Masters* odbyły się w dniach 24-25 kwietnia oraz 3-4 lipca. Z kolei w dniach 5-6 czerwca odbył się turniej *GWENT World Masters* – finał pierwszego sezonu zmagani esportowych *GWENT Masters*. W turnieju wzięło udział ośmioro zawodników, a łączna pula nagród wyniosła 250 tys. USD.

9 kwietnia 2021 r. CD PROJEKT RED ogłosił premierę gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* na systemie macOS współpracującym z chipami Apple M1. Dzięki temu posiadacze komputerów Macbook z najnowszymi procesorami dołączyli do społeczności graczy wiedźmińskiej karcianki. Wersja macOS posiada funkcje gry międzyplatformowej oraz synchronizacji pomiędzy obsługiwany platformami: PC (poprzez GOG.COM i Steam), iOS oraz Android.



24 maja 2021 r. CD PROJEKT RED zapowiedział „Cenę władzy” – pierwszy zestaw dodatków do *GWINTA*, składający się z trzech powiązanych fabularnie rozszerzeń do gry. Pierwszy dodatek pt. „*Dawno Temu na Stosie*” wprowadzi do gry 26 nowych kart. Jego premiera miała miejsce 8 czerwca 2021 r. na wszystkich obsługiwanych platformach. Kolejny dodatek pt. „*Przewrót na Thanedd*” zadebiutował 3 sierpnia br. i również wprowadził 26 nowych kart.

Schemat 7 Liczba użytkowników i subskrybentów profili *GWINTA* – dane na 3 sierpnia 2021 r.



Wydarzenia związane z grami z serii wiedźmińskiej

28 stycznia 2021 r. CD PROJEKT RED ogłosił dostępność gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* na Nintendo Switch w dwóch opcjach: w formie Edycji Kompletniej (zawierającej podstawową grę, oba dodatki oraz wszystkie darmowe DLC) lub każdy element osobno.

10 lutego 2021 r. wydawnictwo Go on Board i CD PROJEKT RED zapowiedzieli grę planszową *Wiedźmin: Stary Świat*. Akcja gry toczy się na wiele lat przed przygodami Geralta z Rivii. Gracze wcielą się w młodych adeptów jednej z pięciu szkół wiedźmińskich – Szkoły Wilka, Żmii, Kota, Niedźwiedzia lub Gryfa. 25 maja na platformach Kickstarter oraz Zagramw.to wystartowała zbiórka społecznościowa na projekt gry. Kampania zakończyła się 10 czerwca i pozwoliła pozyskać łącznie blisko 38 milionów złotych - zebrane środki zostaną przeznaczone na przygotowanie dodatkowej zawartości do gry, a wspierający otrzymają ekskluzywne dodatki. Premiera gry *Wiedźmin: Stary Świat* w polskiej i angielskiej wersji językowej zaplanowana jest na kwiecień 2022 r.

7 maja 2021 r. CD PROJEKT RED świętował 10-lecie gry *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów* oraz sześć lat obecności na rynku gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. W ramach obchodów podwójnej rocznicy w maju przewidziano szereg aktywności prowadzonych w mediach społecznościowych angażujących wiedźmińską społeczność.

1 czerwca br. studio poinformowało, że gra *Wiedźmin 3: Dziki Gon — Edycja Gry Roku* została udostępniona subskrybentom usługi PlayStation Now.

W dniach 9 i 10 lipca 2021 r. odbył się *WitcherCon* – zorganizowane wspólnie z Netflixem pierwsze w historii wydarzenie dla fanów uniwersum *Wiedźmina*. Na portalach Twitch i YouTube przeprowadzono dwie, zawierające unikatowe treści transmisje z wydarzenia, obfitujące w wiele interesujących paneli dyskusyjnych.

W trakcie jednego z paneli studio zapowiedziało komiks *Wiedźmin: Ronin*. Opowie on historię inspirowaną feudalną Japonią, w której Geralt jest roninem podążającym śladem yuki onna — zwaną również Panią Śniegu. Wyjątkowa, kolekcjonerska edycja komiksu *Wiedźmin: Ronin* w twardej oprawie pojawi się na Kickstarterze. Dodatkowo CD PROJEKT RED ogłosił, że zapowiedziana na drugą połowę 2021 r. nowa edycja gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wykorzystująca dodatkową moc konsol nowej generacji Xbox Series X/S i PlayStation 5 oraz komputerów PC, będzie zawierała wyjątkowe przedmioty inspirowane serialem Netflixa.

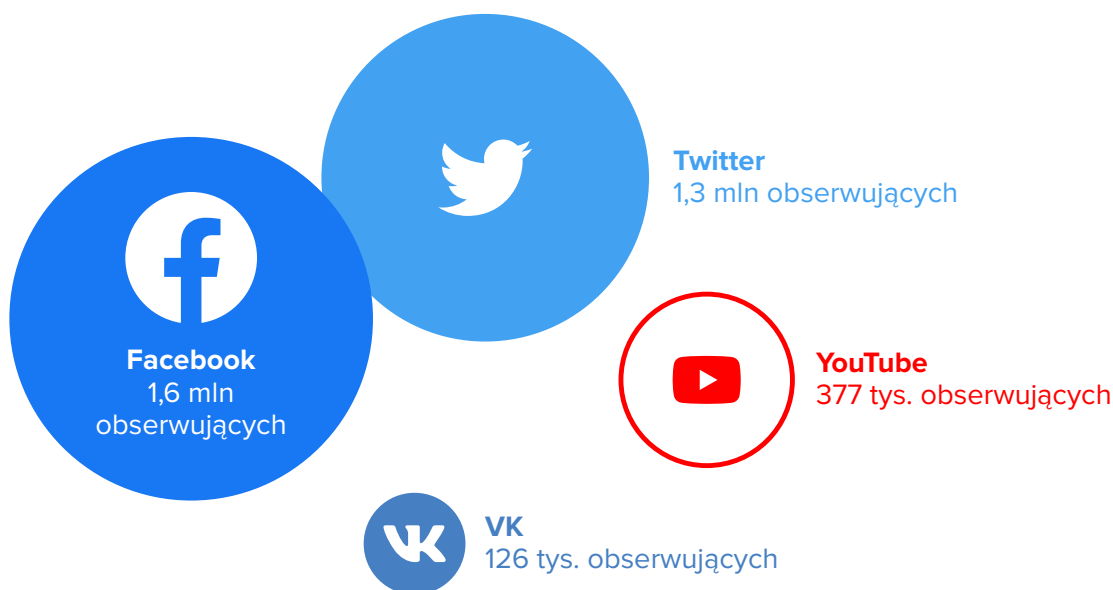
Na *WitcherConie* obecne było również studio Spokko, które zaprezentowało nowe materiały z *Wiedźmina: Pogromcy Potworów* — osadzonej w świecie *Wiedźmina* lokalizacyjnej grze mobilnej wykorzystującej technologię rzeczywistości rozszerzonej.

17 czerwca 2021 r. *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* zadebiutowała na urządzeniach z systemem Android.



21 lipca br. swoją premierę miał stworzony przez należące do Grupy CD PROJEKT studio Spokko *Wiedźmin: Pogromca Potworów* — osadzona w świecie *Wiedźmina* gra role-playing wykorzystująca technologię rozszerzonej rzeczywistości. Gracze korzystający z urządzeń z systemem iOS i Android mogą wcielić się w rolę świeżo upieczonych adeptów wiedźmińskiego fachu. Dzięki wykorzystaniu zaawansowanych funkcji technologii rozszerzonej rzeczywistości, a także usługi umożliwiającej ustalenie aktualnej lokalizacji i pory dnia, gracze mogą stanąć do walki z ponad setką potworów z wiedźmińskiego świata. W miesiąc od premiery gra została pobrana 1,7 mln razy i otrzymała pozytywne oceny na App Store i Google Play – odpowiednio 4,5/5 i 4,1/5.

Schemat 8 Liczba użytkowników i subskrybentów profili *Wiedźmina* – dane na 3 sierpnia 2021 r.



SEGMENT GOG.COM

Przedmiot i model prowadzonej działalności

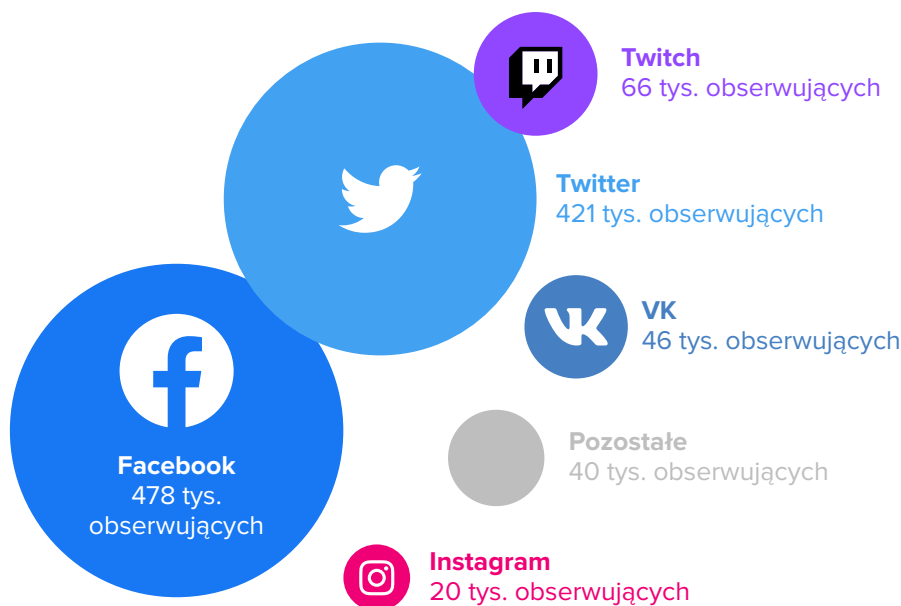
Platforma GOG.COM została uruchomiona we wrześniu 2008 r. Jej pierwotną misją była rewitalizacja najbardziej kultowych gier PC i oferowanie ich klientom z całego świata, ze szczególnym naciskiem na kraje anglojęzyczne, tj. Stany Zjednoczone, Kanadę, Wielką Brytanię i Australię. Obecnie serwis dostępny 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 autorskiej aplikacji GOG GALAXY. Platforma umożliwia dokonanie zakupu gry, zapłatę za grę oraz jej pobranie na własny komputer, z kolei aplikacja GOG GALAXY umożliwia m.in. grę sieciową, w tym również pomiędzy platformami;
- 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*. 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 do dostawców 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 9 Liczba użytkowników i subskrybentów profili GOG.COM – dane na 3 sierpnia 2021 r.



Podstawowe produkty

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania na platformie cyfrowej dystrybucji GOG.COM dostępnych jest ponad 5200 produktów od ponad 800 partnerów. Znajdują się wśród nich zarówno ponadczasowe klasyki, jak i najnowsze tytuły tak rozpoznawalnych firm jak Bethesda, Disney, Electronic Arts, Ubisoft, Konami czy Warner Bros.

Jednym z podstawowych wyróżników platformy GOG.COM na tle konkurencji jest zbiór wartości, którymi GOG się kieruje. To m.in. dążenie do tego, by gry jednoosobowe były dostępne na platformie w tzw. modelu DRM-free, czyli bez zabezpieczeń utrudniających korzystanie z zakupionych gier, oraz w możliwie najbogatszej wersji zawierającej materiały bonusowe takie jak ścieżki dźwiękowe, mapy czy plakaty. Wszystkie zakupy dokonywane na platformie są objęte 30-dniową polityką zwrotów – jedną z najbardziej prokonsumenckich na rynku cyfrowej dystrybucji. Ponadto platforma GOG.COM zapewnia kompatybilność oferowanych gier z najnowszymi wersjami systemów operacyjnych MS Windows, macOS i najpopularniejszymi wersjami systemu operacyjnego Linux, co w przypadku klasyków stanowi dodatkową istotną korzyść dla graczy.

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*, 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.

GOG GALAXY umożliwiła również graczom połączenie w jedną bibliotekę wszystkich posiadanych gier oraz komunikację ze znajomymi i śledzenie ich postępów, niezależnie od platform na których grają.

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

W marcu br. GOG ogłosił udostępnienie czterech tytułów wiedźmińskich z katalogu GOG.COM, tj. *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*, *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, *The Witcher Adventure Game* oraz *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* w usłudze Nvidia GeForce NOW dzięki integracji z aplikacją GOG GALAXY. Wydarzenie było kolejnym etapem współpracy pomiędzy GOGiem a Nvidią zapoczątkowanej przy okazji premiery *Cyberpunka 2077* w grudniu 2020 r., kiedy to wersja gry zakupiona na GOG.COM została udostępniona graczom w ramach usługi GeForce NOW.

Cyfrowa dystrybucja gier

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania oferta produktowa w serwisie GOG.COM liczy ponad 5200 pozycji.

W pierwszej połowie 2021 r. katalog tytułów powiększył się między innymi o następujące gry: *Biomutant*, *Mechwarrior 5: Mercenaries*, *Stronghold Warlords*, *Stubbs The Zombie*, *Trails of Cold Steel IV*, *Curse of the Dead Gods*, *Metro Exodus Enhanced Edition*, *Solasta*. Do katalogu GOG.COM zostały również dodane następujące klasyki: *Commander Keen Complete Pack*, *Voodoo Kid*, *Operation Body Harvest*, *Corridor 7* i *M.U.L.E.*

Aktywizacja sprzedaży

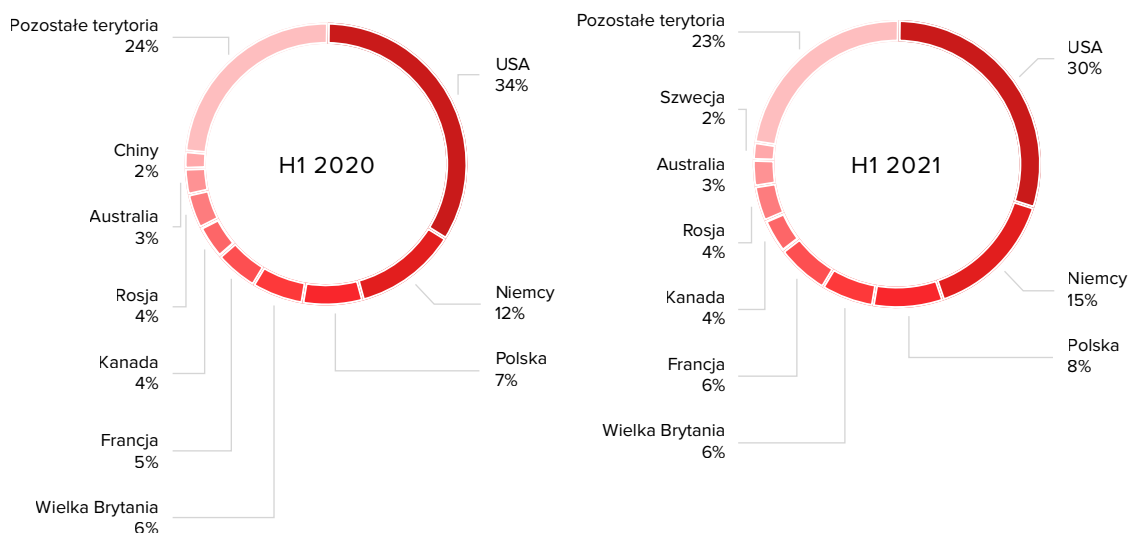
Aktywizacja sprzedaży w cyfrowej dystrybucji gier polega głównie na dodawaniu nowych, interesujących dla użytkowników pozycji do katalogu i prowadzeniu sezonowych akcji promocyjnych.

Najważniejszymi akcjami promocyjnymi 2021 r. wspierającymi sprzedaż na GOG.COM były: walentynkowa akcja promocyjna przeprowadzona pod hasłem „We Love Games Sale”; coroczna wiosenna wyprzedaż (Spring Sale), podczas której gracze mogli nabyć w okazjnych cenach ponad 3 tys. tytułów i zagrać za darmo w ponad 20 gier udostępnionych specjalnie na tę okazję w wersji demo; letnia wyprzedaż (Summer Sale), która odbyła się w czerwcu i była największym tego typu wydarzeniem w tym roku obejmując ponad 3,5 tys. gier.

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 4 Sprzedaż towarów i produktów w GOG.COM w I półroczu 2021 r. i I półroczu 2020 r. – struktura terytorialna



W I półroczu 2021 r. największy udział w sprzedaży GOG.com stanowili gracze pochodzący ze Stanów Zjednoczonych (30%). Na kolejnych miejscach znalazły się: Niemcy (15%), Polska (8%), Wielka Brytania (6%) i Francja (6%).

Na koniec I półroczu 2021 r. skala zakupów od żadnego z dostawców segmentu GOG.COM nie przekroczyła 10% skonsolidowanych przychodów Grupy Kapitałowej.

KLUCZOWE WYDARZENIA KORPORACYJNE

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. 9 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 2021 r. CD PROJEKT padł ofiarą ataku hakerskiego – 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 podmiotami 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 pod kątem obecności złośliwego oprogramowania, a także instalacja nowych rozwiązań zwiększających bezpieczeństwo informacji w Grupie. Wymienione zdarzenie przyczyniło 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 marcu 2021 r. w wyniku realizacji przez osoby uprawnione 84 176 szt. warrantów subskrypcyjnych wyemitowanych w ramach Programu Motywacyjnego funkcjonującego w latach 2016–2019, osoby te objęły nowo wyemitowane akcje w warunkowo podwyższonym kapitale Spółki, przyjętym uchwałą nr 21 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy z dnia 24 maja 2016 roku. Akcje te zostały wprowadzone do obrotu giełdowego z dniem 31 marca 2021 r., w wyniku czego 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 br. CD PROJEKT ogłosił Aktualizację Strategii Grupy na najbliższe lata. Jednym z jej głównych założeń jest transformacja studia CD PROJEKT RED i zmiana sposobu produkcji gier, czego efektem ma być rozpoczęcie w 2022 r. równoległej pracy nad dwoma projektami z segmentu AAA. Zarząd CD PROJEKT zapowiedział też dalsze wzmocnienie dwóch należących do Spółki IP – *Wiedźmina* i *Cyberpunka* poprzez m.in. realizację projektów na nowych, poza gramy RPG, polach eksploatacji oraz rozwój kompetencji w obszarze online. Kompletnie założenia przyjętej Aktualizacji Strategii przedstawione zostały w prezentacji oraz w filmie wideo, które są dostępne na stronie internetowej Spółki.

22 kwietnia br. Zarząd CD PROJEKT S.A. zarekomendował Walnemu Zgromadzeniu podział zysku CD PROJEKT S.A. za 2020 r. w kwocie 1 132 234 728,22 zł poprzez przekazanie 503 694 000,00 zł

do podziału pomiędzy akcjonariuszy w formie dywidendy (w wysokości 5 zł na jedną akcję), a w pozostałej części przekazanie kwoty 628 540 728,22 zł na kapitał zapasowy Spółki. Rada Nadzorcza pozytywnie zaopiniowała wniosek Zarządu, zgodnie z którym dzień dywidendy został wyznaczony na 1 czerwca, a dzień wypłaty dywidendy na dzień 8 czerwca 2021 r.

25 maja 2021 r. odbyło się Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy (WZ), podczas którego zatwierdzono sprawozdania organów Spółki, udzielono Zarządowi i Radzie Nadzorczej absolutorium z wykonywania obowiązków za ostatni rok obrotowy oraz zatwierdzono wypłatę dywidendy z zysku za 2020 r. w wysokości 5 zł za akcję. Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy zatwierdziło również zmiany w statucie CD PROJEKT S.A. porządkujące opis jej podstawowej działalności oraz wyraziło zgodę na zmianę wynagrodzenia członków Rady Nadzorczej. W związku z zakończeniem kadencji Rady Nadzorczej, WZ powołało Panią Katarzynę Szwarc oraz Panów Michała Bienia, Piotra Pągowskiego, Macieja Nielubowicza i Łukasza Wejcherta na członków Rady Nadzorczej nowej kadencji. Wszystkie materiały związane z Walnym Zgromadzeniem, w tym treść podjętych uchwał, są dostępne na stronie internetowej www.cdprojekt.com.

26 maja br. Spółka otrzymała zawiadomienie od Pana Michała Kicińskiego ws. przekroczenia progu 10% udziału posiadanych przez niego akcji Spółki w ogólnej liczbie głosów. Po przeprowadzeniu transakcji nabycia 365 410 akcji Spółki na rynku regulowanym GPW, Pan Michał Kiciński posiadał 10 433 719 akcji CD PROJEKT S.A., dających prawo do wykonywania 10 433 719 głosów w Spółce, reprezentujących 10,36% kapitału zakładowego Spółki i uprawniających do 10,36% głosów w ogólnej liczbie głosów na walnych zgromadzeniach Spółki.

15 czerwca 2021 r. Zarząd Spółki przekazał do publicznej wiadomości decyzję Sony Interactive Entertainment o przywróceniu dostępności cyfrowej wersji gry *Cyberpunk 2077* w sklepie PlayStation Store począwszy od dnia 21 czerwca 2021 r.

29 czerwca br. Spółka poinformowała, iż otrzymała odpis pozwu złożonego przeciwko Spółce, jak i członkom jej Zarządu, przez kancelarię reprezentującą wiodącego powoda oraz pozostałych kwalifikujących się posiadaczy amerykańskich papierów wartościowych notowanych pod symbolami "OTGLY" oraz "OTGLF". Treść pozwu nie odbiega przedmiotowo od wcześniej złożonych nieskonsolidowanych pozwów w tym zakresie, jak również nie precyzuje wartości roszczeń.

ZDARZENIA PO DACIE BILANSU

Zdarzenia związane z produktami

21 lipca 2021 r. miała miejsce premiera *Wiedźmina: Pogromcy Potworów* – lokalizacyjnej gry mobilnej wykorzystującej technologię rozszerzonej rzeczywistości (AR). Gra została stworzona oraz wydana przez należące do Grupy CD PROJEKT studio Spokko.

Zdarzenia korporacyjne

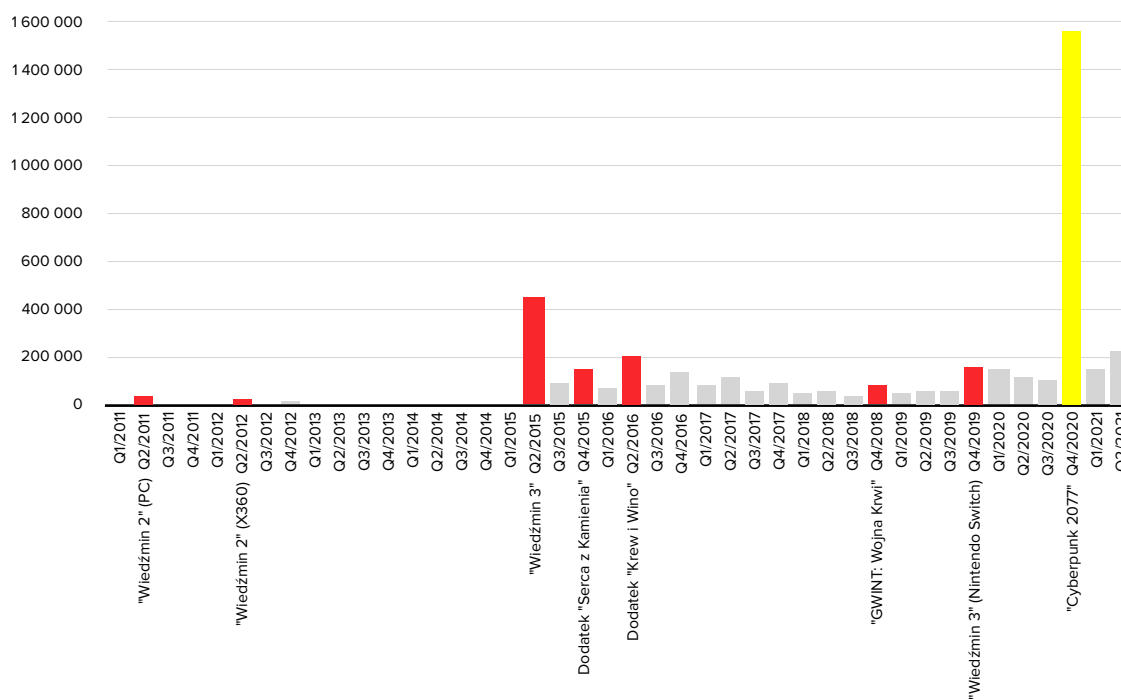
8 lipca 2021 r. Spółka poinformowała o podpisaniu umowy nabycia kanadyjskiego studia deweloperskiego Digital Scares (obecnie CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd.), z którym CD PROJEKT RED współpracował od 2018 r. Studio w Vancouver dołączy do trzech istniejących już zespołów deweloperskich CD PROJEKT RED – w Warszawie, Krakowie i Wrocławiu – by wraz z nimi pracować nad kolejnymi produkcjami.

INFORMACJE DOTYCZĄCE SEZONOWOŚCI LUB CYKLICZNOŚCI DZIAŁALNOŚCI

CD PROJEKT RED

Duży wpływ na przychody i wyniki segmentu mają premiery nowych tytułów. Cykl produkcji gry komputerowej realizowanej przez segment CD PROJEKT RED wynosi zwykle od 2 do 5 lat. Standardowo pierwsze prace produkcyjne nad kolejną grą rozpoczynane są jeszcze przed zakończeniem produkcji i premierą rynkową poprzedniej gry.

Wykres 5 Kwartały premierowe segmentu CD PROJEKT RED – przychody ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów w latach 2011-2021 (w tys. zł)



CD PROJEKT RED angażuje się również w mniejsze produkcje - np. dodatki do własnych gier lub adaptacje wydanych już produktów na nowe platformy. Projekty takie mogą być realizowane zarówno bezpośrednio przez Spółkę, jak i przez zewnętrznych partnerów, a czas ich realizacji wynosi zwykle od kilku do kilkunastu miesięcy.

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

Operowana obecnie gra *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* rozwijana jest w modelu gra jako serwis, w którym wolumen przychodów uzależniony jest od popularności serwisu oraz atrakcyjności nowych treści udostępnianych graczom w grze.

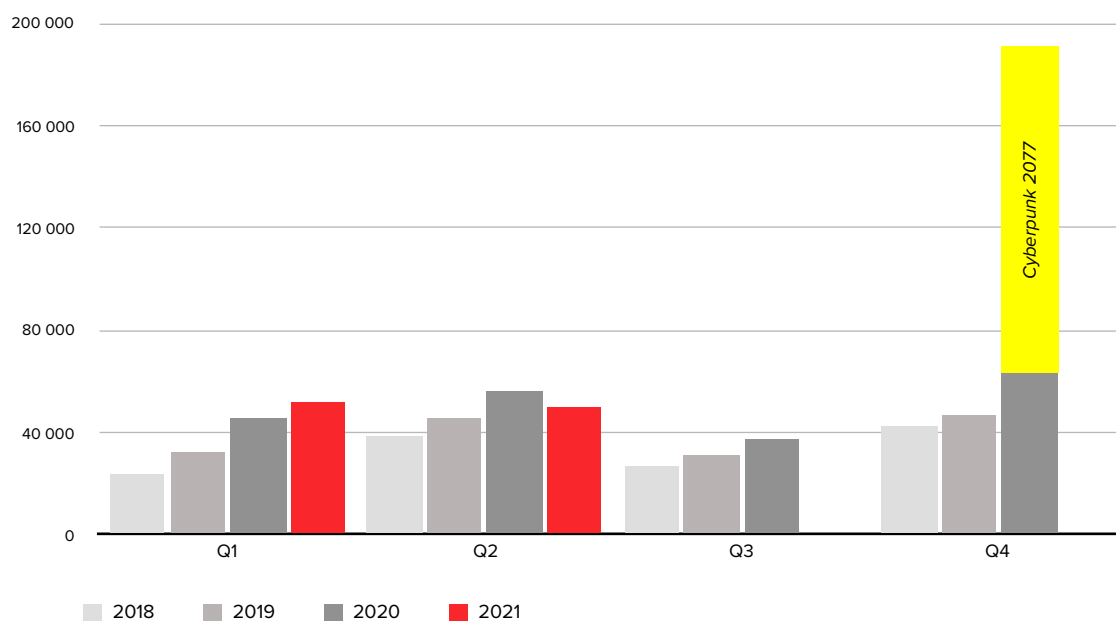
Poza działalnością stricte deweloperską Spółka aktywnie rozwija posiadane franczyzy na innych polach eksploatacji, chcąc stale poszerzać grono swoich odbiorców i eksplorując inne typy mediów i platformy.

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 6 Rozkład sprzedaży towarów i materiałów segmentu GOG.COM w latach 2018-2021 (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

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).

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, Vancouver, 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 Sprawozdaniu Zarządu za 2020 rok.

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 działalność spółki zależnej Spokko. 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 lipcu 2021 r. CD PROJEKT podpisał umowę nabycia mieszczącego się w Vancouver studia deweloperskiego Digital Scapes (obecnie CD PROJEKT RED Vancouver Studio Ltd.).

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 dalszego wsparcia gry *Cyberpunk 2077* w ramach wydawanych aktualizacji oraz wydanie wersji dedykowanej na konsole najnowszej generacji, a także wydanie gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami w wersji na konsole najnowszej generacji.

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, 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 sprzedaż była dotychczas rosnąca w ostatnich latach skłonność konsumentów do dokonywania zakupów gier bezpośrednio przez internet.

Dla dalszego rozwoju platformy GOG.COM istotne jest 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., osiągnęty jest ciągły wzrost liczby użytkowników serwisu.

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

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

Najbliższy, trzeci kwartał roku jest okresem wakacyjnym o najmniejszym w ciągu roku natężeniu akcji handlowych wpływających na poziom sprzedaży wydanych tytułów. Na dalszą część trzeciego kwartału bieżącego roku plan wydawniczy Grupy nie przewiduje istotnych premier nowych produktów (w lipcu 2021 r. na urządzeniach mobilnych zadebiutował *Wiedźmin: Pogromca Potworów* studia Spokko). Jednocześnie wyniki Grupy mogą być pod presją kosztów związanych z kontynuacją prac nad aktualizacjami do gry *Cyberpunk 2077*.

W II półroczu 2021 r. studio CD PROJEKT RED planuje wydać zarówno *Wiedźmina 3: Dziki Gon*, jak i *Cyberpunka 2077* w edycji dedykowanej na konsole nowej generacji. Wydarzenia te powinny pozytywnie przełożyć się na poziom przychodów ze sprzedaży oraz wynik Grupy w omawianym okresie.

Umowy znaczące⁷

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

Zarządzanie ryzykiem w działalności Grupy Kapitałowej

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 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.

Realizacja innowacyjnych projektów o badawczo-rozwojowej naturze i wysokiej złożoności, wymagających w wielu procesach szeregu iteracji, aby osiągnąć oczekiwany efekt, wiąże się z wyższym niż standardowo ryzykiem prowadzonej działalności. Wraz z każdym ukończonym projektem Grupa nabiera większego doświadczenia wydawniczego i produkcyjnego, udoskonala praktyki w zakresie zarządzania projektami, monitorowania postępów i eliminacji potencjalnych ryzyk.

⁷ Kryterium uznania umów za znaczące stanowi szacowana wartość zobowiązań z nich wynikających, które przekroczyć mogą 10% sumy skonsolidowanych aktywów Grupy Kapitałowej

DYWERSYFIKACJA RYZYKA KREDYTOWEGO REZERW FINANSOWYCH W I PÓŁROCZU 2021 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 dywersyfikacji i ograniczenia ryzyka kredytowego oraz maksymalizacji przychodów odsetkowych. Na koniec grudnia 2020 r. suma zgromadzonych środków finansowych Grupy (na które składały się środki na rachunkach bankowych, lokaty oraz obligacje skarbowe) wynosiła 874 688 tys. zł i w ciągu półrocza wzrosła do poziomu 1 129 406 tys. zł na koniec czerwca 2021 r.

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

Spółka ogranicza ryzyko kredytowe związane z posiadanymi środkami finansowymi 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 oraz ograniczoną listę emitentów obligacji skarbowych (Niemcy, USA, Szwajcaria, Polska) o ratingu nie gorszym niż A- według S&P i Fitch lub A2 według Moody's.

Realizacja

W styczniu 2021 r. została podjęta decyzja o zmianie dotychczas obowiązującej polityki dywersyfikacji inwestycji bieżących nadwyżek gotówkowych. W ramach zmienionych założeń, Spółka ma możliwość utrzymywania w dłużnych papierach wartościowych nie więcej niż 50% wartości bieżącej środków finansowych zdefiniowanych 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. Środki mogą być lokowane w następujące dłużne papiery wartościowe niskiego ryzyka:

- krajowe obligacje Skarbu Państwa RP,
- krajowe obligacje zabezpieczone gwarancją Skarbu Państwa RP,
- zagraniczne obligacje skarbowe emitowane przez USA, Niemcy i Szwajcarię.

Ryzyko kursowe związane z nabywaniem obligacji zagranicznych denominowanych w walutach emitentów jest ograniczane poprzez zawieranie symetrycznych do zakupów obligacji transakcji zakupu instrumentów pochodnych typu forward.

Na dzień 30 czerwca 2021 r. Spółka posiadała obligacje skarbowe o wartości bilansowej 410 233 tys. zł.

Obligacje skarbowe na dzień 30.06.2021	S&P	Fitch	Moody's	
Obligacje Skarbu Państwa RP (denominowane w PLN)	A-	A-	A2	211 961
Obligacje skarbowe USA (denominowane w USD)	AA+	AAA	AAA	185 054
Obligacje skarbowe Niemiec (denominowane w EUR)	AAA	AAA	AAA	13 218
Razem nabytych obligacji skarbowych				410 233

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 30.06.2021	Stan na 31.12.2020
Najwyższy	AAA do AA- wg S&P i Fitch oraz od Aaa do Aa3 wg Moody's	18,72%	13,26%
Średniowysoki	od A+ do A- wg S&P i Fitch oraz od A1 do A3 wg Moody's	47,80%	43,60%
Średni	od BBB+ do BBB- wg S&P i Fitch oraz od Baa1 do Baa3 wg Moody's	33,48%	43,14%

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

Nabycie zagranicznych obligacji skarbowych odbywa 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 i 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 inne całkowite dochody.

Obligacje skarbowe wycenione w wartości godziwej przez inne całkowite dochody (mandaty banku Credit Suisse) w tys. zł	198 272
Obligacje skarbowe Niemiec – EUR	13 218
Obligacje skarbowe USA – USD	185 054
Obligacje skarbowe wyceniane w zamortyzowanym koszcie (transakcje bezpośrednio realizowane przez CD PROJEKT S.A.) w tys. zł.	211 961
Obligacje skarbowe Polski – PLN	211 961

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. 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.

Zbiorcze zestawienie kontraktów terminowych w podziale na poszczególne waluty otwartych na 30 czerwca 2021 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 30.06.2021 w PLN
EUR	5 550	25 315	64
USD	49 740	184 921	(4 582)
Razem		210 236	(4 518)

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 (Niemcy, USA) oraz część środków inwestuje w obligacje o zmiennym oprocentowaniu. Zgodnie z przyjętymi założeniami Spółka planuje utrzymanie nabytych obligacji do dnia ich zapadalności.

Okres wykupu obligacji skarbowych nabytych na dzień 30.06.2021

rok 2021	3%
rok 2022	26%
rok 2023	12%
rok 2024	10%
rok 2025	17%
rok 2026	29%
rok 2027	3%
Ważony wielkością portfela obligacji skarbowych	100%



03

WYNIKI FINANSOWE GRUPY CD PROJEKT

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

OPIS I OCENA CZYNNIKÓW ORAZ NIETYPOWYCH ZDARZEŃ MAJĄCYCH WPŁYW NA WYNIK Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY CD PROJEKT W PIERWSZYM PÓŁROCZU 2021 R.

Pierwsze półrocze 2021 r. było jednocześnie pierwszym półroczem popremierowej sprzedaży najnowszej, wydanej 10 grudnia 2020 r., produkcji studia CD PROJEKT RED – gry *Cyberpunk 2077*. W konsekwencji istotny i nieobserwowany w okresie porównawczym wpływ na wyniki, aktywa, pasywa, kapitał oraz przepływy środków pieniężnych Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w omawianym okresie miały zdarzenia związane z okresem popremierowym gry *Cyberpunk 2077* i segmentem CD PROJEKT RED:

- przychody z dystrybucji cyfrowej były głównym motorem wzrostu rok do roku przychodów ze sprzedaży;
- koszty amortyzacji uprzednio poniesionych nakładów na wytworzenie gry począwszy od grudnia 2020 r. obciążają Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług;
- koszty intensywnej pracy zespołu deweloperskiego nad aktualizacjami i rozwojem gry negatywnie wpłynęły na wysokość Kosztów sprzedaży;
- spływ w bieżącym okresie należności handlowych z premiery przełożył się na rekordowe saldo bieżących przepływów z działalności operacyjnej.

Ponadto ciągle istotny wpływ na wyniki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2021 r. miała kontynuowana sprzedaż gry *Wiedźmin 3: Dzikie Gon* wraz z dodatkami *Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino* – sprzedawanych zarówno osobno, jak i w zestawie w ramach Edycji Gry Roku na platformach PC, Xbox One, PS4 oraz Nintendo Switch.

SKONSOLIDOWANY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

Tabela 3 Wybrane dane ze skonsolidowanego rachunku zysków i strat Grupy Kapitałowej CD PROJEKT z podziałem na segmenty działalności (w tys. zł)

	01.01.2021- -30.06.2021	01.01.2020- -30.06.2020	01.01.2021- -30.06.2021	01.01.2020- -30.06.2020	01.01.2021- -30.06.2021	01.01.2020- -30.06.2020	01.01.2021- -30.06.2021	01.01.2020- -30.06.2020
	GRUPA CD PROJEKT		Segment CD PROJEKT RED		Segment GOG.COM		Wyłączenia konsolidacyjne	
Przychody ze sprzedaży	470 617	363 998	371 911	260 355	106 333	109 794	-7 627	-6 151
Przychody ze sprzedaży produktów	366 986	237 665	359 938	228 099	4 346	7 645	2 702	1 921
Przychody ze sprzedaży usług	3 687	774	4 957	2 504	139	1	-1 409	-1 731
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	99 944	125 559	7 016	29 752	101 848	102 148	-8 920	-6 341
Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów	162 171	107 402	92 051	36 815	76 860	75 596	-6 740	-5 009
Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług	87 894	14 980	85 589	12 600	2 827	2 969	-522	-589
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	74 277	92 422	6 462	24 215	74 033	72 627	-6 218	-4 420
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	308 446	256 596	279 860	223 540	29 473	34 198	-887	-1 142
Koszty sprzedaży	131 183	72 147	101 647	49 432	30 330	23 818	-794	-1 103
Koszty ogólnego zarządu	54 187	25 860	50 202	22 930	4 085	3 029	-100	-99
Pozostałe przychody operacyjne	3 853	4 015	5 059	4 430	872	300	-2 078	-715
Pozostałe koszty operacyjne	4 314	6 445	5 628	6 819	615	254	-1 929	-628
(Utrata wartości) / odwrócenie utraty wartości instr. fin.	-1	-75	-1	-75	-	-	-	-
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	122 614	156 084	127 441	148 714	-4 685	7 397	-142	-27
Przychody finansowe	18 886	9 530	16 150	9 388	2 736	142	-	-
Koszty finansowe	25 635	4 765	22 473	4 246	3 207	572	-45	-53
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	115 865	160 849	121 118	153 856	-5 156	6 967	-97	26
Podatek dochodowy	10 817	14 092	11 523	12 692	-697	1 394	-9	6
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	105 048	146 757	109 595	141 164	-4 459	5 573	-88	20

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

Suma **Przychodów ze sprzedaży** Grupy CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2021 r. wyniosła 470 617 tys. zł i była o 29,3% wyższa od wartości wypracowanej w pierwszym półroczu 2020 r.

Największy udział w przychodach (78,0%) Grupy CD PROJEKT w minionym półroczu miały **Przychody ze sprzedaży produktów** o łącznej wartości 366 986 tys. zł (wzrost o 54,4% względem okresu porównawczego). Za zdecydowaną większość sprzedaży w omawianej kategorii odpowiadał segment CD PROJEKT RED wypracowując 359 938 tys. zł przychodów w ramach:

- przychodów licencyjnych z dystrybucji gry *Cyberpunk 2077*;
- przychodów licencyjnych z kontynuowanej sprzedaży gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami *Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino*, w tym wersji na platformę Nintendo Switch;
- zmniejszenia salda niewykorzystanych rezerw na korekty premierowych raportów licencyjnych gry *Cyberpunk 2077* o 39 521 tys. zł;
- przychodów wygenerowanych w ramach projektu *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*;
- przychodów licencyjnych z dystrybucji na platformach cyfrowych gry *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* (wydanej w czerwcu 2021 roku na urządzeniach z systemem Android);
- 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* (spadek o 43,2% względem okresu porównawczego, gdy miała miejsce premiera projektu *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana* na platformach Android i Steam).

Skonsolidowane **Przychody ze sprzedaży usług** na koniec czerwca 2021 r. wynosiły 3 687 tys. zł (0,8 % całości Przychodów ze sprzedaży Grupy). Wzrost sprzedaży względem okresu porównawczego o 376,4% wynika przede wszystkim z ujęcia w segmencie CD PROJEKT RED jednorazowego przychodu z barterowej umowy reklamowej, której koszt w tej samej wartości ujęty jest w **Kosztach sprzedaży**. Poza tym pozycja ta zawiera głównie opłaty za przesyłki uiszczane przez klientów sklepu CD PROJEKT RED GEAR.

Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów w pierwszym półroczu 2021 r. osiągnęły wartość 99 944 tys. zł (21,2% całości Przychodów ze sprzedaży Grupy) i względem pierwszego półrocza 2020 r. spadły o 20,4%.

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 pierwszym półroczu 2021 r. poziom 101 878 tys. zł, czyli na poziomie obserwowanym rok temu, co jest efektem udanych akcji promocyjnych – przede wszystkim Spring Sale oraz Summer Sale, a także We Love Games Sale oraz RPG Mega Sale. Dodatkowo w ofercie pojawił się również szereg wyczekiwanych przez użytkowników premier takich jak *Biomutant*, *Mechwarrior 5: Mercenaries*, *Necromunda: Hired Gun*, *EVERSPACE 2*, *The Medium*.

Wartość Przychodów ze sprzedaży towarów i materiałów segmentu CD PROJEKT RED wyniosła 7 016 tys. zł. Na wartość tej pozycji składały się przede wszystkim przychody ze sprzedaży firmowego sklepu wysyłkowego CD PROJEKT RED GEAR, oferującego fanom z Europy i Ameryki Północnej produkty związane z grami

i markami Grupy, a także sprzedaż dystrybutorom przez spółkę CD PROJEKT gotowych fizycznych zestawów oraz elementów zestawów fizycznych własnych tytułów (nośniki, pudełka, figurki, gadżety), której spadek rok do roku po premierze gry *Cyberpunk 2077* odpowiadał za zmniejszenia wartości tej pozycji o 22 736 tys. zł względem okresu porównawczego.

Bezpośrednio towarzyszące sprzedaży **Koszty sprzedanych produktów, usług, towarów i materiałów** wyniosły w pierwszym półroczu 2021 r. 162 171 tys. zł i były wyższe o 51,0% w stosunku do wartości wykazanej w analogicznym okresie roku ubiegłego.

Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług Grupy wyniosły 87 894 tys. zł i były wyższe o 72 914 tys. zł (486,7%) względem okresu porównawczego. W ramach tej pozycji zarówno CD PROJEKT S.A., jak i GOG sp. z o.o. prezentują co do zasady koszty amortyzacji nakładów na prace rozwojowe – przede wszystkim wytwarzanych w segmencie CD PROJEKT RED własnych gier.

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 szacunkiem konsumpcji korzyści ekonomicznych. W pozostałych przypadkach Grupa amortyzuje wartość projektów metodą liniową. Dla projektów, których amortyzacja kosztów wytworzenia ujęta została w omawianym okresie, 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 – do dnia bilansowego ujęte w kosztach 46% nakładów na projekt;
- nakłady na grę *GWINT* rachunkowo rozliczane są liniowo, w okresie 3 lat od ukończenia i premiery pełnej wersji projektu (październik 2018 r.) – zakończenie amortyzacji historycznie poniesionych nakładów nastąpi wraz z końcem września 2021 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.

Przy porównywalnej względem pierwszego półrocza 2020 r. amortyzacji projektów *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*, *Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści* oraz *Wiedźmin 3: Dziki Gon* na platformę Nintendo Switch, zwiększenie wartości omawianej pozycji wynika w dużej mierze z rozpoczęcia amortyzacji gry *Cyberpunk 2077* (koszt 34 047 tys. zł w trakcie pierwszego półrocza 2021 r.).

Ponadto segment CD PROJEKT RED dokonał na 30 czerwca aktualizacji szacunków wyniku ekonomicznego kluczowych kontraktów na dystrybucję fizyczną gry *Cyberpunk 2077*, których wynik netto rozliczany jest z wydawcami po pierwszym pełnym roku dystrybucji. W związku z faktem, że szacunki wykazały ujemny wynik jednego z kontraktów, z czego wynika konieczność rozliczenia nadmiaru kosztów dystrybucji (głównie kosztów globalnej kampanii reklamowej, ale także wynagrodzenia dystrybutora, kosztów produkcji, magazynowania i dystrybucji fizycznych kopii), segment CD PROJEKT RED wykazał na omawianej pozycji rezerwę w wysokości 40 637 tys. zł.

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

Wartość sprzedanych towarów i materiałów Grupy za pierwsze półrocze 2021 r. wyniosła 74 277 tys. zł, to jest o 19,6% mniej niż w okresie porównawczym.

Największą część tej grupy kosztów stanowi koszt własny sprzedaży towarów od dostawców platformy GOG.COM w wysokości 74 033 tys. zł – wzrost o 1 406 tys. zł (1,9%) względem okresu porównawczego.

Ponadto na omawianej pozycji segment CD PROJEKT RED wykazuje koszty sprzedanych dystrybutorom gotowych zestawów fizycznych i ich elementów oraz produktów franczyzowych segmentu CD PROJEKT RED. Wyższa wartość w pierwszym półroczu 2020 r. związana była z nadchodzącą premierą gry *Cyberpunk 2077*.

Segment CD PROJEKT RED wypracował w pierwszej połowie 2021 r. **Zysk brutto na sprzedaży** w wysokości 279 860 tys. zł, to jest o 56 320 tys. zł (25,2%) wyższy niż w tym samym okresie 2020 r. Za wyższy Zysk brutto na sprzedaży odpowiadają przede wszystkim przychody związane ze sprzedażą gry *Cyberpunk 2077* przy jednoczesnym zmniejszeniu przychodów związanych z produktami z wiedzmińskiego uniwersum.

Zysk brutto na sprzedaży segmentu GOG.COM w omawianym okresie wyniósł 29 473 tys. zł i był o 4 725 tys. zł (13,8%) niższy niż w okresie porównawczym. Za gorszy wynik w segmencie odpowiadają:

- mniejsze niż w okresie porównawczym Przychody ze sprzedaży produktów przy porównywalnej wartości wynikającego z amortyzacji Kosztu wytworzenia sprzedanych produktów i usług (związane głównie z projektami *Gwint: Wiedźmińska Gra Karciana i Wojna Krwi*);
- umocnienie krajowej waluty w stosunku do okresu porównawczego, pomniejszające Przychody ze sprzedaży (uzyskiwane przez segment GOG.COM głównie w walutach obcych) i w konsekwencji zmniejszające wartość Zysku brutto na sprzedaży;
- wzrost Wartości sprzedanych towarów i materiałów w relacji do przychodów uzyskanych z ich sprzedaży (z 71,1% w okresie porównawczym do 72,7% w pierwszym półroczu 2021 r.);
- objęcie działalności segmentu podatkiem VAT w nowych jurysdykcjach podatkowych, co wpłynęło na zmniejszenie efektywnych przychodów netto (bez VAT).

Grupa CD PROJEKT wygenerowała w pierwszym półroczu 2021 r. skonsolidowany **Zysk brutto na sprzedaży** w wysokości 308 446 tys. zł, co jest wynikiem o 51 850 tys. zł (20,2%) wyższym niż w analogicznym okresie 2020 r. Największy wpływ na uzyskany poziom Zysku brutto na sprzedaży miały zyski z cechującej się dużą rentownością dystrybucji gier *Cyberpunk 2077* oraz *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami.

Koszty sprzedaży Grupy CD PROJEKT w omawianym okresie wyniosły 131 183 tys. zł i wzrosły względem pierwszego półrocza 2020 r. o 59 036 tys. zł (81,8%), przede wszystkim za sprawą wydatków poniesionych w segmencie CD PROJEKT RED w związku z serwisem i obsługą wydawniczą tytułu *Cyberpunk 2077*.

W ramach segmentu CD PROJEKT RED wykazano łączne Koszty sprzedaży w kwocie 101 647 tys. zł, a więc o 52 215 tys. zł (105,6%) więcej w stosunku do okresu porównawczego.

Najistotniejszą grupą kosztów sprzedaży w segmencie CD PROJEKT RED były koszty serwisu wydanych tytułów, które w omawianym okresie wyniosły 51 493 tys. zł. Poza będącym na stałym poziomie kosztem utrzymania i rozwoju gry *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*, segment zanotował niewystępujące w okresie porównawczym koszty serwisu gry *Cyberpunk 2077*, tj. intensywnych prac zespołu deweloperskiego nad aktualizacjami do gry. Wzrost kosztów serwisu był głównym czynnikiem odpowiedzialnym za wzrost Kosztów sprzedaży w ujęciu rocznym.

Drugą istotną grupę Kosztów sprzedaży stanowią koszty obsługi wydawniczej i promocji produktów studia CD PROJEKT RED wraz ze stałymi oraz zależnymi od wyniku wynagrodzeniami wewnętrznymi zespołów wydawniczych, oraz koszty zależnych od wyniku wynagrodzeń zarządów spółek. W analizowanym okresie koszty obsługi wydawniczej związane były przede wszystkim z grą *Cyberpunk 2077* oraz w mniejszym stopniu z grą *Wiedźmin 3: Dziki Gon* i bieżącymi kosztami wsparcia marketingowego projektu *GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana*.

Ponadto na Koszty sprzedaży Grupy składają się również wykazywane w segmencie GOG. 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 infrastruktury teleinformatycznej związanej z realizacją sprzedaży;
- koszty działań marketingowych dotyczących serwisu GOG.COM oraz aplikacji GOG GALAXY;
- koszty amortyzacji, w tym amortyzacji zakończonych prac rozwojowych.

Wzrost Kosztów sprzedaży w segmencie GOG.COM o 6 512 tys. zł (27,3%) względem pierwszego półrocza 2020 r. jest głównie wynikiem zakończenia prac rozwojowych nad serwisem GOG GALAXY w czwartym kwartale 2020 r. i rozpoczęcia ujmowania w kosztach nakładów na dalszy rozwój serwisu oraz amortyzacji powstałego aktywa.

Koszty ogólnego zarządu Grupy wyniosły w pierwszym półroczu 2021 r. 54 187 tys. zł i były o 28 327 tys. zł (109,5%) wyższe od kosztów poniesionych 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 koszty programu motywacyjnego wynikające z wyceny uprawnień przyznanych w ramach nowego programu motywacyjnego na lata 2020-2025 (17 879 tys. zł w pierwszym półroczu 2021 r. względem 7 930 tys. zł w okresie porównawczym);
- uruchomienie w segmencie CD PROJEKT RED nowych projektów rozwojowych w obszarze produkcji gier, których koszt w początkowym okresie trwania projektów (faza badawcza) przed przejściem do realizacji projektów (faza rozwojowa) i rozpoczęcia kapitalizacji nakładów ujmowany jest w kosztach bieżącego okresu (11 224 tys. zł względem 135 tys. zł w okresie porównawczym).

W zakresie **Pozostałych przychodów i kosztów operacyjnych** rozpoznano w analizowanym okresie przede wszystkim generowane przez CD PROJEKT przychody z tytułu wynajmu powierzchni biurowych (oraz towarzyszące im koszty utrzymania) w kompleksie nieruchomości przy ulicy Jagiellońskiej 74 i 76 w Warszawie.

Spółki Grupy wypracowały w pierwszym półroczu 2021 r. 18 886 tys. zł **Przychodów finansowych**. Ich główną składową było rozliczenie i wycena pochodnych instrumentów finansowych zabezpieczających ryzyko kursowe, głównie związane z zakupionymi przez CD PROJEKT S.A. obligacjami skarbowymi denominowanymi w walutach obcych.

Koszty finansowe w omawianym okresie wyniosły 25 635 tys. zł, a na ich poziom i wzrost o 438,0% 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 oraz z tytułu ujemnych różnic kursowych związanych z działalnością handlową Grupy.

Na koniec czerwca 2021 r. Grupa wykazała nadwyżkę Kosztów finansowych nad Przychodami finansowymi w wysokości 6 749 tys. zł względem dodatniego wyniku w wysokości 4 765 tys. zł w okresie porównawczym.

Skonsolidowany **Zysk brutto** Grupy CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2021 r. wyniósł 115 865 tys. zł i był o 44 984 tys. zł (28,0%) niższy niż w okresie porównawczym.

Przedstawiony w Skonsolidowanym rachunku wyników Grupy **Podatek dochodowy** za pierwsze sześć miesięcy 2021 r. wyniósł 10 817 tys. zł. Na wartość ujętego w rachunku wyników podatku dochodowego składa się 53 930 tys. zł bieżącego podatku dochodowego pomniejszone o 43 113 tys. zł zmiany stanu podatku odroczonego.

Skonsolidowany **Zysk netto** Grupy za pierwsze półrocze 2021 r. wyniósł 105 048 tys. zł i był o 41 709 tys. zł (28,4%) niższy w stosunku do pierwszego półrocza 2020 r. Segment CD PROJEKT RED wypracował 109 595 tys. zł zysku (spadek o 22,4%), zaś segment GOG.COM osiągnął stratę w wysokości 4 459 tys. zł.

Tabela 4 Wskaźnik Rentowności netto – Alternatywny Pomiar Wyniku

	01.01.2021 – 30.06.2021	01.01.2020 – 30.06.2020	01.01.2021 – 30.06.2021	01.01.2020 – 30.06.2020	01.01.2021 – 30.06.2021	01.01.2020 – 30.06.2020
	GRUPA CD PROJEKT		Segment CD PROJEKT RED		Segment GOG.com	
Rentowność netto (Zysk netto/Przychody ze sprzedaży)	22,3%	40,3%	29,5%	54,2%	-4,2%	5,1%

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

W pierwszym półroczu 2021 r. wskaźnik Rentowności netto Grupy wyniósł 22,3%. Spadek omawianego wskaźnika w segmencie CD PROJEKT RED (29,5% względem 54,2% w pierwszym półroczu 2020 r.) jest przede wszystkim wynikiem opisanych wcześniej wydarzeń:

- nakładów na prace związane z serwisem gry *Cyberpunk 2077*;
- rozpoczęcia, począwszy od grudnia 2020 r., amortyzacji wcześniej poniesionych nakładów na stworzenie gry *Cyberpunk 2077*;
- ujęcia w wyniku bieżącego okresu kosztów fazy badawczej nowo uruchamianych projektów deweloperskich.

Ujemny wskaźnik Rentowności netto segmentu GOG.COM (-4,2% względem 5,1% w pierwszym półroczu 2020 r.) jest efektem opisanego wcześniej pogorszenia wyniku segmentu na poziomie Zysku brutto ze sprzedaży, obciążonego dodatkowymi kosztami bieżącymi nowo uruchomionej platformy GOG GALAXY.

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Tabela 5 Wybrane dane ze skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej (w tys. zł)

	30.06.2021	31.12.2020*
AKTYWA TRWAŁE	945 128	759 999
Rzeczowe aktywa trwałe	114 121	105 349
Aktywa niematerialne	59 475	59 790
Nakłady na prace rozwojowe	379 387	406 798
Nieruchomości inwestycyjne	49 312	48 841
Wartość firmy	56 438	56 438
Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nieobjętych konsolidacją	8 273	8 195
Rozliczenia międzyokresowe	11 611	11 676
Pozostałe aktywa finansowe	211 961	51 588
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	54 220	11 003
Pozostałe należności	330	321
AKTYWA OBROTOWE	1 202 302	2 130 300
Zapasy	16 903	6 957
Należności handlowe	131 158	1 205 603
Pozostałe należności	116 882	70 210
Rozliczenia międzyokresowe	11 382	13 383
Pozostałe aktywa finansowe	206 804	106 444
Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych	669 100	563 335
Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	50 073	164 368
AKTYWA RAZEM	2 147 430	2 890 299

*dane przekształcone

	30.06.2021	31.12.2020*
KAPITAŁ WŁASNY	1 806 363	2 183 177
Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej	1 806 363	2 183 177
Kapitał zakładowy	100 739	100 655
Kapitał zapasowy	1 425 647	774 851
Kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej wartości nominalnej	115 909	113 844
Pozostałe kapitały	64 335	45 547
Różnice kursowe z przeliczenia	1 117	1 091
Niepodzielony wynik finansowy	-6 432	-2 959
Wynik finansowy bieżącego okresu	105 048	1 150 148
Kapitał akcjonariuszy niekontrolujących	-	-
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE	21 228	166 153
Pozostałe zobowiązania finansowe	15 332	16 006
Pozostałe zobowiązania	2 980	3 173
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	2 518	963
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	398	398
Pozostałe rezerwy	-	145 613
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	319 839	540 969
Pozostałe zobowiązania finansowe	6 905	2 933
Zobowiązania handlowe	48 328	115 444
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	54 439	1 742
Pozostałe zobowiązania	10 197	33 134
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	39 073	47 758
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	4	4
Pozostałe rezerwy	160 893	339 954
PASYWA RAZEM	2 147 430	2 890 299

* dane przekształcone

OMÓWIENIE SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

Aktywa

Na 30 czerwca 2021 r. wartość **Aktywów trwałych** Grupy wyniosła 945 128 tys. zł i wzrosła względem 31 grudnia 2020 r. o 185 129 tys. zł (24,4%).

Na saldo **Rzeczowych aktywów trwałych** w wysokości 114 121 tys. zł (wzrost o 8,3%) 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).

Najistotniejsze pozycje ujęte w ramach **Aktywów niematerialnych**, wynoszących na koniec czerwca 2021 r. 59 475 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 (18 220 tys. zł), oraz oprogramowania komputerowego (7 718 tys. zł). W trakcie omawianego okresu 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, wyniosła na 30 czerwca 2021 r. 379 387 tys. zł i uległa zmniejszeniu względem końca 2020 r. o 27 411 tys. zł (6,7%). Nakłady na przyszłe projekty będące w omawianym okresie w fazie rozwojowej wyniosły 19 984 tys. zł, a amortyzacja ukończonych projektów, przede wszystkim gry *Cyberpunk 2077*, która miała premierę w grudniu 2020 r., wyniosła 47 395 tys. zł.

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 49 312 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 471 tys. zł jest efektem nadwyżki nakładów na rewitalizację nieruchomości nad amortyzacją.

Wartość pozycji **Akcje i udziały w jednostkach podporządkowanych nie objętych konsolidacją** wyniosła na koniec czerwca 2021 r. 8 273 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 211 961 tys. zł Grupa prezentuje przede wszystkim wartość krajowych obligacji skarbowych wycenianych w zamortyzowanym koszcie o okresie zapadalności przekraczającym 12 miesięcy nabytych w ramach dywersyfikacji ryzyka kredytowego.

Na koniec czerwca 2021 r. **Aktywa obrotowe** Grupy CD PROJEKT wynosiły 1 202 302 tys. zł i ich saldo względem końca 2020 r. uległo zmniejszeniu o 927 998 tys. zł (43,6%).

Wartość **Zapasów** na koniec pierwszego półrocza 2021 r. wyniosła 16 903 tys. zł i zwiększyła się względem końca 2020 r. o 9 946 tys. zł (143,0%). Na ich wartość składają się głównie gotowe fizyczne zestawy i elementy fizycznych zestawów edycji gier własnej produkcji przeznaczone dla zewnętrznych dystrybutorów, w większości gry *Cyberpunk 2077*, oraz towary w magazynach internetowego sklepu firmowego CD PROJEKT RED GEAR, sprzedającego produkty związane z markami CD PROJEKT RED do klientów detalicznych w Europie i Ameryce Północnej.

W ramach Aktywów obrotowych skonsolidowane **Należności handlowe** wynosiły na koniec czerwca 2021 r. 131 158 tys. zł. Ich spadek na przestrzeni analizowanego okresu o 1 074 445 tys. zł (89,1%) wynikał głównie ze spływu należności licencyjnych w segmencie CD PROJEKT RED – przede wszystkim tytułem tantiem z premierowego kwartału gry *Cyberpunk 2077*.

Wartość **Pozostałych należności** Grupy na koniec czerwca 2021 r. wyniosła 116 882 tys. zł i uległa zwiększeniu o 46 672 tys. zł w stosunku do stanu na koniec roku 2020. Najistotniejszą część tej pozycji stanowiły 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, w tym potrąconego od płatności za premierową sprzedaż gry *Cyberpunk 2077*. Ponadto spółki Grupy ujmują w ramach tej pozycji rozliczenia z tytułu podatku VAT, a także zaliczki wypłacone na poczet przyszłych dostaw towarów i usług.

Na rozpoznaną na koniec analizowanego okresu skonsolidowaną wartość **Rozliczeń międzyokresowych** krótkoterminowych czynnych (11 382 tys. zł) oraz długoterminowych (11 611 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 (12 179 tys. zł). Ponadto pozycja zawiera między innymi przedpłaty związane z działaniami marketingowymi oraz rozliczonymi w czasie opłatami z tytułu oprogramowania, praw i licencji CD PROJEKT RED. Łączna wartość Rozliczeń międzyokresowych czynnych na przestrzeni pierwszego półrocza 2021 roku zmniejszyła się o 2 066 tys. zł (8,2%).

Pozostałe aktywa finansowe krótkookresowe w wartości 206 804 tys. zł zawierają głównie wartość zagranicznych obligacji skarbowych zakupionych przez spółkę CD PROJEKT S.A. w ramach dywersyfikacji ryzyka kredytowego i wycenianych w wartości godziwej przez inne całkowite dochody.

Łączna wartość **Środków pieniężnych i ekwiwalentów oraz Lokat bankowych powyżej 3 miesięcy** wyniosła na koniec pierwszego półrocza 2021 r. 719 173 tys. zł i uległa zmniejszeniu o 8 530 tys. zł (1,2%) w stosunku do stanu na koniec 2020 r. Jeśli dodatkowo uwzględnić płynne aktywa w postaci nabytych obligacji skarbowych, Grupa na koniec czerwca 2021 r. posiadała rezerwy finansowe na poziomie 1 129 406 tys. zł, to jest o 254 718 tys. zł więcej niż na koniec 2020 r.

Na 30 czerwca 2021 r. Aktywa Grupy wyniosły 2 147 430 tys. zł. Aktywa trwałe stanowiły 44,0% (26,3% na koniec 2020 r.), a Aktywa obrotowe 56,0% łącznej sumy Aktywów Grupy (73,7% na koniec 2020 r.).

Pasywa

Na 30 czerwca 2021 r. wartość **Kapitałów własnych** Grupy CD PROJEKT wyniosła 1 806 363 tys. zł i była o 376 814 tys. zł niższa (17,3%) niż na koniec 2020 r. Największy wpływ na zmniejszenie kapitałów własnych w omawianym okresie miała wypłata akcjonariuszom CD PROJEKT S.A. dywidendy w wysokości 503 694 tys. zł.

Wartość **Zobowiązań długoterminowych** na koniec czerwca 2021 r. wyniosła w Grupie 21 228 tys. zł i spadła o 144 925 tys. zł (87,2%).

Podstawowym powodem zmniejszenia była dokonana w bieżącym roku reklasyfikacja w segmencie CD PROJEKT RED z długoterminowych na krótkoterminowe rezerw dotyczących premierowej sprzedaży gry *Cyberpunk 2077* w roku ubiegłym, a przeznaczonych na spodziewane korekty premierowych raportów licencyjnych, ujętych w pozycji **Pozostałe rezerwy**.

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

Wartość **Zobowiązań krótkoterminowych** Grupy wyniosła na 30 czerwca 2021 r. 319 839 tys. zł i uległa w omawianym okresie zmniejszeniu o 221 130 tys. zł (40,9%).

Zobowiązania handlowe Grupy na koniec czerwca 2021 r. wynosiły 48 328 tys. zł i były mniejsze o 67 116 tys. zł (58,1%) względem stanu na koniec 2020 r. Istotną składową tej pozycji są zobowiązania z tytułu należności licencyjnych segmentu GOG.COM oraz tantiemy naliczane za drugi kwartał 2021 r., ale płatne w kolejnych okresach. Za spadek wartości tej pozycji odpowiadają jednak przede wszystkim bieżące zobowiązania handlowe segmentu CD PROJEKT RED i ich zmniejszenie po premierze gry *Cyberpunk 2077*.

Wartość **Pozostałych zobowiązań** na koniec pierwszego półrocza 2021 r. wyniosła 10 197 tys. zł i uległa zmniejszeniu o 22 937 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 (krótko i długoterminowe) spółek Grupy na koniec czerwca 2021 r. wynosiły 41 591 tys. zł i uległy zmniejszeniu względem końca 2020 r. o 7 130 tys. zł. W ramach tej pozycji segmenty Grupy ujęły głównie:

- 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;
- CD PROJEKT RED i GOG.COM – rozliczenia międzyokresowe dotyczące dotacji;
- GOG.COM – rozliczenia międzyokresowe z klientami spółki (w tym udzielony Store credit i Wallet);
- GOG.COM – wartość złożonych przez klientów zamówień przedpremierowych na gry, których data premiery przypada na przyszłe okresy.

Rozliczenia międzyokresowe przychodów Grupy z tytułu z tytułu sprzedaży przyszłych okresów wyniosły

na koniec czerwca 2021 r. 23 194 tys. zł, a z tytułu dotacji 14 831 tys. zł.

Pozostałe rezerwy krótkoterminowe wynosiły na koniec czerwca 2021 r. 160 893 tys. zł i zmniejszyły się względem końca 2020 r. o 179 061 tys. zł (52,7%).

Na saldo tej pozycji na koniec omawianego okresu składały się przede wszystkim rezerwy związane z przyszłymi rozliczeniami kluczowych kontraktów na dystrybucję fizyczną gry Cyberpunk 2077, oszacowane przez Spółkę na podstawie informacji o aktualnej sprzedaży gry przez kasy do klientów końcowych, liczbę kopii gry w kanałach sprzedaży i magazynach, oraz prognoz dystrybutorów i osądu własnego dotyczących prognozowanej sprzedaży przez pozostałą część 2021 roku. W sumie niezrealizowane rezerwy utworzone na poczet szacowanej korekty przychodów z rozliczenia kluczowych kontraktów dystrybucji fizycznej wynoszą na koniec czerwca 2021 r. 85 985 tys. zł (zmniejszenie o 108 552 tys. zł) i zostały w całości ujęte jako rezerwy krótkoterminowe. Na koniec czerwca 2021 r. Grupa posiadała również 52 016 tys. zł rezerw na pozostałe koszty (wzrost o 17 929 tys. zł), w tym głównie koszty związane ze współpracą z dystrybutorami Spółki.

Ponadto na pozycji Pozostałe rezerwy krótkoterminowe spółki Grupy ujmują rezerwy na wynagrodzenia uzależnione od wyniku i pozostałe wynagrodzenia (22 268 tys. zł), których saldo w omawianym okresie zmniejszyło się o 233 862 tys. zł w związku z wypłatą premii za 2020 rok.

Łączne saldo Pozostałych rezerw (zarówno krótko-, jak i długoterminowych) na przestrzeni pierwszego półrocza 2021 r. zmniejszyło się o 324 674 tys. zł. Zmiana ta wynikała z:

- 345 195 tys. zł – zmniejszenie w konsekwencji wykorzystania w trakcie okresu sprawozdawczego rezerw zawiązanych na koniec 2020 roku;
- 20 518 tys. zł – saldo zwiększenia w konsekwencji utworzenia nowych i rozwiązania istniejących (w tym w ramach reklasyfikacji) pozostałych rezerw na zwroty i koszty.

W Pasywach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na 30 czerwca 2021 r. Kapitały własne stanowiły 84,1%, natomiast Zobowiązania krótko- i długoterminowe stanowiły 15,9%.

Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej w rozbiciu na poszczególne segmenty działalności Grupy zawarte jest w Śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2021 roku.

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

Solidne wyniki finansowe minionych lat, w szczególności rekordowy rok 2020, pozwoliły zgromadzić w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT aktywa o wartości bilansowej 2 147 430 tys. zł. Zgromadzony Kapitał własny Grupy na 30 czerwca 2021 r. wyniósł 1 806 363 tys. zł i finansuje 84,1% wartości aktywów Grupy.

Grupa na koniec omawianego okresu, mimo wypłaty akcjonariuszom CD PROJEKT S.A. dywidendy w wysokości 503 694 tys. zł, posiadała rezerwy finansowe w wysokości 1 129 406 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 56,0%, a w ich ramach najistotniejszą pozycję stanowią właśnie **Środki pieniężne, Lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy, Pozostałe aktywa finansowe** oraz **Należności handlowe** odpowiadając łącznie za 49,2% 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 zapewnienie rezerw na ewentualne nieplanowane sytuacje lub pojawiające możliwości.

Wśród **Aktywów trwałych** (stanowiących 44,0% ogólnej sumy Aktywów) największą pozycją są **Nakłady na prace rozwojowe** z saldem 379 387 tys. zł (17,7% całości Aktywów) związane głównie z ukończonym na koniec 2020 r. i wprowadzonym do sprzedaży projektem *Cyberpunk 2077*, 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 222 908 tys. zł i stanowią 10,4% 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 64 711 tys. zł stanowiła 3,0% 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 12 179 tys. zł w ramach długu i krótkoterminowych **Rozliczeń międzyokresowych**.

Powyższe cztery grupy Aktywów o łącznej wartości bilansowej 679 185 tys. zł stanowiły 31,6% sumy aktywów wyznaczając główny kierunek realizowanych przez CD PROJEKT inwestycji w całości pokrytych zgromadzonym Kapitałem własnym.

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

Tabela 6 Wybrane dane ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych (w tys. zł)

	01.01.2021- -30.06.2021	01.01.2020- -30.06.2020
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk/(strata) netto	105 048	146 757
Korekty razem:	765 828	134 315
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych, aktywów niematerialnych, nakładów na prace rozwojowe oraz nieruchomości inwestycyjnych	8 889	4 032
Amortyzacja prac rozwojowych ujęta jako koszt własny sprzedaży	46 507	14 165
Zysk (strata) z tytułu różnic kursowych	-2 015	1 131
Odsetki i udziały w zyskach	350	-4 049
Zysk/(strata) z działalności inwestycyjnej	4 651	-3 699
Zmiana stanu rezerw	-236 364	-6 412
Zmiana stanu zapasów	-9 946	-3 301
Zmiana stanu należności	1 029 641	75 304
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-89 563	1 597
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów	-5 179	46 714
Inne korekty	18 857	8 833
Gotówka z działalności operacyjnej	870 876	281 072
Podatek dochodowy od zysku/(straty) przed opodatkowaniem	10 815	14 092
Podatek u źródła zapłacony za granicą	3	-
Podatek dochodowy (zapłacony)/zwrócony	-1 231	-9 288
Przeptywy pieniężne netto z działalności operacyjnej	880 463	285 876
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	239 333	419 683
Zbycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	7	16
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	164 368	415 380

Wykup obligacji	66 628	-
Odsetki od obligacji	281	33
Wpływy z realizacji kontraktów terminowych	7 962	-
Inne wpływy inwestycyjne	87	4 254
Wydatki	510 441	588 651
Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	18 119	12 292
Nakłady na prace rozwojowe	109 027	114 274
Nabycie nieruchomości inwestycyjnych oraz aktywowanie późniejszych nakładów	1 405	4 093
Udzielone pożyczki	3 740	2 000
Zakup obligacji oraz koszty ich nabycia	328 077	158 953
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	50 073	297 031
Inne wydatki inwestycyjne	-	8
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-271 108	-168 968

DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA

Wpływy	2 169	-
Wpływy netto ze sprzedaży akcji własnych oraz emisji akcji w wykonaniu uprawnień programu motywacyjnego	2 149	-
Odsetki	20	-
Wydatki	505 759	1 674
Dywidendy i inne wpłaty na rzecz właścicieli	503 694	-
Płatność zobowiązań z tytułu umów leasingu	1 724	1 469
Odsetki	341	205
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-503 590	-1 674
Przepływy pieniężne netto razem	105 765	115 234
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	105 765	115 234
Środki pieniężne na początek okresu	563 335	49 406
Środki pieniężne na koniec okresu	669 100	164 640

OMÓWIENIE ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCONEGO SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA Z PRZEPLYWÓW PIENIĘŻNYCH GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT

W ramach **Działalności operacyjnej** w pierwszym półroczu 2021 Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wykazała 880 463 tys. zł dodatnich przepływów gotówkowych netto, to jest o 594 587 tys. zł (208,0%) więcej, niż w okresie porównawczym.

Wypracowany wynik netto w wysokości 105 048 tys. zł, będący podstawą przepływów operacyjnych, skorygowano o:

- I. Pozycje niegotówkowe (łącznie -159 475 tys. zł):
 - **Amortyzację prac rozwojowych ujętą jako koszt własny sprzedaży** (+46 507 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** (-236 364 tys. zł) wynikającą głównie z wypłaty wynagrodzeń uzależnionych od wyniku roku 2020 oraz zmianą wysokości rezerw związanych ze zrealizowaną na koniec roku 2020 premierą gry *Cyberpunk 2077*;
 - **Amortyzację** (+8 889 tys. zł);
 - **Inne korekty** (+18 857 tys. zł) zawierające głównie rachunkowe rozliczenie kosztów programu motywacyjnego;
 - **Zysk (stratę) z tytułu różnic kursowych** (-2 015 tys. zł) wynikających z wyceny obligacji skarbowych;
 - **Zysk (stratę) z działalności inwestycyjnej** (+4 651 tys. zł) wynikający głównie z wyceny transakcji zabezpieczających ryzyko kursowe na operacji zakupu zagranicznych obligacji skarbowych.

- II. Pozycje związane ze zmianami majątku obrotowego i zobowiązań krótkoterminowych (łącznie +924 953 tys. zł):
 - **Zmianę stanu należności** (+1 029 641 tys. zł), na którą składa się przede wszystkim zmniejszenie salda otwartych należności handlowych z końca grudnia 2020 r. związane z wysokim poziomem sprzedaży w końcówce roku (przede wszystkim płatności tantiem z premiery gry *Cyberpunk 2077* zrealizowane w pierwszym półroczu 2021 r.);
 - **Zmianę stanu pozostałych aktywów i pasywów** (-5 179 tys. zł) wynikającą w głównej mierze z rozliczenia części salda przychodów międzyokresowych;
 - **Zmianę stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów** (-89 563 tys. zł), na którą główny wpływ miały korekta na bieżący podatek dochodowy i spadek salda zobowiązań handlowych;
 - **Zmianę stanu zapasów** (-9 946 tys. zł), głównie w związku ze zwiększeniem stanów magazynowych.

- III. Pozycję ujętą w innych częściach rachunku przepływów – **Odsetki i udziały w zyskach** (+350 tys. zł);

- IV. Różnicę pomiędzy należnym podatkiem dochodowym ujętym w rachunku wyników za pierwsze półrocze 2021 r., a faktycznie zapłaconym podatkiem dochodowym w trakcie omawianego okresu (+9 587 tys. zł).

W ciągu pierwszego półrocza 2021 r. Grupa wygenerowała ujemne przepływy pieniężne netto z **Działalności inwestycyjnej** w kwocie 271 108 tys. zł, wobec 168 968 tys. zł ujemnych przepływów w okresie porównawczym.

Najistotniejsze wydatki o charakterze inwestycyjnym, odpowiadające sumie wypływów inwestycyjnych o wartości 132 291 tys. zł, poniesiono na:

- **Nakłady na prace rozwojowe** (109 027 tys. zł), przede wszystkim związane z realizacją projektów segmentu CD PROJEKT RED;
- **Nabycie aktywów niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych** (18 119 tys. zł), **Nabycie nieruchomości inwestycyjnych oraz aktywowanie późniejszych nakładów** (1 405 tys. zł);
- **Udzielone pożyczki** dla spółki zależnej Spokko sp. z o.o. (3 740 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 261 449 tys. zł oraz dodatnie saldo przepływów pieniężnych z tytułu zmniejszenia wartości lokat bankowych o 114 295 tys. zł zaprezentowane w ramach wpływów i wypływów z działalności inwestycyjnej.

Ponadto po stronie istotnych wpływów z działalności inwestycyjnej wykazano **Wpływy z realizacji kontraktów terminowych** (zabezpieczenie kursów walutowych) o łącznej wartości 7 962 tys. zł.

W pierwszym półroczu 2021 r. Grupa wygenerowała ujemne przepływy pieniężne netto z **Działalności finansowej** w wysokości 503 590 tys. zł (względem ujemnych przepływów w wysokości 1 674 tys. zł w okresie porównawczym), wynikające przede wszystkim z wypłaty akcjonariuszom spółki CD PROJEKT S.A. dywidendy w wysokości 503 694 tys. zł.

Łącznie w pierwszym półroczu 2021 r. Grupa CD PROJEKT wygenerowała dodatnie **Przepływy pieniężne netto** w wysokości 105 765 tys. zł, wobec dodatnich Przepływów pieniężnych netto w wysokości 115 234 tys. zł w okresie porównawczym.

Łącznie w trakcie omawianego okresu saldo rezerw finansowych Grupy w postaci środków pieniężnych, lokat bankowych i pozostałych aktywów finansowych odpowiadających głównie wartości nabytych obligacji skarbowych zwiększyło się o 254 718 tys. zł do poziomu 1 129 406 tys. zł. Jednocześnie Grupa wypłaciła w omawianym okresie dywidendę w wysokości 503 694 tys. zł, zrealizowała wydatki inwestycyjne związane z produkcją gier wideo i technologii oraz prowadziła intensywne prace serwisowe gry *Cyberpunk 2077*.

INFORMACJA O KREDYTACH I POŻYCZKACH W PIERWSZYM PÓŁROCZU 2021 R.

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

INFORMACJA O POŻYCZKACH UDZIELONYCH W PIERWSZYM PÓŁROCZU 2021 R.

W okresie sprawozdawczym 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 PIERWSZYM PÓŁROCZU 2021 R. ORAZ INNYCH ISTOTNYCH POZYCJACH POZABILANSOWYCH

Informacje o poręczeniach i gwarancjach oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych znajdują się w Śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2021 r.

TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

W ramach działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w okresie sprawozdawczym występowały głównie następujące rodzaje transakcji pomiędzy podmiotami powiązаныmi:

- sprzedaż licencji pomiędzy CD PROJEKT S.A. oraz GOG sp. z o. o. w ramach działalności realizowanej przez poszczególne podmioty;
- świadczenie usług typu: księgowo, 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*.

OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI WYKAZANYMI W RAPORCIE PÓŁROCZNYM A WCZEŚNIEJ PUBLIKOWANYMI PROGNOZAMI ZA DANY ROK

Grupa Kapitałowa CD PROJEKT nie publikowała prognoz finansowych na rok 2021, 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 marcu 2021 r., w ramach realizacji uprawnień przyznanych w programie motywacyjnym funkcjonującym w Grupie w latach 2016-2019, Spółka zrealizowała emisję nowych akcji na rzecz posiadaczy warrantów subskrypcyjnych serii B, 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 7 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*	10 433 719	10,36%	10 433 719	10,36%
Piotr Nielubowicz	6 858 717	6,81%	6 858 717	6,81%
Pozostały akcjonariat	70 572 844	70,06%	70 572 844	70,06%

*Stan zgodny z raportem bieżącym nr 33/2021 z dnia 26 maja 2021 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 20, w której szczegółowo określono cele programu motywacyjnego na lata 2016-2021. W wyniku pozytywnie zweryfikowanej realizacji celów za lata 2016-2019 łącznie 5 167 500 uprawnień podlegało realizacji na rzecz uprawnionych w formie możliwości nabycia akcji własnych bądź objęcia warrantów subskrypcyjnych Spółki. Przyznane uprawnienia zostały niemal w całości zrealizowane przez osoby uprawnione bezpośrednio po ich zaoferowaniu.

Na dzień publikacji niewykonane zostały prawa z 32 000 przyznanych uprawnionym warrantów serii B (uprawniających do objęcia takiej samej liczby akcji), a z których prawa wygasają 31 października 2022 roku.

PROGRAM MOTYWACYJNY NA LATA 2020–2025

Na podstawie uchwał Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 28 lipca 2020 r.⁸ oraz 22 września 2020 r.⁹ 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 może być realizowany 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. 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:

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

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

- 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 przyznanych dotychczas uprawnień bazowa cena realizacji wynosi 390,59 zł, zaś cena z dyskontem 371,06 zł.

Na dzień publikacji niniejszego raportu w Programie Motywacyjnym na lata 2020-2025 przyznanych pozostaje 2 392 000 uprawnień.

Informacje o systemie kontroli akcji pracowniczych

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 programu nadzorowana jest bezpośrednio przez Radę Nadzorczą oraz Zarząd Spółki CD PROJEKT S.A.

Informacje o nabyciu akcji własnych

W okresie sprawozdawczym nie miało miejsca nabycie akcji własnych.

Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej

Tabela 8 Liczba akcji posiadanych przez członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki

Imię i Nazwisko	Stanowisko	stan na 01.09.2021	stan na 30.06.2021	stan na 31.12.2020
Adam Kiciński	Prezes Zarządu	4 046 001	4 046 001	4 046 001
Marcin Iwiński	Wiceprezes Zarządu	12 873 520	12 873 520	12 873 520
Piotr Nielubowicz	Wiceprezes Zarządu	6 858 717	6 858 717	6 858 717
Adam Badowski	Członek Zarządu	692 640	692 640	692 640
Michał Nowakowski	Członek Zarządu	580 290	580 290	580 290
Piotr Karwowski	Członek Zarządu	108 728	108 728	108 728
Katarzyna Szwarz	Przewodnicząca Rady Nadzorczej	10	10	10
Maciej Nielubowicz	Członek Rady Nadzorczej	51	51	51

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

Struktura zarządzania

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.



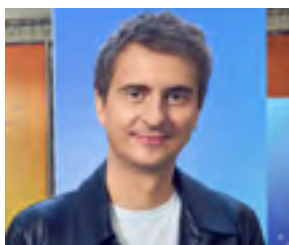
Piotr Nielubowicz – Wiceprezes Zarządu ds. finansowych

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.

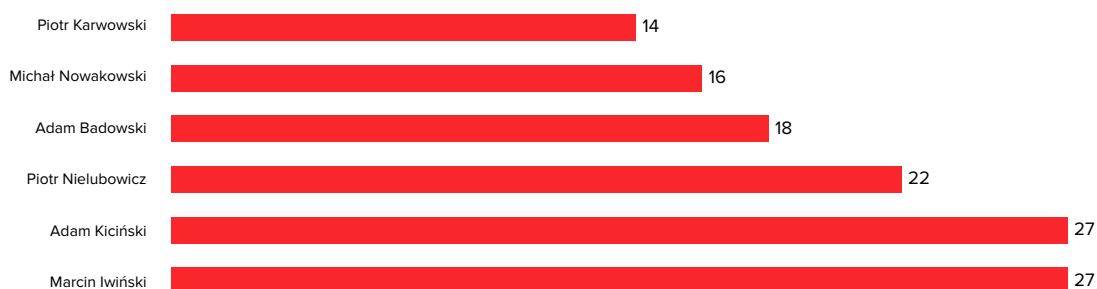


Piotr Karwowski – Członek Zarządu

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.

Wykres 7 Staż pracy obecnych Członków Zarządu Spółki w spółkach Grupy Kapitałowej CD PROJEKT (w latach)



Zmiany w składzie Zarządu CD PROJEKT S.A.

W prezentowanym okresie nie nastąpiły zmiany w składzie Zarządu Spółki.

Skład Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

Katarzyna Szwarz	Przewodnicząca Rady Nadzorczej, Członkini Komitetu Audytu
Piotr Pałowski	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej, niezależny Członek Komitetu Audytu
Maciej Nielubowicz	Sekretarz Rady Nadzorczej, Członek Komitetu Audytu
Michał Bień	Członek Rady Nadzorczej, Przewodniczący Komitetu Audytu
Łukasz Wejchert	Członek Rady Nadzorczej, niezależny Członek Komitetu Audytu

Zmiany w składzie Rady Nadzorczej CD PROJEKT S.A.

W dniu 17 maja 2021 r. Pan Krzysztof Kilian złożył rezygnację z pełnionej funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki, ze skutkiem na dzień odbycia Walnego Zgromadzenia Spółki, zwołanego na dzień 25 maja 2021 r.

25 maja 2021 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało w skład Rady Nadzorczej Pana Łukasza Wejcherta.

Jednocześnie wszyscy pozostali członkowie Rady Nadzorczej Spółki w osobach:

- Pani Katarzyny Szwarc
- Pana Michała Bienia
- Pana Piotra Pągowskiego
- Pana Macieja Nielubowicza

zostali powołani przez Walne Zgromadzenie w skład Rady Nadzorczej na kolejną kadencję.

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 30 czerwca 2021 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 30 czerwca 2021 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.

ZMIANY W PODSTAWOWYCH ZASADACH ZARZĄDZANIA SPÓŁKI I JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ

W pierwszym półroczu 2021 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 2021”, w brzmieniu stanowiącym załącznik do Uchwały Nr 13/1834/2021 Rady Nadzorczej Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 29 marca 2021 r. Oświadczenie o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego w CD PROJEKT S.A. w 2021 r. dostępne jest na korporacyjnej stronie internetowej Spółki pod adresem: www.cdprojekt.com/pl/inwestorzy/lad-korporacyjny/.

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. W kolejnych miesiącach Spółka uzyskała wiedzę o dwóch innych pozwach złożonych również w tamtejszym sądzie, tożsamych w zakresie przedmiotowym i skierowanych przeciwko CD PROJEKT. Treść wszystkich wymienionych pozwów nie określała wartości roszczenia.

18 maja 2021 r. Spółka otrzymała informację, zgodnie z którą sąd dokonał konsolidacji złożonych pozwów i dokonał wyboru wiodącego powoda. Po konsolidacji, wszystkie cztery złożone pozwy rozpatrywane są w ramach jednego postępowania.

29 czerwca br. Spółka otrzymała odpis pozwu złożonego przeciwko Spółce, jak i członkom jej Zarządu przez kancelarię reprezentującą wiodącego powoda oraz pozostałych kwalifikujących się posiadaczy amerykańskich papierów wartościowych notowanych pod symbolami "OTGLY" oraz "OTGLF". Treść złożonego pozwu nie odbiega przedmiotowo od wcześniej złożonych nieskonsolidowanych pozwów w tym zakresie, jak również nie precyzuje wartości roszczeń.

W dniu 12 sierpnia 2021 r. Spółka złożyła odpowiedź na pozew domagając się oddalenia powództwa i zgodnie z obowiązującą w Stanach Zjednoczonych procedurą obecnie oczekuje na odniesienie się do niej przez powoda.

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



KONTAKT DLA INWESTORÓW: IR@CDPROJEKT.COM

WWW.CDPROJEKT.COM