

Adam Kiciński (AK):

Dzień dobry,

Witam na konferencji poświęconej wynikom Grupy CD PROJEKT w pierwszym półroczu 2022 r. Zacznę od krótkiego podsumowania najważniejszych wydarzeń z tego okresu, a następnie przejdę do naszych niedawnych komunikatów. W drugiej części prezentacji Piotr Nielubowicz przedstawi kwestie finansowe. Michał Nowakowski dołączy do nas w ramach sesji Q&A po prezentacji. Webcast naszej prezentacji oraz transmisja audio są streamowane na żywo na naszej stronie korporacyjnej oraz na naszym kanale YouTube.

Zacznijmy od podsumowania kluczowych wydarzeń produkcyjnych. W pierwszym kwartale dwa oddzielne zespoły CD PROJEKT RED już pracowały nad dwoma projektami klasy AAA. Jeden z zespołów kontynuował prace nad rozszerzeniem do Cyberpunka 2077, zaś drugi rozpoczął preprodukcję nowej gry z uniwersum wiedźmińskiego. Ponadto nadal pracowaliśmy nad ulepszaniem Cyberpunka. W lutym ukazał się Patch 1.5, wraz z wersją next-gen gry. Pozytywne reakcje graczy upewniły nas, że zmierzamy we właściwym kierunku. Po wydaniu wersji next-gen zajęliśmy się przygotowaniem Patcha 1.6, który został wydany wczoraj. Więcej na ten temat za chwilę.

W marcu ogłosiliśmy rozpoczęcie strategicznej współpracy z Epic Games. Nasze przyszłe produkcje będą wykorzystywać silnik Unreal Engine 5 oraz jego potencjalne kolejne wersje. Skorzystaliśmy również wówczas z okazji, by ogłosić prace nad grą otwierającą nową sagę wiedźmińską, o czym już wspominałem. Preprodukcja tej gry rozpoczęła się pod koniec pierwszego kwartału, a zatem dalsze koszty prac rozwojowych podlegają kapitalizacji.

Przejdźmy teraz do bieżących ogłoszeń. Bardzo nas cieszy, że serial anime Cyberpunk: EDGERUNNERS ukaże się w serwisie Netflix w przyszły wtorek. Projekt ten stanowi owoc naszej współpracy z uznanym japońskim studio Trigger, specjalizującym się w animacjach. CD PROJEKT przygotował scenariusz, zaś Studio Trigger dostosowało go do formatu anime. Pierwsze wrażenia osób, które miały okazję zapoznać się z serialem podczas niedawnych targów PAX West są niezwykle zachęcające. Wierzymy, że serial zwiększy zainteresowanie uniwersum cyberpunkowym i przyciągnie nowych graczy. Dodam, że format anime bardzo dobrze pasuje do tego uniwersum.

Przejdźmy teraz do slajdu 4, poświęconemu Patchowi 1.6 – tj. aktualizacji EDGERUNNERS. Wzbogaca on grę o wyczekiwane funkcje – nowe rodzaje uzbrojenia, możliwość zmiany wyglądu ubioru, modyfikacje ulepszeń cybernetycznych oraz content inspirowany serialem EDGERUNNERS – by wymienić tylko niektóre z nich. Aktualizacji towarzyszy również zestaw narzędzi moderskich do Cyberpunka nazywany REDmod. Umożliwia on modyfikowanie niemal każdego systemu i aspektu gry, otwierając nieograniczone możliwości. Kolejnym usprawnieniem jest tryb wysokiej wydajności, dzięki któremu posiadacze konsoli Xbox Series S mogą korzystać z częstotliwości odświeżania 60 fps. Tryb ten był jednym z najbardziej wyczekiwanych przez społeczność graczy usprawnień; dlatego możliwość jego wprowadzenia bardzo nas cieszy.

Jeśli chodzi o kolejne kroki – postanowiliśmy skupić się na wersji next-gen Cyberpunka 2077 na nowe generacje konsol, co umożliwi dalszy rozwój i ulepszanie gry na PC, Stadia, PlayStation 5 oraz Xbox

Series X|S. Rzecz jasna gra nadal będzie działała na poprzedniej generacji i nadal będziemy świadczyć dla niej wsparcie techniczne.

Przejdźmy do slajdu nr 5 i przedstawmy podstawowe fakty dotyczące ogłoszonego wczoraj rozszerzenia. Postanowiliśmy wydać jedno duże rozszerzenie do Cyberpunka 2077, zatytułowane Widmo Wolności. W trosce o wysoką grywalność i możliwość implementacji zaawansowanych mechanizmów zdecydowaliśmy, że rozszerzenie będzie dostępne tylko na konsolach next-gen oraz na PC. Jego wydanie planujemy na przyszły rok.

Przejdźmy teraz do slajdu nr 6, który przedstawia bieżącą alokację naszych deweloperów. Jak widać, największy zespół pracuje obecnie nad Widmem Wolności, zaś drugi co do wielkości – nad nowym Wiedźminem. Widzimy również, że od zakończenia 2021 r. wyraźnie wzrósł udział deweloperów zaangażowanych w projekt realizowany przez The Molasses Flood. Wielkość zespołu GWINTa została dostosowana do zakresu prac związanych z tą grą. Niewielka część zespołu pracuje również nad wersją next-gen Wiedźmina 3.

A skoro o tym mowa – przechodząc do slajdu 7 – potwierdzam, że gra ma ukazać się w czwartym kwartale bieżącego roku. Więcej szczegółów wkrótce.

Przechodząc do slajdu nr 8 – z przyjemnością pragnę Was zaprosić na prezentację aktualizacji strategii Grupy CD PROJEKT. Odbędzie się ona w październiku, zaś w nadchodzących tygodniach podamy dalsze szczegóły. Z niecierpliwością oczekujemy na możliwość podzielenia się z Wami naszą długofalową wizją i perspektywami biznesowymi. Nie mogę się doczekać!

Czas na informacje finansowe. Piotrze, oddaję Ci głos.

Piotr Nielubowicz (PN):

Dzięki Adam.

Przedstawię Wam teraz nasze wyniki finansowe za pierwszą połowę 2022 r. Dla osób oglądających transmisję wideo będę – opisując dane – wskazywał małym czerwonym kursorem konkretne pozycje; mam nadzieję, że to ułatwi zrozumienie, do których wartości się odnoszę.

Zacznijmy od slajdu nr 10 – skonsolidowanego rachunku zysków i strat.

Nasze przychody ze sprzedaży wyniosły 378 milionów PLN, czyli o 20% mniej, niż w pierwszej połowie 2021 r. Jak zapewne pamiętacie, w pierwszej połowie 2021 dokonywaliśmy korekty naszych rezerw sprzedażowych oraz rezerw na koszty utworzonych po wydaniu Cyberpunka. W rezultacie tych działań w pierwszej połowie 2021 r. rozwiązano niemal 40 milionów PLN rezerw sprzedażowych i zawiązano nieco ponad 40 milionów PLN rezerw na koszty. To spowodowało wzrost zarówno kosztów, jak i przychodów zaraportowanych w ubiegłym roku.

Warto też wspomnieć, że okres porównawczy następował bezpośrednio po premierze Cyberpunka, a więc nadal była w jego trakcie obserwowana wysoka wartość sprzedaży popremierowej. W pierwszej

połowie bieżącego roku nasze przychody ze sprzedaży produktów, wsparte premierą wersji next-gen Cyberpunka, osiągnęły niemal 286 milionów PLN.

Przychody ze sprzedaży towarów podlegających odsprzedaży oraz materiałów odnoszą się do działalności GOGa. Tu całkowita wartość przychodów uległa zmniejszeniu o 9%, na co składają się następujące wymierne przyczyny:

- po pierwsze, przychody odnotowane przez GOGa w związku ze sprzedażą wersji PC Cyberpunka były w tym roku w naturalny sposób niższe, gdyż premiera wersji next-gen wpłynęła głównie na sprzedaż konsolową, zaś w ubiegłym roku byliśmy wciąż w okresie popremierowym;
- po drugie, w tym roku sklep cyfrowy osiągnął niższe przychody z nowych premier od zewnętrznych partnerów z uwagi na przełożenie części premier planowanych na pierwsze półrocze;
- i po trzecie, na powyższe zjawiska w pewnym stopniu nałożyło się wstrzymanie dystrybucji w Rosji i Białorusi.

Jednocześnie – i dotyczy to zarówno CD PROJEKT RED, jak i GOG, gdzie większość sprzedaży jest denominowana w dolarach amerykańskich, w ramach konwersji naszych przychodów do PLN skorzystaliśmy na zwwyżce kursu dolara względem PLN.

Koszty wytworzonych produktów i usług wyniosły 37 milionów PLN. Jak już przed chwilą wspomniałem, wysokie saldo tych kosztów na koniec pierwszego półrocza 2021 obejmowało korektę rezerw kosztowych w wysokości 40 milionów PLN. Ponadto – zarówno w ubiegłym jak i w bieżącym roku większość raportowanej kwoty wynika z amortyzacji dawnych wydatków na rozwój Cyberpunka; jednak w bieżącym roku – w przeciwieństwie do ubiegłego – nie amortyzujemy już kosztów wytworzenia GWINTa, gdyż te zostały w całości zamortyzowane przed końcem 2021 r.

Koszty towarów przeznaczonych do odsprzedaży oraz materiałów dotyczą głównie GOGa i uległy zmniejszeniu proporcjonalnie do sprzedaży, a nawet nieco bardziej.

W sumie nasz zysk brutto na sprzedaży przekroczył 276 milionów PLN.

Przechodząc do kosztów operacyjnych: w 2022 r. nasze koszty sprzedaży uległy zmniejszeniu – do 101 milionów PLN, czyli o niemal 30 milionów mniej, niż w ubiegłym roku. Na wartość, którą zaraportowaliśmy na koniec pierwszego półrocza 2021, w znacznym stopniu rzutowało nasze zaangażowanie w serwisowanie Cyberpunka, które – o czym już wspominaliśmy – miało ulec zmniejszeniu w roku bieżącym. I tak się też stało: odnotowaliśmy redukcję z 48 milionów PLN w ubiegłym roku do 15 milionów w roku bieżącym. Koszty sprzedaży obejmują również ponad 27 milionów PLN kosztów związanych z – ogólnie rzecz biorąc – działaniami wydawniczymi dotyczącymi Cyberpunka, głównie w związku z kampanią towarzyszącą premierze wersji next-gen.

Kolejna pozycja – w H1 2022 zaoszczędziliśmy również na kosztach administracyjnych. Wynika to z dwóch głównych przyczyn:

- po pierwsze, wydatki związane z wyceną naszego programu motywacyjnego opartego o akcje spółki uległy zmniejszeniu z uwagi na zmianę naszych szacunków dotyczących możliwości spełnienia kryteriów wynikowych programu – miało to miejsce pod koniec 2021 r.;
- po drugie, zaobserwowaliśmy zmniejszenie wydatków związanych ze wczesnym etapem badawczym naszych przyszłych projektów – wynika to z przejścia do bardziej zaawansowanych etapów i związanej z nim kapitalizacji wydatków na prace rozwojowe.

Przechodząc dalej – choć całkowite przychody ze sprzedaży uległy zmniejszeniu o 20% w porównaniu z ubiegłym rokiem, nasz EBIT wzrósł o 12%. Za wzrost ten odpowiada głównie CD PROJEKT RED, aczkolwiek GOG również wykazał niemal 2 miliony zysku EBIT – w przeciwieństwie do ubiegłego roku, gdy segment ten odnotował ujemny wynik w wysokości niemal 5 milionów PLN. Ta wyraźna poprawa była możliwa dzięki reorganizacji i optymalizacji kosztów w GOG w ubiegłych miesiącach.

W tym roku saldo działalności finansowej okazało się dla nas korzystniejsze, głównie na skutek niedawnego wzrostu stóp procentowych, co dołożyło 16 milionów PLN do sumarycznego rezultatu.

Jednocześnie – podobnie, jak w pierwszym kwartale – zarówno raportowany przez nas podatek dochodowy za okres rozliczeniowy, jak i efektywna stawka podatkowa były wyższe, niż w ubiegłych latach. Wzrost ten ma przede wszystkim związek z podatkiem u źródła uiszczonym za granicą przez naszych międzynarodowych licencjobiorców. Po otrzymaniu potwierdzenia zapłaty podatku u źródła, co miało miejsce w bieżącym roku, zgodnie z zapisami umów międzynarodowych o unikaniu podwójnego opodatkowania, odliczyliśmy od naszych lokalnych zobowiązań z tytułu podatku dochodowego całą przewidzianą przepisami kwotę. Rzecz jasna, krajowa ulga badawczo-rozwojowa oraz preferencja IP Box, z których korzystamy, ogranicza naszą zdolność do odliczania podatków uiszczonych za granicą. Pozostała kwota podatku u źródła nie podlegająca lokalnemu odliczeniu została odniesiona w nasz rachunek zysków i strat. W H1 2022 było to niemal 25 milionów PLN. Kwota ta wynika głównie z należności licencyjnych po premierze Cyberpunka, dla których dokumenty potwierdzające odprowadzenie podatku zostały nam dostarczone w roku bieżącym.

Podsumowując – nasz zysk netto za pierwsze sześć miesięcy 2022 r. wyniósł 114 milionów PLN. Jest to o 8% więcej, niż w okresie porównawczym; warto jednak zauważyć, że nasza rentowność netto wzrosła z 22 do 30% (rok do roku), zaś jeśli chodzi o CD PROJEKT RED – przekroczyła 38%, co oznacza, że z każdych 100 PLN w przychodach ze sprzedaży po odprowadzeniu podatków aż 38.4 PLN pozostaje w naszej kieszeni.

Przejdźmy do kolejnego slajdu – nr 11 – przedstawiającego nasz skonsolidowany bilans.

W Q1 2022 saldo wydatków na prace rozwojowe wzrosło znacząco – o prawie 84 miliony PLN. Wartość ta odpowiada bilansowi nowych wydatków na prace rozwojowe – w wysokości 121 milionów PLN – oraz amortyzację wcześniejszych projektów, w kwocie prawie 37 milionów PLN. Do wydatków na prace rozwojowe wrócę jeszcze za chwilę.

Kolejny wyraźny wzrost w ramach aktywów trwałych dotyczy udziałów w spółkach zależnych wyłączonych z konsolidacji. Wzrost ten – w wysokości 28 milionów PLN – wynika z dokapitalizowania

Spokko, a także z rosnącej wyceny objętych wcześniej amerykańskich udziałów w The Molasses Flood – co jest konsekwencją umocnienia się USD względem PLN w bieżącym roku.

Patrząc na nasze aktywa obrotowe – należności zmniejszyły się o prawie 122 miliony złotych, głównie w związku z naturalnym cyklem rocznym po zakończeniu czwartego kwartału, zmniejszeniem należności podatkowych oraz zmniejszeniem przedpłać na prace rozwojowe.

Sumaryczna wartość gotówki, lokat bankowych i obligacji skarbowych – trzy pozycje oznaczone gwiazdką – jest podana pod tabelą i wynosi 1 miliard 178 milionów PLN zgodnie ze stanem na koniec czerwca 2022 r. Oznacza to, że w ciągu pierwszych sześciu miesięcy roku nasze rezerwy finansowe urosły o 24 miliony złotych.

Przejdźmy do drugiej części bilansu – slajd 12.

Pod koniec pierwszej połowy roku kapitał własny Grupy wynosił niemal 1 miliard 903 miliony PLN i wzrósł o prawie 9 miliony PLN. Należy tu wymienić dwa istotne przeciwstawne czynniki:

- po pierwsze, wzrost związany z zyskiem bieżącego okresu,
- po drugie, zmniejszenie związane z wypłatą dywidendy w kwocie 101 milionów PLN z zysku w 2021 r., zgodnie z uchwałą walnego zgromadzenia z końca czerwca.

Kolejna zmiana związana z pasywami na koniec czerwca 2022 r. dotyczyła zobowiązań, które wzrosły o prawie 92 miliony PLN. Również w tym wypadku wynika to przede wszystkim z wypłaty dywidendy w kwocie 101 milionów PLN – dywidenda została zatwierdzona przez walne zgromadzenie pod koniec czerwca i wypłacona w lipcu.

Jeśli chodzi o rezerwy – nie mamy już popremierowych rezerw sprzedażowych, zaś rezerwy na koszty uległy zmniejszeniu o prawie 49 milionów PLN w pierwszej połowie 2022 r. Rezerwy na premie dla pracowników zmalały o prawie 23 miliony PLN w związku z wypłatą premii za 2021 r., co miało miejsce w drugim kwartale bieżącego roku, zaś pozostałe rezerwy na koszty w naturalny sposób zmalały o 26 milionów PLN na przestrzeni pierwszych sześciu miesięcy 2022 r.

Przejdźmy teraz do następnego slajdu – nr 13.

Wydatki CD PROJEKT RED z tytułu prac badawczych, rozwojowych oraz obsługi wydanych wcześniej gier zostały tu rozpisane w ujęciu kwartalnym w 2021 i 2022 r., aby zilustrować zmiany, jakie nastąpiły w Studio po premierze Cyberpunka.

Żółty pasek obrazuje całkowite koszty obsługi wydanych wcześniej gier – głównie Cyberpunka i GWINTa. Choć kontynuujemy wsparcie dla Cyberpunka i wczoraj ukazał się Patch 1.6, nasz zespół stopniowo przechodzi do prac nad nowymi projektami, z czym wiąże się zmniejszenie omawianej alokacji. Podobna sytuacja dotyczy wczesnych prac badawczych, reprezentowanych przez zielony pasek – w Q2 te wydatki są ledwo widoczne. Z kolei udział zespołów rozwijających nowe projekty stale rośnie, co obrazuje niebieska część wykresu, tj. prace rozwojowe. Z uwagi na zwiększony udział tej kategorii wydatków postanowiliśmy rozdzielić odpowiadający im pasek na trzy odcienie błękitu, aby przedstawić dodatkowe szczegóły. Ciemny fragment u góry to koszty outsourcingu prac nad wersją

next-gen Wiedźmina 3, zaksięgowane w ubiegłym kwartale. Pośredni odcień odpowiada outsourcingowi związanemu z serialem Cyberpunk: EDGERUNNERS – głównie w związku ze zmianą jego statusu z przedpłat na prace rozwojowe na kapitalizowane prace rozwojowe, zważywszy, że nasz partner – Studio Trigger – zakończył prace nad produkcją serialu. W obu przypadkach mamy do czynienia z „jednorazowymi” zdarzeniami dotyczącymi finalizacji prac nad projektami, za które odpowiadają zewnętrzni partnerzy. I na koniec – jasnoniebieski fragment u dołu przedstawia naszą bieżącą działalność oraz wzrost aktywności w tym zakresie.

Slajd 14 przedstawia nasz uproszczony rachunek przepływów pieniężnych.

Licząc gotówkowo, do 114 milionów PLN zysku netto w bieżącym okresie dołożyły się:

- amortyzację bieżącego okresu w kwocie ponad 43 milionów PLN,
- oraz zmniejszenie należności o niemal 73 miliony PLN w pierwszej połowie 2022 r.

Wśród głównych driverów wypływów pieniężnych nie odniesionych bezpośrednio w RZiS należy wymienić:

- zmniejszenie salda zobowiązań i rezerw o prawie 43 miliony PLN,
- realne wydatki na prace rozwojowe – licząc gotówkowo, prawie 90 milionów PLN,
- zakup aktywów materialnych i niematerialnych za ponad 25 milionów PLN,
- wzrost przedpłat i rozliczeń międzyokresowych kosztów o prawie 20 milionów PLN – głównie w związku z nowymi umowami dystrybucyjnymi dotyczącymi przyszłych gier, podpisanymi przez GOGa; warto też wspomnieć, że pozycja ta obejmuje umowę z nowym ważnym partnerem GOGa – SEGA – dotyczącą szerokiej gamy gier SEGA, z których część jest już dostępna dla klientów GOGa.
- i wreszcie – ostatnim czynnikiem nakładającym się na wypływy gotówkowe jest dokapitalizowanie wyłączonej z konsolidacji firmy Spokko, co umożliwiło Spokko spłacenie pożyczki zaciągniętej u CD PROJEKT. Efekt netto obydwu wymienionych transakcji to 17.5 miliona PLN.

W sumie stan naszych rezerw finansowych wzrósł o 24 miliony PLN, do 1 miliarda 189 milionów PLN w gotówce, lokatach bankowych i obligacjach skarbowych zgodnie ze stanem na koniec czerwca 2022 r. Opisujący wzrost odnotowaliśmy w pierwszym kwartale, głównie za sprawą spływu należności z czwartego kwartału oraz lutowej premiery wersji next-gen Cyberpunka. Z kolei w drugim kwartale wypłaciliśmy nasze roczne premie za 2021 r. i zrealizowaliśmy ponad dwie trzecie naszych rosnących wydatków na prace rozwojowe za pierwsze półrocze.

To wszystko z mojej strony – dziękuję za uwagę.

Możemy teraz przejść do sesji pytań i odpowiedzi.

P1: Dobry wieczór; mam dwa pytania. Po pierwsze – patrząc na sprzedaż produktów; w Q1 ogłosiliście przychody w wysokości 478 milionów PLN, a w Q2 – 112 milionów. Myśląc konkretnie o tej pozycji w kontekście drugiego półrocza, czy dobrze rozumiem, że Q3 jest spokojniejszym sezonem i brak czynników, które mogłyby podbić tę liczbę, zaś w Q4 jedynym takim czynnikiem jest premiera W3 next-

gen? Czy są jeszcze jakieś czynniki, które mogłyby wpłynąć na mój model sprzedaży produktów w Q3 i Q4? To pierwsze pytanie. Drugie pytanie dotyczy slajdu 6. Wygląda na to, że na dzień 31 lipca tylko bardzo niewielki zespół pracował nad wersją next-gen Wiedźmina 3. Czy zespół ten został od tego czasu powiększony, czy też produkt był niemal gotowy w chwili przejścia go od Sabre? Czy nadal jesteście pewni, że gra ukaże się w Q4? Dziękuję.

PN: Zacznę o pytania o sprzedaż produktów. Owszem, Q3 jest dla nas okresem względnego zastoju, zaś Q4 to tradycyjnie najintensywniejszy okres. Co do Q3, główne wydarzenia z naszej strony to wydanie patcha 1.6 oraz premiera serialu EDGERUNNERS na Netfliksie. Oczywiście nie mają one bezpośredniego przełożenia na sprzedaż gry, ale obu z nich towarzyszy intensywna komunikacja – mam na myśli premierę EDGERUNNERS oraz aktualizacji EDGERUNNERS dla Cyberpunka. W Q4 głównym wydarzeniem będzie premiera next-gen Wiedźmina 3, która, jak już potwierdził Adam, ma odbyć się przed końcem roku, w czwartym kwartale.

AK: Odpowiem na drugie pytanie – zespół jest właściwy. Gdy przejmowaliśmy produkt – oczywiście nie był ukończony, lecz pozostała do wykonania praca miała bardzo specjalistyczny, techniczny charakter; mamy więc grupę specjalistów odpowiednią dla tego zadania i oni kończą obecnie prace deweloperskie. Owszem, wszystko idzie zgodnie z planem; oczekujemy wydania gry w Q4.

P2: Dobry wieczór; również mam kilka pytań. Pierwsze dotyczy nowego Wiedźmina. Czy moglibyście przedstawić nam aktualny status prac nad tą grą? Jak daleko jesteście i czy nadal oczekujecie, że stworzenie gry zajmie wam 3 do 4 lat? I jeszcze – czy ta gra jest w całości oparta na silniku UE? Po drugie – co do rozszerzenia do CP; mam podobne pytanie: na jakim etapie są prace deweloperskie; jak postępują; jak obecnie przedstawia się stan prac nad rozszerzeniem i czy – mówiąc ogólnie – celujecie w końcówkę roku, czy też moglibyście ujawnić więcej szczegółów? Dziękuję.

AK: Odpowiadając na pierwsze pytanie – jak już wspomniałem, jesteśmy na etapie preprodukcji; to pierwszy etap prac rozwojowych; mamy odpowiedni zespół i prace idą zgodnie z planem, ale nie mogę odnieść się do pytania o całkowity czas trwania projektu. Na obecnym etapie jesteśmy tam, gdzie powinniśmy być – owszem; gra jest oparta na silniku UE, jak już ogłaszaliśmy. Co do rozszerzenia – tu oczywiście mamy zupełnie inną sytuację; rozszerzenie to ostatni projekt oparty na naszej własnej technologii; tu również prace idą zgodnie z planem – jesteśmy na bardzo zaawansowanym etapie i projekt ten angażuje gros naszego zespołu deweloperskiego. Nie mogę wypowiadać się w kwestii dat; ogłosiliśmy jedynie, że rozszerzenie ukaże się w przyszłym roku. Będzie jeszcze czas na bardziej szczegółowe informacje.

P2: Dzięki – jeszcze tylko jedno pytanie uzupełniające, dotyczące Wiedźmina. Wspominaliście o nowej sadze wiedźmińskiej; czy to oznacza kilka nowych gier? Czy moglibyście nieco dokładniej opisać, co macie na myśli?

AK: Jasne. Powiedzieliśmy, że będzie nowa saga; obecnie oczywiście jesteśmy w fazie preprodukcji pierwszej gry – ale planujemy więcej, niż jedną grę. Nasza pierwsza saga składała się z trzech gier; obecnie również myślimy o więcej, niż jednej grze, ale póki co pracujemy nad pierwszą grą z drugiej sagi wiedźmińskiej.

P3: Dobry wieczór. Jeśli chodzi o rozpoczęcie równoległych prac – chciałbym upewnić się, że dobrze odczytuję wykresy – czy kapitalizowane równoległe prace rozwojowe nad tymi dwoma produktami rozpoczęły się w Q2? I czy mówimy o nowej grze wiedźmińskiej oraz o kolejnym projekcie AAA, a jeśli tak – w informacji prasowej wspomnieliście, że planujecie powrócić do świata będącego integralną częścią historii CD PROJEKT – czy ta deklaracja dotyczyła nowej sagi wiedźmińskiej, o której wspominaliście, czy też innej gry? I jeszcze jedno pytanie – ukazał się trailer Widma Wolności; mamy też plany przyszłorocznej premiery; czy można by prosić o informację – jeśli jest dostępna – o planach dotyczących kolejnych dużych rozszerzeń lub DLC dla Cyberpunka? Czy jest za wcześnie, by o tym mówić, czy też powinniśmy spodziewać się kilku rozszerzeń, tak, jak w przypadku Wiedźmina 3? Dziękuję.

PN: Odpowiem na pytanie dotyczące kapitalizacji. W istocie rozpoczęła się ona wcześniej – dla jednego z projektów pod koniec 2021/na początku 2022, zaś dla drugiego projektu – w pierwszym kwartale 2022. Mówię tu o dwóch projektach, gdyż pierwszy z nich to nowa gra wiedźmińska, ale pracujemy również – wspólnie z The Molasses Flood – nad ich własnym projektem, który również podlega kapitalizacji w naszym bilansie.

AK: Nawiązując do równoległych prac w CD PROJEKT RED dodam, że miałem na myśli prace nad rozszerzeniem, które z produkcyjnego punktu widzenia jest projektem klasy AAA, a także rozpoczętą równoległe do nich pracę nad nową grą wiedźmińską.

Michał Nowakowski (MN): Cześć; tu Michał. Jeśli chodzi o pytanie dotyczące kolejnych rozszerzeń do Cyberpunka – postanowiliśmy wydać jedno duże rozszerzenie wykorzystujące potencjał nowej generacji konsol. Podkreślę jednak, że jesteśmy zdecydowani dalej rozwijać cyberpunkowe IP – wychodząc poza rozszerzenie do gry. Zainwestowaliśmy wiele czasu i wysiłku, by zbudować tę markę i zdecydowanie zamierzamy kontynuować tę pracę w oparciu o dotychczasowe dokonania – mam na myśli nowe fabuły, nowe doświadczenia, nowy content, nie tylko w formie gry wideo. Jeśli chodzi o rozszerzenia – planujemy tylko jedno duże rozszerzenie, ale będą też inne projekty.

P4: Dwa pytania. Pierwsze – gdy myślimy o potencjalnej sprzedaży rozszerzenia do CP, czy powinniśmy opierać się na danych sprzedażowych związanych z rozszerzeniami do Wiedźmina 3? Czy to dobry pomysł, czy też rekomendowałibycie inną metodologię? I drugie pytania – dawniej wspominaliście w kontekście konsolidacji rynkowej, że zamierzacie pozostać niezależni, rozwijać własne franczyzy i w pełni wykorzystać potencjał Cyberpunka. Czy nadal tak uważacie?

MN: Odpowiem na pierwsze pytanie o potencjalną sprzedaż rozszerzenia. Zawsze staraliśmy się unikać kierunkowania na wartość sprzedaży. Uważam, że mamy znakomite rozszerzenie; mamy też bardzo ambitne cele – jednak w tym przypadku warto pamiętać, że celujemy tylko w rynek konsol next-gen oraz PC i brać pod uwagę bazę posiadaczy takich konsol – to istotny czynnik, o którym nie należy zapominać. Dodałbym, że interesuje nas również długofalowa sprzedaż i potencjalny wpływ wydania rozszerzenia na sprzedaż bazowej gry, potencjalnych kompletnych edycji itp. Proponuję przyjrzeć się historii Wiedźmina 3, gdy mieliśmy do czynienia z podobnymi posunięciami – myślę, że to da pewne wyobrażenie. Podkreślę jednak, że nie mogę bezpośrednio wypowiadać się w kwestii danych liczbowych, nawet w ujęciu procentowym itp.

AK: Odpowiadając na drugie pytanie – tak; zdecydowanie. Nie zmieniliśmy naszej strategii. Skupiamy się na rozwijaniu francyz, wzbogacaniu ich o nowy content i oczywiście w centrum cyklu rozwojowego naszych francyz pozostają gry.

P4: Mam pytanie uzupełniające – czy zastanawialiście się nad wpływem rosnących kosztów utrzymania na firmę w dalszej perspektywie czasowej?

AK: Oczywiście rosnące koszty utrzymania oraz inflacja przekładają się na presję płacową. To nie jedyny czynnik, ale obserwujemy wzrost wynagrodzeń. W ubiegłym roku średnio o 23%; w tym roku spodziewamy się podobnej trajektorii. Na to nakładają się też dodatkowe kwestie, takie, jak praca zdalna – która z jednej strony jest dla nas korzystna, gdyż umożliwia nam rekrutację ludzi na całym świecie, ale z drugiej przyczynia się do wzrostu płac. Musimy się dostosować do tego trendu.

P4: Miałem raczej na myśli wpływ na popyt konsumencki – w tym roku rośnie inflacja oraz ceny nośników energii; konsumenci mają mniej pieniędzy – jak to może wpłynąć na sprzedaż gier?

MN: Nie potrafimy przewidzieć przyszłości, a sytuacja, w jakiej znajduje się obecnie świat jest pod wieloma względami bezprecedensowa – myślę, że możemy się co do tego zgodzić. To rzekłszy, jak dotąd gry okazywały się względnie kryzysoodporne i choć nikt nie jest w stanie powiedzieć, co się wydarzy, póki co nie odnotowaliśmy negatywnego wpływu tej sytuacji na naszą sprzedaż.

AK: Dodałbym jeszcze jedno – dostarczamy naszym klientom, graczom, stosunkowo przystępną formę rozrywki biorąc pod uwagę fakt, że nasze gry wystarczają na dziesiątki lub nawet setki godzin. W przypadku Wiedźmina 3 gracze płacą 40 lub nawet 20 dolarów – na wyprzedzący; również w przypadku Cyberpunka ceny są bardzo atrakcyjne – tak więc dla klientów jest to bardzo korzystna oferta.

P5: Hej; dzięki za możliwość zadania pytania. Mam szybkie pytanie dotyczące użytkowników rozmaitych rodzajów konsol. Czy moglibyście ujawnić, jaki odsetek korzysta z konsol nowej generacji oraz PC?

MN: Tak, mamy bardzo dobre wyobrażenie co do udziału rynkowego platformy PC. W przypadku konsol sytuacja nie jest tak oczywista, ale również tutaj dysponujemy pewnymi informacjami.

P5: A czy moglibyście się nimi podzielić? Czy większość użytkowników konsol przesiadła się na nową generację, czy też nadal częściowo korzystają z poprzedniej generacji konsol?

MN: Niestety nie ujawniamy tego rodzaju informacji. Częściowo są one objęte klauzulami poufności.

P6: Mam dwa pytania, jeśli wolno. Po pierwsze, w kwestii rozszerzenia do CP – jakiej ceny należy się spodziewać? Czy też będziecie ujawniać te szczegóły w późniejszym terminie? I po drugie – czy dopuszczacie możliwość zawarcia umów pozwalających na uwzględnienie Cyberpunka w Xbox Game Pass lub PlayStation Now w formie subskrypcji?

MN: Hej; mogę odpowiedzieć na obydwa pytania. Pierwsze dotyczyło ceny. Oczywiście nie jesteśmy gotowi do jej ujawnienia; zrobimy to w odpowiedniej chwili. Powiedzieliśmy jednak, że mamy do

czynienia z dużym rozszerzeniem – naprawdę jest ono dość pokaźne; jesteśmy zadowoleni z jego jakości i ogólnie rzecz biorąc cena będzie odzwierciedlać wartość, którą dostarczymy graczom. Co do drugiego pytania – o potencjalne umowy dotyczące konsol Xbox i PlayStation – w przeszłości zdarzało się zawierać nam podobne umowy, ale jeżeli tym razem do nich dojdzie, to będziemy mogli mówić o nich dopiero w przyszłości. Wszystko, co się wydarzy będzie przez nas ogłoszone w odpowiedniej chwili; obecnie nie mamy w tej kwestii nic do dodania.

Pytania zadane na czacie

P1: Ilu w sumie zatrudnialiście deweloperów na koniec czerwca 2022 r.?

AK: W Grupie mamy niemal 800 deweloperów. Wyłączając GOG.COM nad różnymi projektami pracuje około 730 deweloperów.

P2: Patrząc na przepływy z działalności operacyjnej w pierwszej połowie 2022 r. – kwota ta uległa zmniejszeniu o zmianę rezerw w wysokości 50 milionów PLN. Czy moglibyście skomentować tę pozycję rachunku przepływów? Co konkretnie się na nią składa? Czy chodzi o rezerwy gotówkowe związane z wynagrodzeniami i premiami?

PN: Na zmniejszenie salda rezerw złożyły się dwa czynniki. Co roku zawiązujemy rezerwy na roczne premie dla naszego zespołu; te rezerwy naliczamy przyrostowo w ujęciu kwartalnym w oparciu o wyniki poszczególnych kwartałów. Po zamknięciu roku i podliczeniu wyników rocznych wypłacamy premie. To wydarzyło się w drugim kwartale bieżącego roku, kiedy to wypłaciliśmy premie za 2021. Drugi czynnik ma związek ze standardowymi rezerwami na koszty zawiązanymi pod koniec 2021; powiedziałbym, że te rezerwy zostały w naturalny sposób skonsumowane. Nie ma tu niczego nietypowego – w 2022 r. pojawiły się pewne koszty i stąd redukcja salda rezerw.

P3: Jak radzicie sobie z przejściem na Unreal Engine?

AK: Dopiero rozpoczęliśmy jego wdrażanie, ale naszą umowę poprzedziła dogłębna analiza przyszłych zamierzeń Epic Games oraz planów deweloperskich związanych z Unreal Engine. Ta technologia znakomicie odpowiada naszym potrzebom; co więcej – Unreal słynie ze znakomitych narzędzi deweloperskich, co, jak sądzimy, usprawni pewne procesy i strumień zadań po pełnym wdrożeniu nowej technologii. Obecnie prowadzimy warsztaty i wciąż zdobywamy wiedzę, ale dodam, że na rynku jest znacznie więcej deweloperów obeznanych z tą technologią – co oznacza, że poszerzeniu uległo również grono naszych potencjalnych przyszłych pracowników.

P4: Dlaczego chcecie aktualizować Waszą strategię? Czy pojawią się duże zmiany w kierunkach rozwoju? Czego powinniśmy się spodziewać?

AK: Nie, nie należy spodziewać się poważnych zmian. Strategia pozostaje taka sama, ale chcemy przedstawić naszą wizję przyszłości; opowiedzieć więcej o naszych przyszłych planach i sposobach na prowadzenie biznesu. Poprzednia aktualizacja dotyczyła głównie transformacji; obecnie uważamy, że jesteśmy gotowi, by przedstawić perspektywy biznesowe.

AK: Kończymy nasz call. Bardzo dziękuję za uczestnictwo. Pozostańcie z nami – jak już wspominałem, w nadchodzących tygodniach przedstawimy aktualizację naszej strategii – odbędzie się to w październiku. Dziękuję i do usłyszenia!