

## **Adam Kiciński (AK):**

Dobry wieczór.

Nazywam się Adam Kiciński i poprowadzę dzisiejszą konferencję poświęconą wynikom finansowym Grupy CD PROJEKT za trzeci kwartał 2022 r. – wspólnie z Piotrem Nielubowiczem. Michał Nowakowski dołączy do nas w ramach sesji pytań i odpowiedzi.

Zacznijmy zatem od krótkiego podsumowania ubiegłych miesięcy.

Jeśli chodzi o franczyzę cyberpunkową, we wrześniu mieliśmy dwa istotne wydarzenia: 6 września opublikowaliśmy Patch 1.6, zwany również aktualizacją EDGERUNNERS, która zawiera szereg istotnych usprawnień dla Cyberpunka 2077.

Cyberpunk: EDGERUNNERS – nasz pierwszy serial anime, stworzony we współpracy z japońskim Studio TRIGGER zadebiutował na platformie NETFLIX tydzień później.

Aktualizacja zawiera szereg ulepszeń – w tym ulepszenia, których domagała się nasza społeczność graczy; ponadto zawarliśmy w niej również content inspirowany serialem EDGERUNNERS, zachęcając fanów anime – a także graczy – do zagłębienia się w dystopijny świat Cyberpunka.

Naszym celem było stworzenie synergii dwóch formatów medialnych – i osiągnęliśmy na tym polu sukces.

Przejdźmy do slajdu nr 3.

Wysoka punktacja na platformach z ocenami, pozytywne reakcje ze strony kluczowych mediów oraz masa pozytywnego feedbacku od naszej społeczności – wszystko to zdecydowanie przewyższyło nasze oczekiwania. W ciągu pierwszego tygodnia od premiery Cyberpunk: EDGERUNNERS trafił na listę dziesięciu najpopularniejszych nieangielskojęzycznych programów na platformie NETFLIX i pozostawał na tej liście przez niemal miesiąc.

Popularność anime wzbudziła nowe zainteresowanie grą. Przez cztery kolejne tygodnie Night City odwiedzało codziennie ponad milion graczy – zarówno nowych, jak i powracających. Co więcej, odsetek pozytywnych ocen gry na platformie Steam przewyższył 90%. To wspaniały rezultat, który ponownie dowodzi, że dysponujemy znakomitym produktem.

Czas na kolejny slajd.

Przez ostatnie dwa lata ciężko pracowaliśmy nad wprowadzeniem koniecznych zmian w ramach naszej działalności, oraz przygotowywaliśmy się do hucznego ogłoszenia naszych planów na przyszłość.

W aktualizacji strategii, opublikowanej 4 października, nakreśliśmy kluczowe kierunki rozwoju naszego biznesu ze szczególnym uwzględnieniem długofalowej perspektywy produktowej.

Skoro mowa o perspektywie produktowej – przejdźmy do slajdu nr 5.

W drugiej połowie października ujawniliśmy, że Canis Majoris – jeden z projektów ogłoszonych w ramach aktualizacji strategii – to remake pierwszego Wiedźmina. Za projekt ten odpowiada studio The Fools Theory, w znacznej mierze stworzone przez doświadczonych deweloperów, którzy kiedyś pracowali dla CD PROJEKT RED. Oczywiście my również będziemy brali udział w projekcie.

Skoro mowa o Wiedźminie, to 14 grudnia ukaże się aktualizacja next-gen dla Wiedźmina 3. W jej skład wchodzić będą liczne usprawnienia wizualne, wydajnościowe i techniczne – między innymi tryby

Performance i Ray Tracing na konsolach, nowe opcje konfiguracji kamery w trakcie rozgrywki, mechanizm cross-progression oraz tryb fotograficzny, którego żywo domagała się społeczność graczy.

Aktualizacja zawiera również zestaw modów społecznościowych oraz dodatkowy content zainspirowany serialem NETFLIX.

Jeśli chodzi o bieżące operacje i rozwój – przejdźmy do slajdu nr 7. Jak widać, nadal skupiamy się na końcowej fazie prac nad Widmem Wolności – rozszerzeniem do Cyberpunka 2077, które planujemy wydać w przyszłym roku. Obecnie pracuje nad nim niemal 350 deweloperów. Jednocześnie wzmacniamy zespoły odpowiedzialne za projekty Polaris i Sirius – ten pierwszy rozrósł się do ponad 150 osób, zaś w skład drugiego na koniec października wchodziło około 60 deweloperów.

Powróćmy jeszcze na chwilę do planów strategicznych.

Nasze ambitne plany produktowe na nadchodzące lata są mocno związane z niedawnym ogłoszeniem, zgodnie z którym tworzymy nowe studio oparte o dwa zespoły – w Bostonie i w Vancouver. Celem jest poszerzenie naszego potencjału deweloperskiego dzięki możliwości zatrudniania utalentowanych pracowników z Ameryki Północnej.

To prowadzi mnie do ostatniego slajdu w ramach mojej części prezentacji. Przyciąganie utalentowanych pracowników i skuteczne motywowanie tych, którzy już dla nas pracują, to dla nas długofalowy priorytet i warunek sukcesu.

Dlatego właśnie na nadchodzącym Walnym Zgromadzeniu zamierzamy głosować nad nowym programem motywacyjnym na lata 2023-2027, który zastąpiłby nasz aktualny program. Wierzymy, że ta zmiana umocni naszą pozycję jako wartościowego pracodawcy na wysoce konkurencyjnym globalnym rynku gier. Przyczyni się też do budowy długofalowej wartości naszej firmy, co jest w interesie naszych akcjonariuszy.

Jeżeli mają Państwo związane z tym pytania – prosimy o kontakt.

Czas na finanse. Piotrze, oddaję Ci głos.

### **Piotr Nielubowicz (PN):**

Dzięki Adam.

Zajmijmy się teraz wynikami finansowymi za trzeci kwartał. Na początek – slajd 10, skonsolidowany rachunek zysków i strat. Choć trzeci kwartał to dla nas tradycyjnie najłagodniejszy okres w roku, tym razem, póki co, okazał się najmocniejszy.

Nasze przychody ze sprzedaży osiągnęły 245 milionów PLN – 70% więcej, niż w trzecim kwartale 2021 r. Głównym powodem tak dobrych wyników był Cyberpunk. Jak wiecie, od czasu premiery gry włożyliśmy wiele wysiłku w jej aktualizowanie i usprawnianie. W lutym ukazała się wersja next-gen, zaś we wrześniu, jak przed chwilą wspominał Adam, wydaliśmy kolejną dużą aktualizację inspirowaną serialem EDGERUNNERS. W ramach tej aktualizacji wprowadziliśmy dalsze ulepszenia, ale również dodatkowy content związany z serialem anime, którego premiera miała miejsce tydzień później. Tak więc – 13 września Cyberpunk: EDGERUNNERS zadebiutował na Netfliksie. Obydwu wydarzeniom towarzyszyła kampania marketingowa i komunikacyjna PR. W rezultacie przyciągnęliśmy do gry rzeszę graczy – zarówno nowych, jak i powracających.

Jeśli chodzi o serial anime – w trzecim kwartale ujęliśmy wszystkie związane z nim przychody i koszty, co przełożyło się na wzrost kosztów produktów i usług – razem z amortyzacją wydanych wcześniej gier wyniósł on w trzecim kwartale prawie 49 milionów PLN. Choć rentowność samego serialu anime jest dla nas niższa, niż typowa rentowność gier produkowanych przez CD PROJEKT RED, mimo wszystko odnotowaliśmy 166 milionów złotych zysku brutto ze sprzedaży – 82% więcej, niż trzecim kwartale ubiegłego roku.

Nasze koszty sprzedaży – 54 miliony PLN – nieco zmały w porównaniu z ubiegłym rokiem; zmieniła się też ich struktura. Widzimy zmniejszenie kosztów związanych z obsługą Cyberpunka, przy jednoczesnym zwiększeniu kosztów marketingu i działalności PR związanej z tą marką.

Kolejna pozycja – jak widać, zaoszczędziliśmy na kosztach administracyjnych, choć większość pozycji kosztowych w tym roku wzrosła. Za tym zmniejszeniem w stosunku do okresu porównawczego stoją następujące dwa główne czynniki:

- po pierwsze, koszty związane z wyceną naszego programu motywacyjnego rozliczanego w akcjach spółki; zmały one w związku z naszymi szacunkami dotyczącymi możliwości osiągnięcia celów programu – co ogłosiliśmy już w naszym sprawozdaniu za 2021 r.
- po drugie, zmniejszeniu uległy koszty związane z wczesnym etapem rozwoju nowych produktów – nasze projekty osiągnęły bowiem bardziej zaawansowany etap realizacji i dalsze koszty podlegają już kapitalizacji jako wydatki na prace rozwojowe.

Przechodząc dalej – zmniejszenie kosztów operacyjnych przy jednoczesnym wzroście sprzedaży przełożyło się na wzrost wskaźnika EBIT. W trzecim kwartale tego roku był on ponad sześciokrotnie wyższy, niż w Q3 2021 – głównie za sprawą CD PROJEKT RED, lecz GOG również wykazał zysk brutto w wysokości 2 milionów złotych, podczas gdy w ubiegłym roku rezultat tego segmentu był ujemny.

W 2022 r. bilans przychodów i kosztów finansowych jest dla nas korzystniejszy, przede wszystkim w związku z niedawną podwyżką stóp procentowych.

W sumie nasz zysk netto za trzeci kwartał 2022 r. osiągnął 99 milionów PLN, czyli 6 razy więcej, niż w ubiegłym roku. Warto też wspomnieć, że nasza rentowność netto za ten kwartał wyniosła 40%, a w segmencie CD PROJEKT RED przekroczyła nawet 47%.

Przejdźmy teraz do kolejnego slajdu – nr 11 – chciałbym podkreślić, że ubiegły kwartał był dla nas najlepszym trzecim kwartałem w całej historii, zarówno pod względem przychodów ze sprzedaży jak i zysku netto. Dotyczy to zarówno całej Grupy, jak i samego segmentu CD PROJEKT RED. Wykres mówi sam za siebie.

Kolejny slajd – nr 12 – przedstawia nasz skonsolidowany bilans.

W Q3 2022 bilans wydatków na prace rozwojowe wzrósł jedynie o 15 milionów PLN. W skład tej pozycji wchodzi bilans nowych wydatków w raportowanym okresie – prawie 65 milionów PLN – oraz odliczenie na koszty tego okresu w wysokości 49 milionów PLN, obejmujące między innymi wspomnianą jednorazową amortyzację wydatków związanych z serialem Cyberpunk: EDGERUNNERS. Do wydatków na nowe projekty jeszcze powrócę.

Kolejny wyraźny wzrost w ramach aktywów dotyczy pozycji „Pozostałe aktywa finansowe”, w której zawiera się m. in. wartość obligacji skarbowych nabytych w ramach dywersyfikacji naszej pozycji gotówkowej.

Patrząc na aktywa bieżące, nasze należności handlowe wzrosły o 84 miliony PLN – co odpowiada 2,3-krotności salda na koniec czerwca. Wzrost ten wynika głównie z wysokich przychodów zaksięgowanych w trzecim kwartale.

Sumaryczna wartość gotówki, lokat bankowych i obligacji – trzy pozycje oznaczone gwiazdką – jest widoczna pod tabelą i wynosi 1 miliard 95 milionów złotych na koniec września 2022. Oznacza to, że nasze rezerwy finansowe zmniejszyły się w tym kwartale o 82 miliony PLN. Biorąc pod uwagę wzrost należności handlowych o 84 miliony PLN oraz wypłatę dywidendy w wysokości 101 milionów PLN, należy to uznać za bardzo dobry wynik. Więcej szczegółów przedstawię w ramach prezentacji przepływów pieniężnych.

Przejdźmy do kolejnej części bilansu – slajd nr 13. Pod koniec września kapitał własny Grupy wynosił niemal 2 miliardy PLN; w przedstawionym okresie wzrósł o 95 milionów za sprawą wypracowanego zysku.

Kolejna istotna zmiana po stronie pasywów dotyczy zobowiązań, które zmalały o 82 miliony PLN. Wynika to przede wszystkim z wypłacenia w czerwcu wspomnianej dywidendy, zatwierdzonej przez Walne Zgromadzenie przed końcem czerwca i ujętej w zobowiązaniach na koniec drugiego kwartału.

Co do rezerw – wzrosły o 19 milionów PLN głównie w związku z zawiązaniem rezerw na premie dla członków zespołu, w oparciu o wyniki trzeciego kwartału.

Przejdźmy do slajdu nr 14, przedstawiającego wydatki na prace rozwojowe i badawcze oraz obsługę wydanych wcześniej gier w segmencie CD PROJET RED w ujęciu kwartalnym w latach 2021 i 2022 – aby lepiej unaocznić zmiany zachodzące w studiu w ciągu ostatnich kwartałów.

Żółty fragment to koszt obsługi wydanych gier – głównie Cyberpunka i GWINTa. Choć nadal pracujemy nad obsługą Cyberpunka i niedawno wydaliśmy aktualizację Edgerunners, członkowie zespołu powoli przechodzą do nowych projektów, z czym wiąże się zmniejszenie tej pozycji. Podobna sytuacja dotyczy wczesnych etapów prac badawczych – zielony fragment, który w Q2 i Q3 2022 jest ledwo widoczny. Z kolei udział prac rozwojowych związanych z nowymi projektami – niebieski fragment – rośnie. W przeciwieństwie do ubiegłego kwartału tym razem nie odnotowaliśmy żadnych wyjątkowych, jednorazowych księgowania związanych ze współpracą z zewnętrznymi kontrahentami. Główne projekty składające się na niebieską część wykresu w ubiegłym kwartale to Cyberpunk: Widmo Wolności, Polaris, Syriusz, edycja next-gen Wiedźmina 3 oraz końcowe koszty związane z serialem EDGERUNNERS.

I na koniec – uproszczony rachunek przepływów pieniężnych; slajd 15.

Gotówkowo, do 99 milionów zysku za raportowany okres dołożyły się:

- amortyzacja w kwocie niemal 52 milionów PLN,
- wzrost zobowiązań i rezerw w kwocie 18 milionów PLN, z wyłączeniem zobowiązań dywidendowych.

Do wypływów gotówkowych przyczyniły się głównie:

- wspomniana już dywidenda za rok 2021, wypłacona w czerwcu, w kwocie 101 milionów PLN,
- faktyczne wydatki na prace rozwojowe – gotówkowo 56 milionów PLN,

- wzrost przedpłat i rozliczeń międzyokresowych w wysokości 13 milionów PLN – głównie w związku z umowami dystrybucyjnymi dotyczącymi przyszłych premier, zawartymi w segmencie GOG,
- i na koniec – wzrost należności handlowych w kwocie 84 milionów PLN – spodziewamy się ich spływu w Q4.

Sumaryczne saldo naszych rezerw finansowych – tj. gotówki, lokat bankowych i obligacji skarbowych – zmalało w ostatnim kwartale o 82 miliony PLN. Jak już wspominałem – biorąc pod uwagę wzrost należności o 84 miliony oraz wypłatę dywidendy w kwocie 101 milionów, należy to uznać za bardzo dobry wynik.

To wszystko z mojej strony – dziękuję za uwagę. Możemy teraz przejść do sesji Q&A.

---

**P1:** Cześć; mam trzy pytania. Pierwsze dotyczy sprzedaży Cyberpunka w opisywanym kwartale – wiem, że zazwyczaj nie ujawniacie konkretnych danych, ale czy moglibyście powiedzieć, czy ten kwartał był sprzedażowo najlepszym z dotychczasowych kwartałów – wyłączając kwartał premierowy? To pomogłoby nam w oszacowaniu tempa sprzedaży. Drugie dotyczy Widma Wolności – nie ujawniliście, kiedy w 2023 r. ukaże się to rozszerzenie; w który kwartał celujecie – można prosić o jakąś aktualizację w tej kwestii? I na koniec pytanie o wersję next-gen Wiedźmina – czy możecie oszacować skalę kampanii marketingowej w odniesieniu do poprzednich kampanii? Czy będzie ona porównywalna z kampanią towarzyszącą premierze Krwi i Wina, czy też bliższa skalą którejś z Waszych głównych premier?

**PN:** Zacznę od pierwszego pytania. Z pewnością w tym roku odnotowaliśmy najlepszy sprzedażowo kwartał w kontekście CP – nie mogę szczegółowo porównać Q3 2022 z ubiegłorocznym czwartym kwartałem, który również był dla nas bardzo dobry, ale patrząc na dane z bieżącego roku – niewątpliwie był to dla CP najlepszy kwartał.

**Michał Nowakowski (MN):** Co do drugiego pytania – z tej strony Michał Nowakowski – niestety nie ujawniamy kwartału premiery Widma Wolności; będę więc musiał poprosić o cierpliwość. Powiemy na ten temat więcej, gdy będziemy gotowi. Odpowiem też na trzecie pytanie – czy kampania marketingowa będzie porównywalna z kampanią towarzyszącą premierze Krwi i Wina – rzekłbym, że trudno porównywać ze sobą obydwie kampanie; zmieniły się uwarunkowania rynkowe i trudno byłoby teraz operować konkretnymi kwotami, ale oczywiście nie będzie to kampania w tej samej skali, co przy premierze zupełnie nowej gry. Będzie dopasowana zakresem do wielkości rozszerzenia – i owszem, mówimy tu o dużym rozszerzeniu, więc o ile sporo będzie się wokół niego działo, o tyle trudno postawić znak równości między kampanią Krwi i Wina, a kampanią Widma Wolności.

**P2:** Dobry wieczór i dziękuję za możliwość zadania pytań – mam dwa. Pierwsze dotyczy trendu sprzedażowego CP; rzecz jasna po premierze dodatku oraz serialu NETFLIX w tym kwartale odnotowaliście znaczący wzrost, ale czy od tego czasu krzywa sprzedaży powróciła do poziomu sprzed premiery EDGERUNNERS, czy też nadal obserwujecie zwiększoną sprzedaż? I drugie pytanie – czy możecie ujawnić coś w kwestii planowanej skali zatrudnienia w związku z niedawno ujawnioną

strategią oraz wynikającą z niej intensyfikacją premier? Czy osiągnięcie tego celu wymaga podwojenia – a nawet potrojenia – zatrudnienia? A może takie rozumowanie jest z gruntu błędne?

**MN:** Odpowiem na pierwsze pytanie. Jeśli chodzi o trend sprzedażowy – przed EDGERUNNERS i obecnie – mogę potwierdzić, że obserwujemy teraz lepszą sprzedaż, niż przed premierą EDGERUNNERS i bezpośrednio po tej premierze. Widzimy, że poziom stabilizacji jest wyższy, niż przed premierą EDGERUNNERS.

**AK:** Odpowiem na drugie pytanie. Nie mamy konkretnego celu jeśli chodzi o liczebność zespołu. Chcemy dalej rosnąć i zobaczymy, czy nasz zespół podwoi się w nadchodzących latach. Nie chciałbym tu ograniczać naszego pola manewru przytaczając konkretne liczby. Wszystko zależy od umiejętności nowych członków zespołu – zwłaszcza w amerykańskim studiu, które będziemy rozkręcać w przyszłym roku – choć oczywiście zespół w Vancouver już działa i rośnie – więc o ile nie mam zamiaru podawać konkretnych liczb, podkreślam, że dążymy do ekspansji. W tym roku nasze zatrudnienie wzrosło netto o około 100 osób; zamierzamy dalej się rozwijać odpowiednio do potrzeb. Wierzymy, że nasz istniejący zespół stwarza dobry punkt wyjścia do rozwoju Polaris, a później przejścia do projektu Orion, co nastąpi w przyszłym roku.

**P3:** Dobry wieczór. Pierwsze pytanie – biorąc pod uwagę fakt, że tak wielu ludzi już kupiło Wiedźmina 3 – gra od wielu lat odnosi wielkie sukcesy – i że wszyscy oni otrzymają aktualizację next-gen gratis, czy należy spodziewać się wzrostu przychodów w Q4 w związku z tą premierą? Być może mówimy to raczej o wsparciu dla społeczności, niż o poprawianiu wyników finansowych? Drugie pytanie – kiedy zamierzacie zintensyfikować wydatki związane z organizacją studia w Bostonie? Czy wydatki te trafią na bieżąco do RZiS, czy też będą kapitalizowane, zważywszy, że ten zespół od początku będzie zajmował się nową produkcją? I trzecie pytanie – porównując trzeci i czwarty kwartał widzimy, że zazwyczaj czwarty kwartał był dla Was lepszy sprzedażowo. Tym razem ogłosiliście jednak wzrost sprzedaży we wrześniu i stwierdziliście, że sprzedaż unormowała się na nowym, wyższym poziomie – więc czy nadal można oczekiwać takiego sezonowego wzrostu w kontekście różnic między obydwojema kwartałami?

**MN:** Odpowiem na pierwsze pytanie. Przede wszystkim – nie ukierunkowujemy na przychody związane z naszymi premierami i dotyczy to również premiery wersji next-gen Wiedźmina 3. Owszem, gra będzie dostępna za darmo dla wszystkich, którzy już kupili ten tytuł, ale ci, którzy tego jeszcze nie zrobili – a z pewnością tacy istnieją – będą musieli tak czy inaczej dokonać zakupu. Podkreślam jednak, że nie ukierunkowujemy na wyniki związane z naszymi premierami. Dziękuję.

**PN:** Odpowiem na drugie i trzecie pytanie – kiedy zaczniemy intensywnie rozwijać studio bostońskie? Po premierze Widma Wolności planujemy przyspieszenie prac nad projektem Orion, za który ma odpowiadać to studio. Druga część pytania dotyczyła kosztów – czy będziemy je odnosić w RZiS czy kapitalizować w bilansie. Tak więc – wstępne koszty prac badawczych będą odnoszone w RZiS, ale po przejściu do bardziej zaawansowanych etapów prac rozwojowych będziemy te koszty kapitalizować. Zamierzamy postąpić tak samo, jak w ramach dotychczasowych projektów. Ostatnie pytanie dotyczyło sezonowej przewagi Q4 nad Q3. Przede wszystkim – nie ukierunkowujemy na wyniki – i oczywiście Q4 nadal jest w toku. Należy jednak podkreślić, że był to najlepszy trzeci kwartał w naszej historii, więc poprzeczka jest zawieszona wysoko w kontekście porównań z Q4 – z drugiej jednak strony na Q4

zaplanowaliśmy premierę wersji Wiedźmina 3 na nową generację konsol – co wciąż przed nami – i z pewnością przełoży się ona na wyższe przychody w bieżącym kwartale. Nie mogę więc udzielić jednoznacznej odpowiedzi, tym bardziej, że nie ujawniamy naszych szacunków co do przyszłych przychodów.

**P4:** Dziękuję za możliwość zadania pytań; mam dwa. Powiedzieliście, że jeśli chodzi o projekty Sirius i Canis Majoris, to jeden z nich ma się ukazać po premierze Wiedźmina 4, natomiast drugi – chyba chodzi o Sirius – czy tę premierę planujecie przed, czy po Wiedźminie 4? Jak określilibyście skalę tej gry? I drugie pytanie – jeżeli stworzenie Cyberpunka kosztowało około 570 milionów, to jak wyobrażacie sobie przepływy gotówkowe związane z kosztami prac projektowych nad ogłoszonymi projektami? Taka wiedza ułatwiłaby nam dopasowanie naszych modeli. Dziękuję.

**AK:** Zaczniemy od Siriusa – nie ujawniamy, jakiej skali będzie to gra, ani jaki gatunek będzie reprezentować – powiedzieliśmy tylko, że będzie przystępniejsza dla szerszego grona odbiorców. Mamy w tym wyraźny cel biznesowy – musimy sami się przygotować na odpowiednią komunikację, którą podejmiemy we właściwym czasie. Ten projekt różni się od naszych dotychczasowych produkcji; musimy zatem zagwarantować, że gracze zrozumieją, na czym polega gra – dlatego póki co nie ujawniamy, o jaką grę chodzi, ani jak szeroko zakrojony jest to projekt. Co do remake’u i jego premiery – nastąpi ona po premierze Polaris i wynika to z naszego podejścia do tego projektu. Remake będzie w znacznym stopniu oparty na technologiach wykorzystywanych w Polaris; prace nad nim będą więc prowadzone równoległe z pracami nad Polaris, a po premierze Polaris będziemy częściowo wykorzystywać gotowe technologie w ramach prac nad remakiem. Co do Siriusa – nie ujawniamy, czy ukaże się przed, czy po Polaris; stwierdziliśmy jedynie że nasz przyszły plan wydawniczy w pierwszej kolejności obejmuje trzy gry wiedźmińskie. To wszystko, co mogę teraz powiedzieć.

**PN:** Drugie pytanie dotyczyło budżetów i wy wpływów gotówkowych związanych z naszymi planami rozwojowymi. Jak dotąd nie ujawnialiśmy budżetów żadnej z naszych przyszłych gier. Po premierze danej gry zazwyczaj zdradzamy, ile wyniósł jej budżet, ale z pewnością nie znajdujemy się obecnie na odpowiednim etapie, by to zrobić. To rzekłszy – zamierzamy stopniowo rozwijać produkty ujawnione w ramach naszej aktualizacji strategii, a jednocześnie planujemy dalszą sprzedaż dotychczasowych produkcji; będziemy też wydawać nowe produkty – takie, jak wersja next-gen Wiedźmina 3 czy Widmo Wolności, co przełoży się na zwiększone wpływy. Tego rodzaju miesięczne przychody pomogą nam sfinansować rozwój nowych produktów.

**P5:** Kiedy ujawnicie cele wynikowe programu motywacyjnego?

**PN:** To pytanie wymaga szerszej odpowiedzi, ponieważ charakter nowego programu odbiega od charakteru naszych dotychczasowych programów. Tym razem program dzieli się na dwie części. Część A, w ramach której akcje będą nabywane w cenie nominalnej i która w związku z tym odpowiada za gros kosztów nowego programu – nie posiada przypisanych celów wynikowych; opiera się na koncepcji odroczonego wynagrodzenia, wypłacanego w akcjach po trzech latach zatrudnienia. Celem tej części programu jest zwiększenie retencji. W części B zamierzamy wyznaczyć w odpowiednim czasie cele trzy-, cztero- i pięcioletnie dla każdego z etapów – przez cały pięcioletni okres trwania programu. Warto jednak podkreślić, że cena wykonania uprawnień w tej części będzie skorelowana z kursem akcji w chwili przyznania uprawnień – oznacza to, że aby uczestnicy części B skorzystali na nowym

programie, kurs akcji CDR będzie musiał pójść w górę, a spółka – osiągnąć swoje długofalowe cele. Część B, stworzona z myślą o członkach Zarządu i innych osobach piastujących funkcje kierownicze, ma znacznie bardziej wyśrubowane wymagania, niż część A. Jak już stwierdziłem, cele będą wyznaczane rok po roku w okresie obowiązywania programu – biorąc pod uwagę, że celowo nie ukierunkowujemy na przyszłe wyniki finansowe ani nie ujawniamy wewnętrznych planów dotyczących dat kolejnych premier, celowo postanowiliśmy nie ujawniać również celów wynikowych w ramach nowego programu.

**P6:** Czy macie w planach otwieranie kolejnych studiów poza granicami Polski w przyszłym roku?

**AK:** Najpierw musimy otworzyć CD PROJEKT RED NA – to nasz plan na przyszły rok; sam w sobie jest bardzo ambitny, więc nie, nie planujemy kolejnych studiów – oczywiście w przyszłości może się to zmienić, ale póki co nie mamy w planach żadnych kolejnych studiów poza CD PROJEKT RED NA.

**P7:** Czy spodziewacie się, że faza preprodukcji sequela do Cyberpunka rozpocznie się w przyszłym roku?

**AK:** Prace nad nową grą z uniwersum Cyberpunka rozpoczniemy po premierze Widma Wolności. Oczywiście z początku będą to prace koncepcyjne, których formalnie nie zaliczamy do preprodukcji – mamy tu dwie perspektywy: nasz wewnętrzny język, którym posługujemy się w ramach dewelopmentu oraz perspektywa formalna związana z alokacją kosztów. Tak więc – pierwsza faza prac nad projektem to formalnie rzecz biorąc prace koncepcyjne, odnoszone bezpośrednio w P&L. Po zakończeniu tych prac, gdy dysponujemy już gotową koncepcją – rozpoczynamy produkcję. Tak to wygląda z księgowego punktu widzenia, a pierwszą fazą tego etapu jest preprodukcja. Z formalnego punktu widzenia preprodukcja raczej nie rozpocznie się w przyszłym roku, gdyż mówimy tu o pierwszej fazie procesu produkcyjnego – ale owszem, zamierzamy pracować nad grą już w przyszłym roku; rzecz jasna angażując znacznie mniejszy zespół, niż ten, który obecnie pracuje nad Widmem Wolności – po zakończeniu tego projektu część deweloperów przejdzie do Polaris i wesprze prace nad tym projektem.

**P8:** Czy planujecie drugi sezon EDGERUNNERS na platformie NETFLIX?

**MN:** Nie potwierdzamy żadnych planów związanych z drugim sezonem EDGERUNNERS; niemniej kilkakrotnie ogłaszaliśmy, że mamy apetyt na rozwijanie naszych francyz na nowych polach – do których zalicza się animacja oraz filmy na żywo. Te plany nie uległy zmianie. Gdy będziemy gotowi – spodziewajcie się z naszej strony nowych informacji.

**AK:** Nie widzimy dalszych pytań, więc pragnę ponownie podziękować wszystkim za uczestnictwo. Jeżeli będą Państwo mieli kolejne pytania, zachęcamy do kontaktu z naszym działem IR drogą mailową. Do widzenia i dobranoc!