

Adam Kiciński (AK):

Dobry wieczór. Witam na konferencji poświęconej wynikom finansowym Grupy CD PROJEKT. Dziś podsumujemy pierwszy kwartał 2023 roku. Nazywam się Adam Kiciński i poprowadzę tę prezentację wspólnie z Piotrem Nielubowiczem. Michał Nowakowski dołączy do nas podczas sesji pytań i odpowiedzi.

Zanim omówimy pierwszy kwartał, mam dobrą wiadomość: z dumą mogę ogłosić, że sprzedaliśmy już ponad 50 milionów kopii Wiedźmina 3. Oznacza to, że – w oparciu o publicznie dostępne dane – gra znalazła się na liście dziesięciu najlepszych bestsellerów w całej historii gier.

Jeśli weźmiemy pod uwagę całą trylogię – Wiedźmina 1, 2 i 3 – to sprzedaż przekroczyła próg 75 milionów kopii. Siła tej franczyzy bardzo nas cieszy, szczególnie w kontekście przyszłych projektów w ramach wiedźmińskiego uniwersum.

Przejdźmy do slajdu nr 4, który obrazuje zaangażowanie naszych deweloperów w bieżące projektu. Pod koniec kwietnia zespół Widma Wolności – projektu będącego na ostatniej prostej – liczył ponad 320 osób, co oznacza, że był to nasz największy zespół. Zespół Polaris stale rośnie i zwiększył swoją liczebność do 220 osób. Biorąc pod uwagę ostatnie wydarzenia chciałbym powiedzieć kilka słów o dwóch innych zespołach. Po pierwsze, Sirius – w wyniku ewaluacji projektu w maju zaakceptowaliśmy nową koncepcję ramową. W rezultacie zmienił się skład zespołu – głównie w ramach studia The Molasses Flood. W przyszłych okresach czerwony fragment wykresu będzie więc mniejszy.

Po drugie, GWINT: po podjęciu przez nas decyzji o powierzeniu projektu społeczności graczy, w naturalny sposób obserwujemy redukcję alokowanych do niego zasobów i ról. W ubiegłym roku część naszych deweloperów została przeniesiona do innych projektów, ale z niektórymi musieliśmy się rozstać. Tak więc – zespół GWINTa będzie się stopniowo kurczył aż do końca roku.

Na zakończenie mojego wystąpienia powiem, że wkrótce rozpoczynamy kampanię marketingową Widma Wolności. Za niecałe 2 tygodnie będziemy obecni na Summer Game Fest: Play Days w Los Angeles, gdzie poprowadzimy szereg sesji z aktywnym udziałem przedstawicieli mediów oraz twórców contentu. W późniejszym terminie planujemy również aktywne prezentacje dla szerszej społeczności graczy. Oczekujcie dalszych informacji!

Czas na kwestie finansowe. Piotrze, oddaję Ci głos.

Piotr Nielubowicz (PN):

Dziękuję Adam.

Przejdźmy teraz do omówienia naszych wyników w pierwszym kwartale.

Zacznijmy od skonsolidowanego rachunku zysków i strat – slajd nr 7.

W przeciwieństwie do ubiegłego roku, gdzie w Q1 miała miejsce premiera Cyberpunka w wersji next-gen, miniony kwartał nie obejmował wydarzeń, które miałyby istotny wpływ na sprzedaż. Wewnętrznie – zarówno w kontekście prac deweloperskich jak i działań wydawniczych – skupialiśmy się na przygotowaniach do najważniejszego wydarzenia w tym roku – premiery Widma Wolności. W rezultacie nasze przychody ze sprzedaży były niższe, niż w ubiegłym roku, ale mimo to osiągnęły solidną kwotę 175 milionów PLN.

W przeciwieństwie do przychodów ze sprzedaży, koszty sprzedanych produktów nieco wzrosły – głównie na skutek wzrostu amortyzacji związanej z ukończeniem i wydaniem Wiedźmina 3 w wersji next-gen w Q4 ubiegłego roku.

Przechodząc do kosztów operacyjnych – nasze koszty sprzedaży zmalały o 15 milionów PLN, do 39 milionów PLN. Wynika to głównie ze zmniejszenia kosztów obsługi Cyberpunka, a także kosztów wydawniczych związanych z franczyzą cyberpunkową. Jeśli chodzi o koszty administracyjne, nie uległy one istotnym zmianom w porównaniu z ubiegłym rokiem.

Przechodząc do pozostałych kosztów i przychodów operacyjnych – dodatnie saldo w wysokości 18 milionów PLN wynika głównie z:

- częściowego odwrócenia odpisu na kosztach projektu Sirius, dokonanego w roku 2022,
- częściowego spisania kosztów poniesionych w ramach tego projektu w Q1 2023.

Summa summarum – aktualizacje odpisów na projekcie Sirius przełożyły się na zwiększenie naszego salda EBIT o prawie 19 milionów PLN.

Cieszy nas, że byliśmy w stanie wypracować nowe ramy tego projektu i że nasza nowa, ambitna wizja jest już w fazie realizacji.

Kolejny czynnik wsparcia dotyczy podatku dochodowego: nasz podatek za opisywany okres zmniejszył się o około połowę w porównaniu z ubiegłym rokiem, głównie na skutek odprowadzenia podatku odroczonego za granicą.

W sumie nasz zysk netto za pierwszy kwartał 2023 wyniósł 69.7 miliona PLN – nieco więcej, niż w dobrym pierwszym kwartale ubiegłego roku.

Przejdźmy do kolejnego slajdu – nr 8 – przedstawiającego nasz skonsolidowany bilans.

W pierwszym kwartale 2023 r. saldo wydatków na prace rozwojowe wzrosło o 71 milionów PLN. W skład tej kwoty wchodzi nowe wydatki na prace rozwojowe w opisywanym okresie – 74 miliony PLN – oraz wspomniane już korekty odpisów na projekcie Sirius – 19 milionów PLN – od czego odliczamy koszty bieżącego okresu w kwocie 22 milionów PLN.

Należności handlowe, wykazywane w ramach aktywów bieżących, zmniejszyły się o 91 milionów PLN - jest to typowe dla pierwszego kwartału, w którym spływają należności za intensywny sprzedażowo czwarty kwartał ubiegłego roku.

I na koniec – całkowita wartość gotówki, lokat bankowych oraz obligacji skarbowych – wiersze oznaczone gwiazdką – to, jak widać na dole tabeli, 1 miliard 112 milionów PLN na koniec marca 2023. Za chwilę opowiem więcej o głównych przepływach pieniężnych.

Przejdźmy do drugiej strony bilansu – slajd nr 9.

Tym razem kwestia naszego kapitału i zobowiązań jest dość prosta:

- kapitał wzrósł, głównie za sprawą zysków bieżącego okresu
- zobowiązania – głównie handlowe – zmalały w porównaniu z końcem 2022 r., podobnie, jak należności.

Przejdźmy teraz do slajdu nr 10.

Widzimy tu wydatki na prace badawcze, rozwojowe oraz obsługę wydanych wcześniej gier w segmencie CD PROJEKT RED w ujęciu kwartalnym poczynając od 2021 r. – aby lepiej unaocznić zmiany następujące w studiu po premierze Cyberpunka. Aby opisać najświeższe zmiany pozwolę sobie porównać pierwszy kwartał tego roku z czwartym kwartałem roku ubiegłego.

Żółte słupki obrazują całkowite koszty obsługi wydanych gier. Wzrost odnotowany w pierwszym kwartale wynika z przeznaczenia dodatkowych środków na wsparcie wersji next-gen Wiedźmina 3, wydanej w Q4 2022. W miarę zbliżania się do premiery Widma Wolności, coraz intensywniej prowadzimy prace badawcze w kontekście nowych projektów – głównie Hadara i Oriona – stąd krótszy słupek niebieski i lepiej widoczny słupek zielony. Główne produkty, które składają się na ten pierwszy słupek w Q1 2023 to Cyberpunk: Widmo Wolności, Polaris oraz Sirius.

A teraz – uproszczony rachunek przepływów pieniężnych – slajd 11.

W ujęciu gotówkowym do 70 milionów złotych zysku netto dołożyło się 25 milionów złotych amortyzacji w opisywanym okresie. Zarazem – mówiąc o wydatkach gotówkowych – należy tu uwzględnić korektę odpisów na projekcie Sirius w wysokości 19 milionów PLN.

Wspominane już zmiany należności i zobowiązań – reprezentowane przez kolejne dwa słupki – również wyraźnie przyczyniły się do poprawy przepływów gotówkowych w pierwszym kwartale.

Z dodatnich przepływów operacyjnych byliśmy w stanie sfinansować wydatki na prace rozwojowe w kwocie ponad 70 milionów PLN – prace te stanowią główny element naszej działalności.

W sumie wartość naszych rezerw finansowych – gotówki, lokat bankowych i obligacji – wzrosła w pierwszym kwartale o 21 milionów PLN.

Mając na uwadze silną pozycję gotówkową chciałbym przejść do kolejnego slajdu i naszych rekomendacji w kwestii podziału zysku netto za 2022 r. Zarząd CD PROJEKT zwrócił się do Walnego Zgromadzenia z propozycją przeniesienia 241 milionów PLN na kapitał zapasowy oraz wypłaty dywidendy dla akcjonariuszy w kwocie 100 milionów PLN.

Wciąż uważamy, że dywidenda to najprostszy, najszybszy i najbardziej demokratyczny sposób podzielenia się zyskiem na równych prawach ze wszystkimi akcjonariuszami.

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

P1: Dziękuję. Moje pierwsze pytanie – ostatnio krążyły plotki, że Sony jest zainteresowane Waszą firmą. Dawniej bardzo mocno podkreślaliście, że chcecie zachować niezależność – byłbym zatem wdzięczny za aktualizację w tej kwestii. I jeszcze – czy moglibyśmy nieco wyjaśnić kwestię premiery Widma Wolności – wiem, że nie ogłosiliście konkretnej daty, ale jeżeli można by prosić o pomoc w modelowaniu – czy bardziej prawdopodobne jest, że ukaże się w Q3 czy w Q4?

AK: Odpowiem na pierwsze pytanie. Po naszej stronie nic się nie zmieniło. Mogę powtórzyć to, co mówimy od wielu lat: CD PROJEKT nie jest na sprzedaż. Chcemy zachować niezależność; mamy – jak sądzę – znakomitą strategię. Owszem, wcielanie jej w życie nie będzie proste, ale bardzo cieszy nas możliwość podążania własną ścieżką; tak więc – to wyłącznie plotki.

Michał Nowakowski (MN): Odpowiem na drugie pytanie. Niestety – nie kierujemy na daty premier. Więcej szczegółów ujawnimy w czerwcu, a więc już wkrótce – zgodnie z tym, co wcześniej ogłaszaliśmy w naszych materiałach.

P1: Szybkie pytanie uzupełniające – czy czekają nas kolejne odpisy na wydatkach dotyczących projektu Sirius, czy to już wszystko?

PN: Wierzmy, że nie będzie kolejnych odpisów ani spisywania wydatków związanych z projektem Sirius. Całą naszą wiedzę w tej kwestii odzwierciedla opublikowane dzisiaj sprawozdanie finansowe i mam nadzieję, że nie będzie już zmian w przyszłości – tak wygląda obecne status quo.

P2: Dziękuję za możliwość zadania pytań. Pierwsze dotyczy kosztów prac rozwojowych, które mocno wzrosły w ujęciu kwartalnym. Z drugiej jednak strony – liczba deweloperów utrzymuje się na z grubsza stałym poziomie w toku prac nad bieżącymi projektami. Czy zatem ten wzrost odzwierciedla inflację wynagrodzeń, które podlegają kapitalizacji? I drugie pytanie – czy można prosić o scharakteryzowanie wpływu podatku u źródła? Czy to jednorazowa sytuacja? Jak powinniśmy modelować efektywną stawkę podatku w dalszej części roku? Dziękuję.

PN: Nie jestem przekonany, że teza zawarta w pierwszym pytaniu jest zgodna z prawdą. O ile pamiętam – i zgodnie z tym, co przedstawiliśmy na slajdach – nasze wydatki na prace rozwojowe w Q1 były podobne do tych w Q4 2022 – chyba nawet nieco niższe – choć owszem, wzrosły w porównaniu z poprzednimi kwartałami. Z drugiej jednak strony oczekujemy, że te wydatki, na które składają się głównie wynagrodzenia, będą rosły na skutek inflacji płacowej oraz wprowadzenia nowej polityki wynagrodzeń w CD PROJEKT w 2023 r. Co do podatku u źródła i tego, jak go modelować – bardzo trudno byłoby nam kierunkować w tej kwestii, gdyż podatek u źródła zależy od odliczeń, którymi nasi zagraniczni partnerzy obciążają wypłacane nam kwoty. Pod tym względem jesteśmy „na końcu łańcucha” – otrzymujemy sprawozdania i deklaracje, w których partnerzy informują nas o potrąceniach na poczet podatku; ta kwestia jest poza naszą kontrolą. W niektórych jurysdykcjach podatek u źródła jest potrącany,

natomiast w innych przypadkach traktaty zawarte przez Polskę z innymi krajami stanowią, że takie potrącenia nie powinny mieć miejsca.

P2: Dziękuję. Jeśli mogę zadać jeszcze jedno pytanie – dotyczy nadchodzącego Game Fest: co zamierzacie tam pokazać; czy możecie ujawnić szczegóły? Czy będzie to rozgrywka?

MN: To ma być niespodzianka – i jeśli chcemy, żeby nią pozostała w czerwcu, nie mogę nic teraz zdradzić – musimy poprosić Was jeszcze o odrobinę cierpliwości, ale bardzo liczymy, że cierpliwość zostanie wynagrodzona – zarówno Wam, jak i fanom gry. Tak więc – prosimy o cierpliwość.

P3: Dobry wieczór. Mam tylko jedno pytanie. Patrząc na slajd 10 – interesuje mnie, jak ten wykres będzie ewoluował w dalszej części roku; ogólnie rzecz biorąc – nie chodzi mi o liczby, tylko o koncepcję. Czy przed końcem roku dołoży się do niego nowe studio bostońskie – być może w postaci dodatkowej pozycji w ramach wydatków na prace rozwojowe? Czy po premierze Widma Wolności część wydatków na prace rozwojowe zostanie przeniesiona do nowej pozycji w ramach RZiS? Interesuje mnie, które pozycje przejdą na Q2, Q3 i Q4 – w kontekście slajdu 10.

PN: Jeśli chodzi o studio bostońskie, jego działalność jest odzwierciedlona przez słupki widoczne na slajdzie 10 – to studio tworzy projekt dla CD PROJEKT RED, zaś CD PROJEKT RED występuje w roli wydawcy; wszystkie wydatki związane z projektem Sirius są wykazane w naszych księgach – a więc owszem, Sirius wchodzi w skład wydatków na prace rozwojowe zobrazowanych na slajdzie 10.

P3: Nie mam na myśli studia TMF; wiem, że łatwo tu o pomyłkę – chodzi mi o nowe studio, które planujecie założyć w Bostonie i w którego skład wchodzi też zespół z Vancouver pracujący – o ile pamiętam – nad projektem Orion.

PN: Gdy nasili się nasze zaangażowanie w projekt Orion będzie ono początkowo widoczne w ramach kosztów prac badawczych, a później – pewnego dnia, gdy przejdziemy do fazy rozwojowej – będzie dokładać się do wydatków na prace rozwojowe, które obrazuje niebieska część wykresu.

P3: Tak więc – powinienem oczekiwać, że te wydatki będą w drugiej połowie 2023 r. podwyższyły zielony słupek? Czy może nie powinienem uwzględnić takiego wpływu w moim modelu?

PN: Sądzymy, że studio rozpocznie działanie z początkiem 2024, ale już teraz odnotowujemy pewne wydatki związane z projektami Orion i Hadar – w obydwu przypadkach dokładają się one do zielonego słupka. Po rozpoczęciu działalności przez studio w 2024 zielony słupek powinien stać się wyższy.

P3: A po premierze Widma Wolności zwiększy się słupek odpowiadający RZiS – kosztem niebieskiego słupka? Czy tak?

PN: Po premierze Widma Wolności z pewnością będziemy musieli poświęcić część zasobów na patchowanie i aktualizowanie tego dodatku – wydatki te będą zaliczane do kosztów obsługi

projektów i prezentowane na żółto. Część zespołu dołączy do projektu Polaris – ten projekt jest już w fazie rozwojowej, więc można spodziewać się zwiększenia przypadającej na Polaris części niebieskiego słupka – zaś część przejdzie do projektu Orion, w ramach którego wydatki są początkowo prezentowane na zielono, jako koszty prac badawczych.

Pytania tekstowe

P1: Czy możecie wyjaśnić skąd biorą się koszty wydawnicze związane z franczyzą cyberpunkową – w ramach kosztów sprzedaży?

PN: Rok temu – w pierwszym kwartale 2022 – większość tych kosztów miała związek z premierą wersji next-gen Cyberpunka, która przypadła na ten okres. W tym roku większość kosztów pierwszego kwartału, w kwocie 9 milionów PLN, ma związek z przygotowaniem do kampanii marketingowej związanej z premierą Widma Wolności. Niektóre wydatki dotyczą kosztów obsługi Cyberpunka – podstawowej wersji gry – ale większość ma związek z kampanią Widma Wolności.

P2: Podaliście sumaryczną sprzedaż Wiedźmina 3. A co możecie powiedzieć o liczbie sprzedanych kopii Cyberpunka? Nadal nie przekroczyła kolejnego progu?

MN: Jeśli chodzi o to pytanie – ogłosiliśmy osiągnięcie nowego progu przez Wiedźmina 3; kiedy Cyberpunk pokona kolejną barierę, wówczas również zamierzamy to ogłosić.

AK: Ponieważ nie ma dalszych pytań, chciałbym podziękować wszystkim za udział w callu. Jeżeli mają Państwo dodatkowe pytania, zachęcam do kontaktu z działem IR – mailowo lub telefonicznie. Życzę przyjemnego wieczoru; do widzenia.