

Zastrzeżenie

Niniejsze tłumaczenie na język polski zostało przygotowane wyłącznie dla wygody czytelników polskojęzycznych. Pomimo wszelkich starań, mogą istnieć pewne rozbieżności względem faktycznych wypowiedzi. CD PROJEKT, jego przedstawiciele i pracownicy zrzekają się wszelkiej odpowiedzialności w tym zakresie.

---

## **Michał Nowakowski (MN):**

Dobry wieczór,

Nazywam się Michał Nowakowski i będę hostem dzisiejszej konferencji poświęconej podsumowaniu pierwszego kwartału 2024 r. Poprowadzę prezentację wspólnie z Piotrem Nielubowiczem. Po zakończeniu prezentacji zapraszamy do udziału w sesji pytań i odpowiedzi, w której dołączy do nas Adam Kiciński.

Po intensywnym roku 2023 pierwszy kwartał 2024 r. był dla studio okresem rozwoju nowych projektów, a zarazem czerpania korzyści z rezultatów ogromnej pracy włożonej w ulepszenie Cyberpunka 2077 i rozwój „szpiegowskiego” rozszerzenia Widmo Wolności.

Wysiłki te zostały docenione przez graczy. W maju krótkoterminowa średnia ocen Cyberpunka 2077 przekroczyła 95% - po raz pierwszy w historii – dzięki czemu gra zasłużyła na status „overwhelmingly positive” na Steamie.

Niniejszy slajd przedstawia drogę, którą przeszliśmy razem od debiutu gry pod koniec 2020 r. Wiele wysiłku włożyliśmy w patchowanie, aktualizację oraz dodawanie nowego contentu, zarazem dbając o to, by wsłuchiwać się w głos naszej społeczności. Rezultatem były stale rosnące oceny gry. Chciałbym skorzystać z tej okazji by podziękować naszym deweloperom oraz graczom za wsparcie i cenne informacje zwrotne, dzięki którym jesteśmy w stanie dostarczać optymalną rozgrywkę w cyberpunkowym uniwersum.

Nasze wysiłki doceniają nie tylko gracze: niedawno uhonorowano nas jednym z najbardziej prestiżowych odznaczeń w branży – mowa o pierwszej nagrodzie BAFTA w historii studia. Cyberpunk 2077 zatriumfował w kategorii *Evolving Game* („ewoluująca gra”), zaskarbiając sobie przychyłność krytyków dzięki ciężkiej pracy włożonej w rozwój gry w ciągu ostatnich trzech lat. Wspólnie z dodatkiem Widmo Wolności Cyberpunk 2077 może teraz poszczycić się niemal 300 nagrodami i wyróżnieniami branżowymi i medialnymi z całego świata.

Nasza strategia biznesowa opiera się na tworzeniu long-sellerów. Stale organizujemy akcje, których celem jest wsparcie sprzedaży wydanych uprzednio gier. W marcu poprowadziliśmy krótką lecz intensywną kampanię wspierającą sprzedaż Cyberpunka 2077. We współpracy z operatorami platform Xbox i PlayStation gra została udostępniona wszystkim właścicielom bieżącej generacji konsol w trybie bezpłatnej rozgrywki w ostatnim tygodniu marca.

Powyzsza kampania stanowi skuteczne narzędzie wspierające zainteresowanie Cyberpunkiem 2077 po ubiegłorocznej premierze wersji Ultimate Edition, co wyraźnie przekłada się na sprzedaż gry.

Interesujące rzeczy dzieją się też w uniwersum wiedźmińskim. Tydzień temu – 21 maja – opublikowaliśmy edytor REDkit dla gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. To narzędzie pozwala fanom na kreowanie własnych przygód w świecie wiedźmińskim, a także na modyfikowanie postaci, ich wyglądu, questów, lokacji, przerywników oraz dialogów. REDkit dla Wiedźmina 3 spotkał się z entuzjastycznym przyjęciem ze strony graczy i nie możemy doczekać się projektów stworzonych z jego użyciem. Sądzymy, że narzędzie to tchnie nowe siły w Wiedźmina 3 w przededniu dziesiątej rocznicy jego premiery.

Omówmy teraz pokrótce aktualne przyporządkowanie zespołów deweloperskich do trwających projektów.

Największa różnica w porównaniu z poprzednią aktualizacją dotyczy zespołu odpowiedzialnego za utrzymanie Cyberpunka 2077 i Widma Wolności. Po zakończeniu prac nad łataniami i aktualizacjami gry, odnośna kategoria zniknęła z wykresu, zaś członkowie zespołu zostali przydzieleni do innych projektów.

Wielkość pozostałych zespołów zasadniczo nie zmieniła się w porównaniu z lutową aktualizacją – co jest zbieżne z naszymi planami rekrutacji na 2024 r., w ramach których zamierzamy utrzymać obecną liczbę pracowników. Głównym celem rekrutacji w tym roku pozostaje nowe studio bostońskie – nadal aktywnie budujemy ten zespół z myślą o nowym, fantastycznym projekcie cyberpunkowym.

Przejdźmy teraz do kwestii finansowych. Piotrze, oddaję Ci głos.

**Piotr Nielubowicz (PN):**

Dzięki Michał i dobry wieczór wszystkim.

Zacznijmy od skonsolidowanego rachunku zysków i strat na slajdzie 9. Przychody naszej Grupy ze sprzedaży za pierwsze trzy miesiące 2024 wyniosły 227 milionów PLN – to 30% więcej, niż przychody z okresu porównawczego. Cyberpunk i Widmo Wolności ponownie pozwoliły nam przewyższyć pod tym względem poprzednie pierwsze kwartały. Nie widać tu bezpośrednio jeszcze jednego czynnika – pomimo bardzo wysokiego kursu PLN w bieżącym roku zarówno CD PROJEKT RED jak i GOG.com odnotowały wzrost przychodów ze sprzedaży w porównaniu z ubiegłym rokiem.

Zwiększył się też koszt sprzedanych produktów i usług – głównie za sprawą amortyzacji Widma Wolności oraz Cyberpunka.

Przechodząc do kosztów operacyjnych – nasze koszty sprzedaży zmalały o 8 milionów PLN, do 31 milionów PLN, głównie na skutek zmniejszenia się kosztów obsługi wydanych uprzednio produktów. Do tej kwestii wrócę jeszcze za chwilę.

Jeśli chodzi o koszty administracyjne – za raportowanym wzrostem w tej kategorii stoją głównie wydatki związane z wstępnymi etapami pracy nad nowymi produktami – raportowane jako „koszty prac badawczych” – głównie w ramach projektów Orion, Canis Majoris oraz Hadar. To dobry znak, świadczący o naszych postępach.

Skoro mowa o kosztach prac badawczych – doceniając ich rosnące znaczenie dla naszych operacji, poczynając od tego kwartału w naszym rachunku zysków i strat pojawia się nowa pozycja, która zawiera koszty prac badawczych w raportowanym okresie. Mam nadzieję, że informacje te będą dla Was użyteczne.

Przechodząc do pozostałych przychodów i kosztów operacyjnych – jak zapewne pamiętacie, do dodatniego salda w wysokości niemal 20 milionów PLN w okresie porównawczym przyczyniło się częściowe odwrócenie naszych odpisów na kosztach prac rozwojowych w projekcie Sirius. W tym roku nie odnotowaliśmy żadnego porównywalnego zdarzenia mającego pozytywny wpływ na nasze wyniki.

Nadwyżka w ramach operacji finansowych – 16 milionów PLN za Q1 2024 – wynika z typowych czynników, do których należą odsetki od lokat i obligacji; zaniedbywalny jest natomiast wpływ różnic kursowych na transakcjach z zagranicą.

Przejdźmy do podatku dochodowego. W Q1 2024 zaraportowaliśmy wzrost ulgi badawczo-rozwojowej, której mogła skorzystać spółka, co przełożyło się na większe saldo aktywów z tytułu podatku odroczonego. Wraz ze spadkiem rezerw na podatek odroczonego – w sumarycznej kwocie 16.5 miliona

PLN – przewyższyło to bieżącą należność podatkową, doprowadzając do nietypowej sytuacji, w której kwota podatku zapisana w RZiS jest z technicznego punktu widzenia ujemna. Warto też wspomnieć, że nasz bieżący skonsolidowany podatek dochodowy zaraportowany w RZiS za pierwszy kwartał wyniósł solidne 14 milionów PLN.

Nasz sumaryczny zysk netto za Q1 2024 wyniósł okrągłe 100 milionów PLN – 44% więcej, niż w okresie porównawczym. Rentowność Grupy również przekroczyła 44%, zaś segment CD PROJEKT RED – aż 53%.

Przejdźmy teraz do slajdu nr 10, który przedstawia nasz skonsolidowany bilans. Po stronie aktywów w pierwszej kolejności mamy, jak zwykle, wydatki nap race rozwojowe. Tu bilans w pierwszych trzech miesiącach 2024 wzrósł o 28 milionów PLN. Nowe projekty – głównie Polaris i Sirius – dołożyły 54.5 miliona PLN; równolegle zaś odnotowaliśmy spadek wywołany amortyzacją poprzednio wydanych gier – głównie Cyberpunka i Widma Wolności. Ponadto, jeśli chodzi o aktywa bieżące, nasze należności handlowe zmniejszyły się o 105 milionów PLN w związku ze wpływem wysokich należności związanych ze sprzedażą w Q4 ubiegłego roku.

I na koniec – całkowita wartość gotówki, lokat bankowych oraz obligacji, widoczna w trzech pozycjach oznaczonych gwiazdką. Suma – ukazana na dole tabeli – to 1 miliard 446 milionów PLN zgodnie ze stanem na koniec marca 2024 r. Nasze przepływy gotówkowe oraz główne związane z nimi czynniki w bieżącym roku będą omówione na późniejszym slajdzie.

Przechodzimy do drugiej strony bilansu – slajd nr. 11. Główną widoczną tu zmianą jest wzrost aktywów, wynikający z dobrych wyników finansowych w pierwszym kwartale.

Przejdźmy do slajdu nr 12 – wydatki CD PROJEKT RED na prace badawcze, rozwojowe oraz obsługę produktów – w ujęciu kwartalnym poczynając od 2023 r. Wykres ten ładnie obrazuje zmiany zachodzące w naszym studio w ubiegłych kwartałach. Pod koniec Q3 2023 r. wydaliśmy Widmo Wolności, w wyniku czego w czwartym kwartale istotna część zespołu (niebieski pasek) była zaangażowana we wstępną obsługę gry (żółta część) lub przyspieszone prace badawcze w ramach innych projektach.

W pierwszym kwartale bieżącego roku byliśmy w stanie znacząco ograniczyć nasze zaangażowanie w obsługę produktów, a co za tym idzie – zintensyfikować rozwój nowych gier oraz – w jeszcze większym stopniu – prace badawcze związane z kolejnymi produktami.

I na koniec – uproszczony rachunek przepływów pieniężnych, ukazany na slajdzie 13. W ujęciu gotówkowym do 100 milionów PLN zysku księgowego dołożyło się 30 milionów PLN w amortyzacji za raportowany okres. 89 milionów PLN to zmiany salda należności, zobowiązań i rezerw – głównie w związku ze wpływem należności handlowych za czwarty kwartał ub. r. Zainwestowaliśmy przy tym ponad 50 milionów PLN w rozwój nowych gier i technologii.

W sumie nasze rezerwy finansowe – gotówka, lokaty bankowe i obligacje – wzrosły o 137 milionów PLN w raportowanym okresie, do 1.45 miliarda PLN. Jest to najwyższe saldo, jakie odnotowaliśmy od chwili wypłaty dywidendy cyberpunkowej w 2021 r.

Chciałbym też poświęcić chwilę na podsumowanie i zwizualizowanie wpływów gotówkowych oraz zwiększenia salda lokat i obligacji w ostatnich trzech kwartałach, które stanowią okres premierowy i popremierowy Widma Wolność. Przejdźmy do slajdu nr 14.

Pod koniec kwartału bezpośrednio poprzedzającego kwartał, w którym ukazało się Widmo Wolności, całkowita wartość naszych rezerw finansowych wynosiła 930 milionów PLN. Oznacza to, że w ciągu ostatnich trzech kwartałach, pomimo wydania około 250 milionów PLN na rozwój, prace badawcze oraz obsługę produktów, odnotowaliśmy wzrost salda rezerw finansowych o ponad pół miliarda PLN.

Jestem niezwykle dumny z wyników, jakie zapewnił nam Cyberpunk i Widno Wolności – podejmując prace nad kolejnymi projektami cyberpunkowymi jesteśmy przekonani, że to dopiero początek drogi dla tej franczyzy.

To wszystko z mojej strony – możemy teraz rozpocząć sesję pytań i odpowiedzi. Dziękuję!

---

**P1:** Dziękuję za możliwość zadania pytań – mam trzy, jeśli wolno. Pierwsze dotyczy rozwoju Polaris i wykorzystania w nim silnika UE5. Opowiadaliście wcześniej, że będzie to stosunkowo duża zmiana dla wszystkich zaangażowanych w projekt. Czy macie tu coś do dodania – jakieś przemyślenia lub nowe informacje na temat związanych z tym wyzwań i możliwości – czy będziecie musieli przystąpić do produkcji zanim jeszcze je zdefiniujecie? Po drugie – w tym roku w całej branży mamy falę zwolnień, co potencjalnie może przełożyć się na gorsze perspektywy konsumenckie w obszarze gier wideo. Czy podzielacie tę opinię – czy też raczej zwolnienia mogą ułatwić wam prowadzenie rekrutacji w Bostonie i ogólnie w USA? I ostatnie – prosiłbym o aktualizację w kwestii konsolidacji – cały czas obserwujemy ten trend i już wypowiedzieliście się w tej kwestii; czy CD PROJEKT mógłby skorzystać na wejściu w skład większej grupy, lub też sam pokusić się o zdobycie nowych możliwości? Dziękuję.

**MN:** Dzień dobry; tu Michał Nowakowski. Odpowiem na dwa pierwsze pytania i spróbuję nieco przefokusować trzecie. Po pierwsze – proszę mnie poprawić, jeśli źle to interpretuję – ale rozumiem, że chodzi o to, co myślimy na temat rozwoju Polaris z użyciem UE i czy obserwujemy tu jakieś wyzwania itp. Zakładając, że o to chodziło w pytaniu – jesteśmy spokojni o Unreal. Owszem, nadal czeka nas dużo pracy; w tym rozwijanie pewnych narzędzi dedykowanych do konkretnej gry – co zresztą i tak robilibyśmy nawet przy naszej własnej technologii; współpraca z Epic ma wyjątkowy charakter i obecnie czerpiemy z niej dokładnie takie korzyści, jakich się spodziewaliśmy. W pewnych kwestiach współpracujemy, w wielu innych – działamy na własną rękę, ale co istotne, podstawy technologiczne nie są już dla nas kluczowym obciążeniem – a tak było, gdy korzystaliśmy z własnych wewnętrznych technologii. To daje nam przestrzeń do kreowania contentu oraz rozwijania fabuły naszych gier. Tak więc jesteśmy pewni siebie – dobrze idzie nam z UE5. Drugie pytanie dotyczyło zwolnień – zwolnienia to przede wszystkim osobiste tragedie dla wielu ludzi z całego świata w tej branży – więc trudno tu dopatrywać się pozytywów; choć pod tym względem – biorąc pod uwagę nasze własne plany – nie zamierzamy specjalnie zwiększać zatrudnienia tylko dlatego, że ktoś inny zwalnia pracowników. Naszą rekrutację prowadzimy zgodnie z planem, zgodnie z wewnętrznymi uzgodnieniami oraz zgodnie z naszym kalendarzem produkcyjnym – nie dzieje się tu nic wyjątkowego. Czy obserwujemy możliwości wynikające z tego, że gdzie indziej dzieją się rzeczy niefortunne? Owszem; czasami tak bywa, ale nie zapatrujemy się na to w ten sposób. Tak więc powiedziałbym, że sprawy idą zgodnie z naszym planem biorąc pod uwagę obsadzone stanowiska – i nie dzieje się tu nic nadzwyczajnego. Trzecie pytanie dotyczyło, jak rozumiem, konsolidacji oraz tego, czy skorzystalibyśmy na wejściu w skład większej grupy. W tej kwestii – naszym celem i ambicją pozostaje niezależność – tak było zawsze i nic się tu nie zmienia. Nie zamierzamy i nie planujemy zostać przejęci przez kogokolwiek, a jeśli chodzi o nasze własne przejęcia – to nie jest kluczowy element naszej strategii; nie rozglądamy się za potencjalnymi kandydatami do przejęcia. Jeżeli spotkamy ludzi, którzy dzielają naszą wizję; którzy dobrze pasują do naszej przyszłej strategii – możemy porozmawiać, ale nie jest to coś, do czego byśmy aktywnie dążyli; aktywnie poszukiwali itp. Nic z tych rzeczy.

**P1:** Dziękuję; wróciłbym na moment do drugiego pytania – dotyczącego zwolnień – chyba właściwie mnie zrozumieliście; zapytałem, czy pojawiają się możliwości, choć oczywiście jest to negatywne – zaś druga część pytania dotyczyła tego, czy – zakładam, że jest to reakcja na kielkujące w branży

przekonanie co do popytu konsumenckiego w przyszłości; czy podzielacie tę opinię; czy sami obserwujecie ten efekt?

**MN:** Jeżeli chodzi konkretnie o nas – a mogę wypowiadać się tylko w naszym imieniu – nie obserwujemy zagrożeń czy słabości w kwestii popytu konsumenckiego w przyszłości; mogę natomiast powiedzieć, że w pewnym sensie – i dotyczy to nie tylko naszej branży, ale w ogóle całego przemysłu – mamy mnóstwo contentu na wszystkie możliwe platformy. Tak jest z grami, tak jest w przemyśle filmowym; konkurencja jest niezwykle zacięta. Wierzymy jednak mocno, że nasza nisza rynkowa ma wyjątkowy charakter i jesteśmy w stanie dostarczać dzieła, gry, opowieści, które budzą głębokie emocje i są bardzo wyjątkowe jeśli chodzi o ich wartość dla konsumentów. Nie powiedziałbym więc, że martwimy się o przyszłe premiery bardziej, niż miało to miejsce 5 czy 10 lat temu. Jeśli chodzi o naszą sytuację – nie dzieje się nic szczególnego; niczego takiego nie obserwuję.

**P2:** Dobry wieczór; mam trzy pytania. Po pierwsze – czy można spodziewać się redukcji kosztów administracyjnych w dalszej części roku; w trzech pozostałych kwartałach – a przy tym wzroście kapitalizowanych wydatków, biorąc pod uwagę przechodzenie od prac badawczych do rozwojowych oraz związanych z tym kosztów? Czy może raczej obecna sytuacja utrzyma się przez kilka kolejnych kwartałów? Drugie pytanie: czy były dyskusje dotyczące licencjonowania waszych dwóch głównych franczyz na potrzeby rozwoju gier mobilnych? I trzecie pytanie – czy możecie potwierdzić, że nie ma planów wydawania dalszego contentu dla CP77 – oczywiście do chwili premiery projektu Orion?

**PN:** Odpowiem na pierwsze pytanie – Piotr Nielubowicz z tej strony – dotyczące wydatków administracyjnych oraz rozbitcia kosztów na prace badawcze i rozwojowe. Owszem, w miarę przechodzenia naszych bieżących projektów z fazy badawczej do rozwojowej wydatki administracyjne powinny w naturalny sposób maleć. Podkreślę jednak, że nie kierujemy obecnie na to, który z trzech projektów będących obecnie w fazie badawczej przejdzie do fazy rozwojowej.

**MN:** Ja zaś odpowiem na pytanie dotyczące gier mobilnych. Jeśli chodzi o takie gry – jak już wspomnieliśmy, niewątpliwie interesuje nas możliwość licencjonowania w tym zakresie; póki co nie mam jednak żadnych nowych informacji do ogłoszenia. Gdy przyjdzie odpowiednia chwila – z pewnością Was poinformujemy. Trzecie pytanie – proszę mnie poprawić, jeśli się mylę – dotyczyło tego, czy zakończyliśmy rozwój CP? [**P2:** Tak – że nie należy spodziewać się niespodzianki w postaci drugiego rozszerzenia czy też innego contentu pomimo aktualnego pozytywnego odbioru gry]. Więc co do rozszerzeń – nie planujemy kolejnych. Ogłosiliśmy to, o ile pamiętam, już pod koniec ubiegłego roku. Tu pracy dobiegły końca i będziemy koncentrować się na przyszłości Cyberpunka – tj. na sequelu. Co do aktualizacji – mogą pojawić się drobne poprawki o charakterze technicznym, ale nie planujemy niczego większego, więc w zasadzie dotarliśmy do mety. Dalej będą już tylko drobne korekty.

**P3:** Dobry wieczór i bardzo dziękuję za prezentację. Również mam trzy pytania. Pierwsze dotyczy opodatkowania – czy możecie wyjaśnić mechanizm/dynamikę korzyści podatkowych w pierwszym kwartale – i może nakierować nas na efektywną stawkę opodatkowania za cały rok? Czy możemy spodziewać się pozytywnych niespodzianek w zakresie podatków w pozostałych kwartałach? To pierwsze pytanie. Drugie dotyczy marketingu związanego z Wiedźminem. Jeśli chodzi o plany marketingowe i reklamowe dotyczące Wiedźmina 4 – staram się zrozumieć, jaki będzie następny kamień milowy – czego można się od Was spodziewać za kolejne 12-18 miesięcy. Jeżeli nie możecie ujawnić tego wprost, to może moglibyście przypomnieć, jak było z Cyberpunkiem; na jakim etapie w procesie produkcyjnym ukazał się pierwszy teaser czy też trailer przedstawiający rozgrywkę w CP. Ostatnie pytanie dotyczy programu motywacyjnego – o ile pamiętam, każdego lata uruchamiacie nowy etap tego programu; czy możecie powiedzieć, kiedy zostaną ogłoszone cele dla następnego etapu? Dziękuję.

**PN:** Odpowiem na pytanie dotyczące dynamiki opodatkowania w pierwszym kwartale. W tym roku byliśmy w stanie skorzystać z dodatkowej ulgi badawczo-rozwojowej na mocy krajowego prawa podatkowego. Wynikało to z oszacowania naszych uprzednio poniesionych kosztów – które nastąpiło w roku bieżącym – i co za tym idzie, wpłynęło na wyliczenie kwoty podatku odroczonego; to zaś poskutkowało zwiększeniem wartości aktywów z tytułu podatku odroczonego i rzutuje na ostateczną kwotę zaprezentowaną w RZiS. Mogę jednak powiedzieć, że sytuacja, w której efektywna stawka opodatkowania jest ujemna w przypadku dodatniego wyniku brutto ma charakter nietypowy i nie należy oczekiwać, że będzie się powtarzać w przyszłości. Zauważyłbym też, że polskie przepisy podatkowe, zwłaszcza jeśli chodzi o ulgi – czy to badawczo-rozwojowe, czy też ulga dla innowacyjnego pracownika – są dość złożone. Nie chciałbym przedstawiać tu szczegółowych prognoz; mogę stwierdzić, że cały czas analizujemy odpowiednie przepisy – które weszły w życie stosunkowo niedawno – oraz składamy wnioski o ich interpretację; otrzymujemy takie interpretacje i wyjaśnienia od organów podatkowych i po ich otrzymaniu odpowiednio modyfikujemy nasze wyliczenia w zakresie opodatkowania, co może – w niektórych kwartałach – poprawić naszą sytuację podatkową. Tak stało się w pierwszym kwartale bieżącego roku, ale nie oczekiwałbym podobnych skutków w kolejnych kwartałach; mamy tu raczej do czynienia z sytuacją wyjątkową, która dotyczy tylko pierwszego kwartału br.

**MN:** Jeśli chodzi o drugie pytanie dotyczące akcji marketingowych związanych z Wiedźminem – jeśli chodzi o Cyberpunka, pierwszy teaser został ujawniony jakieś 8 lat przed premierą; mniej więcej 7-8 lat – ale rozumiem, że chodzi tu raczej o to, co zaprezentowaliśmy później na targach E3 – jakieś dwa lata z hakiem przed premierą. Przestrzegalbym jednak przed wykorzystaniem Cyberpunka jako prognostyka tego, co może wydarzyć się w kwestii Wiedźmina. To rzekłszy – i ponownie, podkreślam, że nie kieruję w kwestii konkretnych modeli; nie mogę powiedzieć, że ujawnimy coś za 12, za 18 czy za inną liczbę miesięcy – zamierzam unikać konkretnych dat, ale możecie oczekiwać, że content w rodzaju teaserów lub trailerów informacyjnych będzie pojawiać się jeszcze przed rozpoczęciem kampanii marketingowej. Dla nas start kampanii marketingowej oznacza pierwsze wydarzenia o charakterze „interaktywnym” – preordery, możliwość pobrania czegoś nowego itp. – wszystko, co dzieje się wcześniej ma charakter informacyjny, PR-owy itp. – i owszem, można się tego spodziewać zanim ruszy rzeczywista kampania marketingowa. Nie bazowałbym tu jednak na terminarzu wydarzeń poprzedzających premierę CP; nie sądzę, by pasował on do planowanych w przyszłości wydarzeń.

**Adam Kiciński:** Odpowiem na trzecie pytanie – dotyczące kolejnego etapu programu motywacyjnego. Drugi etap jest już publicznie ogłoszony; czteroletni cel na lata 2024-2027 wynosi 3 miliardy zysku netto – ujawniliśmy go jakiś czas temu, zaś cel na okres 2025-2028 zostanie ujawniony w pierwszym kwartale przyszłego roku. Zamierzamy co roku ujawniać cele kolejnego etapu w pierwszym kwartale.

**P4:** Dziękuję za możliwość zadania pytań. Jeśli chodzi o dystrybucję wiedźmińskiego REDkitu – czy mamy tu do czynienia ze strategią monetyzacji? Czy możecie powiedzieć, jakie są związane z tym koszty; jaka jest ich struktura? Czy to prekursor długofalowej strategii związanej z modkitemi dla Cyberpunka lub kolejnych gier? I jeszcze długodługość pytanie dotyczące sekwencji kolejnych premier – co CD PROJEKT stara się w tej mierze osiągnąć? Czy będzie to jedna duża premiera, potem pauza, potem kolejna duża premiera? Jak zapatrujecie się na tę kwestię? Dziękuję.

**MN:** Zacznę od pierwszego pytania – z modkitem nie wiąże się żadna bezpośrednia strategia monetyzacji; jest on dostępny za darmo na PC – gdyż na konsolach nie bardzo możliwe jest tworzenie modów. Jeśli chodzi o nasze zapatrywania – uważamy, że uwolnienie kreatywnego potencjału naszej społeczności to ważny cel, zwłaszcza biorąc pod uwagę skalę gry – jakiś czas temu ogłosiliśmy, że sprzedaliśmy ponad 50 milionów kopii; to ogromna rzesza ludzi, z których wielu chce podejść nieco bardziej kreatywnie do swojego ulubionego uniwersum. Widzimy tu też szereg korzyści – być może nie

jest to powszechnie znany fakt, ale wielu naszych deweloperów – w tym seniorów – wywodzi się ze społeczności moderskiej i trafiło do nas ponieważ zrobili coś, co wpadło nam w oko i stanowiło dowód ich umiejętności, wyobraźni itp. Poza tym tego rodzaju akcje aktywizują społeczność oraz na nowo rozbudzają zainteresowanie grą, co może przełożyć się – nawet na zasadzie poczty pantoflowej – na zwiększoną sprzedaż. Fajne projekty kreują pozytywną atmosferę, dobrą rozrywkę oraz kładą podwaliny pod przyszłe projekty wiedźmińskie – tak się na to zapatrujemy. Podkreślam jednak, że nie ma tu bezpośredniej monetyzacji; nie żądamy opłat i spółka nie czerpie żadnych bezpośrednich korzyści o charakterze transakcyjnym. Przechodząc do kolejnych projektów związanych m. in. z Cyberpunkiem – gdy pojawi się coś nowego, z pewnością o tym opowiemy; ogólnie rzecz biorąc podkreśliłbym, że jesteśmy zwolennikami contentu społecznościowego – modów wspieranych przez starannie przygotowane narzędzia – i dostrzegamy w nim dużą wartość jeśli chodzi o nasze relacje z fanami. Czy mógłby prosić o powtórzenie drugiego pytania?

**P4:** Mając na uwadze długoterminową perspektywę – jak zapatrujecie się na sekwencjonowanie premier; oczywiście obecnie największa liczba deweloperów pracuje nad Polarisem, ale później – w kontekście terminarza projektów Orion i Sirius – w jeszcze dłuższej perspektywie – jak CD PROJEKT zamierza wydawać gry; czy jest tak, że... zamierzacie koncentrować się tylko na jednej dużej grze w danym okresie, czy też dążycie do tego, by ten terminarz był nieco mniej „wyboisty”, by tak rzec?

**MN:** Tu z pewnością mogę się wypowiedzieć – już w trakcie prac nad Widmem Wolności rozwijaliśmy równoległe dwa projekty; Widmo Wolności było projektem o rozmiarach pełnowymiarowej gry – zgodnie z tym, co ujawniliśmy, angażowało prawie 300 osób; zarazem jednak pracowaliśmy nad projektem Polaris – tak więc mamy doświadczenie z równoległą pracą nad więcej, niż jednym projektem; obecnie również pracujemy w tym trybie – mamy CP2, za które odpowiada Boston; mamy Polaris, który powstaje głównie w Europie i oczywiście mamy inne projekty, nad którymi pracują oddzielne zespoły – np. Sirius w Bostonie będący dziełem The Molasses Flood; remake Wiedźmina 1 we współpracy z Canis Majoris [edit: chodziło o Fool's Theory] – więc z pewnością możecie liczyć na większą liczbę premier; będziemy dążyć do zwiększenia ich kadencji – choć oczywiście nie zamierzam tu dyskutować o konkretnych przedziałach czasu między premierami. Jeżeli jeszcze coś mi umknęło, to proszę o wskazówkę – ale na tym poprzestałbym, jeśli chodzi o odpowiedź.

**P5:** Dobry wieczór i dziękuję za prezentację. Mam dwa pytania. Pierwsze jest nieco bardziej wysokopoziomowe – czy w jakichś niedawno wydanych grach są mechanizmy – konkretne rozwiązania, które podziwiacie i które Waszym zdaniem dobrze pasowałyby do uniwersum wiedźmińskiego? I po drugie – Larian Studios mają nowe biuro w Warszawie i są znani ze znakomitych gier RPG. Czy dostrzegacie zagrożenie, że mogą starać się podkupić senior deweloperów i innych doświadczonych pracowników? Dziękuję.

**MN:** Jeśli chodzi o nowe gry, w których zawarto interesujące z naszego punktu widzenia mechanizmy – oczywiście jesteśmy deweloperami, ale zarazem fanami gier; cały czas przyglądamy się rzeczom, które przyciągają naszą uwagę – nie muszą to koniecznie być duże premiery; fascynuje nas kreatywność mniejszych studiów i mniejszych zespołów – i chyba nie mogę wypowiadać się za całe nasze studio, na które przecież składa się wiele osób o rozmaitych gustach i upodobaniach – powiedziałbym, że inspirują nas kreatywne pomysły naszych kolegów po fachu; mam też cichą nadzieję, że sami bywamy dla nich źródłem inspiracji – ale nie sposób podać konkretnych przykładów typu: „XYZ zrobił to i to; bardzo się nam to podoba i musimy zrobić coś podobnego”. Tak bym podsumował. Co do Larian i ich nowej siedziby w Warszawie – im więcej, tym lepiej, by tak rzec. Larian to wspaniali ludzie; mają świetny zespół; to co zrobili z Baldur's Gate budzi podziw – przeszedłem tę grę, bardzo ją lubię; jestem też wielkim fanem D&D – by wspomnieć nieco starsze tytuły, choć oczywiście teraz nie mam wiele czasu na granie. Czy postrzegamy ich jako zagrożenie? Zawsze istnieje ryzyko, że ktoś odejdzie do innej firmy;

po prawdzie jednak to, czy dany deweloper ma biuro w Warszawie, czy gdzie indziej – różnica nie jest zbyt wielka. Świat zmałał, a deweloperzy – zwłaszcza ci doświadczeni – są dość mobilni; jeśli więc komuś nie podoba się bieżący projekt, a marzy o pracy w innym miejscu – tak czy inaczej podąży za swoją pasją – więc z rynkowego punktu widzenia to, czy sąsiadujemy z Larian czy nie, nie odgrywa większej roli. I oczywiście życzymy im samych sukcesów.

**P5:** Bardzo dziękuję i dodam jeszcze mały dowcip – widzę, że szefostwo CD PROJEKT spędza 150 godzin grając w gry zamiast robić Wiedźmina 4! To oczywiście żart. Bardzo, bardzo dziękuję.

**MN:** Zajął mi to nieco mniej, bo... o boże, minęło siedem miesięcy, zanim zdołałem ukończyć grę – no tak; to wiele mówi o tym, ile czasu mam teraz na granie. To nie [zakłócenia], a gra jest bardzo długa, no więc... tak; trochę to trwało.

*[Pytania z czatu]*

**P6:** Jak postępują prace nad nowym Wiedźminem?

**MN:** Jak już wspominałem, kończymy etap preprodukcji; w tym roku dobiegnie on końca, zaś my przed końcem roku przejdziemy do etapu produkcji – to w ramach bieżącej aktualizacji. Jeśli chodzi o drugie pytanie – sprawy postępują; są w toku i odnotowujemy znaczną różnicę w porównaniu z tym, co byliśmy w stanie osiągnąć rok temu – wydarzył się strajk scenarzystów, strajk Gildii Aktorów – obecnie mamy znacznie spokojniejszy klimat i łatwiej prowadzić rozmowy. Cieszy nas postęp projektu i oczywiście gdy będziemy w stanie przekazać nowe informacje – zrobimy to.

**PN:** Jedno wtrącenie z mojej strony – my widzimy treść pytań, ale nie możemy jej łatwo udostępnić, zaś Michał już udzielił odpowiedzi – pytanie, na które odpowiadał; drugie pytanie, to „czy możecie powiedzieć coś więcej o cyberpunkowym filmie i serialu?” Odpowiedź już znacie.

**P7:** Czy moglibyście potwierdzić lub zaprzeczyć internetowym plotkom mówiącym, że trailer Polaris ukáže się w czerwcu i pracuje nad nim Platige Image?

**MN:** Nie komentujemy plotek – czy to w kwestii terminów, czy też tego, kto pracuje lub nie pracuje nad jakimkolwiek teaserem lub trailerem – więc nie mam tu nic konkretnego do powiedzenia.

**P8:** Czy możecie wyjaśnić, w jaki sposób osiągnęliście stosunkowo płaską krzywą wydatków na prace badawcze, rozwojowe i obsługę projektów w kontekście ostatnich kwartałów przy jednoczesnym szybkim wzroście wynagrodzeń w ubiegłych latach?

**PN:** Odpowiedź jest dość prosta – koszty zwłaszcza prac rozwojowych, ale też w pewnym stopniu prac badawczych obejmują nie tylko wynagrodzenia, lecz również koszty outsourcingu, które w fazie finalizacji produkcji – a tak było w Q1, Q2 i Q3 w ub. r. – zawsze zwiększają pod koniec projektu. Aby dać Wam przykład – w ostatniej fazie rozwoju dochodzą koszty lokalizacji, przekładów, nagrań, gaże aktorskie – a ponadto koszty testowania gry – co przekłada się na wzrost wydatków w tym okresie. Jest to widoczne w podsumowaniu zawartym w mojej części prezentacji – i koszty te nie były w podobnym stopniu obecne w Q4 ub. r. oraz Q1 tego roku. Stąd obserwowany lekki spadek wydatków – choć istotnie, w ogólnym rozrachunku koszty wynagrodzeń wzrosły.

**P9:** Czy Polaris pozostaje z koncepcyjnego punktu widzenia czystym RPG, czy też będą jakieś zmiany w porównaniu z Wiedźminem 3?

**MN:** Polaris – kolejna gra wiedźmińska – to zdecydowanie RPG, ale oczywiście będą pewne zmiany w stosunku do Wiedźmina 3 – nie chcemy tkwić w tym samym punkcie; zawsze dążyliśmy do poszerzania



horyzontów i odkrywania nowych sposobów przedstawiania fabuły – chcemy więc również teraz wytyczyć nowe kierunki i w kolejnym wiedzminie można spodziewać się nowości.

**P10:** Czy w Q1 2024 raportowaliście już jakieś koszty administracyjne związane z bostońskim projektem Orion?

**PN:** Odpowiedź brzmi – tak; nawet pod koniec 2023 r. gdy zespół bostoński ruszył z pracą nad Orionem, zaczęliśmy księgować koszty związane z Orionem w Bostonie – było tak już w 2023 i oczywiście w 2024 te koszty są nadal obecne i wzrastają.

**MN:** Wygląda na to, że nie ma dalszych pytań; chciałbym więc podziękować wszystkim za udział w callu – jeżeli będziecie mieli kolejne pytania, zachęcam do kontaktu z naszym zespołem IR. Życzę wszystkim miłego wieczoru. Do usłyszenia!