

## Zapis czatu inwestorskiego poświęconego omówieniu wyników finansowych Grupy CD PROJEKT za 2024 r. – 26 marca 2025 r.

**Moderator:** Witam na czacie inwestorskim z przedstawicielami spółki CD PROJEKT SA - Piotrem Nielubowiczem, Chief Financial Officer i Karoliną Gnaś, VP ds. relacji inwestorskich. Tematem spotkania będą wyniki Grupy CD PROJEKT za 2024 rok.

Przypominam zasady organizacyjne czata: pytania są przesyłane najpierw do moderatora. Publikowane są pytania wybrane przez Gościa czata wraz z odpowiedziami. U dołu ekranu kolejgowane są u każdego użytkownika jego pytania. Moderator może odrzucić pytanie niezgodne z regulaminem.

Informacja dla dziennikarzy relacjonujących przebieg czata: wykorzystanie cytatów z dzisiejszej rozmowy w Państwa materiałach redakcyjnych wymaga podania źródła. W razie pytań czy wątpliwości prosimy o kontakt: [biuro@stockwatch.pl](mailto:biuro@stockwatch.pl)

Już można zadawać pytania. W razie problemów z wyświetlaniem odpowiedzi prosimy o odświeżenie strony. Uczestników zachęcamy też do udostępniania czatu i komentowania jego przebiegu w mediach społecznościowych z hasztagiem #czatStockWatch

**Piotr Nielubowicz (PN), Karolina Gnaś (KG):** Witamy serdecznie na czacie inwestorskim, świeżo po publikacji wyników Grupy za 2024 r. Zapraszamy do zadawania pytań!

**Dawid:** Dlaczego jako grupa zdecydowaliście się (w końcu) wyartykułować politykę dywidendy? Do tej pory dzieliliście się zyskiem, ale nie chcieliście składać deklaracji na przyszłość. Co się zmieniło z waszej perspektywy? Czy to przejaw starzenia się spółki? ;)

**PN:** To prawda, że w ostatnich latach stosunkowo regularnie dzieliliśmy się zyskami w formie dywidendy. Zdecydowaliśmy się ustrukturyzować nasze założenia i przedstawić je akcjonariuszom w formie polityki dywidendowej. Daje ona nieco więcej przejrzystości w kontekście naszego podejścia, wyznacza też konkretne cele dla kierownictwa firmy.

**tgolik:** Wg Nowakowskiego ten rok miał obfitować w wydarzenia wspierające franczyzy. Czy będzie to tylko wsparcie dla Wiedźmina, czy coś ciekawego dotyczącego Cyberpunka 2077 także szykujecie?

**KG:** Jednym z naszych celów strategicznych jest długofalowe wsparcie dla rozwoju obu naszych marek – zarówno Wiedźmina, jak i Cyberpunka 2077. Będziemy ten cel realizować też w 2025, choć tutaj na ten moment nie mogę zdradzić szczegółów.

**MikeLelo:** Jaki udział w przychodach za 2024 r. generowała franczyza Wiedźmina? Ps. Życzę dalszych sukcesów.

**PN:** W 2024 r. franczyza wiedźmińska odpowiadała za ok. 20 proc. przychodów segmentu CD PROJEKT RED.

**inwestor2k:** Dzień dobry, czy w temacie kolejnego anime opartego na IP CP77 coś się dzieje?

**KG:** Potwierdzam, że trwają prace nad kolejnym projektem anime osadzonym w uniwersum Cyberpunka 2077. Jesteśmy jednak na zbyt wczesnym etapie, aby móc dzielić się szczegółowymi informacjami.

**Elfu:** Dzień dobry! Widać wyraźną dysproporcję między EBIT a zyskiem netto. Co zadziało się w 'późniejszej' części Rachunku Zysków i Strat, że zysk netto tak przekroczył prognozy?

**PN:** Przychody finansowe i podatki - zapraszam bezpośrednio do naszych sprawozdań po szczegółowe informacje o obu obszarach.

**Gameletter.pl:** 3 pytania odnośnie współpracy ze Scopely. Czy nowa produkcja mobilna będzie stawiać na doświadczenie jednoosobowe, czy będzie tu raczej nacisk na aspekty społecznościowe i tryby wieloosobowe? Czy planujecie przy tej okazji ponownie eksperymentować z rozszerzoną rzeczywistością? Na jakim modelu oparta będzie monetyzacja gry?

**KG:** Nie jesteśmy jeszcze gotowi, aby omawiać szczegóły tego projektu. Poinformujemy Państwa, gdy będziemy mieli więcej informacji do przekazania.

**tgolik:** Czy spółka rozważy wypłatę dywidendy zaliczkowej w przyszłych latach?

**PN:** Mamy taką możliwość i oczywiście każdorazowo będziemy o takiej decyzji informować oficjalnymi kanałami.

**inwestor2k:** Ostatnio publikujecie ogłoszenia ofert pracy - jak idzie rekrutacja? Są problemy ze znalezieniem odpowiednich ludzi, czy może przeciwnie - jest "nadpodaż talentów" z uwagi na wcześniejszą falę zwolnień w gamedevie?

**KG:** Nie mamy problemów z rekrutacją. Oferujemy atrakcyjne warunki zatrudnienia, a co jest szczególnie istotne w naszej branży, kandydaci przede wszystkim chcą pracować nad ciekawymi, ambitnymi gramami, co im umożliwiamy. Obecnie skupiamy się na rekrutacji doświadczonych talentów do naszego hubu w Bostonie, głównie do projektu Orion.

**inwestor:** Czy w tym roku zamierzacie przejmować kolejne studia w Polsce lub zagranicą? Jak oceniacie sytuację na rynku i poziom wycen?

**PN:** Nie wykluczamy akwizycji w przyszłości ale też obecnie nie mamy żadnych planów M&A na ten rok. Stawiamy na rozwój organiczny.

**Leszek:** Ostatnio przywołano w mediach słowa Dyrektora Kingdom Come, że przez wybór silnika UE5 CD Projekt ma opóźnienia w produkcji. Jak Spółka na dzisiaj ocenia pracę na tym silniku, jakie widzi zalety w produkcji a gdzie cały czas występują bariery/ryzyka do pokonania np. wydajność gry W4 na różnym sprzęcie?

**KG:** Tamte doniesienia oceniam jako nieprawdziwe, co więcej zostały one później zdementowane przez dyrektora Kingdom Come 2. Nasza współpraca z Epic idzie bardzo dobrze.

**tgolik:** Czy CDR czuje się bezpiecznie z obecnym poziomem gotówki, przed nadchodzącą premierą Wiedźmina 4.

**PN:** Tak - czujemy się bezpiecznie.

**Elfu:** Jak firma ocenia GOG Preservation Program? Inicjatywa jest naprawdę super (przede wszystkim z perspektywy gracza) - pytanie czy przekłada się jakoś wymiennie na wyniki?

**KG:** Dzięki za fajny komentarz. Jesteśmy zadowoleni z tego, jak program działa i z jakim ciepłym przyjęciem się spotkał u graczy. Każdy kolejny tytuł udostępniony na platformie wspiera wyniki sprzedażowe GOGa.

**Dave:** Czy nie ogłoszony projekt nad którym współpracujecie z Fool's Theory to jest jakaś gra czy projekt okołogrowy, możecie chociaż tyle zdradzić ?

**PN:** Nieogłoszony projekt, nad którym pracujemy wspólnie z FT, to naturalnie projekt "growy".

**Rafał:** Czy mieszanie reakcje społeczności na główną bohaterkę nowej sagi - Ciri, są dla was zaskoczeniem, czy spodziewaliście się większego hype'u?

**KG:** Jesteśmy bardzo zadowoleni z odbioru trailera - wczoraj podczas calla wynikowego pokazywaliśmy zestawienia liczby odsłon trailera na IGN i liczby artykułów prasowych dot. pokazywanych na TGA gier. Te liczby mówią same za siebie :)

**BoB:** Witam, kiedy opublikujecie rekomendację dywidendy za 2024?

**PN:** Najpewniej w kolejnych tygodniach.

**Gość:** Dzień dobry, jak widzą Państwo perspektywy rozwojowe dla platformy GOG? Zauważalna część sprzedanych kopii Cyberpunka dotyczyła tej platformy. Jeśli chodzi o udział w rynku przewidujecie Państwo stagnację platformy GOG i dalszą dominację Steam?

**KG:** GOG skupia się na strategicznych inicjatywach, które wzmacniają jego przewagę konkurencyjną - takich jak GOG Preservation Program czy współpraca z Amazon Luna. Platforma chce również rozszerzyć swój katalog o kolejne tytuły,, między innymi z Azji - jednocześnie chce dostarczać graczom najlepsze dostępne edycje gier. GOG ma podejście bardziej "butikowe" i w tym sensie ma zupełnie inną strategię i skalę niż Steam.

**Gość:** Czy widzicie Państwo zagrożenie dla premiery Wiedźmina 4 z powodu potencjalnej premiery GTA6 na PC w 2026/2027? Jeszcze pytanie w sprawie gry The Blood of Downwalker od Rebel Wolves, trailer gry wygenerował bardzo duże zasięgi tj. 1/3 wyświetleń trailera Wiedźmina 4, czy widzicie Państwo zagrożenie przy ewentualnym zbiegu premier tych obu podobnych gier w tym samym okresie czasu?

**KG:** Im więcej dobrych gier na rynku, tym lepiej dla nas i całej branży.

**Leszek:** Czy spadek wartości USD wpływa/może wpłynąć na zmniejszenie kosztów produkcji Cyberpunka 2077 cz.2 Projekt Orion w Bostonie? Czy ma również wpływ na koszty produkcji Wiedźmina 4 przy np. rozliczeniach z partnerami?

**PN:** Dokładnie tak - spadek wartości USD względem PLN może wpłynąć na niższe koszty związane z rozwojem Oriona, a także (w nieco mniejszym stopniu) Wiedźmina 4 - oczywiście w ujęciu PLN. Pamiętajmy jednak, że to miecz obosieczny - słabszy USD, to niższe przychody Grupy w ujęciu PLN, ponieważ za zdecydowaną większość naszych przychodów ze sprzedaży odpowiada dolar. Ponoszenie części kosztów w tej samej walucie, w której generujemy przychody generuje nam naturalny "hedging".

**Grzegorz:** Czy uważają Państwo, że premiera GTAVI (a raczej cena gry) może spowodować, że nowe gry AAA (w tym nowy Wiedźmin) będą wydawane na dużo wyższym poziomie cenowym?

**KG:** Wolę nie spekulować. Jeśli standardowa cena ulegnie zmianie, będzie to dla nas korzystne.

**Kamil:** Ile osób obecnie pracuje nad projektami? A ile dokładnie pracuje nad każdym z projektów?

**PN:** Zachęcamy do zapoznania się z opublikowaną wczoraj prezentacją wynikową, w której znajdują się te dane - jest dostępna na naszej stronie.

**rmarekr:** Dzień dobry, kiedy pojawią się szczegóły związane z majowymi wydarzeniami poświęconymi Wiedźminowi.

**KG:** W grudniu 2024 r. ogłosiliśmy specjalną trasę koncertową - Wiedźmin: Muzyka Kontynentu, będącą największą częścią obchodów rocznicy. Na maj tego roku zaplanowane są specjalne koncerty w Polsce i Bostonie, które zbiegną się z rocznicą wydania gry. Poza wspomnianymi koncertami, dla społeczności fanów gry planujemy jeszcze inne, pomniejsze aktywności związane z rocznicą. Będziemy o nich informować na bieżąco.

**FILO:** Witam czy po premierze wiedźminskiej sagi jest rozważanie ewentualne wejście na Nasdaq

**PN:** Chcemy być motorem wzrostu WIG20 minimum do 10 000 pkt. ;)

**PN, KG:** Dziękujemy Państwu za liczne pytania. Do zobaczenia na kolejnym czacie!