

Michał Nowakowski (MN):

Dobry wieczór,

Nazywam się Michał Nowakowski i poprowadzę dzisiejszą konferencję poświęconą wynikom Grupy CD PROJEKT za rok 2024. Współprezentującym będzie Piotr Nielubowicz. Po prezentacji zapraszamy do udziału w sesji pytań i odpowiedzi, w której dołączy do nas Karolina Gnaś – wiceprezes ds. relacji inwestorskich.

W roku 2024 osiągnęliśmy istotny kamień milowy związany z rozwojem Wiedźmina 4, znanego wcześniej pod nazwą Polaris. W listopadzie ogłosiliśmy, że gra weszła w fazę pełnoskalowej produkcji. Liczący 400 developerów zespół obecnie zajmuje się skalowaniem rozwiązań wypracowanych w fazie preprodukcji oraz ich walidacją w ramach całej gry.

Wisienką na torcie było opublikowanie, podczas grudniowej gali The Game Awards, pierwszego dużego trailera Wiedźmina 4. Otwiera on nową sagę, w której Ciri – główna bohaterka i naturalna następczyni Geralta – rozpoczyna własne starania, by zostać zawodową pogromczynią potworów.

Ciri wprowadza do franczyzy wiedźmińskiej nowe możliwości i świeżą energię, podsycając entuzjazm fanów uniwersum. Młodsza wiekiem od Geralta, wprowadza własną dynamikę walki oraz własny sposób stawiania czoła wyzwaniom. Z narracyjnego punktu widzenia jej podróż stoi pod znakiem dojrzewania, konfliktu i głębi, która nie tylko czyni z Ciri świetną główną bohaterkę, ale też w naturalny i przekonujący sposób wzbogaca wiedźmińską spuściznę.

Oczekiwania fanów związane z tym nowym rozdziałem unaocznily się podczas TGA, gdzie nasz trailer zajął pierwsze miejsce wśród najpopularniejszych materiałów opublikowanych podczas gali. W ciągu 72 godzin po wydarzeniu trailer został obejrany ponad 8 milionów razy na oficjalnym kanale IGN.

Gorące zainteresowanie trailerem wykazywały również globalne media – po zakończeniu TGA Wiedźmin 4 stał się w nich najczęściej omawianą grą, zdominowawszy nagłówki i artykuły prasowe – co dowodzi, że gracze nadal wyczekują kolejnych opowieści osadzonych w uniwersum wiedźmińskich.

Nasza druga franczyza – Cyberpunk – również pozostaje na fali. Podstawowa gra utrzymuje wysoki rating w serwisie Steam – aktualnie na poziomie 95%, co dowodzi, że nasze zaangażowanie w obsługę gry spotyka się z uznaniem społeczności. W ubiegłym roku gra uzyskała również kolejne nagrody – w tym nagrodę BAFTA w kategorii *Evolving Game*.

A skoro o tym mowa – w grudniu opublikowaliśmy kolejną dużą aktualizację – 2.2 – która wzbogaca grę o nowe elementy, a także wprowadza szeroką gamę usprawnień technicznych i rozgrywkowych.

Jeśli chodzi o sprzedaż – w listopadzie ogłosiliśmy, że sprzedaliśmy ponad 30 milionów kopii Cyberpunka 2077, a także ponad 8 milionów kopii rozszerzenia Widmo Wolności. I na tym nie koniec – w tym roku Cyberpunk 2077 ukaże się na platformie macOS, co umożliwi nam przyciągnięcie kolejnej fali graczy i dalszą rozbudowę społeczności Night City. Grę będzie można nabyć w Mac App Store, na GOG.COM oraz w serwisach Steam i Epic Store.

Pracujemy również nad poszerzeniem uniwersum zbudowanego na bazie gier cyberpunkowych. W 2024 r. ogłosiliśmy prace nad kolejną animacją, która w przyszłości zostanie wydana na platformie Netflix. I to nie wszystko, co mamy w zanadru jeśli chodzi o Cyberpunka.

Skoro mowa o przyszłości – chciałbym pokrótce omówić aktualny status naszych pozostałych bieżących projektów.

Jeśli chodzi o projekt Sirius – zdecydowaliśmy się zintegrować zespół The Molasses Flood ze strukturą naszego studio połączony go z CD PROJEKT RED Inc. – co umożliwi lepszą kontrolę nad zakresem i kierunkiem, w jakim zmierza wzmiankowany projekt. Choć wiążą się z tym pewne zmiany w zakresie kierownictwa projektu – sam projekt jest kontynuowany.

Kolejny projekt – remake Wiedźmina 1. Z uwagi na zależności w procesie produkcyjnym – m. in. w kontekście assetów i technologii – postanowiliśmy tymczasowo zintegrować jego rozwój z trwającymi pracami nad Wiedźminem 4. W rezultacie niewielka część zespołu The Fool's Theory wspiera obecnie zespół pracujący nad Wiedźminem 4. Naszym celem jest wypracowanie niezbędnych assetów, narzędzi i procesów produkcyjnych celem efektywnego rozwijania remake'u pierwszego Wiedźmina.

Jak już wspominałem, pracujemy też nad pewnymi nieogłoszonymi projektami, z których jeden jest realizowany we współpracy z The Fool's Theory.

Jeśli chodzi o przyszłość franczyzy cyberpunkowej – projekt Orion zbliża się do końca fazy koncepcyjnej, co oznacza, że w nadchodzących tygodniach rozpoczniemy fazę preprodukcji.

Przejdźmy do naszego trzeciego IP – w ubiegłym roku rozwinęliśmy i uszczegółowiliśmy wizję projektu Hadar. Nasze wewnętrzne założenia i wstępne idee legły u podstaw głównych kierunków dalszego rozwoju. W tym roku zespół będzie pracował nad dalszym rozwijaniem tego IP oraz kreowaniem fabuły gry, a także nad prototypowaniem niektórych rozwiązań rozgrywkowych specyficznych dla Hadara. Wzmiankowana działalność wiąże się z większym nakładem pracy – stąd niedawno opublikowane przez nas oferty pracy.

Jeśli chodzi o aktualną alokację zespołów deweloperskich – w porównaniu ze stanem na koniec października liczba deweloperów wzrosła o około 10%, do ponad 700.

Nad Wiedźminem 4 pracuje ponad 400 deweloperów; zamierzamy utrzymać ten stan, dostosowując go do bieżących potrzeb projektu.

Największy przyrost liczby pracowników od października 2024 r. odnotowaliśmy w projekcie Orion, który pozostaje naszym głównym obszarem zainteresowania w kontekście rekrutacji. Do końca 2025 r. zamierzamy podwoić liczebność zespołu pracującego nad nowym Cyberpunkiem. Jeśli chodzi o pozostałe trwające projekty, będziemy w nich zwiększać zatrudnienie w zależności od aktualnych potrzeb.

I na koniec – z przyjemnością pragnę poinformować, że nawiązaliśmy strategiczne partnerstwo ze Scopely celem stworzenia gry opartej na jednej z francyz CD PROJEKTu.

To wszystko z mojej strony. Czas na część finansową. Piotrze – oddaję Ci głos.

Piotr Nielubowicz (PN):

Dzięki, Michał – i dobry wieczór.

Prezentację naszych wyników finansowych za rok 2024 zaczniemy od skonsolidowanego rachunku zysków i strat – na slajdzie 13. Sprzedaż Grupy w 2024 r. wyniosła 985 milionów PLN – czyli 80% wartości wypracowanej rok wcześniej, gdy ukazało się rozszerzenie Widmo Wolności.

Głównym motorem sprzedaży pozostały Cyberpunk 2077 oraz Widmo Wolności, wypracowując przychody w wysokości 589 milionów PLN. Warto wspomnieć, że produkty z serii wiedźmińskiej nadal w wyraźny i stabilny sposób przyczyniają się do naszych przychodów – w 2024 r. dały 163 miliony PLN przychodów, a więc nieco więcej, niż rok wcześniej.

Za sprzedaż towarów i materiałów odpowiada przede wszystkim GOG, który – biorąc pod uwagę produkty nie będące dziełem CD PROJEKT – zanotował wzrost sprzedaży w stosunku do poprzedniego roku. Główną przyczyną, dla której koszt sprzedanych produktów i usług był wyższy w 2023, niż w 2024, była wyższa amortyzacja Cyberpunka i Widma Wolności z w Q3 i Q4 2023 r., powiązana z premierą rozszerzenia.

A skoro mowa o amortyzacji – aktualne wyniki sprzedażowe Wiedźmina 3 i Cyberpunka dowodzą długowieczności obydwu produktów. Biorąc pod uwagę te dane postanowiliśmy zrewidować nasze założenia dotyczące ich cyklu życia. Rezultatem była aktualizacja schematów amortyzacji. Więcej na ten temat w sprawozdaniu finansowym za 2024 r. Co istotne – nowy schemat amortyzacji wejdzie w życie dopiero w 2025 r.

Przechodząc do kosztów operacyjnych – koszt sprzedaży zmniejszył się o 108 milionów PLN, do 135 milionów PLN. Oszczędności wynikają głównie z:

- niższych kosztów wydawniczych franczyzy cyberpunkowej z uwagi na brak premier w roku 2024
- niższych kosztów obsługi produktów – do tej kwestii za chwilę wrócę.

Z drugiej strony – w 2024 r. mocniej zaangażowaliśmy się we wczesne etapy prac koncepcyjnych związanych z nowymi produktami, co tłumaczy wzrost kosztów administracyjnych. Poza projektami, o których już wiecie – mam tu na myśli m. in. Orion. remake Wiedźmina 1 oraz Hadar – w ubiegłym roku rozpoczęliśmy pięć nowych inicjatyw produktowych – nie tylko w obszarze gier. Koszty prac badawczych odzwierciedlają ponadto nasze rosnące zaangażowanie w rozwój technologii AI.

Przechodząc do pozostałych przychodów i kosztów operacyjnych – do pozytywnego salda za rok 2023, w wysokości 30 milionów PLN, przyczyniło się częściowe odwrócenie i częściowe spisanie kosztów prac deweloperskich w projekcie Sirius. W tym roku nie mamy do czynienia z podobnymi jednorazowymi czynnikami.

Nadwyżka na operacjach finansowych w 2024 r. – w wysokości 64 milionów PLN – wynika z typowych czynników, takich, jak odsetki od obligacji i lokat bankowych.

Przejdźmy do podatku dochodowego. W 2023 r. odnotowaliśmy rekordowo wysoką kwotę podatku u źródła nie podlegające odliczeniu w naszych krajowych zeznaniach podatkowych – co zwiększyło sumaryczny podatek dochodowy zaraportowany we wspomnianym okresie.

Jeśli chodzi o rok 2024, to kwota podatku od działalności kwalifikującej się do ulgi IP Box wyniosła ponad 18 milionów PLN. Ujemna efektywna stawka podatkowa podana w sprawozdaniu wynika głównie ze zmiany sposobu szacowania aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego – w wysokości 58 milionów PLN. To z kolei ma związek z ujęciem historycznych kosztów kwalifikujących się do ulgi B&R w formie korekty deklaracji podatkowych za lata 2020-2023, w następstwie wydania korzystnych dla nas decyzji Naczelnego Sądu Administracyjnego oraz indywidualnej interpretacji podatkowej związanej z ulgą B&R.

I na koniec – nasz zysk netto za ubiegły rok wyniósł 470 milionów PLN – zaledwie 2% mniej, niż w okresie porównawczym, który zbiegł się z premierą Widma Wolności. Całkowita rentowność Grupy wzrosła do 48%, zaś w segmencie CD PROJEKT RED wyniosła 58%.

Wyniki roczne zawsze stanowią dla mnie okazję do zaprezentowania naszej działalności w nieco szerszej perspektywie. Kolejny slajd przedstawia nasze przychody, koszty i wydatki na przestrzeni ponad 10 lat. Na cykliczność i rozwój działalności Grupy rzutują tu przede wszystkim dwa kluczowe wydarzenia: premiera Wiedźmina 3 w 2015 r. oraz premiera Cyberpunka w 2020 r. Co prawda kolejność późniejszych działań nieco się od siebie różniła, ale obecnie w ramach każdego cyklu mamy do dyspozycji pięcioletnie okno porównawcze – które pokrótce prezentuje kolejny slajd.

Z przyjemnością pragnę podkreślić, że przychody osiągnięte w trakcie pięcioletniego cyklu Cyberpunka – od 2020 do 20204 r. były 2,3 raza wyższe, niż analogiczne przychody wypracowane w cyklu Wiedźmina 3, rozpoczętym w roku 2015. Cyberpunk niewątpliwie wywindował nas na nowy poziom.

Co jeszcze istotniejsze – przychody netto Grupy, zaprezentowane w kolorze zielonym, były 2,5 raza wyższe w erze Cyberpunka, niż w pięcioletnim okresie rozpoczętym premierą Wiedźmina 3. Według mnie jest to wzrost, który zasługuje na uznanie – i zarazem rezultat, który zamierzamy kontynuować, o czym świadczą długoterminowe perspektywy rozwoju produktów oraz cele programu motywacyjnego na nadchodzące lata.

Przejdźmy do slajdu nr 16 – naszego skonsolidowanego bilansu.

Po stronie aktywów – przede wszystkim nasza bazowa działalność, czyli wydatki na prace rozwojowe, których saldo wzrosło o 168 milionów PLN. Bieżące produkty – głównie Wiedźmin 4, Sirius i Orion, a także niektóre inne nieogłoszone jeszcze projekty – wygenerowały 274 miliony PLN po stronie wydatków; z drugiej zaś strony zanotowaliśmy trwającą amortyzację wydanych uprzednio gier – głównie Cyberpunka 2077 i Widma Wolności.

Trwającemu i planowanemu rozwojowi naszej działalności deweloperskiej towarzyszą inwestycje w infrastrukturę – co odzwierciedla wzrost salda aktywów trwałych w wysokości 77 milionów PLN. Zmiana ta ma przede wszystkim związek z trwającą budową nowego budynku na naszym warszawskim kampusie. W połowie bieżącego roku do tego budynku przeniesie się zespół Wiedźmina 4.

Wzrost salda aktywów z tytułu podatku odroczonego ma związek ze wspomnianą już korektą rozliczeń podatkowych w kontekście ulgi B&R, z której zamierzamy korzystać również w kolejnych latach.

Sumaryczna wartość gotówki, lokat bankowych oraz obligacji – trzy pozycje oznaczone gwiazdką – jest widoczna u dołu tabeli i wynosi 1 miliard 472 miliony PLN zgodnie ze stanem na koniec 2024 r. Nieco więcej o głównych czynnikach warunkujących nasze ubiegłoroczne przepływy finansowe opowiem na kolejnym slajdzie.

Przejdźmy do zobowiązań i kapitałów – slajd nr 17.

Najbardziej rzucającą się w oczy zmianą jest zmiana wysokości kapitału wynikająca – z jednej strony – z dobrych wyników finansowych za 2024 r., zaś z drugiej – z wypłaty dywidendy za rok 2023, co miało miejsce w czerwcu 2024 r.

Zarząd póki co nie przedstawił rekomendacji w kwestii alokacji zysku za rok 2024. Gdy taka rekomendacja zostanie przyjęta – niezwłocznie o tym poinformujemy.

Warto wspomnieć, że w styczniu tego roku podjęliśmy istotną decyzję związaną z przyszłymi dywidendami: postanowiliśmy przyjąć pierwszą oficjalną politykę dywidendową w naszej historii. Poczynając od roku rozliczeniowego 2025 Zarząd będzie rekomendował wypłatę dywidend w wysokości przynajmniej 25% zysku netto wypracowanego przez Spółkę w danym roku. Mając na uwadze bieżące potrzeby trwających projektów, dopuszczamy opóźnienie wzmiankowanych wypłat o co najwyżej 5 lat. Różnice pomiędzy wspomnianą stawką 25% a faktycznie wypłaconą dywidendą będą ujmowane w naszych sprawozdaniach finansowych, aby w jasny sposób przedstawić bieżącą sytuację inwestorom. Niezaalokowane fundusze będą mogły zostać przeznaczone na sfinansowanie skupu akcji własnych. Opisana polityka ma na celu zwiększenie przejrzystości naszych działań wobec inwestorów oraz wyznaczeniu jasnych celów dla Zarządu.

Wracając jednak do bilansu – jeśli chodzi o zobowiązania, to pomimo wzrostu salda naszych zobowiązań handlowych oraz rezerw w ubiegłym roku nie odnotowaliśmy istotnych zmian w tym zakresie.

Przejdźmy do kolejnego slajdu – nr 18: wydatki CD PROJEKT RED na prace badawcze, rozwojowe oraz obsługę wydanych produktów, zaprezentowane w ujęciu kwartalnym za rok 2024 oraz za okres porównawczy.

Po premierze Widma Wolności, która miała miejsce w trzecim kwartale 2023 r., dokonaliśmy istotnej reorganizacji naszych zespołów. W czwartym, popremierowym kwartale 2023 r., byliśmy bardziej zaangażowani w obsługę nowego rozszerzenia oraz wydanej tym samym okresie wersji Ultimate Edition Cyberpunka. Poczynając od kolejnego roku notujemy stopniowy wzrost zaangażowania w prace badawcze oraz rozwój przyszłych produktów. Wzrost wydatków na przestrzeni roku jest tu wyraźnie widoczny.

I na koniec – główne czynniki warunkujące przepływy pieniężne, ukazane na slajdzie 9.

Do 470 milionów PLN księgowego zysku netto, wliczając 78 milionów kosztów prac badawczych, które wyodrębniłem w postaci osobnego paska, dołożyło się 120 milionów PLN amortyzacji.

Zakupy aktywów materialnych i niematerialnych pochłonęły 98 milionów PLN, co było już widoczne na slajdzie prezentującym nasz bilans.

Podsumowując – dzięki dobrym wynikom sprzedażowym naszych gier odnotowaliśmy dodatnie przepływy z działalności bieżącej w wysokości 590 milionów PLN.

Z drugiej strony – kontynuowaliśmy prace nad rozwojem nowych projektów i technologii we wspomnianych już fazach prac badawczych i rozwoju – odpowiednio 78 i 249 milionów PLN.

I na koniec – pod koniec czerwca wypłaciliśmy naszym akcjonariuszom dywidendę w kwocie niemal 100 milionów PLN.

Podsumowując, wartość naszych rezerw finansowych, tj. gotówki, lokat bankowych oraz obligacji, wzrosła w okresie rozliczeniowym o 163 miliony PLN, do kwoty 1,47 miliarda PLN.

Podsumowując część finansową chciałbym wspomnieć, na jakim etapie znajdujemy się jeśli chodzi o realizację celów naszych programów motywacyjnych. Pierwszy czteroletni cel za lata 2023-2026 wynosi 2 miliardy złotych PLN skonsolidowanego zysku netto. Po upływie dwóch lat wypracowaliśmy 951 milionów PLN zysku – czyli 48% celu. Choć nie planujemy wydać

Wiedźmina 4 przed końcem 2026 r., nadal działamy w oparciu o wspomniany cel i uważamy, że – mimo, iż jest bardzo ambitny – istnieje możliwość jego realizacji w przedstawionym okresie.

Zanim przejdziemy do sesji Q&A chciałbym zaprosić Was na wspólne świętowanie dziesiątej rocznicy premiery Wiedźmina 3. Z tej okazji organizujemy globalny tour koncertowy zatytułowany *The Witcher in Concert* – z orkiestrowym wykonaniem utworów muzycznych pochodzących z naszej legendarnej gry RPG. Osobiście – nie mogę się doczekać udziału.

To wszystko z mojej strony – czas na pytania i odpowiedzi. Dziękuję!

P1: Mam trzy pytania. Po pierwsze – jeśli chodzi o waszą współpracę ze Scopely – to ciekawa informacja. Możecie powiedzieć, czy spodziewacie się od Scopely odgórnej opłaty licencyjnej za Waszą własność intelektualną w związku z tym projektem – czy jest to raczej kwestia realizacji projektu i odbioru należności po jego ukończeniu? Dalej – można spytać o jakieś szczegóły związane z harmonogramem projektu realizowanego wspólnie ze Scopely – kiedy można spodziewać się gry? Drugie pytanie – pod koniec prezentacji stwierdziliście, że nie spodziewacie się premiery TW4 do końca 2026 roku – biorąc pod uwagę tę wiedzę, czy możemy mieć nadzieję, że gra pojawi się w 2027 roku? I ostatnie pytanie – niewielka reorganizacja zespołów projektowych wokół Sirius, TW Remake i TW4 – czy w jakikolwiek sposób wpływa na harmonogram tych projektów i sposób, w jaki o nich myślicie?

MN: Zacznę od pierwszych dwóch – dotyczących Scopely i ogłoszonego właśnie partnerstwa – niestety odpowiedzi chyba Was nie zadowolą, gdyż nie mamy w tej sprawie nic do dodania podczas bieżącego calla. Przyjdzie na to czas w przyszłości.

PN: Ja zaś mogę odpowiedzieć na trzecie pytanie dotyczące spodziewanej daty premiery W4 – nie zamierzamy jeszcze ogłaszać konkretnej daty; obecnie – aby nieco lepiej poinformować inwestorów – możemy jedynie potwierdzić, że gra nie ukaże się w przedziale czasowym objętym pierwszym celem programu motywacyjnego, czyli do 31 grudnia 2026 r. Co do czwartego pytania – nie; nie ma tu powiązań; nie spodziewamy się jakiegokolwiek wpływu projektu Sirius na W4 – obydwie projekty są od siebie niezależne; Sirius powstaje głównie w Ameryce Północnej; spodziewamy się, że wprowadzane zmiany umożliwią lepsze dopasowanie zespołu Sirius do procedur, systemów i sposobu tworzenia gier przez CD PROJEKT RED – z drugiej zaś strony projekt W4 jest realizowany w całości w Polsce i między tymi projektami nie ma istotnych zależności.

P2: Jakie, w Waszej opinii, jest prawdopodobieństwo, że GTA6 podniesie standardową cenę gier AAA?

MN: To, co powiem, będzie oczywiście tylko opinią – gdyż nie mamy żadnej zakulisowej wiedzy – ale myślę, że zobaczymy, co się wydarzy. Niewątpliwie istnieje takie prawdopodobieństwo; wspomniano już o tym, ale póki co to wyłącznie przypuszczenia. Nasze stanowisko brzmi: wzrost standardowej ceny rynkowej gier niewątpliwie będzie oznaczał dla nas dodatkowe korzyści.

P3: Aby wypełnić celu programu motywacyjnego za lata 2022-2026 musicie wygenerować jeszcze około 1 miliard PLN zysku w okresie 2025/2026 – co wydaje się bardzo trudne w braku nowych projektów. Czy możecie napomknąć o nowych projektach, które mogłyby pomóc Wam w realizacji tego celu?

PN: Cel programu jest wyznaczony na lata 2023-2026 – drobna korekta dat – ale owszem, to prawda; musimy wypracować jeszcze nieco ponad 1 miliard PLN. Obecnie mogę powiedzieć jedynie, że sukces naszej działalności opiera się na długowieczności naszych produktów,

aktywnym zarządzaniu koncepcją *franchise flywheel* oraz wydawaniu nowego contentu – i zamierzamy być aktywni na wszystkich wymienionych polach we wspomnianym okresie.

P4: Teraz, gdy W4 wszedł w fazę pełnoskalowej produkcji, czy możecie oszacować całkowity spodziewany koszt projektu?

PN: Jeśli chodzi o liczebność zespołu – uważamy, że osiągnęła stan docelowy; owszem, może z czasem fluktuować, ale pod tym względem jesteśmy w punkcie dojścia – zaś co do przyszłych kosztów, zwłaszcza tych związanych z przyszłymi etapami produkcji, takimi, jak lokalizacja czy QA – będą one intensyfikowane pod koniec prac, więc oczywiście należy się tu spodziewać zmian. Zastosuję się jednak do naszej ogólnej zasady – nie ukierunkowujemy w kwestii przyszłych budżetów.

P5: Czy można prosić o aktualizację w kwestii prac nad animacją i projektem *live action*?

MN: Nie mamy tu nic konkretnego do dodania – mogę jedynie powiedzieć, że są to dwa odrębne procesy i jeśli chodzi o animację, to już pod koniec ubiegłego roku przedstawialiśmy pierwsze zajawki – więc w najbliższym czasie spodziewałbym się raczej kolejnych informacji o tym projekcie, niż o projekcie *live action*. Poza tym – nie mamy dziś nic nowego do dodania.

P6: Jaki odsetek wydatków inwestycyjnych ma związek z projektami animacji/*live action* oraz nieogłoszonymi dotychczas projektami?

PN: Większość inwestycji na projekcie w toku ma związek z naszymi głównymi produktami – obecnie są to W4 i Orion; pozostałe projekty są znacznie mniejsze, niż wymienione projekty flagowe.

P7: Mam pytanie dotyczące nowej trylogii wiedźmińskiej – zapewne macie już pewne doświadczenie związane z produkcją nowego Wiedźmina – w oparciu o tę pracę oraz o Wasze oceny związane z całokształtem dotychczasowego procesu deweloperskiego, a także doświadczenia z wykorzystaniem nowego silnika UE – czy nadal uważacie, że możliwe jest wydanie całej trylogii w okresie sześcioletnim?

MN: W chwili obecnej nie widzimy nic, co sugerowałoby, że cel ten jest nieosiągalny; nasze doświadczenia w pracy z UE5 są dobre; prace postępują zgodnie z planem, a wszelkie problemy rozwiązujemy na bieżąco – czasem samodzielnie, a czasem przy wsparciu zespołu Epic – więc jeśli chodzi o nasze szacunki związane z częstotliwością premier nowych gier z trylogii wiedźmińskiej – nic się tu nie zmienia.

P8: Gratuluję wyników. Czy można prosić o ponowne wyjaśnienie sytuacji podatkowej w samym Q4 2024? Dlaczego podana kwota jest tak bardzo ujemna?

PN: Na skutek korzystnej dla nas decyzji Naczelnego Sądu Administracyjnego oraz indywidualnej interpretacji podatkowej związanej z ulgą B&R – byliśmy w stanie skorygować nasze uprzednie rozliczenia podatkowe związane z ulgą B&R za lata 2020-2023. W rezultacie dostępna dla naszej spółki ulga B&R wzrosła, co przelożyło się na naliczenie aktywów z tytułu podatku odroczonego – co z kolei wpłynęło na całkowite rozliczenie podatkowe w sposób przeciwstawny do 18 milionów PLN naliczonego podatku w ramach ulgi IP BOX. Ta dodatkowa ulga uzyskana dzięki decyzji NSA zmniejszy również nasze obciążenie podatkowe w przyszłych latach – dzięki wykorzystaniu ulgi B&R – aczkolwiek wymieniona ulga jest już obecnie dostępna i została uwzględniona również w naszej deklaracji podatkowej za rok 2024.

P9: Czy możecie powiedzieć coś na temat rozwoju, wdrożenia i wykorzystania technologii generatywnej sztucznej inteligencji w procesie tworzenia gier? Mówiąc konkretniej – czy planujecie zastosować narzędzia genAI w pracach nad W4?

MN: Chyba już wspominaliśmy, że w ubiegłym roku powołaliśmy zespół zajmujący się badaniem możliwości zastosowania rozwiązań AI w naszych przyszłych produktach – w tym jeśli chodzi o rozwój naszych własnych modeli AI – i obecnie w toku jest kilka takich projektów, lecz nie skupiają się one raczej na generatywnej sztucznej inteligencji. Mówiąc szczerze, genAI nastrocza problemów związanych z prawami autorskimi i aspektami prawnymi – oraz w wielu innych kwestiach – więc jeśli chodzi o zastosowanie technologii genAI w konkretnych grach, nie dzieje się tu nic w kontekście W4 ani innych projektów, które planujemy realizować w nieodległej przyszłości. Jeżeli zmienią się uwarunkowania prawne – będziemy ponownie analizować kwestię, ale obecnie nie robimy nic konkretnego z wykorzystaniem genAI. Owszem, istnieją rozmaite inne narzędzia, które rozważamy lub z których już korzystamy – ale nie obejmują one technologii genAI.

P10: Jaki będzie wpływ nowej polityki księgowej na amortyzację w latach 2025/2026?

PN: To w zasadzie nie jest nowa polityka – polityka pozostaje bez zmian – lecz biorąc pod uwagę bardzo dobre wyniki CP i W3 w ostatnich kwartałach, postanowiliśmy zrewidować nasze plany amortyzacji, które powinny odpowiadać oczekiwanemu przyszłemu wykorzystaniu produktów. W ślad za aktualizacją planów na przyszłość zmieniły się również schematy amortyzacji. Jeśli chodzi o skalę ich wpływu na nasze przyszłe wyniki – z pamięci mogę powiedzieć, że jeśli chodzi o rok 2025, to w przypadku projektów CP i Widma Wolności razem wziętych kwartalna amortyzacja miała wynieść około 16 milionów PLN, a po rewaluacji wyniesie mniej więcej 13 milionów PLN, co daje kwartalną różnicę na poziomie około 3 milionów PLN – to nie jest duża różnica – zaś jeśli chodzi o wersję Next-gen Wiedźmina 3, to efekt ten będzie znacznie mniejszy, gdyż niezamortyzowana kwota jest tu o rząd wielkości niższa, niż w przypadku projektów CP i Widmo Wolności.

P11: Dlaczego zmniejszyły się koszty prac badawczych w Q4 w porównaniu z wcześniejszymi kwartałami 2024 r.? 10 milionów w Q4 vs. 20 milionów na kwartał w okresie Q1-Q3 2024.

PN: Nie jestem pewien, czy dobrze rozumiem pytanie, ale starałem się udzielić odpowiedzi w ramach mojego komentarza – z grubsza chodzi o to, że we wrześniu przystąpiliśmy do kapitalizowania wydatków w projekcie Orion, dlatego też w czwartym kwartale koszty prac rozwojowych wzrosły, zaś koszty wstępnych prac badawczych, agregowane z kosztami ogólnego zarządu, zmalały.

P12: Czy zamierzacie zawierać jakieś istotne umowy licencyjne w 2025 r. wzorem umowy podpisanej z Sony w 2024 w związku z W3?

MN: Rozumiem, że chodzi tu o włączenie W3 do subskrypcji PlayStation Plus – uważamy, że subskrypcje mogą dobrze sprawdzać się w przypadku starszych gier i taka decyzja każdorazowo wymaga starannej analizy z naszej strony. Staramy się podejmować optymalne decyzje z biznesowego punktu widzenia – biorąc pod uwagę terminarz oraz to, czy proponowana umowa jest sensowna w kontekście danej franczyzy – więc krótko mówiąc możemy rozważać takie propozycje – nie należy odbierać tego, co mówię, jako potwierdzenia, że zamierzamy to robić w bieżącym roku; staram się jedynie wyjaśnić, jak podchodzimy do tematu. Mogę tu z całą pewnością powiedzieć, że nie jesteśmy fanami włączania naszych gier do jakichkolwiek subskrypcji już w chwili premiery, ale jeśli chodzi o starsze produkty – jeśli jest to podyktowane korzyściami biznesowymi oraz pasuje do terminarza danej franczyzy, to owszem, możemy

rozważać takie posunięcie. Podkreślam jednak, że nie potwierdzam obecnie żadnych tego rodzaju planów na rok 2025, 2026 czy na jakikolwiek inny rok.

P13: Czy wiecie mniej więcej, jak będzie kształtowała się efektywna stawka podatku w latach 2025/2026? Czy dobrze rozumiem, że w latach 2025/2026 macie do ujęcia więcej zobowiązań z tytułu podatku odroczonego?

PN: Pod względem księgowym już ujęliśmy aktywa z tytułu podatku odroczonego, które zostaną spożytkowane w przyszłości – więc nasze przepływy gotówkowe związane z podatkiem dochodowym będą nieco ograniczone – ale oczywiście, z księgowego punktu widzenia, zamierzamy standardowo prowadzić nasze rozliczenia podatkowe. Wiem, że to niewiele wyjaśnia, ale rozliczenia podatkowe mają dość złożony charakter; działamy w dwóch reżimach podatkowych – mówię o uldze IP BOX ze stawką 5% oraz o standardowej stawce 19% - więc mogę obecnie powiedzieć, że nasza stawka podatkowa – o ile nie wydarzy się nic niespodziewanego – będzie mieścić się w granicach 5-19% zysku netto.

P14: Zakładam, że uczestniczyliście w tegorocznej edycji GDC. W ubiegłych latach dyskusje obracały się wokół zwolnień oraz zastosowaniu AI w grach. A jakie były główne tematy w tym roku?

MN: Interesujące pytanie. Owszem, byłem na GDC – razem z wieloma członkami naszego zespołu – i o ile prawdą jest, że w ubiegłych latach dużo mówiło się o zwolnieniach i o AI, o tyle w tym roku nie byłem w stanie zidentyfikować żadnego motywu przewodniego. Wiele osób poruszało wszelkie możliwe kwestie – owszem, nadal mówiono o zwolnieniach; sporo słyszałem o odbiciu rynkowym; co do AI – dyskusje nieco przygasły w porównaniu z poprzednimi latami – nie twierdzą tu, że AI przestało być istotnym tematem dla naszej branży; wręcz przeciwnie, nadal nim jest i chyba wszyscy inni są podobnego zdania – ale temat się nieco opatrzył i nie wzbudza już tak silnych emocji, jak w poprzednich latach. Sporo dyskusji dotyczyło pytania, czy branża rośnie – i chyba percepcja zależy tu od osobistych uwarunkowań i tego, w jakim konkretnie obszarze działa dana osoba. Niektórzy twierdzą, że tak, inni, że nie – to bardzo subiektywne opinie. W każdym razie w tym roku nie zaobserwowałem żadnego dominującego tematu rozmów.

MN: Nie ma dalszych pytań, więc pragnę podziękować wszystkim za uczestnictwo – jeżeli pojawią się dalsze pytania, to zachęcam do kontaktu z naszym wspianym działem relacji inwestorskich – życzę miłego wieczoru i do zobaczenia. Dziękuję.