

Michał Nowakowski (MN):

Dzień dobry,

Nazywam się Michał Nowakowski i będę hostem dzisiejszej konferencji poświęconej podsumowaniu pierwszego kwartału 2025 r. Współprezentującym będzie Piotr Nielubowicz. Po prezentacji zapraszamy na sesję pytań i odpowiedzi, w której dołączy do nas Karolina Gnaś, wiceprezes ds. relacji inwestorskich.

Na początek – garść emocjonujących wieści związanych z Cyberpunkiem 2077.

Drugiego kwietnia, na wyczekiwanej konferencji Nintendo Direct, ujawniliśmy, że Cyberpunk 2077 Ultimate Edition będzie dostępny na nowej konsoli Nintendo Switch 2 w dniu jej premiery 5 czerwca 2025 – to już za tydzień!

To dla nas ważny kamień milowy, gdyż po raz pierwszy jedna z naszych gier wchodzi w skład pakietu startowego dla nowej platformy sprzętowej. Oczekiwania względem Nintendo Switch 2 są ogromne i wierzymy, że to dla nas fantastyczna okazja, by przybliżyć świat Night City kolejnej grupie graczy.

Nie mówimy tu o zwykłym porcie – nasz zespół włożył wiele pracy, by przystosować rozgrywkę Cyberpunk 2077 Ultimate Edition do innowacyjnych możliwości, jakie oferuje Nintendo Switch 2.

Wstępne reakcje ze strony mediów oraz graczy, którzy mieli okazję wypróbować Cyberpuka 2077 na Switchu 2 w trakcie globalnych prezentacji organizowanych przez Nintendo są bardzo obiecujące. O ile, rzecz jasna, ostateczny osąd należy do graczy – podchodzimy do tej premiery z optymizmem.

W ramach promowania i wspierania dalszego rozwoju uniwersum Cyberpuka, czemu poświęcona jest m. in. wspomniana wyżej premiera na Nintendo Switch 2, pragnę również z przyjemnością ogłosić osiągnięcie ważnego kamienia milowego przez rozszerzenie Widmo Wolności, które od chwili swojej premiery we wrześniu 2023 r. sprzedawało się już w ponad 10 milionach egzemplarzy. Rezultat ten, osiągnięty w ciągu zaledwie 20 miesięcy, dobitnie świadczy o jakości rozszerzenia, a także o niestabnącej popularności franczyzy cyberpunkowej.

Owa popularność, w połączeniu z naszym dążeniem do prezentowania kolejnych, wciągających opowieści, leży u podstaw trwających prac nad przyszłością franczyzy. Z przyjemnością ogłaszam, że Cyberpunk 2, dawniej znany pod nazwą Orion, kilka tygodni temu zakończył fazę koncepcyjną i przeszedł do fazy preprodukcji. Jesteśmy zatem na dobrej drodze do wydania kolejnej dużej gry cyberpunkowej.

Przejdźmy teraz do franczyzy wiedźmińskiej. 19 maja – nieco ponad tydzień temu – z dumą obchodziliśmy dziesiątą rocznicę premiery Wiedźmina 3. Ta rewolucyjna gra stała się globalnym hitem popkulturowym, wciągając miliony graczy na całym świecie, a zarazem legła u podstaw sukcesu CD PROJEKT w toku ostatniej dekady.

Patrząc na te minione dziesięć lat nie sposób zaprzeczyć, że Wiedźmin 3 był fenomenalnym sukcesem komercyjnym. Z wielką dumą mogę ogłosić, że jego globalna sprzedaż przekroczyła niebotyczny próg 60 milionów kopii.

Patrząc wstecz na premierę 10 lat temu – nie zdawaliśmy sobie wówczas sprawy, co nas czeka. Nawet w najśmielszych snach nie byłibyśmy w stanie przewidzieć, jak ważna będzie dla nas ta gra. Chciałbym tu wyrazić najgłębsze podziękowania wszystkim, którzy towarzyszyli nam w tej drodze – zarówno członkom zespołu, oddanym fanom, a także fanom, którzy później dołączyli do naszej ekipy.

To niezwykle osiągnięcie – 60 milionów sprzedanych kopii – ugruntowuje pozycję Wiedźmina 3 na liście największych bestsellerów wszech czasów – co świadczy o jakości gry, immersyjności przedstawionego w niej świata oraz długofalowego zainteresowania ze strony globalnej społeczności graczy. Naszym celem jest teraz zainteresowanie tej społeczności – a także osób, które nie miały dotychczas kontaktu z naszą franczyzą – kolejną sagą, którą otwiera nadchodząca czwarta gra wiedźmińska.

W ciągu ostatniej dekady Wiedźmin 3: Dziki Gon wygenerował przychody w zdumiewającej kwocie 2.4 miliarda PLN. Te wspaniałe rezultaty świadczą o trwałej wartości franczyzy oraz jej wkładzie w silny fundament finansowy CD PROJEKTu – co umożliwia nam inicjowanie nowych projektów oraz autonomiczną realizację naszej wizji, w miarę, jak kształtujemy przyszłość zarówno Wiedźmina jak i Cyberpunka – a także naszej trzeciej franczyzy o kryptonimie Hadar.

Jeśli chodzi o bieżącą alokację zespołów – zgodnie ze stanem na koniec kwietnia całkowita liczebność zespołu nieco wzrosła i wynosi obecnie 730 utalentowanych deweloperów. Zespół Wiedźmina 4, liczący 420 deweloperów, jest zaangażowany w fazę produkcji, zaś zespół Cyberpunka 2 wkroczył w fazę preprodukcji i na nim będzie skupiać się nasza tegoroczna działalność rekrutacyjna. Niezależnie od tych procesów – odnotowaliśmy niewielkie zmiany ramach naszych pozostałych zespołów, w zależności od bieżącego stanu prac oraz ewoluujących wymagań związanych z nakładem pracy w poszczególnych projektach.

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

Piotr Nielubowicz (PN):

Dziękuję Michale – i dobry wieczór wszystkim.

Jak zwykle, rozpoczniemy od prezentacji skonsolidowanego rachunku zysków i strat widocznego na slajdzie 10. Przychody ze sprzedaży w ramach naszej Grupy za pierwszy kwartał 2025 r. osiągnęły 226 milionów PLN – praktycznie tyle samo, ile w analogicznym okresie ubiegłego roku. Mimo, iż upłynął kolejny rok, gry z naszych dwóch głównych linii produktowych – Cyberpunk i Wiedźmin – wygenerowały przychody porównywalne z ubiegłorocznymi.

Sprzedaż towarów i materiałów przyniosła 45 milionów PLN, co stanowi wzrost o 11% - głównie za sprawą platformy GOG.COM, która odnotowała wzrost sprzedaży, zwłaszcza w kontekście

klasycznych gier – co przypisujemy inicjatywom związanym z zachowaniem klasyków oraz programem GOG Preservation Program.

Koszty sprzedaży produktów i usług to głównie amortyzacja projektów Widmo Wolności, Cyberpunk i Wiedźmin 3. Odpowiadająca im kwota była niższa w Q1 2025 niż w Q1 2024 głównie z dwóch przyczyn: pierwszą z nich jest zastosowanie modelu malejącej amortyzacji; drugą zaś – wydłużenie szacowanego okresu użyteczności naszych aktywów, przeprowadzone pod koniec ubiegłego roku – decyzja ta wydaje się uzasadniona biorąc pod uwagę dobre wyniki wygenerowane przez nasze gry w roku bieżącym. Więcej na temat naszych schematów amortyzacji można wyczytać w opublikowanym niedawno rocznym sprawozdaniu finansowym.

[przerwa techniczna]

Przechodząc do kosztów operacyjnych – w Q1 2025 ich wysokość była porównywalna z pierwszym kwartałem roku ubiegłego; zmieniła się natomiast ich struktura. Koszty prac badawczych uległy zmniejszeniu po wrześniowej zmianie statusu IFRS projektu Cyberpunk 2 z prac badawczych na prace rozwojowe, które podlegają kapitalizacji. Z drugiej zaś strony w bieżącym roku odnotowaliśmy pewne dodatkowe wydatki związane z implementacją nowego systemu ERP (który niedawno wdrożyliśmy), a także zwiększone koszty naszych programów motywacyjnych wynikające z przyznania kolejnej transzy uprawnień.

Podsumowując – nasz EBIT wyniósł niemal 96 milionów PLN, czyli 18% więcej, niż w roku ubiegłym.

Ujemna wartość podatku za pierwszy kwartał ubiegłego roku miała z naszego punktu widzenia nietypowy charakter – podobnie, jak stosunkowo wysoka wartość podatku zaraportowanego za pierwszy kwartał roku bieżącego. Większość tej kwoty – niemal 22 miliony PLN – wynika z korekt związanych z ubiegłymi latami; głównie w kontekście zapisów księgowych dotyczących podatku u źródła. Zdarzenia te mają charakter jednorazowy.

I na koniec – nasz zysk netto za pierwszy kwartał, który wyniósł 86 milionów PLN. Całkowita rentowność grupy wyniosła 38%, zaś segmentu CD PROJEKT RED – 47%.

Przejdźmy do kolejnego slajdu – nr 11 – przedstawiającego nasz skonsolidowany bilans.

Po stronie aktywów mamy naszą główną działalność biznesową, tj. wydatki na prace rozwojowe. Ich saldo wzrosło o niemal 90 milionów PLN. Nowe projekty – głównie Wiedźmin 4, Cyberpunk 2 oraz Sirius, ale również kilka innych równoległych projektów, które nie zostały jeszcze ogłoszone – odpowiadały za wzrost o 104 miliony PLN; z drugiej zaś strony odnotowaliśmy amortyzację – przede wszystkim w związku z wydanymi wcześniej tytułami Cyberpunk 2077 oraz Widmo Wolności. W kontekście wydatków na prace rozwojowe wspomnę, że zgodnie z naszymi szacunkami budżet nadchodzącej edycji Cyberpunka 2077 na

Nintendo Switch 2 wynosi około 10 milionów PLN. Uważamy, że inwestycja ta ułatwi nam zainteresowanie kolejnych klientów Cyberpunkiem, wydłuży czas życia produktu oraz wzmocni efekt „koła zamachowego” w ramach opisywanej franczyzy.

Kontynuujemy też inwestycje w aktywa trwałe – o czym świadczy wzrost salda odnośnej pozycji o 21 milionów PLN. Ma to związek przede wszystkim z końcową fazą budowy nowego budynku na naszym warszawskim kampusie, gdzie poczynając od czerwca będzie ulokowany zespół pracujący nad Wiedźminem 4.

Nasze należności handlowe zmniejszyły się w ciągu trzech pierwszych miesięcy roku – co typowe po mocnym sprzedażowo czwartym kwartale oraz w świetle wysokiego salda należności zanotowanego pod koniec ubiegłego roku.

Całkowita wartość gotówki, lokat bankowych i obligacji – trzy pozycje oznaczone gwiazdką – jest widoczna u dołu tabeli i wynosi 1 miliard 489 milionów PLN zgodnie ze stanem na koniec marca. Nasza pozycja gotówkowa wzrosła w pierwszym kwartale o 17 milionów PLN. Do zmiany tej przyczynił się segment GOG, w ramach którego odnotowaliśmy redukcję o 10 milionów PLN na skutek płatności do dostawców gier w związku ze sprzedażą w Q4 – co jest typowym zjawiskiem w pierwszych kwartałach. Z drugiej zaś strony CD PROJEKT RED zwiększył swoje rezerwy gotówkowe o 27 milionów PLN. Nieco więcej o głównych przepływach pieniężnych w tym kwartale opowiem później na osobnym slajdzie.

Przejdźmy do pasywów opisanych na slajdzie 17. Najbardziej zauważalną zmianą jest tu wzrost kapitałów wynikający z dobrych wyników finansowych w pierwszym kwartale. Zmniejszeniu salda należności handlowych o 80 milionów PLN towarzyszyło zmniejszenie salda zobowiązań o 36 milionów PLN, obejmujące obydwa segmenty i również typowe w kontekście pierwszego kwartału.

Przejdźmy do slajdu nr 18 – wydatków na prace badawcze i rozwojowe oraz koszty utrzymania produktów w segmencie CD PROJEKT RED, zaprezentowanych w ujęciu kwartalnym na przestrzeni ostatnich pięciu kwartałów.

Nasze inwestycje rosną w miarę przechodzenia projektów z fazy badawczej do fazy rozwojowej oraz postępujących prac deweloperskich. Obecnie w fazie rozwojowej jest dziewięć projektów o zróżnicowanym charakterze oraz skali, przy czym trzy z nich nie zostały jeszcze ogłoszone.

I na koniec – nasze główne przepływy pieniężne przedstawione na slajdzie 19.

Obok 86 milionów PLN księgowego zysku netto odnotowaliśmy 24 miliony w kontekście amortyzacji oraz niepieniężnych kosztów naszych programów motywacyjnych opartych na akcjach. Z drugiej strony wydaliśmy 36 milionów PLN na zakup aktywów materialnych i niematerialnych, o czym wspominałem już przy okazji bilansu.

Zmiany w ramach należności, zobowiązań i rezerw odpowiadają za niemal 40 milionów PLN dodatnich przepływów pieniężnych. W tym samym okresie CD PROJEKT RED kontynuował prace nad nowymi grami – stąd inwestycje w prace rozwojowe w kwocie 100 milionów PLN.

Summa summarum, nasze rezerwy finansowe w postaci gotówki, lokat bankowych oraz obligacji uległy zwiększeniu o wspomniane już 17 milionów PLN w prezentowanym okresie, osiągając saldo 1,49 miliarda PLN. Abstrahując od inwestycji w obecnie rozwijane produkty – nasza bieżąca działalność gospodarcza wygenerowała 117 milionów PLN, czyli ponad 36% więcej, niż zysk netto w pierwszym kwartale.

To tyle jeśli chodzi o komentarz do bieżących wyników – chciałbym go zakończyć przyjemną konkluzją. Silna pozycja gotówkowa oraz długowieczność naszych produktów umożliwiły nam podjęcie dwóch istotnych decyzji:

- Zarekomendowaliśmy Walnemu Zgromadzeniu wypłatę blisko 100 mln zł dywidendy z zysków osiągniętych w 2024 r. - czyli 1 PLN na akcję;
- Zwróciliśmy się do Walnego Zgromadzenia z prośbą o zatwierdzenie skupu akcji własnych, który umożliwiłby nam rozliczenie zapadających w przyszłym roku uprawnień z pierwszej transzy naszego programu motywacyjnego. Skup objąłby maksymalnie 89 601 akcji, których bieżąca wartość rynkowa wynosi około 20 milionów PLN.

Z niecierpliwością oczekuję informacji, jaki wpływ na wyniki drugiego kwartału i tego roku będzie mieć premiera Cyberpunka w wersji Ultimate Edition na Nintendo Switch 2 – ten ważny dzień już za tydzień!

To wszystko z mojej strony; możemy teraz przejść do sesji pytań i odpowiedzi. Dziękuję!

P1: Dobry wieczór; mam dwa pytania. Pierwsze – czy w naturalny sposób oczekujecie, że premiera na Switch 2 sprawi, że sprzedaż produktów i usług będzie wyższa w Q2 2025 w stosunku do Q1 2025 - czy też raczej skompensuje zmniejszenie pozostałej sprzedaży? Drugie pytanie dotyczy Cyberpunka 2, jak go obecnie nazywamy – o ile pamiętam, Wiedźmin 4 wszedł w fazę preprodukcji w maju 2022 r.; wiemy, że ta gra nie ukaże się w 2026. – więc czy szacujemy mniej więcej 5-6 lat pomiędzy fazą preprodukcji a premierą? To by znaczyło, że na Cyberpunka 2 możemy liczyć pod koniec 2030 r. lub w 2031 r.? Czy z grubsza dobrze rozumiem?

PN: Cześć Nick. Póki co mogę powiedzieć, że sprzedaż na Nintendo 2 powinna mieć widoczny wpływ na nasze przychody ze sprzedaży produktów w drugim kwartale – ale nie chciałbym naprowadzać na to, o ile Q2 może okazać się lepszy lub gorszy od Q1.

MN: Spróbuję poradzić sobie z drugim pytaniem. Mogę tu powtórzyć to, co mówiłem podczas jednego z poprzednich calli – że nasza podróż od preprodukcji do premiery zajmuje średnio 4-5 lat, więc nieco mniej, niż okres wymieniony w pytaniu – ale pamiętajmy, że każdy projekt jest inny, a na ostateczny terminarz wpływa wiele zmiennych czynników; nie chciałbym więc spekulować na temat konkretnych lat – w każdym razie tak to wygląda.

P2: Co dokładnie rozumiecie przez trzy nieogłoszone projekty? Przykładowo – czy zaliczacie do tej grupy projekt taki, jak Hadar – który nie został jeszcze ogłoszony, ale wspominaliście o nim w ramach waszych planów – czy też projekty, o których jeszcze w ogóle nie mówiliście?

MN: Chętnie odpowiem na to pytanie. Projekty nieogłoszone to takie, o których istnieniu dotychczas nie wspominaliśmy. Tak więc Hadar nie byłby jednym z takich projektów – gdyż o ile dotychczas nie mówiliśmy na jego temat nic konkretnego i nie zaprezentowaliśmy żadnych szczegółów, o tyle projekt ten przewijał się w naszych ogłoszeniach już od pewnego czasu. Tak więc – mamy na myśli projekty, które nie były w żaden sposób przez nas komunikowane. Mam nadzieję, że to wyjaśnia sprawę.

PN: Chciałbym dopowiedzieć parę słów, gdyż wspominałem o nieogłoszonych projektach komentując kapitalizację projektów w ramach naszych wydatków na prace rozwojowe – Hadar żadną miarą nie podlega jeszcze kapitalizacji; nie osiągnęliśmy jeszcze tego etapu w procesie produkcyjnym, zaś trzy nieogłoszone projekty, o których wcześniej wspominałem są już w fazie rozwojowej zgodnie ze standardami MSSF.

P3: Czy można prosić o aktualizację w kwestii projektu mobilnego? Coś ponad to, że współpracujecie ze Scopely?

MN: Odpowiem na to pytanie – niestety nie mogę ujawnić nic więcej podczas tego calla.

P4: Ile z tych trzech nieogłoszonych projektów, które podlegają kapitalizacji, to projekty o charakterze gier?

MN: Dwa z nich są grami; trzeci nie jest.

MN: Ponieważ nie ma dalszych pytań chciałbym podziękować wszystkim, którzy dołączyli do nas na tym callu – spotkamy się ponownie w odpowiednim czasie, tj. podczas kolejnej konferencji kwartalnej. Bardzo dziękujemy i do zobaczenia!