

Zapis czatu inwestorskiego poświęconego omówieniu wyników finansowych Grupy CD PROJEKT za 1 połowę 2025 r. – 29 sierpnia 2025 r. [pisownia oryginalna]

Moderator: Witam na czacie inwestorskim przedstawicielami spółki CD PROJEKT SA - Piotrem Nielubowiczem, Chief Financial Officer i Karoliną Gnaś, VP ds. relacji inwestorskich. Zapraszam do zadawania pytań dot. wyników grupy za I półrocze 2025 roku i projektów studia.

Moderator: Przypominam zasady organizacyjne czata: pytania są przesyłane najpierw do moderatora. Publikowane są pytania wybrane przez Gości czata wraz z odpowiedziami. U dołu ekranu kolejkowane 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

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 po publikacji wyników Grupy za pierwsze półrocze 2025 roku. Przez najbliższe 45 minut jesteśmy do Państwa dyspozycji, zapraszamy do zadawania pytań!

tgolik: Czy trasa koncertowa Witcher in Concert osiągnie tylko cel marketingowy, czy spodziewacie się jakichś zysków z przedsięwzięcia?

KG: W zasadzie to i to - tzn. w ramach trasy mamy zaplanowanych na dzisiaj ponad 50 koncertów na całym świecie, co wzmacnia rozpoznawalność i popularność wiedzmińskiej franczyzy. Jednocześnie chcemy, żeby wszystkie nasze projekty i produkty towarzyszące dokładały się do wyniku.

Dave: Czy decyzja o nie podawaniu wyników sprzedaży gry Cyberpunk 2077 na konsolę Switch 2 została podjęta wspólnie z Nintendo czy to wyłącznie wasz wybór? I czy w przyszłości zamierzacie podzielić się ilością sprzedanych egzemplarzy na tę konsolę?

PN: W spółce nie mamy praktyki informowania o sprzedanych liczbach kopii na każdej konferencji wynikowej - zwykle informujemy o osiągnięciu "okrągłych" wolumenów. Z kolei przychody ze sprzedaży tej wersji zostały ujęte odpowiednio w przychodach ze sprzedaży produktów oraz przychodach ze sprzedaży towarów i materiałów.

rafwit: Dzień dobry, bardzo mnie cieszy zapowiedź kolejnego sezonu Edgerunners. Pytanie mam natomiast o to jak przebiegają prace nad aktorskim projektem w świecie cyberpunk we współpracy ze studiem Anonymous Content? Na jakim etapie obecnie znajduje się projekt?

KG: Dziękujemy za miłe słowa, my również się cieszymy na myśl o kolejnej odsłonie anime ze świata Cyberpunka :) Jeśli chodzi o projekt live action, jest on dalej na bardzo wczesnym etapie. Projekty tego typu trwają, nie należy się więc spodziewać update'ów w tym temacie w najbliższym czasie.

pawel b: Czy mógłbyś przeznaczyć pieniądze z dywidendy na coś innego, np. wynagrodzenie pracowników, czy lepiej wydać te pieniądze zamiast wypłacać małe dywidendy?

PN: Uważamy, że dywidenda to najprostszy, najbardziej transparentny i demokratyczny mechanizm dzielenia się z akcjonariuszami wypracowanym zyskiem. Dodatkowo w tym roku przyjęliśmy politykę dywidendową, która precyzuje zasady, na jakich chcielibyśmy się dzielić zyskami z akcjonariuszami. Oferujemy rynkowe warunki wynagrodzenia i wypłaty dywidendy nie mają wpływu na ich wysokość.

rafwit: Czy uważacie, że jesteście w stanie osiągnąć cele finansowe od 2023 do 2026 łącznie 2 mld zł zysku netto, a od 2024 do 2027 łącznie 3 mld zł zysku netto?

PN: Historycznie, jeśli chodzi o nasze programy motywacyjne, zawsze stawialiśmy sobie bardzo ambitne cele - i tak też jest tym razem.

inwestor2k: Odnośnie informacji "CD Projekt zdecydował, że chce realizować projekt "Hadar" - czy to oznacza, że ten projekt wisiał na przysłowiowym włosku i byliście o krok od porzucenia go?

KG: Zdecydowanie nie. Wczorajsza wypowiedź Michała podkreśla tylko, że jeszcze nie jesteśmy w fazie produkcji gry, tylko nadal pracujemy nad koncepcją IP. Hadar jest jednym z naszych strategicznych kierunków rozwoju.

Gość: Strasznie wieje nudą od Was w ostatnim czasie. Targi Gamescom - jakby Was tam nie było. Półroczne wyniki finansowe - jak zwykle przyzwoite ale bez szału. Może tutaj uchylicie rąbka tajemnicy na temat niezapowiedzianych gier i DLC do Wiedźmina 3 ?

Piotr Nielubowicz: Bardzo cenimy sobie kontakt z inwestorami za pośrednictwem czatu inwestorskiego, ale tym razem nie zdecydujemy się na ogłoszenie niezapowiedzianego projektu tutaj - z góry dziękujemy za zrozumienie ;)

Dave: Jakiś czas temu ogłosiliście, że pracujecie nad trzema niezapowiedzianymi projektami. Więc dobrze rozumiem, że żaden z poniższych projektów się nie wlicza do tych trzech, gdyż te zostały już wcześniej oficjalnie ogłoszone: - Witcher 4 (nowa trylogia) - Cyberpunk 2 - Remake W1 - Projekt Syriusz - Projekt Hadar - gra mobilna ze Scopely - film aktorski z Anonymous Content - animacja Cyberpunk: Edgerunners 2

KG: Na konferencji wynikowej za I kwartał 2025 r. informowaliśmy, że realizujemy 9 projektów, różnego typu i wielkości, będących w fazie developmentu, z czego 3 były wciąż niezapowiedziane.

Dwa z tych 9 - Cyberpunk 2077: Ultimate Edition na Nintendo Switch 2 oraz na komputery Mac miały już swoją premierę.

Dave: Czy projekt Syriusz również jest tworzony na silniku UE5 i od samego początku powstawał na tym silniku ? Jak duży zespół planujecie zatrudnić w fazie produkcji tej gry ?

KG: Projekt Syriusz od początku jest rozwijany na silniku Unreal Engine 5. Obecnie w zespole

pracuje 51 osób, a w przyszłości planujemy zatrudniać kolejnych, w zależności od potrzeb i zaawansowania projektu.

Filo: Czy zwolnienia w innych firmach w USA przyczynia się do łatwości pozyskania doświadczonych pracowników dla studia w Bostonie

PN: Zapewne tak. Choć do naszego zespołu w Bostonie dołącza także wiele osób z renomowanych studiów, które same zdecydowały o zmianie pracodawcy.

Analityk: Dzień dobry, chciałem zapytać o rozbieżność w nakładach na produkcję gier między raportowanym sprawozdaniem z CF a prezentacją spółki. Wg prezentacji nakłady stricte na produkcję wynoszą ok. 120m+, natomiast wg. CF nakłady na prace rozwojowe to aż 142m w 2Q25 (242m w całym półroczu). Skąd rozbieżności?

PN: Dane w prezentacji są zgodne z danymi w sprawozdaniach finansowych przy czym w obu dokumentach wyniki prezentujemy w dwóch układach:

- 1) bilansowo - czyli w oparciu o zaksięgowane koszty (tu nowe nakłady za H1 wynoszą 230.501 tys. zł)
- 2) w ramach rachunku przepływów - czyli w oparciu o zrealizowane płatności (tu wartość za H1 wynosi 241.990 tys. zł).

Dave: Nie ujawniacie żadnego z trzech nieogłoszonych projektów bo czekacie na odpowiedni moment czy może dlatego że są to projekty we wczesnej fazie i mogą one nie doczekać się realizacji? Czy jest jakiś inny powód?

KG: Zawsze starannie wybieramy moment, aby je oficjalnie zapowiedzieć. Każde takie ogłoszenie to dla nas szansa, żeby wzbudzić zainteresowanie graczy, zaskoczyć ich i wprowadzić trochę zamieszania ;) Czasami, jak w przypadku Cyberpunk 2077: Ultimate Edition na Nintendo Switch 2, realizujemy kampanię w porozumieniu i równolegle z partnerem.

rafwit: Czy z perspektywy czasu jesteście zadowoleni z przejścia na Unreal Engine 5? Nie żałujecie porzucenia swojego autorskiego silnika? Czy UE5 sprawia wam problem czy już go opanowaliście?

PN: Jesteśmy bardzo zadowoleni. Podobnie jak z tech demo Wiedźmina 4, który pokazał możliwości rozwiązań i narzędzi, które udało nam się wypracować z Epic Games w ciągu ostatnich trzech lat.

Sebastian: Narzędzia AI poszły do przodu, czy przy produkcji waszych gier też wspieracie się nimi? Wpływa to przyspieszenie pracy czy nadal jest tylko ciekawostką/gadżetem

KG: Obecnie realizujemy kilka projektów badawczych w temacie AI - od sprawdzenia i wdrożenia istniejących na rynku narzędzi po tworzenie własnych, autorskich rozwiązań. Może to mieć pozytywny wpływ na proces tworzenia gier, np. ułatwić prototypowanie, ale w naszej ocenie nie zastąpi ludzi i ich talentu, szczególnie w przypadku gier narracyjnych, takich jak nasze.

Dave: Jeśli zdecydujecie się stworzyć do jakiejś gry tryb multiplayer to planujecie go tworzyć równocześnie aby dodać go na premierę czy raczej rozwinąć go w późniejszym czasie gdy gra zostanie już wydana?

PN: Zgodnie z naszą strategią planujemy dodawać elementy sieciowe do naszych przyszłych produkcji. To, co na ten moment możemy potwierdzić, to że gra o kryptonimie Syriusz będzie grą multiplayer.

Guest: hello. Will this be on the US stock exchange?

KG: We're happy being listed on the Warsaw Stock Exchange ;)

Analitik: Na jakim etapie są prace nad The Witcher Remake? Czy zespół Fools Theory skupia się obecnie bardziej na pracy nad Remake'iem czy zapowiedzianym ale nieogłoszonym tytułem dla CDR?

PN: Po stronie naszego partnera więcej osób jest zaangażowanych we wspomniany nieogłoszony projekt.

Gość: Czy niedawno zapowiedziana nowa gra planszowa ze świata cyberpunka jest z tych dwóch niezapowiedzianych dotąd projektów growych?

KG: Nie :)

Analitik: Około początku roku zarząd wspominał że cel dla zespołu Cyberpunk 2 to podwojenie w 2025. Jaki jest aktualny cel wielkości tego zespołu na koniec 2025? Czy można się spodziewać kolejnego podwojenia w 2026?

PN: Możemy potwierdzić, że na ten moment planujemy mieć na projekcie Cyberpunk 2 ok. 150-160 osób na koniec 2025 r.

Vaenar: Witam, czy po tegorocznych sukcesach europejskich gier AA jak Clair Obscur czy Kingdom Come myśleli Państwo nad daniem szansy mniejszym i tańszym projektom z kategorii AA, czy też dalej spółka będzie tworzyć praktycznie wyłącznie AAA RPGi akcji z otwartym światem?

PN: Core naszej strategii to zdecydowanie oparte na fabule, duże gry AAA z otwartym światem, do których z czasem chcemy dodawać elementy multiplayer.

Gość: Dzień dobry, jak dużo kolejnych zmian musi zostać dokonanych, aby dostosować silnik na potrzeby nowego Cyberpunka?

KG: Modyfikacje silnika przy grach, które mają różne typy rozgrywki, są zawsze. Zespół pracujący nad Cyberpunkiem 2 jest zaangażowany w naszą strategiczną współpracę nad silnikiem z deweloperami z Epic Games.

CSharpBeginner: Zaskakuje was bardzo znikoma akcja marketingowa GTA6 patrząc, że zostało ledwo 9 miesięcy do premiery?

PN: I to jest mistrzostwo Świata - kampania się jeszcze nie rozpędziła, a już wszyscy czekają na tę grę :)

Piotr Nielubowicz, Karolina Gnaś: Dziękujemy Państwu za udział w dzisiejszym czacie. Zapraszamy na kolejny chat po publikacji wyników finansowych za 2025 r. Do zobaczenia!
moderator: Ja również w imieniu redakcji StockWatch.pl serdecznie dziękuję za ciekawą dyskusję i zapraszam na kolejne czaty.