

Michał Nowakowski (MN):

Dobry wieczór,

Nazywam się Michał Nowakowski i poprowadzę dzisiejszą konferencję poświęconą wynikom finansowym grupy CD PROJEKT za trzeci kwartał 2025 r. Współprezentującym będzie Piotr Nielubowicz. Po prezentacji tradycyjnie zaprosimy do udziału w sesji Q&A, w której dołączy do nas Karolina Gnaś – VP ds. relacji inwestorskich.

Na wstępie – z przyjemnością pragnę ogłosić, że w przededniu swojej piątej rocznicy Cyberpunk 2077 przekroczył próg 35 milionów sprzedanych kopii. To dla nas wspaniałe osiągnięcie, a zarazem dowód siły franczyzy oraz efektywności naszej strategii biznesowej. Tworzymy wysokiej jakości gry o rozbudowanej fabule, nacechowane długofalowym potencjałem sprzedażowym, do którego przyczyniają się stałe aktualizacje contentu – za ich sprawą nasze gry ewoluują i pozostają atrakcyjne dla graczy przez wiele lat.

Pozostając w temacie sprzedaży Cyberpunka, chciałbym powiedzieć kilka słów na temat sprzedaży gry na platformie PlayStation. Jak zapewne wiecie, w lipcu Cyberpunk 2077 dołączył do katalogu PlayStation Plus Extra i Premium – po raz pierwszy gra jest oferowana w ramach serwisu subskrypcyjnego.

Dane z pierwszych czterech miesięcy dostępności gry dla subskrybentów świadczą o utrzymującym się zainteresowaniu franczyzą cyberpunkową na konsolach PlayStation. Gra dociera do kolejnych grup odbiorców na tej platformie. Gwoli wyjaśnienia – 35 milionów wymienione na poprzednim slajdzie dotyczy wyłącznie bezpośrednio zakupionych kopii gry. Za każdym razem, gdy będzie padać podobna liczba – będzie ona dotyczyć tylko bezpośrednich zakupów gry, bez uwzględniania pobrań z katalogu subskrypcyjnego.

Oprócz bezpośrednich korzyści finansowych umowy licencyjnej z PlayStation w odniesieniu do naszych wyników za trzeci kwartał, bardzo cieszy nas fakt, że wiele spośród nowych graczy decyduje się na zakup dodatku Widmo Wolności, umożliwiając im kontynuowanie przygód w Night City.

Zbliżająca się rocznica Cyberpunka zbiega się w czasie z inną ważną datą dla naszej firmy i dla franczyzy: dwa lata temu zapoczątkowaliśmy tworzenie biura w Bostonie oraz ulokowanego tam zespołu odpowiedzialnego za pracę nad następcą Cyberpunka. Chcielibyśmy przy tej okazji przedstawić szybką aktualizację i powiedzieć nieco więcej o planach rozwoju naszego zespołu Cyberpunka 2, zwłaszcza w kontekście biura bostońskiego.

Nasze wstępne działania polegały na przebazowaniu załazkowego zespołu złożonego z weteranów, którzy brali wcześniej udział w tworzeniu Cyberpunka 2077 oraz dodatku Widmo Wolności. Zadaniem tej ekipy było rozpoczęcie prac nad nowym projektem. Od tego czasu liczebność zespołu znacznie wzrosła – dołączyło doń grono wykwalifikowanych profesjonalistów, mogących pochwalić się udziałem w pracach nad znanymi projektami klasy AAA – takimi, jak GTA, God of War, World of Warcraft oraz The Last of Us. Pełna lista przykładów jest tu znacznie dłuższa.

Aktualnie w skład bostońskiej części zespołu Cyberpunka 2 wchodzi ponad 80 osób, z których ponad 90% zajmuje stanowiska seniorskie. Sfinalizowawszy etap tworzenia silnej grupy przewodniej, przechodzimy teraz do zatrudniania deweloperów na stanowiska mid- i entry-level, w ramach procesu preprodukcji gry. Bostoński zespół CP będzie stale rozbudowywany w miarę rozwoju projektu – w ciągu kolejnych dwóch lat zamierzamy podwoić jego liczebność.

Pragniemy, by – w najbliższych latach – proporcje między zespołem bostońskim a zespołami w Vancouver i Warszawie kształtowały się na poziomie 50%. Zarówno zespół kanadyjski, jak i polski również będą stopniowo rozbudowywane.

Stworzenie bostońskiego zespołu Cyberpunka 2 pozwoliło nam na jednoczesną realizację dwóch dużych projektów klasy AAA. Pomimo pewnych komplikacji geograficznych i operacyjnych, proces ten wzbogaca nas o nowe formy doświadczenia, umiejętności oraz kwalifikacji. Mocno wierzymy, że opisana inwestycja zwróci się w przyszłości, windując kolejnego Cyberpunka na nowy poziom.

Wracając do bieżących kwestii zatrudnieniowych – pragnę pokrótce przedstawić ostatni slajd w mojej części prezentacji, na którym widzimy niedawne zmiany w zakresie liczebności zespołów pracujących nad poszczególnymi projektami.

W tym roku zintensyfikowaliśmy nasze wysiłki rekrutacyjne w ślad za ewolucją wymagań naszych rozrastających się projektów. Ten sam trend notujemy również w ciągu ostatnich trzech miesięcy, podczas których do studio i jego zespołów dołączyło ponad 50 utalentowanych deweloperów. Większość nowych pracowników wchodzi w skład zespołu Cyberpunka 2, który znajduje się obecnie na etapie preprodukcji.

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

Piotr Nielubowicz (PN):

Dzięki Michał – i dobry wieczór wszystkim.

Zacznijmy od skonsolidowanego rachunku zysków i strat na slajdzie 7. Przychody ze sprzedaży w naszej Grupie za trzeci kwartał 2025 r. osiągnęły niemal 350 milionów PLN – to o 53% więcej, niż w analogicznym okresie roku ubiegłego.

Rzecz jasna – większość tych przychodów pochodzi ze sprzedaży produktów własnych – głównie z rodziny Cyberpunka. Warto wspomnieć, że regularna sprzedaż Cyberpunka 2077 i Widma Wolności na PC, Xbox i PlayStation wygenerowała wyższe przychody w trzecim kwartale br. niż rok wcześniej. Osiągnęliśmy również przychody związane z wprowadzeniem podstawowej wersji Cyberpunka do serwisów subskrypcyjnych PlayStation Plus Extra i Premium, a także ze sprzedażą wersji Ultimate Edition na platformach Nintendo Switch 2 i Mac. Gdy mówimy o produktach cyberpunkowych – powyższa działalność zaowocowała ponad dwuipółkrotnym zwiększeniem przychodów w porównaniu z Q3 2024.

Przychody ze sprzedaży gier z serii wiedźmińskiej były niższe, niż w ubiegłym roku, gdzie w trzecim kwartale odnotowaliśmy przychody związane z udostępnieniem Wiedźmina 3 w serwisach PlayStation Plus Extra i Premium.

Sprzedaż towarów i materiałów wygenerowała 58 milionów PLN, co stanowi wzrost o 24% w stosunku do ubiegłego roku. O ile wkład GOGa do tej pozycji utrzymywał się na podobnym poziomie w ujęciu kwartalnym (pomimo umocnienia PLN względem USD i EUR), w segmencie CD PROJEKT RED odnośna wartość wzrosła do 14 milionów PLN – dziesięciokrotnie więcej, niż w okresie porównawczym, głównie za sprawą sprzedaży fizycznych nośników wersji Ultimate Edition Cyberpunka na Nintendo Switch 2.

Koszt sprzedanych produktów i usług zmniejszył się w Q3 2025 względem trzeciego kwartału ubiegłego roku – głównie z dwóch przyczyn: po pierwsze, dzięki zastosowaniu modelu malejącej

amortyzacji; po drugie zaś w związku z wydłużeniem szacowanego okresu użyteczności naszych aktywów, przeprowadzonym na koniec 2024 r.

Koszt towarów do odsprzedaży oraz materiałów wzrósł w związku z opisywanym wcześniej wzrostem sprzedaży w tej kategorii.

Przechodząc do kosztów operacyjnych – w Q3 2025 r. były one nieco wyższe, niż w ubiegłym roku, zwłaszcza w odniesieniu do kosztów sprzedaży – w związku z działalnością promocyjną dotyczącą produktów cyberpunkowych (w tym edycji Nintendo Switch 2), a także niektórymi wydatkami związanymi z aktualizacjami gier. Koszty administracyjne utrzymywały się na z grubsza niezmiennym poziomie RDR.

I na koniec – nasz zysk za trzeci kwartał 2025 r., wynoszący 193 miliony PLN, czyli dwa i pół raza więcej, niż w analogicznym okresie ubiegłego roku. Liczby mówią same za siebie.

Jesteśmy też bardzo dumni z wyników za dziewięć kolejnych miesięcy 2025 r. Nasze przychody wzrosły w tym okresie o 21%, a zysk netto o 40%, osiągając niemal 350 milionów PLN. Za większość tych zmian odpowiada segment CD PROJEKT RED – na kolejnym slajdzie widzimy wyniki tego segmentu w szerszej perspektywie czasowej.

W tym roku wygenerowaliśmy jeszcze większą sprzedaż i wyższe zyski, niż dwa lata temu – kiedy to miała miejsce premiera Widma Wolności. W ostatnich latach odnotowaliśmy też stopniowy wzrost wskaźnika rentowności – w pierwszych 9 miesiącach br. osiągnął on w segmencie CD PROJEKT RED wartość 53%, a – jak widać na slajdzie obrazującym RZiS – w samym tylko trzecim kwartale był równy 63%, co stanowi znakomity rezultat.

Przejdźmy do kolejnego slajdu – nr 10 – naszego skonsolidowanego bilansu.

Po stronie aktywów – po pierwsze, zwyczajowe wydatki na prace rozwojowe. Ich saldo wzrosło o 122 miliony PLN za sprawą 137 milionów nowych wydatków na prace rozwojowe, od których odejmujemy 15 milionów amortyzacji poprzednio wydanych gier. W ostatnim kwartale sumaryczne saldo tej pozycji przekroczyło 1 miliard PLN, z czego 173 miliony odpowiadają ukończonym produktom – głównie Widmu Wolności, Cyberpunkowi oraz jego wersjom next-gen, Switch 2 oraz Apple. Projekty w toku to 847 milionów PLN – tu przede wszystkim inwestycje w Wiedźmina 4, projekt Sirius oraz Cyberpunka 2. Kapitalizacji podlega też szereg innych projektów growych i niegrowych, zróżnicowanych pod względem skali oraz etapu rozwoju.

Nadal inwestujemy również w aktywa materialne – o czym świadczy wzrost pozycji rzeczowych aktywów trwałych o prawie 19 milionów PLN. Wynika on przede wszystkim z inwestycji na naszym warszawskim kampusie – ostatnich szlifów w ramach budowy i wyposażania naszego nowego biurowca, do którego w czerwcu wprowadził się zespół Wiedźmina 4, a także rozpoczętej niedawno budowie nowego studia *performance capture*, wyposażonego w dwie sceny, dzięki którym – po ukończeniu prac – będziemy mogli szybciej i bardziej efektywnie prowadzić równoległy rozwój dwóch projektów.

Całkowita wartość gotówki, lokat bankowych i obligacji – trzy pozycje oznaczone gwiazdką – jest widoczna pod tabelą i wynosi 1 miliard 408 milionów PLN zgodnie ze stanem na koniec września. Jak zwykle – wkrótce przedstawię osobny slajd zawierający nieco więcej informacji na temat naszych głównych przepływów pieniężnych w opisywanym okresie.

Przejdźmy do kapitałów i zobowiązań – slajd nr 11.

Najistotniejsza zmiana dotyczy tu wzrosty kapitałów własnych za sprawą mocnego finansowo trzeciego kwartału.

Ponadto odnotowaliśmy zmniejszenie salda zobowiązań o 99,9 milionów PLN z uwagi na wypłatę dywidendy w lipcu.

Przejdźmy do kolejnego slajdu – nr 12: wydatki CD PROJEKT RED na prace badawcze, rozwojowe oraz koszt obsługi produktów – przedstawiony w ujęciu kwartalnym na przestrzeni ostatnich siedmiu kwartałów.

Nadal zwiększamy inwestycje w nasze projekty – głównie te publicznie ogłoszone, ale również kilka, których jeszcze nie ogłosiliśmy. Część z nich rozwijamy samodzielnie, inne podlegają outsourcingu. Większość tego, co tu prezentujemy – niebieska barwa – to projekty podlegające kapitalizacji, co odzwierciedla ich stan zaawansowania a także naszą wiarę w ich przyszły potencjał biznesowy.

I na koniec – moja ulubiona część: summaryczne przepływy pieniężne na slajdzie 13.

Do 193 milionów PLN księgowego zysku netto dołożyły się 32 miliony PLN w amortyzacji oraz niepieniężnych kosztach naszych programów motywacyjnych opartych na akcjach. Z drugiej strony wydaliśmy 40 milionów złotych na zakup aktywów materialnych i niematerialnych.

Saldo zmian w zakresie należności, zobowiązań, rezerw i rozliczeń międzyokresowych wsparło nasze przepływy pieniężne kwotą 31 milionów PLN.

Abstrahując od dywidendy, skupu akcji własnych oraz wydatków na bieżące prace rozwojowe – nasza działalność przyniosła 221 milionów PLN pozytywnych przepływów pieniężnych w trzecim kwartale 2025 – co należy uznać za niezły wynik.

W tym samym okresie większość naszego zespołu koncentrowała się nad nowymi projektami – stąd związane z pracami rozwojowymi wypływy w kwocie 118 milionów PLN.

Na początku lipca wypłaciliśmy naszym akcjonariuszom dywidendę w kwocie niemal 100 milionów PLN, po której nastąpił skup akcji własnych za sumę 22 milionów PLN.

Summa summarum – po uwzględnieniu wszystkich opisanych inwestycji oraz działalności finansowej związanej z wypłatą dywidend i skupem akcji własnych – nasze rezerwy w gotówce, lokatach bankowych oraz obligacjach zmniejszyły się w opisywanym okresie o zaledwie 19 milionów PLN – czyli 1% - i zgodnie ze stanem na koniec września wynosiły 1,4 miliarda PLN.

Idąc dalej – ostatni kwartał był istotny z punktu widzenia naszej dochodowości; chciałbym zatem pokrótce opisać, jak stoimy z realizacją celów naszego programu motywacyjnego opartego na akcjach – przejdźmy zatem do slajdu nr 14.

Warunek wynikowy za lata 2023-2026 wynosi 2 miliardy złotych skumulowanego zysku netto. Po 11 z 16 kwartałów nadal brakuje nam 700 milionów PLN do osiągnięcia tego celu.

Choć cel jest bardzo ambitny - wierzymy, że jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, mamy spore szanse na jego realizację. Biorąc pod uwagę nasze dotychczasowe postępy, istnieje szansa, że nowy content sygnalizowany już podczas poprzednich calli i w poprzednich raportach może zostać wydany w nadchodzącym roku, co przełoży się na nasze wyniki i zwiększy prawdopodobieństwo realizacji celu wynikowego w pierwszym etapie programu motywacyjnego.

To wszystko z mojej strony – możemy teraz przejść do sesji Q&A. Dziękuję!

P1: Dobry wieczór. Mam dwa pytania. Jeśli chodzi o sprzyjające wam w tym roku czynniki, które wykraczają poza zwykłą sprzedaż – mamy korzyść z udziału w programie PS Plus oraz korzyść związaną z konsolą Switch 2 – jeśli chodzi o korzyść PS Plus, to czy możemy założyć, że miała ona jednorazowy charakter i w całości mieści się w Q3, czy też należy liczyć na dalsze przychody z tego tytułu? A co do Switch 2 – czy możemy spodziewać się jeszcze większych korzyści w nadchodzącym kwartale – biorąc pod uwagę spodziewaną dobrą sprzedaż Switch 2 w okresie świątecznym? To pierwsze pytanie. Nawiązując do ulubionego slajdu Piotra – wydatków na prace rozwojowe w wysokości 118 [mln PLN] – o ile pamiętam, w Q1 było to 100, a w Q2 – 142. Teraz mamy 118 – czy możecie powiedzieć, jak to się grupuje? Nie spodziewałem się, że te wydatki zmniejszą – to głównie koszty osobowe, a te idą w górę.

PN: Tak więc zaczynając od pierwszych dwóch [pytań] – one są łatwiejsze, niż to trzecie – owszem, w tym trzecim kwartale zaksięgowaliśmy wszystkie przychody wynikające z umowy z Sony dotyczącej włączenia CP do systemu PS Plus. Pytałeś, czy to jednorazowa korzyść? W pewnym sensie tak, jednorazowa, ale chcę też podkreślić, że była to z naszej strony świadoma decyzja bezpośrednio związana z istotą naszej działalności gospodarczej – więc nie traktujemy tego jako wygranej na loterii, lecz raczej jako element świadomego zarządzania cyklem życia gry. Aby jeszcze bardziej podkreślić „niejednorazowość” tego rodzaju przychodów dodam, że rok temu – dokładnie w trzecim kwartale 2024 r. – również odnotowaliśmy przychody wynikające z udziału w programie PS Plus, lecz wówczas chodziło o gry wiedźmińskie. Tak więc – podobne przychody się nam przytrafiają, a nawiązując bezpośrednio do pytania, owszem, 100% z nich zaksięgowano w trzecim kwartale 2025 r. – oraz w trzecim kwartale 2024 r. w przypadku Wiedźmina. Wydatki na prace rozwojowe – kwota 118 [mln PLN] odnosi się do przepływów pieniężnych; te zaś mogą okresowo odbiegać od kosztów księgowanych w danym okresie. Z księgowego punktu widzenia nasze wydatki na prace rozwojowe były zaprezentowane na wyraźnie pnącym się górze wykresie w kolorze niebieskim; w ujęciu kwartalnym inwestujemy coraz więcej w przyszłe projekty, zaś kwota 118 [mln PLN] była częścią prezentacji przepływów pieniężnych związanych bezpośrednio z rozwojem – tu może wystąpić pewna desynchronizacja w stosunku do księgowanych kosztów; ogólnie – intensyfikujemy nasze prace rozwojowe z kwartału na kwartał, w ślad za czym idą rosnące wydatki. Było też pytanie o Switch 2 – o ile pamiętam, chodziło o to, czy w bieżącym, czwartym kwartale można spodziewać się jeszcze wyższej sprzedaży, niż w Q3 – nie naprowadzamy na przyszłe dane sprzedażowe, ale mogę powiedzieć, że jesteśmy zadowoleni z obecności Cyberpunka na platformie Switch 2. To jedyna w swoim rodzaju oferta dla graczy; popularność Switcha wyraźnie zwiększa, zaś Nintendo niedawno zwiększyło swoje oszacowanie liczby konsol, które spodziewają się sprzedać – co sprawia, że możemy spodziewać się długowieczności naszej gry na tej platformie. Oczywiście, jak wiecie, czwarty kwartał jest sprzedażowo ważną częścią roku.

P2: Czy spółka zamierza w dalszej części roku prowadzić działania marketingowe związane z nowymi projektami?

MN: Na ogół nie formułujemy komentarzy wychodzących przed szereg naszej działalności marketingowej lub jej braku – gdyż tradycyjnie chcemy, by mała ona charakter niespodzianki – ale jeśli w pytaniu chodzi o naszą obecność na TGA, The Game Awards – nie przywozimy tam żadnego nowego contentu; to mogę od razu powiedzieć – ale będziemy brali udział w wydarzeniu. Jesteśmy bardzo szczęśliwi i dumni z nominacji Wiedźmina 4 w kategorii najbardziej oczekiwanej

gry. Chciałbym tu podziękować wszystkim, którzy na nas głosowali – czujemy się bardzo zobowiązani – więc tak, będziemy tam, będziemy obserwować show i cieszyć się wspólnie z innymi graczami na naszym rynku.

P3: Czy Cyberpunk 2 zbliża się do końca preprodukcji, czy to na razie śpiew przyszłości?

MN: Jesteśmy zadowoleni z dotychczasowych rezultatów pracy zespołu CP2, ale jest zbyt wcześnie, by mówić o jakichkolwiek nowych etapach czy fazach tego projektu. Gdy ta chwila nadejdzie – oczywiście wydamy odpowiednie oświadczenie.

P4: Czy możecie sprecyzować wpływ umowy licencyjnej z PlayStation dotyczącej Cyberpunka 2077 na wyniki trzeciego kwartału 2025 r.?

PN: Przykro mi, ale nie możemy ujawniać żadnych szczegółów związanych z płatnościami czy wynagrodzeniem – niemniej, jak już podkreśliłem, miało to wyraźny wpływ na opublikowane przed chwilą wyniki za Q3. Chcę też ponownie podkreślić, że to nie jedyny czynnik, który wpłynął na wzrost przychodów – CP sprzedawał się też lepiej na starszych platformach, a ponadto odnotowaliśmy korzystny wpływ związany z wydaniem wersji na Nintendo Switch 2.

P5: Czy po dodaniu Cyberpunka do serwisu subskrypcyjnego PS Plus spółka zanotowała spadek sprzedaży gry na platformie PS5?

MN: Po wprowadzeniu gry do serwisu subskrypcyjnego zawsze następuje pewien spadek bezpośredniej sprzedaży. Na PS Plus ukazała się podstawowa wersja gry – bez rozszerzenia – jednak na etapie planowania warto wziąć pod uwagę fakt, że staramy się wygenerować nadwyżkę w stosunku do spodziewanej sprzedaży gry w danym okresie – i uważamy, że udało się nam to osiągnąć dzięki tej konkretnej opcji subskrypcyjnej, a przy okazji utorowaliśmy drogę do sprzedaży dodatkowych kopii rozszerzenia Widmo Wolności w tym samym przedziale czasu. To wszystko jest korzystne finansowo, korzystne dla Spółki oraz korzystne z punktu widzenia długofalowych perspektyw CP77.

P6: Ile mniej więcej osób pracuje nad nieogłoszonym projektem w Fool's Theory – i kiedy rozpoczęły się prace nad tym projektem?

Karolina Gnaś: Aktualnie ponad 100 osób – a jeśli chodzi o terminarz, nie mamy nic do ogłoszenia. Dziękuję.

P7: Czy możecie powiedzieć więcej na temat aktualnych postępów prac nad Wiedźminem 4? Jakie czynniki ryzyka – techniczne lub projektowe – mogłyby wpłynąć na okno czasowe premiery?

MN: Jak już ogłaszaliśmy, Wiedźmin 4 jest w pełnoskalowej produkcji. Nie ujawniamy żadnych szczegółów związanych z planowaną datą premiery, więc nie mogę odnieść się do żadnej konkretnej daty odpowiadając na tak zadane pytanie. Stwierdzamy jedynie, że gra nie ukaże się w 2026 r. i raczej nie będziemy też zagłębiać się w szczegóły techniczne czy projektowe. Rzekłbym, że jeśli chodzi o Wiedźmina 4, nie dzieje się tu nic niezwykłego – po prostu mamy do czynienia z pełnoskalowym procesem produkcyjnym, który postępuje w swoim tempie, zgodnie z naszymi wewnętrznymi planami. Tyle mogę ujawnić.

P8: Hej. Garść pytań. Ile nieogłoszonych projektów podlega aktualnie kapitalizacji? Ile spośród nich to projekty growe? Czy do grona nieogłoszonych projektów należą gry planszowe – albo np. karcianki? Czy zaklasyfikowalibyście wiedźmińskie gry planszowe jako projekty „growe”? Co dzieje się z projektami Sirius i Hadar? I jeszcze w ramach rozszerzenia pytania dotyczącego Fool's Theory – ile osób w Fool's Theory pracuje nad remakiem Wiedźmina 1?

MN: Spróbuję odpowiedzieć na niektóre z nich. Raczej nie ujawniamy, ile spośród tych projektów to projekty grove lub niegrove – więc nie mogę tu wiele pomóc. Mogę nieco powiedzieć na temat karcianki – zauważyliśmy, że było tu sporo zamieszania, więc pragnę wyjaśnić: to fizyczna kolekcjonerska gra karciana; TCG – a nie projekt, który uznalibyśmy za grę wideo.

PN: Pytanie, czy ten projekt zalicza się do nieogłoszonych projektów? Nie; nie rozwijamy go samodzielnie; nie kapitalizujemy związanych z nim wydatków – i nie ogłaszaliśmy, że do grona naszych nieogłoszonych projektów należą gry planszowe lub kolekcjonerskie gry karciane.

MN: Jeśli chodzi o Hadar i Sirius – są na odpowiednich etapach – w przypadku Siriusa – rozwoju, a w przypadku Hadara – powiedzmy, że „preprodukcji IP”. Co do Fool’s Theory – o ile pamiętam, ujawnialiśmy już, że większość zespołu pracuje obecnie nad tym innym projektem, a także wspiera rozwój Wiedźmina 4. Pewna niewielka grupa rozwija Wiedźmina 1, co zresztą mocno wiąże się z rozwojem Wiedźmina 4 – i dlatego właśnie podjęliśmy taką decyzję; o tym też już kiedyś mówiliśmy – więc jeśli chodzi o Wiedźmina 1, mamy do czynienia z mniejszym zespołem.

P9: W kwestii partnerstwa ze Scopely nad projektem mobilnym – czy macie jakieś nowe informacje odnośnie stanu rozmów? Czy spodziewacie się zaksięgowania w 2026 r. jakichś zaliczkowych płatności związanych z tą współpracą?

PN: Mogę póki co powiedzieć, że ten projekt jest nadal na bardzo wczesnym etapie, a co do potencjalnego księgowania przychodów po naszej stronie – niestety nie mam żadnego komentarza w kontekście przychodów w 2026 r.

P10: Jakież aktualizacje związane z wykorzystaniem silnika UE5 w pełnoskalowej produkcji Wiedźmina 4? Czy oczekujecie, że kolejne gry z nowej trylogii wiedźmińskiej będą mogły ukazywać się w krótszych i bardziej przewidywalnych odstępach?

MN: Używamy UE5 w pracach nad Wiedźminem 4 już prawie od pięciu lat [komentarz IR: od prawie 4 lat] i jesteśmy bardzo dumni z naszych dotychczasowych osiągnięć. Mieliście zresztą okazję ujrzeć je na własne oczy podczas prezentacji naszego tech demo na Unreal Fest kilka miesięcy temu. Jesteśmy usatysfakcjonowani tym, jak nam poszło – już to mówiłem, ale zawsze chętnie przypomnę – i cieszy nas też ewolucja silnika za sprawą zespołu Epic, a także nasze własne rosnące doświadczenie w zakresie wykorzystywania go do stworzenia wielkiej gry z otwartym światem – a taki właśnie ma być Wiedźmin 4. W zasadzie tak, uważam, że kolejne gry mogą być wydane szybciej – jak już wspominaliśmy, nasz plan nadal zakłada wydanie całej trylogii w ciągu sześciu lat, co owszem, oznacza, że należałoby liczyć na krótsze odstępy między W4 i W5, między W5 i W6 i tak dalej.

P11: Czy rządowe plany skontrolowania, czy samozatrudnienie nie powinno zostać zastąpione typowymi umowami o pracę wpływając na działalność CD PROJEKT?

PN: Ogólnie – to, co jest tu opisane jako „typowa umowa o pracę” to nasz podstawowy sposób zatrudniania pracowników, ale oczywiście w naturze naszego biznesu leży współpraca z różnymi artystami i freelancerami na podstawie rozmaitych dozwolonych umów. To rzekłszy, nadal nie wiemy, jak będzie wyglądać wspomniany tu akt prawny, gdyż nie został on jeszcze ogłoszony. Stale monitorujemy prace nad zmianami legislacyjnymi.

P12: Jak określilibyście bieżącą dostępność pracowników IT w waszych studiach – biorąc pod uwagę liczne doniesienia, że AI sprawia, iż wiele osób staje się zbędnych? Czy zakładacie, że moglibyście w najbliższej przyszłości zredukować zatrudnienie dzięki narzędziom AI bez negatywnego wpływu na prace nad kolejnymi projektami?

MN: My raczej nie zatrudniamy „klasycznych” ekspertów IT – ale rozumiem, że chodzi raczej o pozyskiwanie talentu w branży gamedev – owszem, dostępność wykwalifikowanych pracowników w ostatnich trzech latach nieco wzrosła, ale nie uważam, by wydarzyło się to za sprawą AI. W niektórych studiach zapanował zamęt; niektóre projekty zostały zamknięte itp. – co doprowadziło do zwolnień w branży; wszyscy o tym wiemy; czasami działo się to w bardzo dramatyczny sposób – ale zabijcie mnie; nie jestem w stanie przytoczyć choćby jednego przypadku, gdy bezpośrednią przyczyną tych wydarzeń było AI. Przynajmniej osobiście nie słyszałem o niczym takim. Co do redukcji zatrudnienia dzięki AI – nie wyobrażam sobie tego. Wykorzystujemy AI głównie w obszarze produktywności – i tu ujawniają się największe zalety tej technologii. Korzyści są realne, wymierne – ale nie mamy do czynienia z sytuacją – i nie słyszałem, by ktokolwiek miał – w której AI mogłoby po prostu „usiąść i robić gry”. Tak się zapatrujemy na tę kwestię. Nie powiem, że AI nie jest użyteczne – ale nie robi za nas Wiedźmina 5, 6 itp.

MN: Nie widzę dalszych pytań na linii audio ani na chacie – pragnę więc ponownie podziękować wszystkim za udział w callu; jeżeli będziecie mieć dalsze pytania, zachęcam do kontaktu z naszym wspaniałym zespołem IR. Życzę wszystkim miłego wieczoru – i do zobaczenia na kolejnym callu inwestorskim. Dziękujemy.