

Zapis czatu inwestorskiego poświęconego omówieniu wyników finansowych Grupy CD PROJEKT za 2025 r. – 20 marca 2026 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 2025 rok.

Przypominam zasady organizacyjne czata: pytania są przesyłane najpierw do moderatora. Publikowane są pytania wybrane przez Gościa 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

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

tgolik: W roku premiery Wiedźmina 4 prawdopodobnie będziecie mieli duży nadmiar gotówki. Czy jest możliwe, żeby dywidenda znacząco przekroczyła zapisane w polityce dywidendowej 25%?

PN: Co do zasady polityka dywidendowa zakłada dywidendę w wys. minimum 25 proc. zysku netto (z możliwością odroczonej wypłaty), więc tak – jest możliwość, że wyniesie ona więcej niż 25 proc. Każdorazowo jednak będziemy brać pod uwagę potrzeby inwestycyjne w kolejnych okresach.

CSharpBeginner: Wczoraj na audio conference wspomnieliście o nieogłoszonych projektach, 3 projektach związanych z grami w zaawansowanym stadium oraz 1 projekcie nie związanym z grami. Czy to przejęzyczenie czy coś się zmieniło, bo jak dobrze kojarzę do tej pory było wspomniane tylko o 2 nieogłoszonych projektach z grami.

PN: Wraz z publikacją raportu rocznego zaktualizowaliśmy informację odnośnie kapitalizowanych projektów. Na koniec 2025 r. w ramach nakładów na prace rozwojowe kapitalizowaliśmy łącznie osiem projektów. Ogłoszonymi projektami w tym gronie są: Wiedźmin 4, Cyberpunk 2, Syriusz, Cyberpunk: Edgerunners 2 oraz cztery nieogłoszone projekty (w tym jeden nie będący grą).

Kameleon: W raporcie za Q3 2025 widać znaczący wzrost nakładów na utrzymanie gier. Której franczyzy głównie dotyczą te koszty?

PN: Rzeczywiście w Q3 i Q4 2025 roku wydatki na wsparcie wydanych już produkcji były nieco wyższe niż w Q1 i Q2 – jest to związane głównie z pracami nad patchami i update'ami do Cyberpunka 2077 (w tym na nowych platformach, które dodaliśmy w 2025).

Wontys: Od tygodni pełno plotek i podejrzeń dot. DLC do wiedźmina 3. Czemu spółka nie potwierdzi ani nie zaprzeczy tym plotkom? 2. Kiedy możemy się spodziewać informacji dot. nadchodzących premier?

KG: Po pierwsze - nasza strategia komunikacji zakłada, że unikamy komentowania informacji nie pochodzących od nas. Po drugie jeżeli chodzi o informowanie o przyszłych premierach, kampanię wokół produktów zaczynamy w najlepszym do tego pod kątem marketingowym momencie. Działamy w branży rozrywkowej, gdzie liczy się efekt zaskoczenia pomaga zbudować momentum.

Gość: Czy CD Projekt będzie obecny na pokazie Summer Game Fest?

PN: Nasi przedstawiciele regularnie biorą udział na najważniejszych wydarzeniach branżowych.

CSharpBeginner: Dzień dobry. Jak aktualnie wyglądają prace z Projektem Sirius tworzonym przez Molasses Flood? W 2023 był odpis i start z nową koncepcją, od tego czasu mijają już ponad 3 lata, czy spółka na dziś dzień jest zadowolona z postępów jakie przez ten czas wykonano? I czy jest to jeden z dwóch nieogłoszonych projektów gamingowych o których państwo wspominali, czy jednak traktują Państwo ten projekt jako ogłoszony?

KG: Syriusza traktujemy jako projekt ogłoszony. Syriusz jest grą multiplayerową w świecie Wiedźmina. To najbardziej eksperymentalny projekt, jaki obecnie realizujemy, bo jest to pierwszy tego typu projekt, który realizujemy. Obecnie wciąż znajduje się na etapie preprodukcji gdzie iterujemy / prototypujemy rozwiązania.

tgolik: Od którego zysku netto (jakiej kwoty) będziecie liczyć te 25% dywidendy? Wymieniliście 3 zyski: z działalności kontynuowanej, z działalności kontynuowanej i zaniechanej i jednostkowy (635,209 mln zł).

PN: Od skonsolidowanego zysku netto, tj. w odniesieniu do 2025 roku od zysku netto z działalności kontynuowanej powiększonego o zysk z działalności zaniechanej. Proszę również pamiętać, że ta dywidenda może zostać wypłacona z opóźnieniem. O rekomendacji Zarządu ws. podziału zysku za 2025 rok poinformujemy w nadchodzących tygodniach.

CSharpBeginner: Jak postrzegają Państwo "Project Genie" od Google, które wywołało niemałe spadki na akcjach spółek gamingowych. Czy widzą w tym Państwo jakieś zagrożenie/korzyści, czy może to póki co nic więcej niż ciekawostka.

KG: Nie odnosząc się do konkretnie do projektu Genie - uważamy, że do stworzenia gier takich jak nasze, o głębokiej warstwie narracyjnej, artyzmie i wysokim poziomie skomplikowania potrzeba przede wszystkim kreatywnych, utalentowanych ludzi.

Stelgyat: Czy możecie powiedzieć coś więcej w sprawie modyfikacji do Wiedźmina 3 na konsole? Przenosiliście je na rok 2026 i do tej pory niczego nie usłyszeliśmy w tym temacie.

KG: Na ten moment nie mamy nic nowego do powiedzenia w tym temacie. Podtrzymujemy plan wydania wsparcia dla modów do Wiedźmina 3 na konsolach w tym roku.

Radek: Można się pogubić w Państwa komunikacji w ostatnim czasie. W maju 2025 CD Projekt ogłasza że ma w produkcji aż dziewięć różnych projektów, w tym trzy całkowicie nieujawnione, z których dwa to gry. Od tego czasu pojawia dużo nowości m.in. gry planoszwe, gry karciane, the witcher reigns. Potem są dementi, że te projekty nie wliczają się w te niezapowiedziane ale już ciężko za tym nadążyć co się wlicza a co nie. Czy cokolwiek z zapowiedzianych w maju trzech projektów zostało ujawnione ?

PN: Wydatków związanych z projektami które są finansowane przez zewnętrzne podmioty na bazie licencji od nas nie kapitalizujemy.

Raz jeszcze pozwolę sobie powtórzyć, żeby nie było wątpliwości: wraz z publikacją raportu rocznego zaktualizowaliśmy informację odnośnie kapitalizowanych projektów. Na koniec 2025 r. w ramach nakładów na prace rozwojowe kapitalizowaliśmy łącznie osiem projektów. Ogłoszonymi projektami w tym gronie są: Wiedźmin 4, Cyberpunk 2, Syriusz, Cyberpunk: Edgerunners 2 oraz cztery nieogłoszone projekty (w tym jeden nie będący grą).

Paweł Góra: Dzień dobry, Czy wśród nieogłoszonych projektów niegrowych znajduje się projekt Live Action Movie Cyberpunk? Czy jest on traktowany jako ogłoszony?

KG: Live Action traktujemy jako ogłoszony, ale nie kapitalizowany.

Gość997: 1. Jak bardzo spółka jest zaangażowana w tworzenie nowej gry karcianej - Cyberpunk TCG? 2. Czy pierwsze godziny zbiórki na Kickstarterze - i jej liczby pod względem wspierających i zebranych środków - zaskoczyły?

KG: Za stworzenie gry odpowiada WierdCo, CD PROJEKT udzielił licencji na jej stworzenie - wynik kampanii na Kickstarterze daje nam niesamowitego kopa – to w końcu najlepszy wynik zbiórki w tej kategorii. Karcianka to świetny sposób na to, żeby opowiedzieć kolejne historie ze świata Cyberpunka i zainteresować naszym uniwersum kolejnych graczy.

ciekawski: czy CDProjekt wdraża jakieś rozwiązania AI do bardziej sprawnej produkcji gier?

PN: Na początku chciałem podkreślić, że nasze gry są i nadal będą tworzone przez ludzi. Oczywiście widzimy postęp technologiczny - stale wdrażamy coraz więcej narzędzi opartych na sztucznej inteligencji, które pomagają naszym zespołom pracować szybciej i wydajniej. Narzędzia te pozwalają również na osiągnięcie bardziej spektakularnych efektów tam, gdzie tradycyjne metody były mniej wydajne. Używamy sztucznej inteligencji tak, by nie wykluczać ludzi z procesu twórczego, ale wspierać ich i pozwalać im na więcej.

Sylwester: Czy wraz z rozwojem studia w Bostonie (większa baza kosztowa w usd) spółka będzie coraz mniej wrażliwa na potencjalne osłabienie dolara? Jak bardzo spółka obawia się słabnącego dolara?

PN: Większość naszych przychodów generowana jest w USA. Z tej perspektywy realizacja części kosztów w tej samej walucie generuje nam naturalny hedging walutowy.

inwestor2k: Dzień dobry, kiedy można spodziewać się ogłoszenia rekomendacji dywidendy?

PN: W kolejnych tygodniach.

ciekawski: Czy zważywszy na to, że premiera GTA 6, który zabierze uwagę graczy, będzie w końcówkę roku oraz, że trzeba czasu, żeby sprzedać ten wasz nowy produkt w ilości potrzebnej do spełnienia programu motywacyjnego to nie powinniśmy się spodziewać premiery bliżej połowy roku?

KG: Oczywiście trzymamy kciuki za GTA 6. Premiera GTA 6 będzie wielkim wydarzeniem branżowym i popkulturowym. Liczymy, że będzie miała pozytywny wpływ na sam rynek - wielu ludzi sięgnie na nowo po swoje konsole, inni być może odkryją gaming po raz pierwszy. Jeśli chodzi o nasze plany, są one niezależne od premiery GTA 6.

Jarek: Cyberpunk TCG cieszy się sporym zainteresowaniem, czy spółka rozważa, przy udziale tego samego partnera, zainwestowanie w Wiedźmin TCG w przyszłości?

PN: Dostępny obecnie na Kickstarterze projekt Cyberpunk TCG realizowany jest na bazie udzielonej przez nas licencji. Nie jesteśmy inwestorem w tym przedsięwzięciu. Obserwujemy i cieszymy się jej sukcesem.

Paweł: Spółka posiada rekordowe 1,3 mld zł w gotówce i lokatach. Czy przy obecnej rekordowej rentowności (60%) zarząd widzi przestrzeń do wypłaty dywidendy wyższej niż w ubiegłych latach, czy priorytetem pozostaje wyłącznie finansowanie równoległej produkcji kilku projektów AAA?

PN: Każdorazowo przy decyzji o wypłacie dywidendy priorytetem jest rozwój naszego biznesu. Bierzemy pod uwagę przyszłe inwestycje w rozwijane projekty – a te się rozpędzają, co wiąże się ze zwiększonymi wydatkami na ich rozwój. Jako Zarząd w nadchodzących tygodniach podzielimy się z akcjonariuszami rekomendacją ws. podziału zysku za 2025 rok.

Sajmon: Dzień dobry, gratuluję świetnego roku! Czy zamierzacie w tym roku zwiększać liczbę osób pracujących nad projektem Hadar, czy obecna grupa 20-30 jest wystarczająca na obecną fazę projektu? Czym podyktowana była sprzedaż GOGa? Czy warto będzie poświęcić chwilę czasu na pokaz Unreal Fest w czerwcu?

KG: W Hadarze na koniec roku chcielibyśmy zatrudniać na projekcie ok. 40 -50 osób. Jeśli chodzi o sprzedaż GOG-a, to chcemy w pełni skupić się na tworzeniu gier i rozbudowie naszych franczyz. Jesteśmy na etapie skalowania naszej działalności, pracujemy jednocześnie nad wieloma projektami AAA i opracowujemy nowe produkty oparte na naszych markach.

Wymaga to od nas pełnego zaangażowania i zasobów. GOG pozostaje dla nas ważnym partnerem dystrybucyjnym i planujemy nadal wydawać nasze przyszłe tytuły na tej platformie.

Gość: Czy przewidziane są jakieś działania marketingowe produkcji growej publikowanej w 2026 r., a dotychczas nieogłoszonej. Jeżeli tak, to z jaką częstotliwością?

KG: Naturalnie tak. Ale nie ujawniamy jeszcze nieujawnionego.

Gość: Ile osób liczą obecnie zespoły pracujące nad Wiedźminem 4 i pozostałymi grami tworzonymi przez CD Projekt?

KG: Informacje na temat wielkości zespołów deweloperskich pracujących nad naszymi grami zamieszczamy co kwartał w prezentacjach wynikowych. Najbardziej aktualne dane są na slajdzie nr 11 wczorajszej prezentacji: <https://www.cdprojekt.com/pl/wp-content/uploads-pl/2026/03/prezentacja-grupy-cd-projekt-wyniki-fy-2025-en-1.pdf>

inwestor2k: Make CD PROJEKT Great Again! Pytanie: Czy 2026 będzie rokiem przełomu pod względem premier i wyników?

KG: Nie publikujemy prognoz, więc powstrzymamy się tutaj od komentarza.

Gość: Jak układa się współpraca z Epic Games i jak idą prace nad grami na silniku Unreal Engine? Jak oceniacie pracę na UE w porównaniu do waszego autorskiego silnika?

PN: Dobrze. Tak jak prezentowaliśmy podczas ubiegłorocznego Unreal Fest, obecna wersja silnika UE daje niesamowite możliwości techniczne, które staramy się maksymalnie wykorzystać tworząc unikalną mieszankę z naszymi światami i historiami.

Espaniol: Dzień dobry, Czy ten negrowy projekt, będzie tworzony przy współpracy z jakąś zewnątrz firmą/studiem? Zostanie takiemu podmiotowi to w całości zlecone, czy CDP w pełni będzie za niego odpowiedzialny?

PN: Projekt jest rozwijany zewnątrz, natomiast jest finansowany i koordynowany przez nas w ramach jednej z naszych marek.

Grand: Czy dodanie Cyberpunka i Wiedźmina do Xbox Game Pass spowoduje większe zyski za 1 kwartał 2026?

KG: Tak, dołoży się do naszych przychodów.

Inwestor1: Jaka jest planowana skala projektu Hadar? Czy można oczekiwać, że będzie ona porównywalna z rozmiarami produkcji takich jak Wiedźmin czy Cyberpunk?

PN: Chcielibyśmy, aby Hadar był naszym trzecim IP, w oparciu o które powstaną w przyszłości wysokobudżetowe gry wideo - podobnie jak w uniwersum Wiedźmina i Cyberpunka.

Grand: Czy jest duża szansa na spełnienie planu motywacyjnego do 2026 roku?

KG: To ambitny cel – tak jak wspomnieliśmy podczas prezentacji wynikowej, w ciągu pozostałych czterech kwartałów musimy wypracować jeszcze 527 mln zł zysku (26% programu). Wierzimy jednak, że jeśli wszystko pójdzie zgodnie z naszym planem, mamy szansę na jego osiągnięcie. Biorąc pod uwagę obecne postępy, istnieje prawdopodobieństwo, że nowa zawartość, o której wspominaliśmy w ostatnich komunikatach i raportach, zadebiutuje jeszcze w tym roku, co miałoby wpływ na nasze wyniki, zwiększając tym samym szansę na spełnienie warunku wynikowego dla pierwszego etapu programu motywacyjnego.

wontys: Czy mogą Państwo podać więcej konkretów na temat terminu podania konkretów nadchodzących produkcji?

PN: Ale konkretnie o jakie produkcje chodzi? ;)

PN, KG: Dziękujemy za udział w czacie i już teraz zapraszamy na czat po wynikach za I półrocze 2026 r. Do usłyszenia!