Michał Nowakowski (MN):

Dobry wieczór; witam na konferencji podsumowującej wyniki grupy CD PROJEKT RED w trzecim kwartale 2026 r. Nazywam się Michał Nowakowski i jestem Joint CEO Grupy. Współprezentującym będzie dziś nasz CFO, Piotr Nielubowicz, który opisze wyniki finansowe. W ramach sesji Q&A bezpośrednio po prezentacji dołączy do nas Karolina Gnaś – VP, Investor Relations. Zaczynajmy.

Patrząc na końcówkę trzeciego kwartału oraz pierwsze tygodnie czwartego kwartału widać, że zarówno franczyza wiedźmińska jak i cyberpunkowa nabrały świeżego wigoru.

Stosujemy podejście, które dobrze sprawdza się w obydwu przypadkach – oparte na aktywnym zarządzaniu cyklem życiowym naszych gier, przy wsparciu w postaci aktualizacji, nowego contentu oraz wersji na nowe platformy; zarazem rozszerzamy obydwa uniwersa dzięki projektom typu transmedia oraz działalności licencyjnej wykraczającej poza domenę gier.

W obydwu przypadkach odnotowujemy podobne rezultaty – powracają do nas dotychczasowi gracze; przyciągamy też nowych graczy, w ślad za czym idzie zwiększona sprzedaż uprzednio wydanych gier.

Zademonstruję, jak to wygląda w praktyce poczynając od Wiedźmina.

Pod koniec trzeciego kwartału wydaliśmy Wiedźmina 3: Dziki Gon w wersji Remastered na wszystkie ważniejsze platformy, a także nową, natywną wersję na konsolę Nintendo Switch 2. Wydanie to – dostępne dla wszystkich dotychczasowych posiadaczy gry jako darmowy download – wprowadza szereg ulepszeń technicznych i wizualnych, a także wsparcie dla modów w trybie cross-platform.

Jest ono aktualnie najwyżej ocenianą edycją Wiedźmina 3 na platformie Metacritic – średnia ocen przedstawicieli mediów waha się w przedziale 92-94, w zależności od platformy.

Projektując Remastered stawialiśmy sobie dwa cele: ponowne przyciągnięcie graczy do świata Wiedźmina, a także dotarcie do nowych grup użytkowników w ramach przygotowań do kolejnych premier osadzonych w tym uniwersum. Oto, jak potoczyły się sprawy.

Premiera wywołała natychmiastowy wzrost zaangażowania społeczności. W weekendzie popremierowym zaobserwowaliśmy intensywne zaangażowanie użytkowników platformy Steam, gdzie liczba osób jednocześnie grających w grę osiągnęła pułap 138 tysięcy, co jest najlepszy wynikiem w historii gry.

W dniu premiery dzienna liczba aktywnych użytkowników na wszystkich głównych platformach sięgnęła 1,9 miliona – poziom dziesięciokrotnie wyższy, niż przed premierą. Za opisywany wzrost odpowiadali przede wszystkim powracający gracze, zaś

zainteresowanie grą utrzymywało się na podwyższonym poziomie w kolejnych tygodniach.

Oprócz tłumnego powrotu graczy do gry zaobserwowaliśmy również wyraźny wzrost sprzedaży w okresie premierowym.

Jedenaście lat po premierze Wiedźmin 3 pozostaje punktem odniesienia w zakresie gier AAA zarówno dla graczy, jak i dla krytyków. Od swojego debiutu w 2015 r. stale utrzymywał się w pierwszej dziesiątce na liście stu najlepszych tytułów publikowanej corocznie przez PC Gamer – a w tym roku ponownie wszedł do pierwszej trójki.

Mocne zaangażowanie związane z wydaniem edycji Remastered kładzie podwaliny pod przyszłe premiery w świecie wiedźmińskim.

Premiera trzeciego rozszerzenia – Pieśni Przeszłości – jest przewidywana na 2027 i pozwoli graczom ponownie zanurzyć się w uniwersum gry w oczekiwaniu na premierę Wiedźmina 4, która jest planowana na 2028 r.

W wyniku powyższych działań w każdym z trzech kolejnych lat uniwersum wiedźmińskie zostaje wzbogacone o kolejną dużą premierę – to najambitniejszy terminarz w historii tej franczyzy. Nie możemy doczekać się możliwości zaprezentowania rezultatów naszej pracy.

Nasze wysiłki już obecnie przynoszą wymierne korzyści: Wiedźmin jest stale obecny w nagłówkach medialnych i przyciąga zainteresowanie graczy, co mogliśmy zaobserwować w bieżącym miesiącu na gali Golden Joystick Awards – największym na świecie plebiscycie, w którym o przyznaniu nagród decydują głosy graczy. Wiedźmin 3: Dziki Gon w wersji Remastered zatriumfował w kategorii “Najlepszy Remake/Remaster”, zdobywając ponad jedną trzecią wszystkich głosów, zaś Wiedźmin 4 odebrał nagrodę dla najbardziej wyczekiwanej gry z wynikiem 20% głosów. W rezultacie całkowita liczba Złotych Joysticków zdobytych przez gry wiedźmińskie wzrosła do 11 – więcej, niż jakikolwiek inny tytuł w czterdziestoczteroletniej historii tych nagród.

A to jeszcze nie koniec sezonu nagród. Z przyjemnością mogę ogłosić, że zostaliśmy nominowani w czterech kategoriach na The Game Awards, przy czym trzy z tych nominacji dotyczą uniwersum wiedźmińskiego. Wiedźmin 3: Dziki Gon odebrał nominacje w kategorii najlepszej wciąż rozwijanej gry oraz najlepszego wsparcia społeczności, zaś wiedźmin 4 – w kategorii najbardziej oczekiwanej gry. To dla nas wielkie wyróżnienie, a świadomość, że Wiedźmin wciąż cieszy się tak silnym zainteresowaniem napawa nas radością zważywszy, co mamy w planach.

Przechodząc do franczyzy cyberpunkowej – nasza strategia pozostaje taka sama: utrzymujemy zainteresowanie społeczności w przerwach między dużymi premierami. 20 października zadebiutował Cyberpunk: Edgerunners 2 - nowy serial anime współtworzony z japońskim Studio Trigger i dostępny na całym świecie na platformie

Netflix. W ciągu pierwszych sześciu dni od premiery serial został obejrzany 4,6 miliona razy, zajmując trzecie miejsce na liście Top 10 seriali nieangielskojęzycznych, a także awansując do pierwszej dziesiątki najpopularniejszych seriali na Netfliksie w 55 krajach. W okresie premierowym średnia ocena widzów na platformie IMDb wyniosła 8.3, co jest wynikiem porównywalnym z pierwszym sezonem Edgerunners.

Cyberpunk: Edgerunners 2 również znalazł się w gronie dzieł nominowanych do tegorocznych nagród The Game Awards – w kategorii najlepszej adaptacji. To już drugi raz, gdy serial odebrał tę prestiżową nominację.

Marka Edgerunners zyskała status samodzielnego produktu, umożliwiając nam dotarcie do grona odbiorców, które jest szersze, niż społeczność graczy.

Jeśli zaś chodzi o samą grę, to premierze serialu anime towarzyszyło wydanie aktualizacji Edgerunners 2 dla cyberpunka 2077. Oprócz szeregu usprawnień zawiera ona dodatkowy content i tryby rozgrywki, w tym dwie linie questów nawiązujące do wydarzeń z Edgerunners 2, a także wsparcie dla trybu dual-wielding.

Równolegle do powyższych działań wprowadziliśmy wsparcie dla modów społecznościowych w trybie cross-platform, dzięki czemu zarówno gracze korzystający z komputerów PC jak i z konsol mogą uzyskiwać dostęp do treści stworzonych przez innych użytkowników. Opisywana funkcjonalność przyciągnęła duże zainteresowanie społeczności, a całkowita liczba pobrań do dnia dzisiejszego przekroczyła 20 milionów.

Tak więc przedstawia się w praktyce nasza strategia „koła zamachowego”: anime przyciąga użytkowników, aktualizacja daje im nowy powód, by sięgnąć po grę, zaś gra sprawia, że wracają po kolejne porcje rozrywki.

Premiera anime połączona z wprowadzeniem do gry nowego contentu wywołała natychmiastowy efekt: liczba osób jednocześnie grających w grę w trakcie weekendu popremierowego sięgnęła 187 tysięcy, co jest najlepszym wynikiem od premiery Widma Wolności w 2023 r. Dzienna liczba aktywnych graczy uległa potrojeniu względem wartości przedpremierowych na wszystkich platformach – głównie za sprawą osób powracających do gry – osiągając pułap 2,1 miliona.

Nowa fala zainteresowania Cyberpunkiem 2077 zaowocowała wzrostem sprzedaży zarówno bazowej gry, jak i rozszerzenia Widmo Wolności. Z podobnym efektem zetknęliśmy się w 2022 r., w kontekście premiery pierwszego sezonu anime – obecnie zaś obserwujemy go ponownie. Niemal sześć lat po swoim debiucie Cyberpunk 2077 nadal się sprzedaje; my zaś pracujemy nad wzbogacaniem jego uniwersum o kolejne produkty, które wpisują się w strukturę uniwersum, poszerzają grono użytkowników i wspierają długofalową sprzedaż naszych gier.

Cyberpunk: Edgerunners udowodnił, że animacja stanowi świetny sposób na poszerzenie zakresu oddziaływania franczyzy poza domenę gier – i w najbliższej przyszłości z całą

pewnością będziemy chcieli nadal podążać tym szlakiem. Równolegle zaś kontynuujemy prace nad udostępnieniem globalnej widowni adaptacji *live action* Cyberpunka 2077. Jak widać, nasze plany są bardzo ambitne i z chęcią przedstawimy więcej szczegółów – gdy nadejdzie odpowiednia chwila.

Na koniec chciałbym pokrótce scharakteryzować alokację zespołów. Pod koniec października nad naszymi projektami pracowało 1051 deweloperów – mniej więcej tyle samo, co na koniec lipca. Zdecydowanie największym zespołem pozostaje zespół Wiedźmina 4, w skład którego wchodzi ponad 500 deweloperów. Zespół Cyberpunka 2 urósł do ponad 200 osób, co odzwierciedla postępy w ramach tego projektu. Jeśli chodzi o Sirius – w sierpniu dostosowaliśmy liczebność zespołu do bieżących potrzeb projektu. Zespół odpowiedzialny za projekt Hadar pozostaje stosunkowo niewielki i liczy nieco ponad 30 osób.

Przekażę teraz pałeczkę naszemu CFO, Piotrowi Nielubowiczowi, który omówi nasze wyniki finansowe za prezentowany okres. Piotrze, oddaję Ci głos.

Piotr Nielubowicz (PN):

Dzięki, Michale – i dobry wieczór wszystkim. Zacznijmy od naszego skonsolidowanego rachunku zysków i strat na slajdzie 13.

Nasze przychody ze sprzedaży za trzeci kwartał 2026 r. przekroczyły 208 milionów PLN. To niższy wynik, niż w trzecim kwartale 2025 r., w którym rozpoznaliśmy dodatkowe przychody związane z wprowadzeniem podstawowej edycji *Cyberpunka 2077* do katalogów subskrypcyjnych PlayStation Plus Extra i Premium, a ponadto w którym istotne znaczenie miał efekt przychodowy niedawnej premiery gry w wersji na Nintendo Switch 2 i na komputery Mac.

Pomimo braku porównywalnych wydarzeń w bieżącym roku, sprzedaż *Cyberpunka* i *Widma Wolności* utrzymywała się na wysokim poziomie, stanowiąc główne źródło naszych przychodów. Pamiętacie zapewne, że na samym początku kwartału – w lipcu – ogłosiliśmy, że *Cyberpunk 2077* sprzedał się w ponad 40 milionach egzemplarzy, zaś sprzedaż *Widma Wolności* przekroczyła 15 milionów egzemplarzy. Zauważmy przy tym, że – jak już wspominał Michał – w bieżącym roku najważniejsze wydarzenie w ramach franczyzy cyberpunkowej miało miejsce w czwartym kwartale: była nim premiera anime Edgerunners 2 oraz powiązanej z nim aktualizacji gry.

Powracając do okresu rozliczeniowego i do naszej drugiej franczyzy – odnotowaliśmy organiczny wzrost przychodów ze sprzedaży gier z uniwersum wiedźmińskiego – o 44% w ujęciu rocznym. Był on po części rezultatem zwiększonego zainteresowania *Wiedźminem 3* po naszych ogłoszeniach na targach gamescom, a także po premierze wersji Remastered, która miała miejsce pod koniec omawianego kwartału – 29 września.

Warto też wspomnieć – w kontekście wyjątkowo mocnego drugiego kwartału roku – że przychody z licencjonowania IP wygenerowały w tym kwartale kolejne ponad 29 milionów PLN – niemal trzykrotnie więcej, niż rok temu.

Przy wartości sprzedanych produktów i usług sięgającej 14 milionów PLN, nasz zysk brutto ze sprzedaży wyniósł niecałe 194 miliony PLN.

Koszty operacyjne zamknęły się kwotą 94 milionów PLN. Za dziewięcioprocentowy wzrost w odniesieniu do okresu porównawczego odpowiadają przede wszystkim wyższe koszty sprzedaży, które mają związek z działalnością marketingową i promocyjną – zwłaszcza na gamescom, gdzie zaznaczyliśmy swoją obecność w niespotykanym wcześniej stopniu, organizując dwa dedykowane stoiska oraz obszerny repertuar prezentacji i livestreamów – kierowanych zarówno do szerokiej publiczności, jak i do naszych partnerów biznesowych.

Zysk netto w trzecim kwartale 2026 r. wyniósł 109 milionów PLN – co jest solidnym rezultatem – przy rentowności netto przekraczającej 52%.

Jeśli chodzi o nasze zbiorcze wyniki za pierwsze dziewięć miesięcy 2026 r. – widoczne na slajdzie 14 – przychody wyniosły 643 miliony PLN, zaś zysk netto – 358 milionów. Liczby te było tylko o – odpowiednio – 2 i 4 procent niższe, niż w 2025, w którym miała miejsce premiera *Cyberpunka* na Nintendo Switch 2 i na Maki, a także wspomniane już wprowadzenie gry do katalogów subskrypcyjnych PlayStation.

Przedstawmy powyższe dane w nieco szerszej perspektywie, ukazanej na kolejnym slajdzie. W bieżącym roku, pomimo braku istotnych przychodowo wydarzeń, udało nam się wypracować zysk netto wyższy, niż w 2023 r., gdy miała miejsce premiera *Widma Wolności* – i niemal dorównujące przychodom notowanym w 2025 r. Rezultat ten osiągnęliśmy dzięki umiejętnemu promowaniu sprzedaży wydanych wcześniej tytułów, a także sześciokrotnemu zwiększeniu skali naszej działalności w zakresie licencjonowania IP.

To znakomity wynik – zwłaszcza zważywszy, że większość naszego zespołu koncentrowała się na projektach, które zaowocują dopiero w przyszłości.

Kolejny slajd – nr 16 – przedstawia nasz skonsolidowany bilans po stronie aktywów. Na początek – najważniejsza pozycja, tj. wydatki na prace rozwojowe. Ich saldo wzrosło o 183 milionów PLN. Główne inwestycje w opisywanym okresie to rozwój *Wiedźmina 4*, *Cyberpunka 2* oraz *Pieśni Przeszłości* – rozszerzenia do *Wiedźmina 3*.

Przechodząc do aktywów obrotowych – należności handlowe uległy zmniejszeniu o ponad 40%, do 94 milionów PLN, co jest wynikiem rozliczenia należności związanych z silną sprzedażowo końcówką drugiego kwartału.

Łączna wartość gotówki, lokat bankowych i obligacji – trzy pozycje oznaczone gwiazdką – jest ukazana na dole tabeli i wynosi 1 317 milionów PLN zgodnie ze stanem na koniec

września. Jak zwykle, więcej informacji na temat naszych przepływów pieniężnych w omawianym okresie przedstawię na późniejszym slajdzie.

Przejdźmy do slajdu 17, prezentującego pasywa.

Najbardziej widoczna zmiana dotyczy tu naszego kapitału, który wzrósł głównie za sprawą solidnego wyniku finansowego w trzecim kwartale.

Suma zobowiązań wyniosła 265 milionów PLN, czyli o 38 milionów PLN więcej, niż na koniec czerwca – głównie z uwagi na wzrost salda rezerw oraz rozliczeń międzyokresowych przychodów. Obydwa wymienione czynniki zwiększają nasze dodatnie saldo przepływów pieniężnych.

Przejdźmy teraz do slajdu 18: wydatków na prace badawcze, rozwojowe oraz kosztów utrzymania produktów, zaprezentowane w ujęciu kwartalnym za ostatnie 7 kwartałów.

W ostatnich kwartałach obserwowaliśmy wyraźny trend: stopniowy wzrost nakładów produkcyjnych. Nasza działalność nie spowalnia, lecz tym razem widać lekkie zmniejszenie skapitalizowanych wydatków na prace rozwojowe (niebieski pasek) – głównie za sprawą niższych, niż w drugim kwartale nakładów na produkcję Edgerunners 2 (premiera w październiku) oraz jednego z naszych nieogłoszonych projektów. Rzecz jasna głównymi pozycjami w tej kategorii pozostają wydatki na rozwój *Wiedźmina 4* i *Cyberpunka 2*.

I na koniec – przyjrzyjmy się naszym sumarycznym przepływom pieniężnym, ukazanym na slajdzie 19.

Do 109 milionów PLN księgowego zysku netto dochodzą 32 miliony PLN związane z amortyzacją oraz niepieniężnymi kosztami programów motywacyjnych rozliczanych w akcjach. Bilans zmian w zakresie kapitału obrotowego wsparł pozycję przepływów pieniężnych kwotą 78 milionów PLN – głównie z uwagi na zmniejszenie stanu należności, o czym wspominałem omawiając bilans.

W tym samym okresie wydatkowaliśmy 11 milionów PLN na zakup aktywów materialnych i niematerialnych.

Po wyłączeniu inwestycji w realizowane projekty rozwojowe nasze dodatnie przepływy pieniężne związane z bieżącą działalnością zamknęły się w trzecim kwartale kwotą 208 milionów PLN.

Wypływy związane z trwającymi pracami rozwojowymi w okresie lipiec-wrzesień wyniosły 177 milionów PLN.

Wartość naszych sumarycznych rezerw finansowych – gotówki, lokat bankowych i obligacji – wzrosła o 31 milionów PLN, osiągając nieco ponad 1,3 miliarda PLN zgodnie ze stanem na koniec września.

Przejdźmy do slajdu 20, który ukazuje postępy w dążeniu do celu wynikowego Programu Motywacyjnego B.

Cel wynikowy za okres 2023-2026 wynosił 2 miliardy PLN skumulowanego zysku netto z działalności kontynuowanej. Po solidnym trzecim kwartale nadal brakuje nam 8% - czyli około 164 miliony PLN zysku netto, który musimy wypracować w czwartym kwartale, by osiągnąć wzmiankowany cel. Biorąc pod uwagę dobre wyniki sprzedażowe naszego katalogu produktów, wydanie *Wiedźmina 3* w wersji Remastered, premierę serialu Edgerunners, która wspiera sprzedaż *Cyberpunka*, a także rozmaite wspólne projekty i inicjatywy nakierowane na wzbudzanie zainteresowania naszymi grami – uważamy, że jesteśmy na dobrej drodze, by ten ambitny cel został osiągnięty.

Pragnę tu dodać, że właśnie dzisiaj podpisaliśmy nowe umowy partnerskie z Sony Interactive Entertainment, dotyczące obecności naszych gier na konsolach PlayStation oraz w serwisach subskrypcyjnych PlayStation Plus, a także współpracę w ramach nadchodzącej kampanii marketingowej *Wiedźmina 4*. Opisywane partnerstwo będzie miało pozytywny wpływ na nasz biznes i wyniki finansowe zarówno w bieżącym roku, jak i w przyszłych latach.

Na zakończenie chciałbym pokrótce odnieść się do informacji upublicznionych przed dzisiejszą konferencją.

W ocenie Zarządu – bazującej na bieżących rezultatach oraz wydarzeniach, a także prognozach dotyczących dalszego rozwoju sytuacji – CD PROJEKT RED jest w dobrej kondycji finansowej i charakteryzuje się wysokim poziomem płynności. W związku z powyższym i zgodnie z naszą polityką dywidendową podjęliśmy decyzję o wypłacie akcjonariuszom Spółki dywidendy zaliczkowej za rok obrotowy 2026. Obecnie trwa badanie naszego półrocznego sprawozdania finansowego, stanowiące niezbędny etap tego procesu.

Całkowita kwota planowanej dywidendy zaliczkowej to niecałe 120 milionów PLN – co daje 1,20 PLN na akcję.

Dzień ustalenia praw do dywidendy wyznaczono na 22 grudnia, zaś dzień wypłaty dywidendy – na 29 grudnia.

Tym komunikatem – który, mam nadzieję, przypadnie do gustu naszym akcjonariuszom – pragnę zakończyć moja część prezentacji. Dziękuję; jesteśmy gotowi na Wasze pytania.

P1: Jak oceniacie skalę postępu technologicznego i jakościowego pomiędzy GTA V a GTA VI? Czy uważacie, że podobny skok jest możliwy w przypadku *Wiedźmina 4* w porównaniu z *Wiedźminem 3*?

MN: Przede wszystkim, oczywiście, rozmawiamy o nas, a nie o Rockstarze, ale rozumiem, skąd bierze się to porównanie. Nie będę jednak szczegółowo analizował ani przedstawiał pełnej oceny GTA V w zestawieniu z GTA VI. Oczywiście przyglądaliśmy się grze i dostrzegamy różnice. Czy uważamy, że pomiędzy *Wiedźminem 3* a *Wiedźminem 4* możliwy jest porównywalny skok jakościowy? Myślę, że tak. Minęło 11 lat. Pracujemy nad *Wiedźminem 4* aby znacząco poprawić oprawę wizualną i praktycznie każdy możliwy aspekt gry. Więc owszem – powinniście oczekiwać, że różnica pomiędzy *Wiedźminem 3* a *Wiedźminem 4* będzie większa.

P2: Czy rozważacie wprowadzenie różnych edycji cenowych nadchodzących gier?

PN: Rozważamy wiele różnych scenariuszy, ale szczerze mówiąc – zważywszy, że nie ogłosiliśmy jeszcze strategii cenowej dotyczącej naszych nadchodzących gier, nie jest to odpowiedni moment, aby komentować, jaka będzie ostateczna decyzja w tej kwestii; tym bardziej, że – jak rozumiem i zakładam – pytanie dotyczy *Wiedźmina 4*, którego premiera ma nastąpić za dwa lata kalendarzowe. Powinniśmy więc zadbać o to, aby nasza strategia cenowa była odpowiednia dla realiów owego roku.

P3: Czy wyciągnęliście jakieś wnioski z kampanii marketingowej i premiery GTA VI? Jeśli tak, jakie były najważniejsze spostrzeżenia?

MN: Najważniejsza kwestia – choć nie jestem pewien, czy nazwałbym ją wnioskiem, ponieważ sami również kierujemy się podobnym podejściem – jest taka, że jeśli chce się dotrzeć do odpowiednio szerokiego grona odbiorców, trzeba wyjść poza bańkę podstawowej społeczności graczy. W przeszłości również udawało nam się to osiągnąć, a GTA VI z pewnością poszło właśnie w tym kierunku. Jeśli jednak właściwe pytanie brzmi, czy zamierzamy powtórzyć lub skopiować tę strategię, to odpowiedź brzmi: zdecydowanie nie. Nasze gry są inne i wymagają nieco odmiennego podejścia. Po prostu pewne rzeczy robimy inaczej niż oni. Natomiast jeśli chodzi o ostateczny efekt, czyli wyjście do odbiorców masowych i zbudowanie szerokiej świadomości marki, to zdecydowanie coś, co uważamy za kluczowy element naszych przyszłych kampanii marketingowych.

P4: Jak daleko jesteście od wejścia w fazę pełnej produkcji *Cyberpunka 2*?

Karolina Gnaś (KG): Mogę powiedzieć, że prace nad *Cyberpunkiem 2* postępują dobrze i jesteśmy zadowoleni z obecnego etapu projektu. Jest jednak jeszcze zbyt wcześnie, aby podać konkretną datę i harmonogram przejścia do pełnej produkcji. Mogę natomiast nieco więcej powiedzieć o wielkości zespołu. Planujemy, że do końca tego roku będzie on liczył około 200 deweloperów. Podtrzymuję również to, co mówiłem wcześniej – że do końca przyszłego roku zespół powinien liczyć około 320 osób.

P5: Dziękuję za możliwość zadania pytań. Mam dwa. Pierwsze dotyczy GTA VI. Premiera tej gry oznacza silną konkurencję o wydatki i zaangażowanie graczy w kluczowym okresie świątecznym. Czy zaobserwowaliście już jakiś wczesny wpływ na sprzedaż i zaangażowanie graczy w *Cyberpunku 2077* oraz *Wiedźminie 3*? I w jaki sposób

uwzględniacie to w pozostałych założeniach dotyczących czwartego kwartału? Moje drugie pytanie dotyczy sprzedaży egzemplarzowej. W pierwszym kwartale 2026 roku ogłosiliście, że sprzedaż *Wiedźmina 3* przekroczyła 65 milionów egzemplarzy, a w pierwszym półroczu poinformowaliście, że *Cyberpunk 2077* sprzedał się w liczbie 40 milionów egzemplarzy, z czego 15 milionów stanowiła sprzedaż dodatku *Widmo Wolności*. Czy moglibyście przekazać jakieś aktualizacje dotyczące sprzedaży tych tytułów oraz dynamiki sprzedaży w trzecim i czwartym kwartale?

MN: Zdecydowanie mogę odpowiedzieć na pierwsze pytanie. Czy zaobserwowaliśmy wpływ na sprzedaż naszych gier? Odpowiedź brzmi: tak i nie. Z pewnością dostrzegamy pewne zmiany w poziomie zaangażowania graczy na PlayStation i Xboksie. Z tego, co pamiętam, według statystyk początkowo około 25% graczy zaangażowało się w GTA VI. Te liczby będą się oczywiście zmieniać, ale trzeba pamiętać, że znaczna część naszych graczy korzysta z komputerów PC. GTA VI nie ukazało się na PC, dlatego nie zaobserwowaliśmy absolutnie żadnego wpływu na sprzedaż ani zaangażowanie graczy na tej platformie. Odpowiedź jest zatem dość złożona – zresztą nawet na PS5 i Xboksie nasza sprzedaż nie spadła przecież do zera. Tak więc na konsolach wystąpił pewien krótkoterminowy wpływ, ale w dłuższej perspektywie nie spodziewamy się, aby w jakikolwiek istotny sposób wpłynęło to na naszą sprzedaż w czwartym kwartale. Jeśli zaś chodzi o drugie pytanie, również mogę na nie odpowiedzieć. Nie informujemy na bieżąco o wynikach sprzedaży. Wolimy dzielić się takimi informacjami kiedy mamy do przekazania jakieś konkretne, interesujące liczby. Gdy więc osiągniemy kolejny kamień milowy w sprzedaży *Wiedźmina* lub *Cyberpunka*, z pewnością o tym poinformujemy. Obawiam się jednak, że podczas tej rozmowy nie będziemy podawać bardziej szczegółowych danych. Dziękuję.

P5: Czy w wynikach finansowych za lata 2026 i 2025 rozpoznaliście jakiekolwiek płatności związane z projektem mobilnym, nad którym pracujecie z zewnętrznym partnerem?

PN: Nigdy nie ujawnialiśmy szczegółów tej współpracy ani jej wpływu na nasze wyniki finansowe, dlatego powstrzymam się od bezpośredniej odpowiedzi na to pytanie.

P6: Nadal utrzymujecie premierę *Wiedźmina 4* w 2028 roku. Czy dostrzegacie wpływ premiery GTA VI i zawartego w niej imersyjnego świata na budżet i nakład pracy związany z produkcją *Wiedźmina* czy *Cyberpunka 2*?

MN: Nie powiedziałbym, że „nadal" utrzymujemy tę datę – po prostu planujemy premierę *Wiedźmina 4* na 2028 rok. Rozumiem, że pytanie sprowadza się do tego, czy premiera GTA VI skłania nas do zwiększania budżetów naszych gier. Spróbuję odpowiedzieć w następujący sposób: mamy określone ambicje związane z *Wiedźminem* i *Cyberpunkiem 2* i w kontekście GTA VI nic się w tej kwestii nie zmieniło. Jeśli premiera GTA VI miała na nas jakikolwiek wpływ, to warto zauważyć, że zawsze świetnie jest obserwować takie gry, ponieważ pokazują, jak wiele interesujących rzeczy można zrealizować. Z pewnością stanowią one pod wieloma względami inspirację dla

deweloperów. Jeśli zaś chodzi o budżet – podczas jednego z wywiadów na gamescomie udzieliłem już odpowiedzi na podobne pytanie. Gry takie jak *Wiedźmin* czy *Cyberpunk 2* - nie mówimy tu o GTA – nie powstają w oparciu o z góry narzucony budżet jako główny czynnik determinujący proces produkcji. Nie oznacza to, że nie przejmujemy się budżetami – oczywiście, że się przejmujemy i jestem przekonany, że oni również się nimi przejmują. Nie da się jednak tworzyć takich gier, przyjmując założenie: „Mamy określoną kwotę, którą chcemy wydać, i ani grosza więcej. Jeśli się nie uda, rezygnujemy". To projekty, których rozwój napędzają ambicje. Pieniądze są ważne, a budżety nie są z gumy; nie przyszłoby nam do głowy, by twierdzić co innego – jednak filozofia, o której wspomniałem, pozostaje niezmienna. Szczerze mówiąc, premiera GTA VI niczego w tym podejściu nie zmieniła. Od zawsze kierowaliśmy się właśnie takimi zasadami.

P7: Jakie jest obecnie największe wyzwanie związane z produkcją dodatku do *Wiedźmina 3*?

MN: Szczerze mówiąc, największym wyzwaniem jest po prostu skupienie się na ukończeniu zawartości – wypełnieniu gry odpowiednią ilością treści o właściwej jakości. Oczywiście musimy też zadbać o to, aby dodatek spełnił oczekiwania graczy, zwłaszcza że podczas gamescom pokazaliśmy już jego fragmenty. Nie ma w tym, nad czym obecnie pracujemy, niczego szczególnie nietypowego ani nadzwyczajnego.

P8: W ilu niezapowiedzianych projektach kapitalizujecie obecnie koszty? Ile z nich to projekty gamingowe? Czy moglibyście przekazać jakieś dodatkowe informacje na temat niezapowiedzianych projektów?

KG: Obecnie kapitalizujemy koszty dwóch niezapowiedzianych projektów. Jeden z nich jest projektem gamingowym, a drugi nie jest związany z grami. Oczywiście na tym etapie nie możemy przekazać żadnych dodatkowych informacji. Dziękuję.

MN: Jeśli nie ma już więcej pytań, chcielibyśmy podziękować wszystkim za dzisiejszy udział w rozmowie. Oczywiście, jeśli po jej zakończeniu pojawią się jeszcze jakieś pytania, zachęcamy do kontaktu z naszym wspaniałym działem relacji inwestorskich (IR). Jego pracownicy pozostają do Państwa dyspozycji. Poza tym życzę wszystkim udanego wieczoru. Do usłyszenia przy kolejnej okazji. Bardzo dziękuję.