

Zastrzeżenie

Niniejsze tłumaczenie na język polski zostało przygotowane wyłącznie dla wygody czytelników polskojęzycznych. Pomimo wszelkich starań, mogą istnieć pewne rozbieżności względem faktycznych wypowiedzi. CD PROJEKT, jego przedstawiciele i pracownicy zrzekają się wszelkiej odpowiedzialności w tym zakresie.

Michał Nowakowski (MN):

Dobry wieczór,

Nazywam się Michał Nowakowski i poprowadzę dzisiejszą konferencję podsumowującą pierwsze półrocze 2024 r. Towarzyszy mi Piotr Nielubowicz. Po prezentacji zapraszamy do udziału w sesji pytań i odpowiedzi.

Choć prace deweloperskie idą pełną parą, pierwsza połowa 2024 r. była raczej spokojnym okresem jeśli chodzi o ważne ogłoszenia. To rzekłszy, prowadziliśmy – w różnych formach – wsparcie sprzedaży gier z naszego katalogu, oferując darmowe wersje próbne, organizując sezonowe wyprzedaże, a nawet publikując modkit. Wymienione inicjatywy miały pozytywny wpływ na sprzedaż, a także na długowieczność naszych gier oraz na aktywność skupionych wokół nich społeczności graczy.

To jednak nie wszystko – nasz model franczyzowego koła zamachowego jest aktywny i stale owocuje nowymi sposobami interakcji z naszymi markami – w tym m. in. grami planszowymi, odzieżą, a nawet sklepami *pop up* z anime, jak niedawno w Japonii.

Idąc utartym torem, chciałbym teraz zaprezentować aktualne zaangażowanie naszych zespołów deweloperskich.

Jak widać na wykresie, sytuacja w ramach trwających projektów jest stosunkowo stabilna, a prace postępują w miarowym tempie. Obserwujemy więc tylko niewielkie różnice między stanem z końca kwietnia, a końcem lipca. Liczebność poszczególnych zespołów prawie się nie zmieniła od naszej poprzedniej aktualizacji zaprezentowanej przy miesiące temu.

Zespół Polaris utrzymuje odpowiednią skalę, by wkrótce rozpocząć fazę produkcji, zaś prace nad pozostałymi projektami – zarówno ogłoszonymi, jak i nieogłoszonymi – postępują miarowo.

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

Piotr Nielubowicz (PN):

Dzięki, Michał - i dobry wieczór wszystkim.

Jak zwykle – zacznijmy od naszego skonsolidowanego rachunku zysków i strat, widocznego na slajdzie nr 5. Przychody Grupy ze sprzedaży w pierwszej połowie 2024 r. wyniosły 425 milionów PLN – prawie o jedną trzecią więcej, niż w okresie porównawczym. Za wzrost ten odpowiadał przede wszystkim Cyberpunk, którego sprzedaż wspierało i ożywiło wydanie dodatku Widmo Wolności.

Wynik ten wypracowaliśmy pomimo znacznego umocnienia złotówki w bieżącym roku. Zarówno CD PROJEKT RED jak i GOG.COM zwiększyły sprzedaż w ujęciu rocznym. Wzrósł przy tym również koszt sprzedanych produktów i usług – głównie za sprawą amortyzacji Widma Wolności i Cyberpunka.

Przechodząc do kosztów operacyjnych – koszty sprzedaży zmalały o 24 miliony PLN, do 61 milionów PLN – głównie w związku z mniejszymi kosztami obsługi wydanych wcześniej produktów, a także ograniczeniem działalności wydawniczej po premierze Widma Wolności.

Jeśli chodzi o koszty administracyjne – widoczny w tej kategorii wzrost wynika przede wszystkim z wydatków poniesionych w ramach wczesnych etapów prac nad nowymi projektami – zaprezentowanych jako „koszty prac badawczych” – są to głównie Orion, Canis Majoris oraz Hadar. Z wymienionej trójki – choć nadal potrzebujemy trochę czasu, by rozpocząć proces preprodukcji – projekt Orion jest bliski zakończenia wszystkich formalnych przygotowań i opracowania dokumentacji, na podstawie której będzie można rozpocząć jego kapitalizację.

Przechodząc do pozostałych przychodów i kosztów operacyjnych – do pozytywnego salda w kwocie 25 milionów PLN w okresie porównawczym przyczyniło się częściowe odwrócenie odpisów i częściowe spisanie wydatków rozwojowych związanych z projektem Sirius. W tym roku nie wystąpiła żadna porównywalna jednorazowa transakcja, która wsparłaby nasze wyniki.

Nadwyżka operacji finansowych za H1 2024 wyniosła 35 milionów PLN – w związku z typowymi czynnikami, do których należą m. in. odsetki od lokat i obligacji.

Przejdźmy do podatku dochodowego. W ubiegłym roku odnotowaliśmy względnie wysoką kwotę podatku u źródła, którego nie mogliśmy odliczyć w ramach naszych lokalnych rozliczeń podatkowych – co zwiększyło sumaryczną kwotę bieżącego podatku dochodowego za wymieniony okres. W tym roku wpływ niemożliwego do odzyskania podatku u źródła był znacznie mniejszy – stąd niższa sumaryczna kwota podatku bieżącego.

Jednocześnie w pierwszej połowie tego roku rozpoznaliśmy wzrost dostępnej dla nas ulgi podatkowej R&D, co przełożyło się na zwiększone saldo aktywów z tytułu podatku odroczonego. Summa summarum nasz całkowity podatek dochodowy zaraportowany w RZiS za pierwszą połowę roku wyniósł 5 milionów PLN.

I na koniec – nasz zysk netto za H1 2024 wyniósł okrągłe 170 milionów PLN, czyli 88% więcej, niż w okresie porównawczym.

Całkowita rentowność Grupy wyniosła 40%, zaś dla segmentu CD PROJEKT RED współczynnik ten był bliski 50%.

Jeśli chodzi o rentowność, to chciałbym przy okazji zwrócić uwagę, że z dodatkowych stu milionów złotych przychodu (w porównaniu z ubiegłym rokiem) uzyskaliśmy 80 milionów dodatkowego zysku netto.

Przejdźmy teraz do slajdu nr 6 obrazującego nasz skonsolidowany bilans.

Po stronie aktywów – na początek, jak zwykle, wydatki na prace rozwojowe. Ich saldo wzrosło w pierwszej połowie 2024 r. o 59 milionów PLN. Pracom prowadzonym głównie w ramach projektów Polaris i Sirius (wzrost o 112 milionów PLN) towarzyszyła amortyzacja wydanych wcześniej produktów – głównie Cyberpunka i Widma Wolności.

W ramach przygotowań do przyszłego rozwoju nadal inwestujemy w lokalną infrastrukturę, o czym świadczy zwiększenie wartości aktywów trwałych o 34 miliony PLN. Ma ono związek głównie z trwającą budową nowego budynku na naszym warszawskim kampusie, gdzie zamierzamy ulokować zespół pracujący nad nową trylogią zapoczątkowaną projektem Polaris.

Jeśli chodzi o aktywa bieżące – nasze należności handlowe zmniejszyły się o 110 milionów PLN za sprawą spływu należności po dobrym sprzedażowo czwartym kwartale ubiegłego roku.

I tradycyjnie – wartość gotówki, lokat bankowych i obligacji, ujęta w trzech pozycjach aktywów oznaczonych gwiazdką. Ich sumę widać pod tabelą: wyniosła ona 1 miliard 365 milionów PLN zgodnie ze stanem na koniec czerwca 2024. Więcej informacji o głównych czynnikach kształtujących nasze przepływy finansowe podam za chwilę, na osobnym slajdzie.

Przejdźmy do drugiej strony bilansu – slajd nr 7. Najważniejsza zmiana dotyczy tu wzrostu kapitałów, wynikającego – po stronie dodatniej – z dobrych wyników finansowych w pierwszej połowie roku, a po drugiej stronie – z wypłaty dywidendy za 2023 r., co nastąpiło z końcem czerwca br.

Jeśli chodzi o zobowiązania – istotna zmiana jest tu widoczna w ramach rezerw. W porównaniu z końcem ubiegłego roku ich saldo zmniejszyło się o 26 milionów PLN, głównie za sprawą rozliczenia premii związanych z wynikami finansowymi za rok 2023, w którym miała miejsce premiera Widma Wolności.

Przejdźmy do slajdu nr 8 – wydatki na prace rozwojowe oraz obsługę dotychczasowych produktów w segmencie CD PROJEKT RED, zaprezentowane w ujęciu kwartalnym od 2023 r.

Po premierze Widma Wolności pod koniec trzeciego kwartału ub. r. w wyraźny sposób zreorganizowaliśmy nasz zespół. W czwartym – popremierowym – kwartale poświęciliśmy dodatkowe środki na obsługę nowego rozszerzenia oraz wersji Ultimate Edition Cyberpunka, wydanej w owym czasie. W bieżącym roku odnotowujemy stale rosnący wpływ zarówno prac badawczych jak i rozwojowych prowadzonych w ramach przyszłych projektów.

I na koniec – uproszczony rachunek przepływów finansowych widoczny na slajdzie 9. Do 170 milionów księgowego zysku netto, w ramach którego uwzględniamy 46 milionów przeznaczone na prace rozwojowe (które pozwoliłem sobie wyodrębnić na osobnym pasku), dołożyło się 60 milionów amortyzacji za okres rozliczeniowy.

Pomimo zmniejszenia salda zobowiązań i rezerw, spływ należności wygenerował sumarycznie 61 milionów PLN w pierwszych sześciu miesiącach roku. Jednocześnie wydaliśmy 37 milionów PLN na zakup aktywów materialnych i niematerialnych – o czym wspominałem już opisując slajd z bilansem.

Podsumowując – dzięki długowieczności i dobrej sprzedaży naszych gier, bieżąca działalność gospodarcza wygenerowała – zgodnie z naszymi szacunkami – ponad 300 milionów PLN. Jednocześnie kontynuowaliśmy prace nad nowymi produktami i technologiami – zarówno we wspomnianej już fazie badawczej, jak i fazie rozwojowej – poświęcając na ten cel odpowiednio 46 i 107 milionów PLN.

Należy też wspomnieć, że pod koniec czerwca wypłaciliśmy naszym akcjonariuszom niemal 100 milionów PLN w ramach dywidendy.

W rezultacie powyższych operacji saldo naszych rezerw finansowych – gotówki, lokat i obligacji – wzrosło o 56 milionów PLN w okresie rozliczeniowym, do kwoty 1,37 miliarda PLN.

W ramach podsumowania części finansowej – pomimo braku nowych premier w bieżącym roku, wyniki za pierwsze półrocze świadczą o silnej pozycji naszego katalogu, która umożliwia nam nie tylko finansowanie prac nad kilkoma nowymi projektami, lecz również – kolejny rok z rzędu – wypłatę dywidendy dla akcjonariuszy.

To wszystko z mojej strony. Możemy teraz przejść do pytań i odpowiedzi. Dziękuję!

P1: Dobry wieczór. Mam dwa pytania. Po pierwsze – w Q2 zaraportowaliście wydatki na prace rozwojowe w kwocie 57 milionów PLN. Czy podobnych wydatków należy spodziewać się w Q3 i Q4? Czy raczej będą one – w logiczny sposób – narastać biorąc pod uwagę rozbudowę dwóch głównych obszarów działalności deweloperskiej? I drugie pytanie – czy od ostatniej konferencji prowadziliście jakieś dyskusje z zewnętrznymi firmami jeśli chodzi o licencjonowanie waszej własności intelektualnej na potrzeby rozwoju gier mobilnych?

PN: Odpowiem na pierwsze pytanie. Jeśli chodzi o wydatki na prace rozwojowe; tak, stopniowo postępujemy i wydatki te narastają, co było widoczne na slajdzie prezentującym koszty obsługi, prac badawczych i prac rozwojowych. Co więcej, jak już wspominałem – w przypadku projektu Orion jesteśmy bliscy przejścia z fazy badawczej do fazy rozwojowej zgodnie z terminologią MSSF, więc ta część wydatków, która dotychczas obciążała nasz RZiS będzie teraz uznawana za koszty prac rozwojowych i będzie podlegała kapitalizacji w bilansie.

MN: Odpowiem na drugie pytanie. Jeśli chodzi o licencjonowanie IP celem tworzenia gier mobilnych – nie mamy dziś nic do ogłoszenia. Gdyby coś takiego się pojawiło, w odpowiednim czasie zajmie się tym większa grupa ludzi.

[Pytania z czatu]

P2: Czy możecie powiedzieć więcej o Waszym doświadczeniu z silnikiem Unreal Engine? Czy budowa gry z tak dużym otwartym światem jak Wiedźmin 4 stanowi wyzwanie dla tej technologii?

MN: Nic, co robimy, nie jest proste – ale jesteśmy pewni swojego wyboru; jeśli chodzi o technologię rozwijaną we współpracy z Epic – przystosowanie tej technologii do gier z otwartym światem – wiele narzędzi tworzymy na własny użytek. Przyjdzie czas, gdy opowiemy więcej o naszych bieżących pracach, tak, byście mogli sami ocenić ich rezultaty. Tak czy owak – jesteśmy pewni swojego wyboru.

P3: Czy wolicie podążać ścieżką wytyczoną przez Rockstar i samodzielnie prezentować nowości, czy bardziej interesuje Was wykorzystanie w tym celu dużych imprez itp.?

MN: Mówiąc szczerze – robimy to i to. Podobnie, jak w przeszłości czasami działamy na własną rękę – np. organizując streamy, dzieląc się informacjami z fanami – ale też nie unikamy globalnych imprez, targów gier oraz wydarzeń organizowanych przez osoby trzecie, zarówno w formule online, jak i fizycznej. Tak więc – w naszym przypadku jest to mieszanka obydwu podejść.

P4: Po zdefiniowaniu ram projektu Sirius – czy nadal należy uwzględniać możliwość, że ma on charakter eksperymentalny i może zostać w pewnym momencie zarzucony, jeśli nie spełni waszych oczekiwań?

PN: Prace nad Siriušem postępują. Za rozwój gry odpowiada niezależne studio Molasses Flood i jest to gra odmienna od naszych dotychczasowych tytułów AAA RPG. Pod tym względem można uznać ją za eksperyment. Stale monitorujemy postępy prac rozwojowych i jesteśmy nimi usatysfakcjonowani.

P6: Jak Wam poszedł gamescom? Czy były jakieś owocne spotkania? Czy możecie powiedzieć coś nowego na temat projektu *live action*?

MN: Co do gamescom – była to bardzo dobra edycja – mieliśmy sporo aktualizacji, sporo spotkań i sporo dyskusji na temat nowych możliwości. Oczywiście musicie zrozumieć, że od spotkania do rezultatów mogą upłynąć całe lata – ale ogólnie rzecz biorąc jesteśmy bardzo usatysfakcjonowani

przebiegiem konferencji pod każdym możliwym względem. Jeśli zaś chodzi o projekt *live action* – nie mam dziś nic do powiedzenia, aczkolwiek cieszą nas postępy prac na tym froncie. Gdy przyjdzie czas – opowiemy więcej; możecie być pewni.

P6: Kiedy można spodziewać się wyraźniejszego przyrostu liczby deweloperów?

PN: Ogólnie rzecz biorąc – największa część zespołu pracuje obecnie nad projektem Polaris; pod tym względem wydaje nam się, że zespół jest już skompletowany. Może jeszcze trochę urosnąć, ale sądzimy, że mamy wszystkie – lub prawie wszystkie – osoby, których wymaga ten projekt. Tak więc na obecnym etapie aktywności nie spodziewamy się istotnego przyrostu. Co do projektów Sirius i Orion – a zwłaszcza Orion – będziemy rozbudowywać zespoły, nawet w nadchodzącym roku. Jak pokazaliśmy na jednym ze slajdów, zespół Orion liczy obecnie 60 osób i spodziewamy się, że w przyszłym roku jego liczebność ulegnie podwojeniu. Rosnąć będzie też zespół Sirius, choć prawdopodobnie nie aż tak dynamicznie. A co do pozostałych projektów – również planujemy wzrost, choć część z tych projektów jest realizowana we współpracy z zewnętrznymi partnerami, co ogranicza nasze własne zaangażowanie.

P7: Czy tworząc ramy nowej sagi Polaris opieraliście się na ankietach oczekiwań graczy – czy też podstawy tego projektu bazują wyłącznie na waszej własnej intuicji?

MN: W całej naszej historii nigdy nie tworzyliśmy gier w oparciu o ankiety. To raczej efekt znajomości naszej niszy, wiedzy eksperckiej w tym zakresie oraz tego, co podpowiada nam własna wyobraźnia. Oczywiście prowadzimy badania i próby jeśli chodzi o sferę UX i interfejsy – ale nie w aspekcie fabularnym. Żadna z gier z sagi wiedźmińskiej nie była rozwijana w taki sposób i nie sądzimy, by miało się to zmienić w przyszłości. Plany nowej sagi opierają się na wysokopoziomowych przemyśleniach, które prowadzimy od dłuższego czasu – i oczywiście w miarę przybliżania się premiery pierwszej z gier będziemy mogli zdradzić więcej szczegółów.

P8: Jak idzie budowa zespołu dla projektu Orion? Kiedy można spodziewać się przyspieszenia jego rozbudowy? Jaka jest docelowa liczebność zespołu pracującego nad projektem Polaris?

PN: Co do pierwszego z wymienionych projektów – jak już wspomniałem, planujemy podwojenie liczebności zespołu w przyszłym roku. Zespół działa w trzech lokalizacjach – w Polsce, w Vancouver i w Bostonie; stanowi mieszankę współpracujących grup i z całą pewnością zamierzamy go rozwijać. Drugie pytanie dotyczyło docelowej liczebności zespołu Polaris – obecnie to nieco ponad 400 osób i sądzę, że będziemy kontynuować rozwój gry w ramach zespołu liczącego 400 z hakiem osób. Zespół może się jeszcze nieco powiększyć, ale myślę, że pozostaniemy na poziomie 400+.

P9: Jak zapatrujecie się na budowę portfolio popkulturowego? Czy serial Cyberpunk: EDGERUNNERS doczeka się kontynuacji?

MN: Owszem, interesuje nas działalność w sferze popkultury – to zdecydowanie w naszym interesie. Jeśli chodzi konkretnie o Cyberpunk: EDGERUNNERS i jego potencjalną kontynuację – chciałbym wrócić do słów, które już wcześniej wypowiedziałem: z pewnością interesują nas nowe projekty animacji w ramach uniwersum cyberpunkowego. Mam nadzieję, że taka odpowiedź wystarczy. Spodziewajcie się więc czegoś nowego – ale to wszystko, co mogę na chwilę obecną ujawnić.

P10: Czy możecie określić, kiedy poinformujecie rynek o konkretnej dacie premiery kolejnej gry? Czy też – jaki kamień milowy musicie osiągnąć, aby możliwe stało się wyznaczenie takiej daty?

MN: Poinformujemy rynek o dacie premiery w chwili rozpoczęcia preorderów – to oczywista odpowiedź i nie ma tu żadnej głębszej magii. Mogę to nawet doprecyzować: przykładowo, sklepy cyfrowe prowadzone przez właścicieli platform konsolowych pozwalają na rozpoczęcie preorderów maksimum

rok przed premierą. Daje to, jak sądzę, jakieś wyobrażenie – a jeśli chodzi o kamienie milowe itp., to raczej nie wgłębiamy się w takie szczegóły.

P11: Zespół Polaris jest obecnie wyraźnie mniejszy, niż zespół Cyberpunka w szczytowej fazie rozwoju. Czy będzie w przyszłości rósł, czy też jego liczebność utrzyma się na obecnym poziomie? Czy zespół projektu Orion docelowo też będzie mniejszy, niż w przypadku Cyberpunka – śladem Polaris?

PN: Tak – jak już wspominałem, jedną z lekcji wyniesionych z prac nad Cyberpunkiem było to, że zespół – w naszej opinii – urósł nieco za bardzo. Chcielibyśmy realizować przyszłe projekty zespołami nieco mniej licznymi, niż zespół Cyberpunka – z tego podejścia korzystamy obecnie zarówno w przypadku Polaris, jak i w ramach naszych planów na przyszłe lata w kontekście projektu Orion.

P12: Po wejściu gry AAA w fazę produkcji – ile czasu zazwyczaj trzeba, by była gotowa do wydania? Czy są jakieś przyczyny, dla których w przypadku projektu Polaris czas ten mógłby okazać się krótszy – lub dłuższy?

MN: Myślę, że to zależy od gry. Ogólnie – mamy przykłady gier AAA, których rozwój trwał, powiedzmy, 3 lata; są też gry, które tkwiły w fazie produkcji bardzo długo – ale jeśli chodzi o nasze własne dotychczasowe gry, to od rozpoczęcia produkcji do premiery mija coś w okolicach czterech lub pięciu lat. */// Komentarz Spółki: dotyczy to całego procesu developmentu gry - nie samej fazy produkcji. ///* Czy są jakieś powody, dla których projekt Polaris mógłby trwać dłużej lub krócej? Nic mi nie przychodzi do głowy. Zespół dysponuje wszystkimi koniecznymi narzędziami, więc podążamy utartą ścieżką.

P13: Wspomnieliście, że trwają prace nad nieogłoszonymi projektami. Czy macie na myśli potencjalnie nową grę, której póki co nie ogłosiliście, czy chodzi o inne rodzaje projektów w ramach dotychczasowych francyz?

PN: Niestety jest zbyt wcześnie, by powiedzieć cokolwiek na temat nieogłoszonych projektów – ale, jak zawsze, mamy nowe pomysły, które rozwijamy, testujemy i analizujemy na forum wewnętrznym.

MN: Nie ma dalszych pytań; pragnę więc podziękować za udział w dzisiejszym callu. Gdyby mieli Państwo dalsze pytania, zachęcamy do kontaktu z naszym zespołem IR. Dziękuję i do usłyszenia.

PN: Dziękuję i do usłyszenia.