

Zapis czatu inwestorskiego poświęconego omówieniu wyników finansowych Grupy CD PROJEKT za pierwsze półrocze 2022 r. – 8 września 2022 r.

Moderator: Witam na czacie z przedstawicielami Zarządu CD PROJEKT SA: Adamem Kicińskim, Prezesem Zarządu i Piotrem Nielubowiczem, Wiceprezesem ds. finansowych. Tematem spotkania będą wyniki Grupy CD PROJEKT za I półrocze 2022 r. 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.

Adam Kiciński (AK): Witamy serdecznie na czacie inwestorskim, świeżo po publikacji wyników Grupy za I półrocze 2022 r. Zapraszamy do zadawania pytań.

Gość: Jakie projekty miał na myśli Zarząd mówiąc o rozpoczęciu pracy nad dwoma tytułami AAA?

Piotr Nielubowicz (PN): W H1 2022 dokonaliśmy pewnych zmian w zespole GWINTa, dostosowując liczbę deweloperów do skali projektu. Po wydaniu dodatku Mag Renegat, oddelegowaliśmy część jego zespołu do innych projektów realizowanych w studiu. Na dzisiaj nie rozważamy kolejnych dodatków.

Jeśli chodzi o Monster Slayera, zamierzamy utrzymywać wsparcie dla gry. Dodatkowo Spokko prowadzi prace koncepcyjne nad kolejnymi projektami.

Janek79: Nowy Wiedźmin powstaje na U5 czy RedEngine?

PN: Nowa gra z wiedźmińskiego uniwersum powstaje na Unreal Engine 5.

Gość: W jakim stopniu zdaniem Zarządu, premiera i ewentualny pozytywny odbiór Cyberpunk Edgerunners może wpłynąć na wzrost sprzedaży CP 2077 na poszczególnych rynkach?

AK: Cyberpunk Edgerunners traktujemy jako inwestycję w popularność IP Cyberpunka, format idealnie pasuje do uniwersum CP. Wierzymy, że EDGERUNNERSi zachęcą widzów do zapoznania się z grą, będzie to okazja dla fanów Cyberpunka 2077 do wejścia jeszcze głębiej w uniwersum dzięki serialowi anime.

tgolik: Czy drugi dodatek do Cyberpunka jest możliwy w przypadku sukcesu przyszłorocznego dodatku? Czy może decyzja o zakończeniu rozwoju Cyberpunka 2077 już zapadła i pierwszy dodatek jest wszystkim co dostaniemy?

PN: Postanowiliśmy wydać jeden duży dodatek wykorzystujący potencjał nowej generacji konsol. Chcę jednocześnie podkreślić, że chcemy dalej rozwijać IP Cyberpunka. Zainwestowaliśmy wiele czasu i wysiłku, by zbudować tę markę i zdecydowanie zamierzamy dalej ją rozwijać.

Gość: Kiedy wyjdzie wiedźmin 4? Kto będzie wiedźminem?

AK: Jesteśmy na etapie preprodukcji nowej gry z uniwersum Wiedźmina. Jest za wcześnie, żeby mówić o dacie launchu, czy historii, którą chcemy opowiedzieć.

tgolik: Czy po fali odejść związanej z wydaniem Cyberpunka w firmie pozostały zespoły deweloperów gotowe do tworzenia gier AAA na światowym poziomie?

PN: Mamy teraz w całej Grupie Kapitałowej blisko 800 deweloperów, w tym ok. 730 pracuje nad developmentem gier. Tak, mamy w planach ambitne projekty i świetnych ludzi na pokładzie, żeby wprowadzać je życie.

tgolik: Czy rekrutacja pracowników z kompetencjami w zakresie tworzenia gier na Unreal Engine dla projektu Nowa Saga Wiedźmińska przebiega zgodnie z Waszymi oczekiwaniami?

AK: Na pewno jest nam zdecydowanie łatwiej rekrutować deweloperów do UE niż do REDengine. To silnik znany na rynku, wielu deweloperów na nim pracuje. Natomiast generalnie na rynku gamingowym rywalizacja o talent jest duża, to norma w przypadku naszej branży.

tgolik: Czy spółka planuje w kolejnych latach wypłacać dywidendy, gdy tylko pozwolą na to finanse?

PN: Po każdym sprawozdaniu rocznym podejmujemy decyzję ws. rekomendacji wypłaty dywidendy dla WZA biorąc pod uwagę przyszłe potrzeby kapitałowe Grupy.

THORGAL: Jakie ruchy przewiduje ZARZĄD w związku z bardzo niskim kursem akcji CDR? Czy będzie jakiś np. skup akcji własnych?

AK: Jak Państwo wiedzą jako zarząd powinniśmy powstrzymać się od komentowania kursu naszych akcji. Mogę jedynie zapewnić, że koncentrujemy nasze wysiłki na transformacji studia, rozwoju biznesu i realizacji naszej strategii, której aktualizację zaplanowaliśmy na październik tego roku.

Piotr: Czy w 3Q'22 i w 4Q'22 również należy się spodziewać tak wysokiej stopy opodatkowania?

PN: Szacujemy, że w I półroczu br. rozliczyliśmy ok. 3/4 podatku u źródła. Spodziewamy się, że pozostała część zostanie rozliczona w II półroczu br.

Gość: Jak planujecie dotrzeć do graczy zniechęconych do Cyberpunka pod wpływem bugów i negatywnych opinii po premierze? Pomimo znacznej poprawy stanu gry, wiele osób nadal zdaje się uważać, że Cyberpunk jest grą niedokończoną, pełną błędów; znacznie słabszą niż w rzeczywistości.

AK: Widzimy znaczną poprawę stabilności gry i w związku z tym ocen graczy.

Wczoraj dodaliśmy kolejny duży patch 1.6. Inwestujemy w rozwój franczyzy. W przyszłym tygodniu odbędzie się premiera serialu anime Cyberpunk: Edgerunners, w 2023 planujemy wydanie dodatku fabularnego do Cyberpunka 2077.

mach6: Coś więcej o nowej strategii spółki - kiedy możemy się spodziewać szczegółów? W tym roku czy w kolejnym?

PN: Tak jak wczoraj zapowiedzieliśmy – podzielimy się naszymi planami na przyszłość w październiku.

mach6: Witam. Oddaliście development (na wysokiej warstwie kodu) t i poprawki CP2077 w ręce ludu za pośrednictwem REDmod. Czy to oznacza, że nie będziecie już wspierać (oprócz zapowiedzianego DLC) tego produktu?

AK: Udostępnienie REDmoda społeczności graczy nie jest związane z naszymi planami dot. Cyberpunka.

Gość: Czy z netfliowego Cyberpunka będą jakieś istotne opłaty licencyjne?

PN: Za tę produkcję otrzymamy jednorazową zapłatę, która pokrywa koszty produkcji. Całość będzie miała niewielki pozytywny wpływ na nasze wyniki finansowe. Traktujemy ten projekt jako inwestycję w rozpoznawalność marki oraz nowe pole, na którym dużo się uczymy.

Rufusinski: Czy spółka rozważyłaby publikację RED ENGINE jako open source i/lub wszystkich narzędzi po jego porzuceniu?

AK: Nie rozważaliśmy tego.

Piotr: Ilu deweloperów aktualnie pracuje w całej The Molasses Flood, a ilu z nich pracuje nad projektem realizowanym dla CD Projekt?

PN: W The Molasses Flood pracuje obecnie ponad 30 deweloperów. Wszyscy pracują nad projektem opartym o jedno z posiadanych przez nas IP.

Gość: Seriale, komiksy, gry... czy nie planujecie transformacji, w spółkę która będzie działać na wielu polach?

AK: To już się stało. Działamy na tych polach jako CD PROJEKT, wydając komiksy, gry planszowe itp. Obecnie do rodziny naszych produktów dołącza serial anime Cyberpunk: EDGERUNNERS.

Gość: Czy zamierzacie dalej rozwijać silnik REDengine czy całkowicie przestawiacie się na Unreal 5?

PN: Dodatek do Cyberpunka 2077 będzie ostatnim projektem realizowanym na REDengine. Kolejne produkcje studia będą rozwijane w oparciu o technologię Unreal Engine.

Gość: Wspomnieliście, że pracujecie równolegle nad dwoma projektami AAA. Na jakim są etapie pracy oraz ile ludzi pracuje nad poszczególnymi projektami?

AK: Zaangażowanie naszego teamu developerskiego przedstawiliśmy wczoraj na jednym ze slajdów prezentacji wynikowej: <https://www.cdprojekt.com/pl/wp-content/uploads-pl/2022/09/prezentacja-grupy-cd-projekt-wyniki-h1-2022-en.pdf>

Jeśli chodzi o nową grę w IP Wiedźmina jesteśmy na etapie preprodukcji, w przypadku dodatku do CP to zaawansowane prace deweloperskie.

bginvest: Zarząd poinformował o rozpoczęciu pracy nad dwiema grami AAA. Proszę o doprecyzowanie czy Zarząd miał na myśli Wiedźmin 4 oraz rozszerzenie CP 2077, czy jeszcze nowy projekt. Dziękuję.

AK: Pierwszy z nich to duży dodatek fabularny do Cyberpunka 2077: Widmo Wolności. Drugi natomiast to zapowiedziana gra z nowej wiedźmińskiej sagi.

Andrzej Łapczyński: Czy wciąż zamierzają Państwo wydać dodatek do Cyberpunk w pierwszym kwartale 2023 czy możemy spodziewać się przesunięcia na kolejne kwartały?

AK: Wydanie dodatku do CP zaplanowane jest na 2023 r.

Gość: Czy marka CP207x pozostanie u Was?

PN: Tak, całe IP Cyberpunkowe należy do CD PROJEKT, co daje nam możliwość jego eksploatacji na każdym polu. Chcemy rozwijać markę i wykorzystywać ją w przyszłych produkcjach.

Lolekk: Czy będziecie wnioskować o zmianę parametrów finansowych programu motywacyjnego na przykład przy okazji Strategy Update?

PN: Myślimy nad nowym kształtem kolejnej iteracji programu motywacyjnego.

Piotr: Czy ostatnie działania należy uznać już za start marketingu rozszerzenia do CP77, które Państwo zapowiadali, czy to jeszcze nie są te działania?

AK: Tak, przedwczoraj ujawniliśmy dużo informacji na temat Widma Wolności, rozpoczęliśmy tym samym kampanię informacyjną dodatku.

Gość: Na jakim etapie są pracownicy w firmie odnośnie wdrażania się w nowy silnik Unreal Engine 5?

AK: Proces trwa, przeprowadzamy szkolenia deweloperów przy współpracy z zespołem Epic Games. Team odpowiedzialny za rozwój kolejnej gry wiedeńskiej pracuje na silniku UE5.

Gość: Czy poprawiliście bezpieczeństwo pracy zdalnej? Nawiązuje tu do potężnego wycieku waszych kodów źródłowych.

AK: Stale inwestujemy w systemy zabezpieczeń, mamy na pokładzie silny zespół security.

Rufusinski: Jak duży objętościowo jest dodatek do CP2077? Bliżej mu do Serc z Kamienia czy Krwi i Wina?

PN: Na ten moment możemy jedynie potwierdzić, że planujemy duży dodatek z nowymi postaciami i kolejnymi wciągającymi przygodami w Night City ;)

Gość: Czy zmniejszenie zespołu Gwinta oznacza, że znacznie mniej będziecie wspierać ten produkt?

PN: Nadal będziemy wspierać GWINTa – po premierze Mag Renegat dostosowaliśmy wielkość zespołu do planowanych aktywności w grze.

Gość: Czy spółka planuje kompleksowe zwiększenie wynagrodzeń w związku z inflacją oraz dużą konkurencją o talenty?

AK: W naszej branży konkurencja o talent to standard - jesteśmy do tego przyzwyczajeni. Jeśli chodzi o płace, w zeszłym roku średnio podnieśliśmy wynagrodzenia o 23 proc., w tym roku trend będzie podobny.

Piotr: W pytaniu o podatek, coś ucięło proszę o doprecyzowanie.

PN: W I półroczu ujęliśmy w rachunku wyników ok. 24,6 mln zł podatku u źródła, co potencjalnie stanowi ok. 3/4 całkowitych możliwych obciążeń z tego tytułu przypadających na bieżący rok. Rozliczenie podatku u źródła uzależnione jest od otrzymania potwierdzeń jego potrącenia i zapłaty przez naszych partnerów licencyjnych.

Alex: Czy planujecie pozyskanie jakiegoś nowego dużego inwestora lub zwiększenie zaangażowania poprzez skup akcji jako główni akcjonariusze?

PN: Zdecydowanie planujemy pozostać niezależni.

AK: Serdecznie dziękujemy za udział w czacie. Już teraz zapraszamy na prezentację aktualizacji strategii Grupy CD PROJEKT, która odbędzie się w październiku tego roku.

Moderator: Ja również w imieniu redakcji StockWatch.pl serdecznie dziękuję za ciekawą dyskusję i zapraszam na kolejne czaty.