

Zapis czatu inwestorskiego poświęconego omówieniu wyników finansowych Grupy CD PROJEKT za 2022 r. – 31 marca 2023 r.

Moderator: Witam na czacie inwestorski z Adamem Kicińskim, prezesem zarządu i Piotrem Nielubowiczem, wiceprezesem ds. finansowych. Tematem spotkania będą wyniki Grupy CD PROJEKT za 2022 rok oraz plany rozwoju.

Przypominam zasady organizacyjne czata: pytania są przesyłane najpierw do moderatora. Publikowane są pytania wybrane przez Gości czata wraz z odpowiedziami. U dołu ekranu kolejgowane 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), Piotr Nielubowicz (PN): Witamy serdecznie na czacie inwestorskim, świeżo po publikacji wyników Grupy za 2022 r. Zapraszamy do zadawania pytań.

CSharpBeginner: Czy prace z dodatkiem Phantom Liberty idą w zgodzie z założonym harmonogramem? Czy prace są już na wykończeniu i są Państwo w stanie zagwarantować, że nic się nie zmieni odnośnie planowanej w tym roku premiery? Czy zespół przed premierą będzie w stanie zagwarantować, że jakościowo będzie to lepsza premiera niż Cyberpunka?

AK: Prace są na końcówce, dodatek jest duży i złożony. Bardzo zależy nam na tym, żeby był dopracowany. Nie myślimy o innej dacie niż ten rok.

Ada: Panowie czy premiera Phantom Liberty w 2023 roku jest niezagrożona? Łączę wyrazy szacunku.

PN: Tak – wczoraj potwierdziliśmy 2023.

Bartas_Gda: Czy mogą Państwo ujawnić, ile kopii wyniósł szacunkowo poziom sprzedaży CP2077 w 2022? Jeżeli nie to czy czekają Państwo z takim komunikatem do poziom równych 25/30 mln?

PN: We wrześniu minionego roku potwierdziliśmy łącznie 20M sprzedanych sztuk.

mario: Czy spółka ponownie skupi akcje z rynku w dobrej cenie jaka mamy obecnie?

PN: Każdorazowo po podjęciu decyzji o skupie informujemy o tym rynek raportem bieżącym.

tgolik: Posiadacie ostatnio dwa zespoły AAA: ten od Widma Wolności i drugi od Polaris. Czy jesteście zadowoleni z funkcjonowania tych dwóch organizmów? Jak liczny jest zespół od Polaris? Potrzebujecie nowych ludzi do pracy. Jak oceniacie procesy rekrutacyjne, ilu pracowników planujecie pozyskać w 2023 roku.

AK: Prowadzimy równolegle prace nad dwoma tytułami, co było naszym celem. Nad Polarisem pracuje obecnie blisko 200 deweloperów. Dopasowujemy prowadzone rekrutacje do bieżących potrzeb projektowych. Zależy nam na przyciągnięciu doświadczonych deweloperów.

Elfu: "Zapowiedź zapowiedzi" - najczęstsze komentarze dotyczące wiadomości, iż od czerwca spodziewać się można nowych informacji nt. Phantom Liberty. Czy nie jest to przedwcześnie budowany hype? Coś, czego studio powinno się obecnie wystrzegać (chyba było to wspomniane przy wizji RED2.0)?

PN: Czujemy się komfortowo, by rozpocząć kampanię dodatku w czerwcu.

tgolik: Proszę o informację, jak Wam się układa współpraca z ludźmi z The Molasses Flood. Co spowodowało konieczność dokonania odpisów, czemu tak późno, po poniesieniu tak dużych wydatków, zdecydowaliście się podjąć tę decyzję.

AK: Cenimy ten zespół. Realizowany przez nich projekt jest dla nas nowy, jeśli chodzi o założenia i format, bardzo różni się od naszych dużych produkcji. Aby zachować konkurencyjność musimy stale poszukiwać nowych sposobów na rozbudowę naszych marek, z drugiej jednak strony powinniśmy być gotowi do rewaluacji naszych koncepcji, nawet w trakcie trwania prac rozwojowych. Ogłoszenie o zamiarze opracowania nowych założeń projektu Sirius i dokonaniu odpisu aktualizacyjnego na wydatkach rozwojowych było dla nas trudną decyzją, ale uważamy, że słuszną. Naszą intencją było wczesne zatrzymanie dalszych wydatków i spokojna analiza.

Gość: Panie Adamie czy firma CD Projekt prowadzi rozmowy z w sprawie gry John Wick?

AK: Nie prowadzimy rozmów w tej sprawie.

Danielo10AK: Czy obecnie CD Projekt prowadzi prace nad nowym wiedźminem i istnieje szansa że gra ukaże się jeszcze w 2023 roku?

AK: Prowadzimy prace nad projektem Polaris - to nowa gra w wiedźmińskim świecie, która będzie jednocześnie początkiem nowej sagi.

Jan Srebrna Ręka: Czy spółka planuje zliberalizować swój statut uniemożliwiający wejście inwestora/ przejęcie CDP? W mojej ocenie to czynnik, który może zniechęcać przed dużym zaangażowaniem inwestorów.

AK: Nie planujemy, chcemy pozostać niezależni.

Tomek: Dzień dobry. Czy spodziewacie się dobrych wyników za q1 br?

PN: Zwykle Q1 i Q3 są sezonowo słabsze. W tym roku (w odróżnieniu od premiery CP na next-geny w lutym 2022 r.) nie mieliśmy żadnych nowości w Q1. Najważniejsza dla tego roku będzie premiera Widma Wolności – a ta jeszcze przed nami.

bginvest: Jednym z kryteriów przyznania akcji w programie managerskim jest kryterium wynikowe, zakładające wynik netto za lata 2023-26 na poziomie 2 mld zł. Czy to założenie oparte jest na kolejnej premierze po Phantom Liberty?

AK: W związku z tym, że nie publikujemy prognoz, niestety nie jesteśmy w stanie odpowiedzieć na to pytanie. Mogę zapewnić, że będziemy ciężko pracować, żeby osiągnąć ten cel.

Gość: Jak cenowo lub procentowo może kształtować się cena dodatku do CP2077 vs. podstawowa gra?

AK: Informacja o cenie dodatku będzie częścią kampanii marketingowej Phantom Liberty. Stay tuned.

Rafał W: Z tego co pamiętam, rok 2009 (kryzys światowy) był ciężki dla spółki oraz właścicieli. Musieliście ciąć projekty, budżet się kurczył. W tym roku ponownie mamy kryzys oraz musieliście ciąć projekty (Sirius). Czy wyciągacie jakieś wnioski i czy jesteście przygotowani na ciężkie czasy i wyjdziecie z tego obronną ręką?

AK: Tak, wyciągnęliśmy wnioski. Od 2009 r. m.in. konsekwentnie budujemy rezerwy gotówkowe.

bginvest: Programu motywacyjny ma zostać zrealizowany poprzez emisję lub nabycie akcji własnych. W projektach uchwał na najbliższe NWZA nie ma uchwały upoważniającej Zarząd do nabycia akcji własnych. Jakie jest prawdopodobieństwo przeprowadzenia skupu akcji?

PN: Decyzje o formie rozliczenia programu będziemy podejmować za 4 lata biorąc pod uwagę między innymi przyszłą cenę akcji i naszą sytuację gotówkową vs planowane inwestycje.

Gość: Czy będzie dywidenda?

PN: Rekomendację odnośnie dywidendy prześlemy odpowiednim raportem bieżącym.

CatoD: Jak zapatrują się Państwo na wykorzystanie AI w kolejnych grach?

AK: Przyglądamy się tej technologii. Widzimy jej potencjalne zastosowanie w naszej branży, za wcześnie jednak na szczegóły. Jednocześnie, chcę podkreślić, że nie traktujemy AI jako substytutu dla pracy naszego zespołu.

Andrzej: Dzień dobry, Panowie czy możecie określić, ile osób pracuje nad dodatkiem Phantom liberty? Pozdrawiam

PN: Ponad 330 osób na koniec lutego.

Kazyma: Czy poprzez odświeżenie projektu Sirius, przesunięciem uległ harmonogram prac nad zapowiedzianymi innymi produkcjami?

AK: Nie wpłynęło to na harmonogram pozostałych projektów.

Marcel: Nie da się ukryć, że sektor gier mobilnych rośnie szybciej. Posiadają Państwo jedne z najbardziej rozpoznawalnych IP. Natomiast zdecydowali się Państwo na zamknięcie ("wchłonięcie") Studia Spokko i zawieszenie produkowania gier mobilnych. Czy to znaczy, że ten segment nie będzie dla Państwa stanowił przedmiotu zainteresowania?

PN: Zgodnie z ogłoszoną w październiku 2022 r. strategią - potencjalne przyszłe projekty mobilne w ramach naszych IP będziemy rozwijać we współpracy ze sprawdzonymi zewnętrznymi partnerami.

Incarnate: Panowie, największym wyzwaniem dla waszego studia wydaje się utrzymanie absolutnie fenomenalnego poziomu artystycznego waszych produkcji przy jednoczesnej znaczącej poprawie ich poziomu technicznego. Czy możecie zdradzić co udało się w tej drugiej kwestii zrobić?

Piotr Nielubowicz: M.in.:

- przejście na Unreal Engine
- wprowadzenie metodyk agile
- zmiana struktury zespołów deweloperskich
- dołączenie CTO do zarządu

I wiele innych.

Łukasz: Czy planują Państwo jakiś update Cyberpunka w stylu patcha 1.6 przed premierą dlc?

PN: Tak.

Gość: Dzień dobry. Czy Gwint będzie dalej rozwijany? Czy w następnej części Wiedźmina będzie taki sam gwint jak w części 3 czy jego miejsce zajmie wersja Gwint: Wiedźmińska Gra Karciana?

AK: Pracujemy nad GWINTfinitą - czyli nad zestawem inicjatyw, które mają zagwarantować, że gra będzie mogła istnieć bez naszego aktywnego wkładu. Więcej informacji na temat planów dot. GWINTA znajduje się tutaj: <https://www.playgwent.com/pl/news/47156/2023-i-gwintfinita-czesc-1>

Adam: Czy CDP zakłada jakieś reguły przyznawania urlopu menstruacyjnego, np. na podstawie zaświadczenia lekarskiego lub po prostu na zasadzie zwykłego zaufania do osobistych odczuć i potrzeb Pań?

AK: Działamy na zasadzie zaufania, nie wymagamy zaświadczenia lekarskiego.

Gość: Czy cd projekt red planuje w najbliższym czasie w dodatkowy sposób rozwijać markę cyberpunk? chodzi mi o możliwość tworzenia seriali, filmów, książek umiejscowionych w tym uniwersum.

PN: Widzimy duży potencjał marki Cyberpunka – zgodnie ze strategią Grupy w przyszłości chcemy rozwijać ją na kolejnych polach.

bginvest: Czy praca na UE 5 pozwala skrócić czas tworzenia gry w porównaniu do REDengine?

AK: Obecnie przygotowujemy się pod kątem narzędzi i procesów, niektórzy deweloperzy wciąż poznają nową technologię. Niektóre z naszych zespołów współpracują bezpośrednio z Epic Games nad aspektami wspomagającymi tworzenie gier RPG z otwartym światem i rozbudowaną fabułą. Mając na myśli projekt Polaris – praca na UE5 nie spowolni, ale też nie przyspieszy tego procesu. W przypadku kolejnych projektów, oczekujemy, że prace będą postępowały szybciej - to jedna z przyczyn, dla których w aktualizacji strategii ogłosiliśmy, że planujemy wydać trzy duże gry wieźmińskie w ciągu sześciu lat licząc od premiery Polaris.

Gość: Czy obecny odpływ pracowników z CD projekt Red spowolnił w porównaniu z poprzednimi latami?

PN: Tak, w 2022 r. rotacja wśród zespołu spadła o 6 p.p.

Łukasz: Kiedy planują Państwo ujawniać więcej informacji na temat Polaris, czy są szanse na jakieś newsy w 2023 roku?

PN: W tym roku skupiamy się nad Widmem Wolności.

Gość: Czy to prawda, że Phantom Liberty zostanie wydany tylko i wyłącznie na konsole nowej generacji i pc?

PN: Tak.

bginvest: Czy wprowadzona spora ilość patch'ów do CP 2077 miała, ma wpływ na produkcję Phantom Liberty, tj. obniża ryzyko wystąpienia różnych błędów w grze??

PN: Absolutnie tak - oba produkty bazują na tej samej technologii.

Jarek1: Skąd będą środki na sfinansowanie tych wszystkich projektów? czy może być jakaś emisja akcji?

PN: Przez ostatnie lata finansowaliśmy rozwój działalności z bieżących wyników i własnych rezerw. Nie mamy planów zmiany podejścia.

TomekABCD: Po zakończeniu pracy nad Phantom Libery, nad którą grą będzie pracowała druga grupa. Polaris oraz...?

PN: ...Orion i inne ciała niebieskie ;)