

Zapis czatu inwestorskiego poświęconego omówieniu wyników finansowych Grupy CD PROJEKT za 2023 r. – 29 marca 2024 r.

Moderator: Witam na czacie inwestorskim z przedstawicielem Zarządu CD PROJEKT SA - Piotrem Nielubowiczem, Chief Financial Officer i Karoliną Gnaś, VP ds. relacji inwestorskich. Tematem spotkania będą wyniki Grupy CD PROJEKT za 2023 rok, które spółka opublikowała po sesji giełdowej 28 marca 2024 r.

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

Piotr Nielubowicz (PN), Karolina Gnaś (KG): Dzień dobry, witamy serdecznie na czacie inwestorskim po publikacji wyników za 2023 r. Przez najbliższe 45 minut jesteśmy do Państwa dyspozycji - zapraszamy do zadawania pytań!

Leszek: Na jakim etapie produkcji jest Wiedźmin 4? Ilu deweloperów pracuje przy tytule, a ilu będzie pracować docelowo i finalnie w 2024 roku?

PN: Obecnie nad grą pracuje około 400 deweloperów, przy wsparciu ok. 50 osób z tzw. shared services. Docelowa liczba zaangażowanych w projekt osób powinna być nieznacznie wyższa niż obecna.

Gość: Na kiedy planowane jest rozpoczęcie promocji IV części WIEDŹMINA?

KG: W naszych kampaniach ważny jest element zaskoczenia i niespodzianki, więc dajcie się nam zaskoczyć :)

Emil: Jak wygląda współpraca z Fool's Theory nad Wiedźmin Remake? Czy FT również bierze udział w powstawaniu Polaris, skoro Remake ma być oparty na rozwiązaniach stworzonych dla Polaris? Ile osób docelowo ma pracować nad Wiedźminem Remake?

PN: Jesteśmy na wczesnym etapie prac koncepcyjnych. Tak - naszym założeniem jest, aby remake korzystał z rozwiązań wypracowanych w ramach projektu Polaris.

Emil: Projekt Polaris to bardziej ewolucja czy rewolucja? Czym będzie się wyróżniał od innych gier na rynku?

PN: Każdą naszą grą chcemy pokazać coś świeżego, nowego - tak będzie i tym razem.

Emil: Na jakim etapie jest aktualnie projekt Sirius? Ile osób docelowo ma pracować na tym projekcie? Czy są szanse, że ten projekt może zostać anulowany?

KG: Kontynuujemy prace nad projektem i jesteśmy coraz bardziej zadowoleni z rezultatów. Obecnie w Syriusza zaangażowanych jest łącznie niespełna 40 osób, docelowej liczby nie chcemy zdradzać na tym etapie prac.

CSharpBeginner: Pytanie odnośnie projektu Sirius tworzono w studiu Molasses Flood. Czy po zeszłorocznych odpisach i zmianie kierunku produkcji, są Państwo aktualnie/ostatecznie zadowoleni z prac jakie postępują i zarysów gry do jakiej to zmierza?

KG: Jesteśmy w tym projekcie na etapie wczesnej preprodukcji, gdzie dużo prac ma charakter iteracyjny. Testujemy nasze pomysły i kluczowe mechaniki. Tak jak wspominaliśmy jesteśmy coraz bardziej zadowoleni z postępów prac.

Leszek: Czy przy rosnących kosztach produkcji gier Spółka rozważa zdecydowanie wyższe ceny swoich gier w sprzedaży na Premierę? Przykładowo równowartość ok 350 zł lub więcej na Konsole i PC dla Wiedźmina 4? Ostatnie duże premiery pokazują, że Fani są w stanie zapłacić w dniu debiutu dużo wyższą cenę. Powyższe ma ogromne przełożenie na późniejszą rentowność projektów.

PN: Jest zbyt wcześnie, by o tym mówić, natomiast stale przyglądamy się sytuacji na rynku i cenom detalicznym największych tytułów.

Emil: Czy macie pomysły na podbój gier mobilnych albo VR?

KG: W ramach opublikowanej Aktualizacji Strategii w 2022 r. informowaliśmy o planach rozwoju naszych IP - poprzez produkcję towarzyszące w oparciu o licencję. Jesteśmy otwarci na współpracę z najlepszymi zewnętrznymi zespołami w tym obszarze. Na ten moment nie możemy nic ogłosić, ale kiedy nadejdzie odpowiednia chwila – podzielimy się z Państwem informacjami.

Leszek: Program Motywacyjny A dla pracowników z wyłączeniem Zarządu przewiduje 2 mld zysku netto w okresie 2023-2026. Czy widzą Państwo na dzisiaj szanse jego realizacji patrząc na moment w jakim jest produkcja Wiedźmina 4?

PN: Wspomniany cel dotyczy programu "B", który obejmuje także Członków Zarządu. Zawsze stawialiśmy sobie ambitne cele w programach motywacyjnych - tak było i tym razem. Będziemy ciężko pracować, by je zrealizować.

Emil: Czy bierzecie pod uwagę wydawanie gier najpierw na konsole, dopracowanie ich a dopiero później wydanie ich na PC?

KG: Nie bierzemy tego pod uwagę.

arturk1012: Dzień dobry, proszę o aktualizację w temacie skupu akcji własnych przez spółkę. Dziękuję.

PN: O ewentualnej przyszłej decyzji o skupie akcji własnych - gdy taka powstanie - będziemy informować akcjonariuszy oficjalnymi kanałami. W dniu wczorajszym natomiast zdecydowaliśmy się zarekomendować wypłatę dywidendy jako najbardziej bezpośredni sposób dzielenia się zyskami na równych warunkach ze wszystkimi akcjonariuszami.

Leszek: Czy pamiętają Państwo w którym roku, lub ile lat przed Premierą wyszły z pre-produkcji do pełnej fazy produkcyjnej gry Cyberpunk 2077 i Wiedźmin 3?

KG: Pewnie. Natomiast mamy teraz zupełnie inną sytuację biorąc pod uwagę sposób, w jaki produkujemy gry. Produkujemy w oparciu o Agile i zewnętrzny silnik - dlatego porównywanie tych produkcji pod kątem procesu produkcji jest nietrafione.

macroNEXT: Czy wszystkie zapowiadane teraz gry będą miały wersje pudełkowe?

KG: Będziemy patrzeć, w którą stronę zmierza rynek.

Emil: Czy planujecie jakieś przejścia w ciągu najbliższych dwóch lat?

PN: Co do zasady nasza strategia bazuje na planach rozwoju organicznego. Nie wykluczamy akwizycji, ale też obecnie nie mamy w tym zakresie informacji, którymi moglibyśmy się podzielić.

Emil: Czy do przyszłych gier zostaną dodane mikrotransakcje?

PN: Nie widzimy miejsca dla mikrotransakcji w przypadku gier single player, natomiast nie wykluczamy, że skorzystamy z tego rozwiązania w przyszłości w przypadku projektów multiplayerowych.

Dave: Czy projekt Sirius ma być pełnoprawną grą AAA czy może mniejszą typu AA, albo coś pomiędzy i z myślą o jakiej grupie docelowej jest tworzony: dla dojrzałych graczy jak W3 i C2077 czy bardziej powstaje z myślą o młodszych graczach?

PN: Syriusza traktujemy jako projekt AAA. Grupa docelowa powinna być nieco szersza niż w przypadku W3 ;)

Emil: Ile osób aktualnie pracuje nad projektem Hadar? Jaki jest priorytet tego projektu, porównując go do innych aktualnie tworzonych przez CD Projekt gier?

KG: Nad Hadarem pracuje obecnie ok. 20 osób w fazie IP conception. Projekt będzie tworzony równolegle do innych prowadzonych produkcji.

Emil: Coraz bardziej popularne stają się Handheldy (np. Steam Deck). Czy jak projektujecie nowe gry to bierzecie Handheldy pod uwagę?

KG: Przy projektowaniu gier priorytetowo traktujemy duże urządzenia konsole obecnej generacji oraz PC. "Duże" sprzęty są naszymi platformami docelowymi, niemniej nie pomijamy handheldów. Nasze kluczowe produkcje, czyli Wiedźmin 3 oraz Cyberpunk 2077 posiadają obecnie na Steam Decku status - Verified oraz widnieją w rankingach najbardziej popularnych gier uruchamianych na tej platformie: <https://store.steampowered.com/sale/decktop100>

theInsider: Czy możemy spodziewać się jakichś elementów multiplayer&co-op w nadchodzących grach?

PN: Tak - np. Syriusz.

Gość: Dzień dobry, jakie wydarzenia będą napędzały przychody w latach 2024-2025?

KG: Świetne pytanie. Niestety nie publikujemy prognoz. Możemy powiedzieć, że liczymy na dobrą sprzedaż naszych gier. Pracujemy też nad projektami poza grami wideo w ramach naszych marek.

Gość: Czy z dzisiejszej perspektywy uważacie Państwo, że porzucenie EP2 do CP2077 to była dobra decyzja?

KG: Widmo Wolności było świetnym uzupełnieniem bazowej gry i jednocześnie zamknięciem tej historii i prac na naszej dotychczasowej technologii. Zdecydowaliśmy się odpowiednio wcześniej zacząć prace nad kolejną dużą grą w tym uniwersum - Orionem. Dzięki temu szybciej będzie gotowa :)

Dave: Czy nie uważacie, że tworzenie filmu opartego o markę cyberpunk to dość kosztowne i ryzykowne przedsięwzięcie, które może nie odnieść kasowego sukcesu i film na siebie nie zarobi. Planujecie sfinansować go w całości ze swoich wolnych środków? Bo mając taki harmonogram wydawcy gier jaki sobie założyliście nie lepiej jest skupić się na tworzeniu gier i pieniądze przeznaczyć na produkcje kolejnej gry, która jak wiadomo pochłonie dość duży budżet

KG: Projekt live-action wpisuje się w naszą strategię rozwijania naszych marek poprzez dodawanie do nich jakościowych produktów, także poza obszarem gier wideo. Naszym celem jest, żeby wzmacniał wartość marki i tym samym zachęcał kolejne osoby do sięgnięcia po nasze gry. Nie obawiamy się, żeby projekt ten odwrócił naszą uwagę od produkcji gier, która jest w sercu naszej działalności. Wybraliśmy sprawdzonego, doświadczonego na tym rynku partnera w postaci Anonymous Content, aby nas wspierał w tym procesie.

Emil: Czy nie obawiacie się, że stworzenie nowego dużego zespołu dla kolejnego Cyberpunka, może być zbyt dużym wyzwaniem?

KG: Nie obawiamy się tego typu wyzwań. To dla nas naturalne, że będziemy zatrudniać, też do projektu Orion, żeby realizować zapowiedziane w strategii projekty. Otworzyliśmy w zeszłym roku hub w Bostonie, aby móc sięgać także po północnoamerykański talent.

Piotr: Poważne, zabawne pytanie: UBI-Soft ogłosił, że wydaje teraz gry AAAA. Czy w związku z tym odważysz się ponownie ocenić, czy CD Projekt nadal będzie produkował "tylko" AAA?

KG: Nasze będą AAAAA ;)

PN, KG: Dziękujemy Państwu za udział w dzisiejszym czacie. Życzymy udanego, świątecznego wypoczynku!

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