

Zapis czatu inwestorskiego poświęconego omówieniu aktualizacji strategii Grupy CD PROJEKT – 5 października 2022 r.

Moderator: Witam na czacie inwestorskim z przedstawicielami zarządu CD Projektu: Adamem Kicińskim i Piotrem Nielubowiczem. Tematem spotkania będą szczegóły dot. zaktualizowanej strategii grupy CD Projekt.

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, na które nasi Goście złączą odpowiadać o 11:00. 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): Dzień dobry, witam na czacie dot. aktualizacji strategii CD PROJEKT - zapraszam do zadawania pytań!

Gość: Witam coś w najbliższym czasie zaprezentujecie jakieś wiadomości dotyczące gry Wiedźmin?

AK: W zaktualizowanej strategii ogłosiliśmy łącznie 5 projektów powiązanych z wiedźmińską franczyzą.

1. Syriusz - dewelopowany przez bostońskie studio z naszej Grupy - The Molasses Flood
2. Canis Majoris - pełnoprawna produkcja rozwijana przez zewnętrzne studio kierowane przez doświadczonych twórców związanych w przeszłości z tym uniwersum
3. Polaris oraz kolejne 2 części nowej wiedźmińskiej sagi

Już niebawem planujemy podać więcej informacji np. gry o kryptonimie Canis Majoris. Plus, nie zapominajmy o planowanej premierze Wiedźmina 3: Dziki Gon w wersji na najnowszą generację konsol w IV kwartale 2022 r.

bginvest: Czy możecie Państwo bardzo ogólnie opisać aktualną wolumenową strukturę sprzedaży CP 2077 w podziale PC/konsole. Czy widoczny jest jakiś trend w zmianach tej struktury?

Piotr Nielubowicz (PN): Wiodącą platformą w tym roku niezmiennie jest PC. Jednocześnie wraz z wydaniem wersji next-gen zwiększył się nieco udział konsol w sprzedaży CP.

tgolik: Mamy drugie życie Cyberpunka. Czy wzrosły szanse na drugi dodatek fabularny, a może drugi sezon Edgerunners?

AK: Jesteśmy bardzo zadowoleni z sukcesu Edgerunnersów. Zgodnie ze strategią zamierzamy kontynuować ideę koła zamachowego (franchise flywheel) przyglądamy się możliwościom, które oferuje przemysł filmowy i telewizyjny.

Mówiąc o dodatkach do CP 2077 zdecydowaliśmy się stworzyć jedno, duże rozszerzenie do gry. Następną zaplanowaną grą z tej franczyzy to projekt Orion, w którym chcemy w pełni rozwinąć potencjał leżący w tym uniwersum.

bioly: Witam, czy będzie dodatek kolejnego dużego DLC do Cyberpunka 2077 (petycja fanów)? Czy Panowie o niej słyszeli i jaka jest ich reakcja na to?

PN: Możemy potwierdzić, że CP77 otrzyma jedno duże rozszerzenie - premiera „Widma Wolności” będzie miała miejsce w 2023 r. Jednocześnie zapowiedzieliśmy, że po wydaniu dodatku rozpoczniemy pracę nad kolejną grą AAA w uniwersum Cyberpunka – kryptonim Orion.

tgolik: Czy jest szansa, że nowa odsłona Cyberpunka będzie miała premierę 2 lata po pierwszej części Nowej Sagi Wiedźmińskiej?

AK: Prace koncepcyjne nad projektem Orion - kolejną grą z cyberpunkowego uniwersum będą prowadzone przez studio CD Projekt North America i rozpoczną się po wydaniu dodatku do Cyberpunk 2077 pt. „Widmo Wolności”. Planowany termin wydania Widma Wolności to 2023 r.

Gość: Czy nowy Cyberpunk będzie na silniku UE5?

AK: Tak.

Gość: Dzień dobry, co kierowało wyborem lokalizacji dla oddziałów w USA? Niskie podatki, możliwość uzyskania grantów, dostęp do kadry?

PN: Przede wszystkim możliwość zatrudniania utalentowanych i doświadczonych deweloperów z tamtego regionu.

wtorek: Czy planujecie nowe serie na Netflixie inne niż CP77 i Wiedźmin?

AK: Chcemy rozwijać nasze franczyzy w obszarze filmu i TV. Anime Cyberpunk: EDGERINNERS jest dobrym przykładem na dobre zrealizowanie konceptu zwanego „transmedia”, czyli wzajemnego przenikania się i wspierania różnych typów mediów.

Warto dodać, że mając pełne prawa do franczyzy Cyberpunk możemy myśleć o pełnej ekspansji w obszarze seriali i filmów, co do Wiedźmina - praw do filmów i seriali nie posiadamy.

Patriks: Jakie wyciągnęli Panowie wnioski po premierze CP? Co zostało wdrożone do spółek na podstawie tych wniosków?

Piotr Nielubowicz: Tak - więcej informacji w tym zakresie zamieściliśmy we wstępie materiału wideo z ogłoszonej we wtorek aktualizacji strategii.

Gość: Dzień dobry, czy planujecie dalej tworzyć gry oparte na dziełach literackich tak jak to miało miejsce w przypadku Wiedźmina? Jak na przykład gra oparta na dziełach literackich Brandona Sandersona?

AK: Od pewnego czasu prowadzimy prace koncepcyjne nad naszym nowym IP o kryptonimie Hadar. Tworzymy to nowe uniwersum w 100 proc. wewnątrznie.

Gość: Czy rozważanie multiplayer dla CP2077?

PN: Nie, natomiast tak jak we wtorek zapowiadaliśmy - multiplayer planowany jest dla większości naszych kolejnych gier.

anti: Co dalej z Gwintem? Development będzie wygaszany?

AK: GWINT jest na rynku od 2016 r., to dojrzała gra, która nadal zapewnia graczom rozrywkę. Tradycyjnie zespół GWINTA przedstawi plany dot. gry na kolejny rok podczas streamu w grudniu br.

anti: Czy są sprecyzowane cele dot. zatrudnienia, aby sprostać ambitnym planom? 2000+ osób w perspektywie kilku lat - możliwe?

AK: Tak, mamy plany na rozwój studia, a co za tym idzie - zatrudnienia. Otwarcie studia CD PROJEKT North America umożliwi nam skuteczną rekrutację talentu z regionu Ameryki Północnej. W Europie chcemy rosnać w dotychczasowym, dynamicznym tempie.

Gość: Czy zapowiadane wykupywanie akcji ma na celu wyprowadzenie spółki z giełdy, czy po prostu nie macie co robić z gotówką?

PN: Nie ma na celu wyprowadzania spółki z giełdy. Wierzymy w naszą strategię i długoterminową wartość spółki - stąd decyzja o skupie akcji.

ValueDrivenInvestor: W jaki sposób zapewniasz, że ocena ESG nie ogranicza kreatywności autorów opowiadań?

PN: Kreatywność naszego zespołu i odwaga do poruszania trudnych tematów są immanentną częścią naszego DNA. Wierzymy, że właśnie w ten sposób naszą pracą możemy mieć największy wpływ na otaczający nas świat.

Gość: Czy kupiliście prawa do Thorgala?

PN: Nie. Jeśli chodzi o kolejne, trzecie IP - w całości powstaje ono wewnątrznie.

Elfu: Czy uważacie, że dobrym pomysłem jest ujawnianie tak dalekosiężnych planów, które obejmują prawdopodobnie więcej niż najbliższe 10 lat? Jaki jest w tym cel w obecnym momencie?

AK: Mamy ambitne plany, które wymagają dalszego rozbudowywania naszych zespołów deweloperskich. Nakreślając długoterminowe kierunki rozwoju naszych projektów, wspieramy ten proces.

Gość: W prezentacji wspomniano o rynku gier mobilnych oraz o rozwoju odnogi wydawniczej, czy możecie chwilowo pochwalić się jakimiś nowymi tytułami, których będziecie publisherem?

PN: Tak jak dotychczas planujemy skupić się na wydawaniu własnych projektów.

bginvest: Dzień dobry. Gratulacje i wielkie słowa uznania za wytrwałość i realizację planów w tak trudnym otoczeniu! Czy udostępnienie patcha 1.6 oraz premierę CP Edgerunners postrzegacie Państwo jako game changer dla IP: Cyberpunk?

AK: Widzimy wyraźny wzrost zainteresowania Cyberpunkiem 2077. Wkrótce po premierze serialu Cyberpunk: EDGERUNNERS Night City odwiedzało 1 milion graczy dziennie, zarówno nowych, jak i powracających. Jest to niewątpliwie efekt pozytywnego odbioru anime, ale też wielu miesięcy pracy naszych deweloperów i idących za tym usprawnień w grze.

Zauważalna zmiana sentymentu zaczęła się od udanego debiutu Cyberpunk 2077 na konsolach nowej generacji. Razem z premierą anime na Netflixie wydaliśmy aktualizację, która zawierała kolejne usprawnienia oraz elementy znane z serialu. To pozwoliło nam zbudować jeszcze większe zainteresowanie obydwoma tytułami.

bginvest: Poprzednie milestone'y odnośnie sprzedaży CP 2077 18 mln, 20 mln. Czy spółka zakłada ich publikację po sprzedanych kolejnych 2 mln kopii?

AK: Nie mamy z góry ustalonych planów publikacji milestone'ów sprzedażowych - podajemy te dane, gdy ma to sens z punktu widzenia marketingowego - zwiększania zainteresowania grą.

bginvest: Czy Zarząd rozważa publikację szacunkowych wyników za III kw. 2022 r.?

AK: Na dzisiaj nie rozważamy publikacji szacunków. Publikacja wyników za III kw. 2022 r. jest zaplanowana na 28 listopada 2022 r.

Roki: Czy jest szansa, że do akcjonariatu wejdzie jakiś duży gracz i wspomógł rozwój spółki? Bądź czy możliwe jest ze zostaniecie przejęci przez jakiś większy podmiot z branży?

PN: Tak jak zawsze powtarzaliśmy - chcemy pozostać niezależni.

CSharpBeginner: Jak aktualnie wyglądają prace na wersję W3 na nowe geny. Czy ogłoszona premiera w aktualnym roku w Q4 jest zagrożona, czy są w stanie Państwo w 100% potwierdzić ten termin na dzień dzisiejszy?

AK: Finalne prace toczą się zgodnie z założeniami. Planujemy wydanie Wiedźmina 3 na nowe generacje konsol wraz z update'm na PC w IV kw. 2022 r.

Gość: Czy Orion będzie bazował na silniku UE5?

AK: Tak, taki jest plan.

tgolik: Czy otwarcie studia CD Projekt North America nie będzie pierwszym krokiem do zmniejszenia konkurencyjności CD Projektu wynikającej z niższych kosztów pracy w Polsce. Czy nie straciecie w ten sposób jednego ze swoich atutów?

PN: Unikalność naszych produkcji jest głównym atutem naszej konkurencyjności.

tgolik: Czy można przyjąć, że Phantom Liberty będzie dodatkiem wielkości porównywalnej z dodatkami Serce z Kamienia i Krew i Wino razem wziętymi?

AK: Konstrukcja i charakter Widma Wolności jest inny niż w przypadku dodatków do W3. Więcej informacji na jego temat będziemy przekazywać w ramach kampanii marketingowej dodatku.

tgolik: Czy wprowadzenie skupu akcji własnych zmniejsza szansę na ewentualną dywidendę za 2022 rok?

AK: Każdorazowo podejmujemy decyzję o dywidendzie na podstawie analizy bieżących potrzeb i planów operacyjnych Spółki.

Zaprzeczenie: Czy rok 2023 będzie dobrym rokiem dla CDR i jego akcjonariuszy?

PN: 2023 to rok premiery dużego rozszerzenia do Cyberpunka 2077 – Widmo Wolności ;)

chimpo: Jakie są cele spółki odnośnie produkcji na rynek Mobile? Do tej pory spółka raczej nie może pochwalić się sukcesami na tym polu.

AK: Gry mobilne są częścią naszej strategii. Po raz pierwszy w naszej historii otwieramy się na współpracę z zewnętrznymi zespołami, które stworzą nową gry oparte na naszych francyzach. Naszym celem jest współpraca z doświadczonymi partnerami, którzy sprostają wymogom jakości postawionym przez poprzednie gry z naszych francyz i stworzą wartościowe doświadczenia dla naszych fanów.

Alex 0: Czy planujecie w niedalekiej przyszłości otworzenie studia/ów we wschodniej Europie (poza polską) gdzie koszty zatrudnienia developerów są zdecydowanie niższe?

PN: Planujemy otwarcie nowego hubu w Bostonie, który będzie częścią studia CD PROJEKT RED North America. Rozwijamy się w Polsce i na dziś nie mamy planów związanych z kolejnymi lokalizacjami w tej części Europy.

Gość: Jaka obecnie rolę pełni Adam Badowski?

AK: Adam Badowski pełni rolę członka zarządu CD PROJEKT S.A. i szefa studia CD PROJEKT RED.

Gość: Skąd weźmiecie pieniądze na te wszystkie plany?

PN: Jesteśmy od lat i chcemy pozostać „self-financed”.

Gość: Jak wygląda liczbowo poziom zatrudnienia w spółce, czy nowe oddziały spowodują przekroczenie liczby 1500 zatrudnionych?

AK: Obecnie zatrudniamy ponad 1200 osób - w przyszłości, aby zrealizować nasze plany produkcyjne na pewno będziemy potrzebować większego zespołu.

Gość: Dlaczego nowe IP będzie tworzone wewnątrz? Wydaje się, że kupna licencji wychodziły wam na dobre.

PN: Koncepcja trzeciego IP zrodziła się w studiu już kilka lat temu i jesteśmy podekscytowani możliwością stworzenia go od podstaw wewnątrz.

AK, PN: Dziękujemy za udział w czacie. Zapraszamy na kolejne wydarzenie.

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