

## Zapis czatu inwestorskiego poświęconego omówieniu wyników finansowych Grupy CD PROJEKT za I półrocze 2024 r. – 29 sierpnia 2024 r.

**Moderator:** Witam na czacie inwestorskim z przedstawicielami spółki CD PROJEKT SA - Piotrem Nielubowiczem, Chief Financial Officer i Karoliną Gnaś, VP ds. relacji inwestorskich. Tematem spotkania będą wyniki Grupy CD PROJEKT za I półrocze 2024 roku.

Przypominam zasady organizacyjne czata: pytania są przesyłane najpierw do moderatora. Publikowane są pytania wybrane przez Gościa 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](mailto: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 wynikach za I półrocze 2024 r. Przez najbliższe 45 minut jesteśmy do Państwa dyspozycji, zapraszamy do zadawania pytań!

**Gość:** Czy produkcja Polaris przebiega bezproblemowo? Jesteście zadowoleni z postępów? I czy nadal uważacie, że osiągnięcie cel wynikowy w programie motywacyjnym B na lata obrotowe 2024-2027 w wysokości łącznie 3 mld zł skonsolidowanego zysku netto?

**PN:** Jesteśmy zadowoleni z postępów - zgodnie z zapowiedziami Polaris wkrótce wejdzie w fazę produkcji. Jeśli chodzi o cele wynikowe w programie B, zawsze mierzyliśmy wysoko i stawialiśmy sobie bardzo ambitne cele. Wierzymy, że damy radę je osiągnąć.

**Jaskier:** Czy możemy się spodziewać premiery remake Wiedźmin 1 w 2025 roku?

**KG:** Prace postępują, ale wciąż jesteśmy na bardzo wczesnym etapie. Ten projekt jest częściowo zależny od rozwiązań, które są opracowywane i testowane dla Polaris.

**anti:** Poza Polaris nad pozostałymi projektami wciąż pracują stosunkowo niewielkie zespoły, co sugeruje bardzo wczesny etap prac. Co jest tego powodem? Poszukiwania odpowiedniej koncepcji? Trudność w budowaniu zespołów? Problemy przy produkcji?

**PG:** W zależności od etapu na jakim jest dany projekt i jego skali zmienia się zapotrzebowanie na liczbę zaangażowanych osób. Obecne wielkości zespołów pracujących nad poszczególnymi projektami oceniamy jako adekwatne do wymaganego w tym momencie nakładu prac.

**pawel b:** czy rozważałbyś zwiększenie dywidendy? czy też, alternatywnie, czy zamiast tego można byłoby lepiej wykorzystać te pieniądze na pracowników i premię?

**PN:** Przed nami czas inwestycji w nowe projekty, a jest ich sporo, stąd co roku będziemy analizować i decydować o potencjalnym podziale zysku w formie dywidendy.

**Dave:** Który z tych dwóch projektów: Syriusz czy Remake Wiedźmina ma większe znaczenie dla was i dlaczego, a która z kolei ma większe szanse zadebiutować jako pierwsza na rynku ?(nie licząc innych projektów)

**KG:** Każdy z wymienionych projektów jest dla nas ważny. Nie komentujemy na tym etapie, która z gier będzie miała premierę jako pierwsza.

**Gameletter.pl:** Podczas wczorajszej konferencji wspomniano, że zespół pierwszego Cyberpunka był zbyt duży i zarówno w przypadku Polaris jak i Oriona ma się to nie powtórzyć. Jaka jest w takim razie maksymalna zakładana liczebność każdego z tych zespołów?

**PN:** Naszym celem jest, by w peaku produkcji liczebność zespołów deweloperskich naszych największych tytułów nie przekraczała czterystu kilkudziesięciu osób. Oczywiście mogą być one dodatkowo wspierane przez deweloperów z zespołu shared services.

**Dave:** Czy wiecie już i macie wybrany konkretny pomysł jaki chcecie realizować na to, jak ma wyglądać świat przedstawiony i kim będzie główny bohater w waszym nowym projekcie Hadar, czy rozważacie dalej różne pomysły i nie zdecydowaliście się jeszcze na nic konkretnego ?

**KG:** Mamy już obrany kierunek, w który chcemy iść z uniwersum Hadara. Nic więcej nie możemy na tym etapie zdradzić.

**Dave:** Wierzycie w to że zdążycie stworzyć projekt Hadar i uda wam się wydać tę grę do 2032r lub wcześniej? Macie jakiś wewnętrzny limit jaki sobie daliście na przygotowanie tej gry, np wydanie jej w najbliższych 8 latach ?

**KG:** Jest za wcześnie, żeby mówić o dacie release, w tej chwili pracujemy nad konceptem IP.

**bginvest:** Dzień dobry. Kiedy rozpoczęto ewidencję wydatków na Projekt Polaris w bilansie w poz. Nakłady na prace rozwojowe ?

**PN:** Nakłady na prace rozwojowe związane z Polarisem kapitalizowane są w bilansie od marca 2022 r.

**anti:** Ogłaszając ambitną strategię w 2022 roku wydawało się, że CD Projekt będzie dążył do znacznego zwiększenia skali działalności, tymczasem stan zatrudnienia od tamtego czasu nie zmienił się tak bardzo. Czy to wynika z ostrożności w inwestycjach czy coś stało na przeszkodzie?

**PN:** Od 2021 przeszliśmy przez dużą reorganizację, wdrożyliśmy nowe metodyki pracy, rozpoczęliśmy prace na nowym, zewnętrznym silniku, otworzyliśmy dwa nowe biura - w Vancouver i Bostonie - oraz rozpoczęliśmy na szerszą skalę współpracę z zewnętrznymi

partnerami. Wierzimy, że to wszystko zwiększa naszą efektywność i obecna skala zatrudnienia jest adekwatna do naszej strategii i realizowanych projektów.

**bginvest:** Czy ogromny sukces Black Myth: Wukong będzie miał wpływ i ewentualnie jaki na decyzje biznesowe na rynku chińskim? Czy uważacie, że Wukong może mieć pozytywny wpływ na sprzedaż Waszych produkcji w Chinach?

**KG:** Ten sukces pokazuje, że jest zainteresowanie i rynek dla gier dla jednego gracza w Chinach. CD PROJEKT od wielu lat jest aktywny na rynku chińskim - nasze główne tytuły są lokalizowane na język chiński i bardzo tam popularne.

**Gość:** Dzień dobry, doszły mnie słuchy, że przygotowane są kolejne animacje do IP cyberpunka? czy to prawda? jest to również współpraca ze studiem Trigger?

**KG:** Tak jak wspominaliśmy wczoraj na konferencji, z pewnością nowe projekty animacji w ramach uniwersum cyberpunkowego to coś co nas interesuje. Tyle na ten moment możemy powiedzieć, idzie nowe ;)

**bginvest:** Ogromny cash. brak długu, stabilne przychody. Czy temat skupu akcji jest aktualnie rozważany?

**PN:** Jeśli zdecydujemy się na skup - naturalnie zgodnie z przepisami poinformujemy o tym raportem bieżącym.

**anti:** Czy znaczny wzrost zatrudnienia w Fool's Theory można łączyć z remake Wiedźmina 1? Na jakim etapie jest ten projekt i czy można powiedzieć, że prace idą już "pełną parą"?

**KG:** Nie odnosimy się do zatrudnienia w spółkach poza Grupy CD PROJEKT. Tak jak wspominaliśmy na telekonferencji, prace trwają, ale jesteśmy wciąż na wczesnym etapie.

**Gość:** Jak wygląda rentowność platformy Gog i jakie są przewidywania co do jej przyszłości? Na ile jest ona kluczowym elementem Grupy?

**PN:** Możliwość bezpośredniego dostarczania naszych produktów graczom wspiera naszą działalność i wyniki szczególnie w okresach premier. W przypadku Widma Wolności, w okresie premierowym GOG odpowiadał za 10 proc. sprzedaży.

**Dave:** Czy macie jakiś pomysł na grę mobilną, którą moglibyście zlecić komuś, czy raczej to ktoś musi się zgłosić do was z pomysłem na stworzenie gry? Czy prowadzone są jakieś rozmowy na ten temat z potencjalnymi podmiotami, albo czy został już jakiś przez was wybrany do współpracy z wami?

**PN:** Zależy nam na znalezieniu jakościowego partnera, który rozumie uniwersum i z którym będziemy mieć jednolitą wizję projektu. Rozmowy trwają - stay tuned ;)

**sawestor:** Czy zapowiadane rozpoczęcie kapitalizowania Oriona oznacza wejście w produkcję?

**PN:** Wkrótce spełnimy wymogi i rozpoczniemy kapitalizację tego projektu, ponieważ jesteśmy blisko skompletowania wszystkich kroków i dokumentacji wymaganych przez MSSF do rozpoczęcia kapitalizacji. To nie oznacza, że automatycznie wejdziemy w fazę przedprodukcyjną - to będzie wymagało jeszcze trochę czasu.

**CSharpBeginner:** W jakim stopniu jest aktualny zespół Polaris przeszkolony w nowej technologii UE? Czy jeżeli rozpocznie się produkcja, wszyscy developerzy są już gotowi czy będzie potrzebny jeszcze okres nauki/wdrażania się w UE? Jeżeli tak możecie Państwo procentowo powiedzieć jaka część zespołu Polaris jest już w 100% gotowa do developmentu w UE?

**PN:** Na Unrealu zaczęliśmy pracować ponad dwa lata temu - czujemy się mocni i zadowoleni z wyboru tej technologii.

**sasky:** Dzień dobry, pytanie o politykę cenową/monetyzację CP77. Jak często i jak mocno zamierzacie obniżyć cenę gry podstawowej, dodatku i kompletu? Tylko przy okazji Steamowych akcji czy może częściej?

**KG:** Planujemy kontynuować dotychczasową politykę w tym zakresie. Cyfrowa dystrybucja daje możliwość dynamicznego reagowania na sytuację rynkową i rekomendacje dystrybutorów.

**sawestor:** Czy dobrze zrozumiałem wczoraj na konferencji słowa prezesa Nowakowskiego, że standardowo faza produkcji gier CD PROJEKT trwa 4-5 lat?

**KG:** Prezes Nowakowski miał na myśli całość procesu produkcji gier, czyli od rozpoczęcia preprodukcji gry do jej wydania.

**bginvest:** Czy nowy Wiedźmiń Andrzeja Sapkowskiego, nowy sezon Wiedźmina na Netflix, będą miały wpływ na Wasze decyzje marketingowe?

**PN:** Wierzymy, że każde ze wspomnianych wzbogaca uniwersum, a dodatkowo - co oczywiste - jesteśmy fanami twórczości Pana Andrzeja Sapkowskiego.

**PN, KG:** Dziękujemy Państwu za udział w dzisiejszym czacie. Zapraszamy na kolejny chat przy okazji wyników finansowych za 2024 r. Do zobaczenia!