

Zapis czatu inwestorskiego poświęconego Aktualizacji Strategii Grupy Kapitałowej CD PROJEKT 30 marca 2021 r.

moderator: Witam na czacie inwestorskim z Adamem Kicińskim i Piotrem Nielubowiczem - przedstawicielami zarządu CD Projekt SA. Tematem spotkania będzie opublikowana wczoraj Aktualizacja Strategii Grupy.

Przypominam zasady organizacyjne czata: pytania są przesyłane najpierw do moderatora. Publikowane są pytania wybrane przez Gości 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, na które nasi Goście zaczną odpowiadać o 9:00. 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) i Piotr Nielubowicz (PN): Witamy serdecznie na czacie inwestorskim dotyczącym Aktualizacji Strategii Grupy CD PROJEKT. Zapraszamy do zadawania pytań.

Gość: Czy zmienia się coś w strukturze spółki po nieco nieudanej premierze CP77? Jakies zmiany w menadżerach średniego szczebla? Jakies zmiany na korzyść developerów?

Piotr Nielubowicz: Przedstawiona wczoraj strategia na najbliższe lata zakłada zmiany w podejściu do produkcji. W ramach RED 2.0 w studiu zostanie wzmocniona rola CTO, a zespoły będą bardziej interdyscyplinarne i proaktywne. Ponadto powstanie grupa ekspertów międzyprojektowych. Z drugiej strony chcemy położyć większy nacisk na dbanie o naszych pracowników - intensyfikujemy działania mające na celu stworzenie zrównoważonego i wspierającego środowiska pracy.

tgolik: Ile płatnych dodatków i mniej więcej w jakich terminach planujecie wydać? Jaką długość rozgrywki planujecie dla nich?

Piotr Nielubowicz: Na ten moment nie potwierdziłmy, ile dodatków do CP77 planujemy wydać. Podobnie jak w przypadku płatnych dodatków do Wiedźmina każdy z dodatków to wiele godzin nowej rozgrywki.

Inwestor_XXX: Jaki jest plan na podniesienia wartości spółki na giełdzie? Jak chcą Państwo zadbać o akcjonariuszy i odbudować ich zaufanie?

Adam Kiciński: Chcemy wspierać Cyberpunka 2077, a w drugiej połowie roku wydać wersję na najnowszą generację konsol. W drugiej połowie roku wydamy też wersję Wiedźmina 3 na najnowsze konsole. Planujemy szereg zmian organizacyjnych, których celem jest usprawnienie procesów produkcyjnych, co ma zagwarantować wysoką jakość przyszłych tytułów.

tgolik: Jak duża jest skala odejść pracowników po premierze Cyberpunka 2077 tzn. czy dotknęła istotnego procenta ważnych dla produkcji gry osób? Czy spowodowało to ogólny spadek zatrudnienia?

Piotr Nielubowicz: Odejścia pracowników po zakończonym projekcie to naturalna rzecz w naszej branży. Na ten moment nie widzimy jednak, by skala odejść odbiegała od naszych oczekiwań.

tgolik: Czy spółka jest już bliska utworzenia dwóch niezależnych zespołów zdolnych do tworzenia gier AAA?

Piotr Nielubowicz: Wprowadzane obecnie zmiany mają nam to umożliwić w 2022 roku.

Ralfi: Dzień dobry, Czy spółka rozważa realizację zysku w formie akwizycji innego studia? Uważam, że taka informacja lepiej przełoży się znacznie lepiej na rozwój spółki i kurs akcji niż opcja dywidendy, dlatego prosiłbym o rozważenie takiej opcji jeśli nie było to brane pod uwagę.

Piotr Nielubowicz: Właśnie ogłosiliśmy podpisanie listu intencyjnego ze studiem Digital Scapes z Vancouver. Zapowiedzieliśmy także, że będziemy bardziej przyglądać się innym okazjom w obszarze M&A.

olo: Jak wygląda/jest skonstruowany program motywacyjny dla pracowników? Czy ilość błędów jakie są ujawniane przy testowaniu gier ma na to wpływ? Co z testowaniem gry (głównie na konsolach) skoro tyle błędów znajdują klienci?

Piotr Nielubowicz: Program motywacyjny oparty jest o cele wynikowe (zysk netto) oraz wzrost kursu akcji.

Jarek Kijak: Jak wygląda współpraca z Sony. Czy jest jakakolwiek próba porozumienia się i walki o powrót Cyberpunka 2077, na starszą generację konsol, czy procesory AMD w konsolach PlayStation 4 są barierą nie do pokonania na tak wielki i złożony projekt. Pomimo upływu wielu miesięcy efekty są niewymierne w stosunku do pierwotnych dat premiery.

Piotr Nielubowicz: Jesteśmy w stałym kontakcie z Sony. Wierzymy, że ostatni patch przybliżył nas do powrotu do sklepu PS Store.

Rufusinski: Czy Zarząd preferuje dywidende czy rozważa również skup akcji własnych

Adam Kiciński: Jesteśmy przed publikacją wyników finansowych Grupy CD Projekt za 2020 r. Obecnie analizujemy nasze potrzeby inwestycyjne. Po publikacji wyników finansowych rekomendacja Zarządu dot. wypłaty dywidendy zostanie przekazana raportem bieżącym.

tgolik: Czy planujecie aby wersja CP2077 na PS5 i Xbox Series wyglądała i działała spektakularnie? Czy liczyacie na wydanie ich w takim stanie, żeby recenzenci z czystym sumieniem mogli ocenić grę wysoko? W skali priorytetów związanych z CP2077 jak wysoko stawiacie wydanie wersji nextgenowej i jak duże macie nadzieje sprzedażowe z tym związane?

Adam Kiciński: Wersja next genowa Cyberpunka 2077 jest naszym priorytetem na 2021 r. Chcemy, żeby wyglądała i działała spektakularnie i liczymy na to, że będzie ponownie oceniona przez recenzentów.

LongTerm CDR Investor: Jaka jest strategia CDR odnośnie poprawiania i rozwijania C2077?

Piotr Nielubowicz: Koncentrujemy się na ulepszaniu gry za sprawą aktualizacji i poprawek. Trwają również prace nad darmowymi DLC oraz wydaniem aktualizacji na nową generację konsol.

tgolik: Czy możliwe jest doprowadzenie CP2077 do stanu akceptowalnego przez użytkowników PS4 FAT/Slim i XBOX One?

Adam Kiciński: Cały czas pracujemy nad usprawnieniem gry na bazowych konsolach. Niedawno wydany patch 1.2 wprowadził całą listę zmian, która usprawnia i poprawia rozgrywkę. Będziemy kontynuować prace nad grą, jest to dla nas bardzo duży priorytet.

Bobeck: Czy w najbliższej dekadzie Spółka planuje otworenie nowego studia lub rozszerzenie obecnego, tak aby uzyskać zdolność do produkcji dwóch tytułów AAA, z premierami oddalonymi od siebie o np. 2-3 lata.

Adam Kiciński: Planujemy stały wzrost naszych zespołów. Więcej na ten temat powiedzieliśmy w opublikowanym wczoraj materiale wideo.

Grzegorz Kozłowski: Witam. Wydaje się że jednym z problemów grupy jest ciągła, zbyt mała ilość osób. Czy zarząd planuje jakieś akwizycje na rynku, niekoniecznie innych studiów ale na przykład firm wyspecjalizowanych w testowaniu czy konwersji gier na różne platformy.

Piotr Nielubowicz: Podobnie jak w poprzednich latach stawiamy na organiczny wzrost zespołu. Będziemy także umacniać relacje ze sprawdzonymi partnerami oraz przyglądać się okazjom w obszarze M&A.

Piotrek: Raport 19 kwietnia będzie przedstawiał sprzedaż CP77 do końca 2020 roku czy np do końca 31 stycznia 2021 roku?

Piotr Nielubowicz: Raport roczny 2020 będzie zawierać wyniki sprzedażowe do końca 2020 roku.

JonnySilverhand: Czy CD Projekt oddał już pieniądze wszystkim osobom z akcji help me refund? Po forach internetowych widać, że wiele osób nadal czeka.

Piotr Nielubowicz: Absolutna większość zwrotów została już zrealizowana.

MikeLelo: Dzień dobry W którym kwartale 2021r. można oczekiwać pierwszego pełnego dodatku do Cyberpunk 2077, uwzględniając opóźnienie wynikające z ataku hakerskiego. Życzę wszystkiego najlepszego dla całej Spółki i dużo zdrowia:)

Adam Kiciński: Zachęcamy do obejrzenia filmu wideo prezentującego Aktualizację Strategii Grupy CD PROJEKT. Przedstawiliśmy tam nasze plany na 2021 r.

<https://www.youtube.com/watch?v=IIAiGI-v6Y8>

JonnySilverhand: W którym kwartale będą księgowane koszty związane z akcją help me refund? Gdy płatność nastąpiła w styczniu i później?

Piotr Nielubowicz: Rezerwy na poczet realizacji akcji Help Me Refund ujęte będą w księgach 2020 r. Fizyczne rozliczenia nastąpiły już w Q1 2021.

LongTerm CDR Investor: Czy CDR pracuje nad kolejnym dużym projektem gier, czy zamierza skupić się na rozwijaniu Wiedźmina i C2077?

Adam Kiciński: Obecnie skupiamy się na równoległym rozwijaniu Wiedźmina i Cyberpunka.

Jakub1313: W jaki konkretnie sposób zamierzacie Państwo poprawić komunikację z otoczeniem w zakresie: a/ postępów prac b/ dochowania terminów c/ testowania wyników prac na poszczególne urządzenia, aby uniknąć takich wpadek jak ta w dniu premiery CP?

Piotr Nielubowicz: Wierzymy, że plany przedstawione w naszej strategii adresują wskazane kwestie - zachęcamy do obejrzenia wideo dot. aktualizacji strategii, w którym szerzej opowiadamy o planach w tym zakresie.

Aduda: Czy są nowe wieści oraz przewidywana data powrotu Cyberpunk do ps store?

Adam Kiciński: Pracujemy nad tym, żeby wydarzyło się to jak najszybciej, ale finalna decyzja pozostaje po stronie Sony.

olo: Czy w związku z problemami z ostatnim produktem firma planuje zmodyfikować program motywacyjny?

Adam Kiciński: Na ten moment jest za wcześnie, żeby oceniać, czy jakiegokolwiek modyfikacje programu motywacyjnego będą rozważane.

Zawilec: Jakie najważniejsze wnioski dotyczące procesu developmentu gier zostały wyciągnięte po problemach z jakością gry Cyberpunk 2077 i jaki wpływ będzie to miało na przyszłe projekty?

Adam Kiciński: Wzmocniliśmy rolę CTO, przechodzimy na agile w procesie produkcji, chcemy jeszcze mocniej skoncentrować się na pozyskaniu talentu.

Vitold: Czy istnieje szansa ze Cyberpunk powroci do PS Store w tym roku?

Piotr Nielubowicz: Podejmujemy działania, by stało się to możliwie najszybciej.

janekpiotr: Wiedźmin III na najnowsze konsole w 21roku -coś więcej poproszę

Adam Kiciński: Przeznaczona na nową generację konsol oraz komputerów edycja zawierać będzie grę Wiedźmin 3: Dziki Gon, oba dodatki oraz komplet wydanych DLC. Całość rozbudowana zostanie o szereg usprawnień wizualnych oraz technicznych. Wśród ulepszeń znajdą się m.in. wsparcie ray tracingu oraz szybsze czasy ładowania gry.

Paweł: Czy projekt Cyberpunk Online jako osobnej gry został całkowicie porzucony na rzecz dodatków online do bieżącej gry?

Adam Kiciński: Zmieniamy nasze podejście do trybu multiplayer – zamierzamy wprowadzać elementy online do naszych przyszłych tytułów stopniowo.

anty_teresa: Czy przejmowane studio specjalizuje się w jakiejś konkretnej technologii, na przykład sieciowej?

Adam Kiciński: Studio Digital Scapes specjalizuje się w projektowaniu rozgrywki dla wielu graczy, programowaniu i animacji.

Mateusz: Czy w najbliższym czasie (6 miesięcy) planowany jest skup akcji własnych / wypłacenie akcjonariuszom dywidendy?

Piotr Nielubowicz: Kończymy prace nad sprawozdaniem rocznym. Rekomendacja zarządu opublikowana zostanie raportem bieżącym w najbliższych tygodniach, zaś finalna decyzja należeć będzie do Walnego Zgromadzenia.

Mateusz: W jakim stopniu niedawny atak hakerski miał wpływ na silnik RED Engine i czy zmusiło to spółkę do jego modyfikacji? Jeśli tak, to jaki wpływ będzie to miało na tempo wydania kolejnych tytułów AAA?

Piotr Nielubowicz: Atak hakerski nie miał bezpośredniego wpływu na nasz silnik. Wpłynął jednak na opóźnienie prowadzonych prac w całej firmie.

Maciej_F: Zaprezentowane ramy reorganizacji mogą mieć duży wpływ na funkcjonowanie firmy. W jaki sposób zarząd chce zapewnić wsparcie zespołom w zmianie i dzięki temu efektywne wejście na ścieżkę iteracyjnego dostarczania wartości?

Adam Kiciński: Chcemy zapewnić wsparcie poprzez szkolenia oraz współpracę z profesjonalnymi podmiotami zajmującymi się wsparciem we wdrażaniu agile.

Gość: Czy Zarząd może podać chociaż szacunkowe dane grupy za 2020?

Piotr Nielubowicz: Wyniki za 2020 r. opublikujemy już za niecałe 3 tygodnie - 19 kwietnia.

Wontys: Dzień Dobry, zdaję sobie sprawę, że nie otrzymam konkretnej odpowiedzi na moje pytania, proszę jedynie o ogólny zarys planów. 1. CDP na Cyberpunku już zarobił i zgodnie z wypowiedziami medialnymi ma zamiar zarabiać nadal. Czy spółka planuje w jakiś sposób podzielić się zyskiem z akcjonariuszami w formie dywidendy lub skupu akcji własnych? 2. Jak wygląda komunikacja Spółki z Sony ws. powrotu CP2077 do PS Store? Czy Spółka pozostaje bierna na tym polu? Czy poza sukcesywnym naprawianiem gry, podejmuje jakieś kroki, czy też biernie czeka aż ktoś w Sony uzna, że stan techniczny CP2077 jest na tyle zadowalający, że można go przywrócić do PS Store? 3. Niemal cała uwaga skupia się na CP2077 i Wiedźminie. Chciałbym zapytać co z Monster Slayer'em? Czy możemy się spodziewać pełnej, oficjalnej premiery w tym roku? Jak Panowie szacują wpływ tej gry na wyniki finansowe Spółki? Jaki model biznesowy został przyjęty dla tej gry? F2P z mikropłatnościami czy P2P? 4. Jeśli dobrze rozumiem w tym roku poza ww. Monster Slayer'em CDP nie planuje żadnych nowych źródeł dochodu? Tzn. Brak płatnych dodatków do CP2077? 5. Czy wszystkie planowane DLC do CP2077 ukażą się w tym roku? Jakie są plany co do częstotliwości wypuszczania DLC oraz kolejnych patchy? Pozdrawiam, Wontys

Adam Kiciński: Ad 1. Po publikacji wyników finansowych rekomendacja zarządu dot. wypłaty dywidendy zostanie przekazana raportem bieżącym. Ad. 2. Aktywnie współpracujemy z Sony. Ad. 3. Tak, model F2P. Ad. 4. Dodatkowo Wiedźmin 3 na najnowszej generację konsol, dalszy rozwój GWINTA i Cyberpunk 2077 na next gen. Ad. 5. Darmowe DLC tak, w tym roku.

olo: Zakup studia, które i tak już pracuje dla CDRed wiele według mnie nie wnosi, jak zamierzacie pozyskać nowych i dobrych programistów (bo tu głównie produkt "kuleje", przez błędy) i ich utrzymać w firmie?

Piotr Nielubowicz: Celem rozważanej inwestycji w studio w Vancouver jest zarówno dołączenie obecnych pracowników do struktur grupy, jak i jego dynamiczna rozbudowa w przyszłości.

Mateusz: Jakie są plany na rozwój działu QA?

Adam Kiciński: Zwiększanie własnych zasobów oraz zwiększanie zakresu współpracy z podmiotami zewnętrznymi w tym zakresie.

Adam Kiciński i Piotr Nielubowicz: Serdecznie dziękujemy za udział w czacie. Już teraz zapraszamy na chat po publikacji wyników finansowych Grupy za 2020 r.

moderator: Ja również w imieniu redakcji StockWatch.pl serdecznie dziękuję za liczna obecność i ciekawą dyskusję. W spotkaniu udział wzięło ponad 2.000 osób! Dziękuję i zapraszam na kolejne czaty.