

Zapis czatu z inwestorami indywidualnymi, który odbył się w dniu 10 marca 2016 r. W dyskusji wzięli udział: Adam Kiciński – Prezes Zarządu CD PROJEKT S.A. i Piotr Nielubowicz – Wiceprezes ds. finansowych CD PROJEKT S.A.

moderator: Serdecznie witam na czacie z przedstawicielami zarządu CD PROJEKT SA: Adamem Kicińskim, Prezesem Spółki i Piotrem Nielubowiczem, Wiceprezesem ds. finansowych. Tematem spotkania będzie omówienie zaktualizowanej strategii spółki i wyników finansowych za 2015 r.

moderator: 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, powiadamiając użytkownika o powodach.

moderator: 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

moderator: W razie problemów z wyświetlaniem odpowiedzi prosimy o odświeżenie strony.

Adam Kiciński i Piotr Nielubowicz: Dzień dobry, witamy wszystkich na pierwszym w historii czacie inwestorskim CD PROJEKT. Pozostajemy do Państwa dyspozycji.

Tadeusz niepotwierdzony: Witam, w Państwa prezentacji była informacja o bardzo dużym wzroście zatrudnienia do 2021 roku a jaki wzrost wyniesie do końca 2016 roku ?

Adam Kiciński: Obecnie mamy otwartych kilkadziesiąt rekrutacji do wielu działów i na różne stanowiska. Nie podajemy wzrostu zatrudnienia w podziale na lata.

Gość niepotwierdzony: Witam serdecznie, pytanie dotyczy silnika gry RedEngine. Czy i kiedy będą dostępne informacje nt. jego licencjonowania dla innych podmiotów. Pozdrawiam, Marcin

Adam Kiciński: Na chwilę obecną nie mamy w planie licencjonowania - skupiamy się na produkcji własnych gier.

maciekwitek: Czy nowa gra na rok 16, to zapowiedziany w zeszłym roku papierowy RPG w uniwersum Wiedźmina od twórców Cyberpunka 2020?

Adam Kiciński: Nie, to nie jest ta gra.

maciekwitek: Jak spółka definiuje gry AAA? Czy No Mans Sky jest grą AAA? Czy o jej wydanie na GOGu chodziło w strategii na rok 16?

Adam Kiciński: W strategii chodziło o inną grę.

maciekwitek: W strategii nie ma słowa o filmach i serialach na gogu. Czy spółka porzuciła ten projekt?

Piotr Nielubowicz: Skupiamy się na tym, co robimy najlepiej, czyli na dystrybucji gier.

maciekwitek: Czy pojawi się polska wersja goga i jak ważny w kontekście cyfrowej dystrybucji jest polski rynek dla spółki?

Adam Kiciński: Przychody GOGa z Polski to ok. 2 proc. przychodów ze sprzedaży tej platformy.

maciekwitek: Czy obecne lokalizacje spółki zdołają pomieścić docelowe 800-1000 pracowników? Czy jednak spółka będzie kiedyś zmuszona kupić lub wybudować nową siedzibę? Ile pieniędzy na ten cel spółka planuje lub mogłaby przeznaczyć?

Piotr Nielubowicz: Spółka mieści się w kompleksie biurowym, który jest kilkakrotnie większy niż zajmowana obecnie powierzchnia. Mamy więc potencjalne możliwości zwiększenia powierzchni biurowej.

Avocado20: Czy rozważacie w przyszłości przeniesienie biura produkcyjnego poza Warszawę oraz czy zamierzacie nadal trzymać większość załogi w jednym miejscu?

Piotr Nielubowicz: Już dziś mamy zarówno biuro w Warszawie, jak i w Krakowie - również zajmujące się tworzeniem gier.

Marcela niepotwierdzony: Witam, nie będę pytał o plany produkcyjne, ale interesuje mnie, jakie źródła przychodów są najważniejsze dla Państwa w tym roku? Pomijając zapowiedziane gry, których plany wydawnicze, jak wiemy, mogą ulegać przesunięciom.

Piotr Nielubowicz: W najbliższym kwartale odbędzie się premiera dodatku Krew i Wino, ponadto cały czas aktywnie wspieramy sprzedaż produktów wydanych. Zarabiamy też na szeregu wydanych już produktów towarzyszących.

niedźwiedź: Czy spółka planuje wykorzystać uniwersum Wiedźmina do stworzenia gry online z klientem gry na zasadzie podobnej jak World of Warcraft, czy the Elder Scrolls Online oparte o Skyrim.

Adam Kiciński: Na dzień dzisiejszy nie mamy w planach produkcji gry typu MMO RPG typu WoW, czy ESO.

marcin: Szanowni Państwo, jakie inicjatywy podejmuje GOG.com w kontaktach z twórcami gier indie, w szczególności projektów finansowanych z użyciem platform crowd funding?

Piotr Nielubowicz: Staramy się być w kontakcie ze wszystkimi twórcami gier, których produkty mogą powiększyć katalog GOGa.

MZK: Witam, dlaczego spółka nie zdecydowała się na wypłatę dywidendy?

Piotr Nielubowicz: Na ten temat szczegółowo odpowiedzieliśmy podczas dzisiejszej konferencji wynikowej. Webcast będzie dostępny jutro na naszej stronie internetowej www.cdprojekt.com

Radek niepotwierdzony: Serdeczne gratulacje z okazji osiągniętego przez Państwa sukcesu. Mam pytanie odnośnie tematyki gry, która ma się ukazać w tym roku, jak również drugiej tajemniczej gry AAA

Piotr Nielubowicz: Prosimy o śledzenie naszych komunikatów. Na dziś wszystko co możemy powiedzieć o przyszłych grach zawarliśmy w strategii na lata 2016-2021.

marcin: Szanowni Państwo, czy zapowiedź publikacji nowej gry AAA na GOG.com jest związana ze zmianą polityki w kwestii zabezpieczeń DRM? Czy planują Państwo jednoczesną dostępność gier z i bez DRM na GOG.com?

Adam Kiciński: Cały czas skupiamy się na tytułach bez zabezpieczeń i taki mamy plan również odnośnie zapowiedzianej gry AAA.

epresso: Jak czujecie się, po rozstaniu z CDP.pl? Czy był to zyskowy balon wypełniony gorącym powietrzem i unoszący Was pod niebo czy raczej nierentowna stalowa kotwica, ciągnąca w dół?

Piotr Nielubowicz: Kibicujemy kolegom z cdp.pl, ale strategicznie chcieliśmy skupić się na naszych działaniach o zasięgu globalnym.

Uroboros: Jeśli w uproszczeniu Wiedźmin 3 był wykonany przez osoby pracujące w Warszawie, a dodatek do Wiedźmina 3 Serce z Kamienia przez osoby pracujące w Krakowie to czy jest to jeden team czy dwa zespoły w rozumieniu definicji 'niezależnego zespołu' z nowej strategii?

Piotr Nielubowicz: Nad dotychczasowymi projektami zespoły z Warszawy i Krakowa pracowały wspólnie. Docelowo w Krakowie będzie funkcjonować niezależny zespół.

Jacek niepotwierdzony: Dzień dobry, Chciałbym się dowiedzieć dlaczego zrezygnowaliście Państwo z podziału strategii na poszczególne lata rok po roku, tak jak to było w poprzedniej strategii? Stara strategia była bardziej szczegółowo rozpisana niż obecna strategia. Czym obecna sytuacja jest spowodowana, że w zasadzie dostaliśmy zarys strategii?

Piotr Nielubowicz: Obecna strategia ma taką samą strukturę jak ostatnia aktualizacja z 2012 r. Plany dzielimy na rok bieżący i lata kolejne.

MZK: Jak dużego pogorszenia wyników spodziewacie się w 2016 r.?

Piotr Nielubowicz: Nie publikujemy prognoz, więc w żaden sposób nie możemy odnieść się do pytania.

MZK: Kiedy będą szczegóły na temat buy backu i ile docelowo chcecie kupić akcji?

Piotr Nielubowicz: Projekty uchwał w sprawie skupu akcji będą opublikowane 26 dni przed WZA.

Blaines niepotwierdzony: Dzień Dobry, co dalej z GOG-iem? Czy poza grami zamierzacie rozszerzyć tę platformę o dodatkowe funkcje?

Adam Kiciński: Stale rozwijamy GOGa, skupiając się obecnie na rozwijaniu GOG Galaxy o funkcjonalności potrzebne dla deweloperów gier.

Marcin niepotwierdzony: Czy planowanie stworzenia czterech dużych zespołów oznacza, że docelowo spółka będzie prowadziła jednocześnie pracę nad czterema dużymi projektami?

Adam Kiciński: Cztery zespoły będą pracować nad projektami z różnych segmentów.

Gość niepotwierdzony: Kiedy, technicznie, może najwcześniej ruszyć buy-back?

Adam Kiciński: Technicznie, ale podkreślam technicznie, buy back może ruszyć po WZA.

Michał T. niepotwierdzony: Ile lat wynosi planowany cykl życia Wiedźmina 3? Czy następny dodatek będzie ostatnim dodatkiem, czy rozważane są kolejne?

Piotr Nielubowicz: Do dziś sprzedajemy Wiedźmina 1 wydanego w 2007 r. Krew i Wino jest drugim i ostatnim planowanym dodatkiem do Wiedźmina 3.

Gość niepotwierdzony: Kiedy możemy się spodziewać trailera KREW I WINO? i daty premiery?

Adam Kiciński: Premiera w II kw., stay tuned :)

Uroboros: Jaki jest planowany termin podwojenia zasobów osobowych CD Projekt Red? Czy jest to wyłącznie docelowy stan na koniec 2021 czy też w planach jak najszybsze zrekrutowanie nowych kandydatów (np. jeśli znalazłby się odpowiedni kandydat to podwojenie nastąpi w ciągu roku lub dwóch)?

Adam Kiciński: Chcemy dwukrotnie urosnąć jeszcze przed końcem 2021 r.

Uroboros: Na forum GOG.com w części poświęconej rozwojowi GOG Galaxy pojawiają się komentarze o powolnym (z punktu widzenia graczy kupujących w GOG.com) rozwoju i zmianach w aplikacji GOG Galaxy. Czy Zarząd jest

zadowolony z tempa i jakości prowadzonych prac rozwojowych GOG Galaxy? Link do forum:
https://www.gog.com/forum/general/gog_galaxy_beta_2

Adam Kiciński: GOG Galaxy to zarówno aplikacja kliencka jak i funkcjonalności dla developerów gier. W ostatnim czasie skupiliśmy się na tej drugiej.

Tarathelion niepotwierdzony: Dzień dobry, gratuluje wyników. Pytanie do Pana Prezesa Mając na uwadze słowa Pana Prezesa o koncentracji wysiłków na jednym dużym projekcie w przeciwieństwie do symultanicznej pracy nad dwoma projektami w przypadku W3 i Cyberpunka czy w należy rozumieć te słowa jako zapowiedź kontynuacji tej praktyki w przyszłości? Innymi słowy, czy w przypadku Cyberpunka i kolejnej gry prace będą prowadzone jednocześnie czy też kolejna gra zajmie się państwo dopiero po ukończeniu cp2077

Piotr Nielubowicz: Już wcześniej równolegle pracowaliśmy nad dwoma dużymi projektami - W3 i CP77.

aircanada15: Dzień dobry, czy planują państwo rozpocząć kolejną dużą produkcję jeszcze na dobre przed wydaniem Cyberpunka korzystając z siły jednego ze swoich studiów developerskich czy też sytuacja będzie wyglądała podobnie jak przy W3/Cyberpunku ?

Piotr Nielubowicz: W planach mamy równoległą pracę nad czterem projektami o różnych formatach.

moderator: Mamy bardzo dużo pytań (blisko 250!). Prosimy o cierpliwość, nasi Goście postarają się odpowiedzieć na jak najwięcej z nich. Zostało jeszcze sporo czasu.

greenthumb: Czy zapowiedziana na ten rok gra będzie wykorzystywała technologię VR?

Piotr Nielubowicz: Nie.

Michał T. niepotwierdzony: Czy premiera w roku 2016 tej nowej gry, o której na razie nic Państwo nie mówią, jest pewna?

Piotr Nielubowicz: Tak :)

Jacek niepotwierdzony: Czy planujecie Państwo płatne dodatki do gry CP 2077? Czy będzie ich więcej niż w przypadku W3?

Piotr Nielubowicz: Za wcześnie, aby o tym mówić.

Uroboros: Czy w związku z planowanym podwojeniem zatrudnienia w CD Projekt Red Zarząd nie obawia się zbyt szybkiego wzrostu studia skutkującym co raz mniejszym wpływem pojedynczych pracowników na ostateczny kształt gry (produkcja coraz większych gier) a tym samym spadkiem ich zaangażowania i kreatywności, co mogłoby się przełożyć na gorszą finalną jakość gier?

Adam Kiciński: Utrzymanie niezmiętej tożsamości studia CD PROJEKT RED i koncentracji na jakości jest absolutnie kluczowe. Mamy świadomość tego, że wzrost niesie za sobą zagrożenia, dlatego też rośniemy powoli.

pirek5: Witam, czy można prosić o przedstawienie kierunku rozwoju platformy GOG, czy istnieją szanse, aby w przyszłości gry największych producentów EA, Activision itp były dostępne w dniu premiery w serwisie?

Piotr Nielubowicz: Zgodnie ze strategią naszym celem jest powiększanie oferty GOG.com o kolejne tytuły AAA.

Leonidas: Podobno będziecie obecni na targach E3 w tym roku. Co zamierzacie pokazać graczom na tym evencie? Czy będzie to tylko dodatek Krew i Wino do W3 czy również gra o której była wzmianka w strategii na ten rok lub/i Cyberpunk ?

Adam Kiciński: Mogę powiedzieć tylko jedno - C77 nie będzie w tym roku na E3.

greenthumb: Czy jest jakaś suma (hipotetyczna), za którą byliby Panowie w stanie sprzedać firmę?

Adam Kiciński: Nigdy się nad tym nie zastanawialiśmy. Serio.

SirSimon: Czy w planach strategicznych spółki jest stworzenie gry "powtarzalnej" umożliwiającej premiery w każdym nowym roku np. FIFA, Call of Duty, tak aby wyrównać przychody i zmniejszyć sezonowość przychodów?

Piotr Nielubowicz: Nie, koncentrujemy się na grach RPG i każda z nich jest niepowtarzalna i wymaga produkcji zdecydowanie dłuższej niż rok.

jasiek niepotwierdzony: Czy jeśli ktoś trafi co to za nowa gra - to powiedzcie prawdę i przyznacie się? :)

Piotr Nielubowicz: Oczywiście, że nie :)

Cahir niepotwierdzony: Drugi dodatek do Wiedźmina 3 według zapowiedzi będzie 2x dłuższy. Jak to rozbudowanie przekłada się na koszty jego przygotowania względem pierwszego dodatku? O ile % wzrosną?

Piotr Nielubowicz: Drugi dodatek jest dużo większy, będzie również droższy w produkcji, będzie miał dwukrotnie wyższą cenę detaliczną.

Gość niepotwierdzony: Czy planujecie Państwo jakieś alinase strategiczne z jakimiś kluczowymi partnerami na rynku (światowym) które wzmocnią znacząco pozycję spółki na świecie i podniosą jeszcze bardziej rangę wydawanych gier?

Adam Kiciński: Niezależność jest jednym z kluczowych elementów naszej filozofii. Wiedźminowi 3 przyznano 250 nagród za najlepszą grę roku (w sumie tytuł otrzymał 800 nagród) i jest jedną z najbardziej nagradzanych gier w

historii. W roku 2015 o Wiedźminie 3 napisano w globalnych mediach internetowych najwięcej artykułów ze wszystkich gier. Tę rangę osiągnęliśmy w dużej mierze dzięki niezależności.

greenthumb: Czy rozważają Państwo równoległe notowania spółki na innej giełdzie?

Piotr Nielubowicz: Na dzisiaj nie.

epresso: Czy planujecie rozwijać katalog gier GOG i powiększać go o starsze tytuły, czy powoli zapominamy o latach 90 zeszłego stulecia?

Piotr Nielubowicz: O niczym nie zapominamy ;)

Tarathelion niepotwierdzony: Jaki Państwo mają plan dotyczący studia w Krakowie, czy w przyszłości będzie to studio mogące produkować projekty w zbliżonej skali do W3 podobnie do Bioware Montreal?

Piotr Nielubowicz: Taka jest nasza intencja.

Qoopa: Czy spółka zamierza wejść w gry mobilne?

Adam Kiciński: Myśmy już weszli na rynek mobilny. Na razie były to gry bardziej skupione na wspieraniu Wiedźmina 3, ale wiele się nauczyliśmy. Traktujemy urządzenia mobilne, jako jedną z potencjalnych platform.

Adam Kiciński i Piotr Nielubowicz: Dziękujemy Państwu za udział w czacie i zachęcamy do śledzenia naszych newsów. Stay tuned ;)

moderator: Ja również w imieniu StockWatch.pl serdecznie dziękuję za tak liczny udział w dyskusji i zapraszam na kolejne czaty.