

Zapis czatu z inwestorami indywidualnymi, który odbył się w dniu 30 marca 2017 r. na stronie internetowej www.stockwatch.pl.

W dyskusji wzięli udział: Adam Kiciński – Prezes Zarządu CD PROJEKT S.A. i Piotr Nielubowicz – Wiceprezes ds. finansowych CD PROJEKT S.A.

ZAPIS DYSKUSJI

moderator: Witam na czacie inwestorskim z przedstawicielami Zarządu CD PROJEKT S.A. - Adamem Kicińskim, Prezesem i Piotrem Nielubowiczem, Wiceprezesem ds. finansowych. Tematem spotkania będą wyniki finansowe Spółki za 2016 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: Już można zadawać pytania, na które nasi Goście zaczną odpowiadać o 14:00.

moderator: W razie problemów z wyświetlaniem odpowiedzi prosimy o odświeżenie strony klawisz F5.

Adam Kiciński i Piotr Nielubowicz: Dzień dobry Państwu, witamy na czacie inwestorskim podsumowującym wyniki finansowe i osiągnięcia Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 2016 r. Jesteśmy do Państwa dyspozycji. Prosimy o zadawanie pytań.

bboczula niepotwierdzony: Czy sami gracie panowie w Gwinta? :)

Adam Kiciński: Tak gramy, ale nie sami tylko z przeciwnikami :)

Radek niepotwierdzony: Szanowni Państwo, gratuluje wspaniałych wyników za 2016r. Mam wrażenie jednak, że jeden cel nie został zrealizowany. Na 2016 planowaliście Państwo premierę gry z segmentu AAA na GOG i miała to być inna gra niż "No Mans Sky". Czy ten cel uda się zrealizować w najbliższym czasie ?

Piotr Nielubowicz: Pracujemy nad tematem.

bboczula niepotwierdzony: Czy w 2017 dowiemy się czegoś nowego o Cyberpunku? Np jakiś nowy trailer?

Adam Kiciński: 2017 rok w naszej komunikacji jest rokiem Gwinta.

Gość niepotwierdzony: Czy w tym roku w katalogu goga również gra AAA od zewnętrznego wydawcy pojawi się w dniu premiery? podobnie jak miało to miejsce w 2016 No Mans Sky, Shadow Warrior 2

Adam Kiciński: Niczego nie mogę obiecać, ale pracujemy nad tym.

Perkins niepotwierdzony: Czy po tak ogromnym sukcesie Wiedźmina 3 rozważają Państwo próbę kontynuacji gier w tym uniwersum?

Piotr Nielubowicz: Tak, GWINT jest najbliższym produktem w ramach tego uniwersum.

Gość niepotwierdzony: Ile wyniosły dotychczasowe nakłady produkcyjne na Gwinta? Jaki jest docelowy budżet tej gry?

Adam Kiciński: W tego typu produkcjach budżet jest skalowalny wraz z ich rozwojem.

Marek niepotwierdzony: Dzień dobry, jakie przewidujecie wpływy z Gwinta w roku 2017 i 2018 oraz jakie macie prognozy zysku netto za te lata dla całego CD Projekt ?

Adam Kiciński: Nie publikujemy prognoz.

Gość niepotwierdzony: Kiedy spółka rozpocznie amortyzację Gwinta?

Piotr Nielubowicz: Według założeń na dziś - wraz z ukończeniem prac nad pełną wersją gry i udostępnieniem jej graczom.

Gość niepotwierdzony: Czy za Gwinta spółka dostała już jakieś przedpłaty?

Piotr Nielubowicz: Tak, od października 2016 r. dodatkowo prowadzimy sprzedaż beczek z kartami w Gwincie, w ramach zamkniętej bety.

Marek niepotwierdzony: Czy przewidujecie wypłatę dywidendy? Kiedykolwiek? Wyniki macie bardzo dobre i zapewne będą one powtarzalne.

Piotr Nielubowicz: Żadne decyzje w sprawie podziału zysku za 2016 r. jeszcze nie zostały podjęte.

Gość niepotwierdzony: Jak wygląda sprawa z Chinami obecnie?

Piotr Nielubowicz: Współpraca z partnerem układa się znakomicie. Jesteśmy w stałym kontakcie. Chińska wersja Gwinta jest w trakcie certyfikacji. Otwieramy lokalne biuro w Szanghaju.

Gość niepotwierdzony: Czy któryś z Panów prowadzi rozmowy z osobami z konkurencyjnych spółek o sprzedaży pakietów?

Adam Kiciński: Nie.

Gość niepotwierdzony: Jak ustalone są w spółce premie dla zarządu? Czy to ściśle określonych procent zysków albo przychodów?

Piotr Nielubowicz: Premie Zarządu, tak jak i większości zespołu, uzależnione są od wyniku Grupy bądź poszczególnych segmentów.

Gość niepotwierdzony: Czy jako firma inwestująca we własny silnik czują się Państwo na siłach aby konkurować pod względem technologicznym z liderami branży gier takimi jak EA Frostbite czy Activision mającymi do dyspozycji dużo większą liczbę inżynierów?

Adam Kiciński: Rozwijamy nasz silnik tak, aby był najlepszą technologią do realizacji AAA gier RPG. Jest tworzony dokładnie pod nasze potrzeby.

gwintownik: Spółka zawsze była droga, teraz jest bardzo droga, najdroższa i już droższa nie będzie bo nie ma z czego. Nie oszukujmy się ale prawie 2 mld USD to jest kosmos. W związku z tym jakie macie plany. Jeśli wartości nie da się zwiększać to trzeba zmniejszyć zarząd, obcinać koszty i zacząć wypłacać regularnie dywidendę. Ewentualnie jeśli da się zwiększać wartość to chciałbym usłyszeć w jaki sposób.

Piotr Nielubowicz: Wartość Spółki budujemy, zwiększając skalę jej działania i sprzedaż kolejnych tytułów. Z tytułu na tytuł przechodzimy na kolejny poziom zarówno sprzedaży, zysków i zarobionej gotówki.

Marek Czuma niepotwierdzony: Witam serdecznie, moje pytanie związane jest z polityką dywidendową. Nie pytam o najbliższy czas, ale o to czy dopuszczają Panowie KIEDYKOLWIEK w ciągu najbliższej dekady wprowadzenie dywidend dla akcjonariuszy?

Adam Kiciński: Co roku patrzymy na ten temat świeżym okiem. W tym roku takie decyzje jeszcze przed nami.

Tarathelion niepotwierdzony: Czy spółka jest w stanie realizować dwa duże projekty rpd jednocześnie jeden w preprodukcji, drugi w produkcji co miałyby wpłynąć na zwiększenie częstotliwości wydawania

produktów w poprzedniej strategii ten punkt nie został zrealizowany

Adam Kiciński: Jest to trudne, ale dążymy do osiągnięcia tego modelu. Wiele nauczyliśmy się przy produkcji Wiedźmina 3 i Cyberpunka 2077.

Tarathelion niepotwierdzony: Czy mogą Państwo potwierdzić brak obecności produktów Spółki na nadchodzącym E3 **Adam Kiciński:** Potwierdzamy.

Tarathelion niepotwierdzony: W roku poprzednim ogłosiliście Państwo chęć powiększenia studia o znaczną ilość osób m.in. powiększenie krakowskiego oddziału do ok. 100 osób. Czy plany te zostały zrealizowane? Ile obecnie wynosi liczebność studia?

Piotr Nielubowicz: Plany są w trakcie realizacji, cały czas prowadzimy rekrutację.

Tarathelion niepotwierdzony: Czy z dniem wejścia Gwinta w otwartą beta czyli praktycznie premierę, w grze pojawiają się płatne kampanie jednoosobowe?

Piotr Nielubowicz: Kampanie planowane są na później.

Tarathelion niepotwierdzony: Również w roku poprzednim ogłosiliście, iż studio zostało podzielone na 4 zespoły. Czy jednym z tych zespołów jest zespół zajmujący się technologią/silnikiem czy też mieliście na myśli 4 odrębne projekty, jak gwint, cP2077 itd.

Piotr Nielubowicz: Ogłoszenie dotyczyło planów, które odnosiły się do realizowanych projektów (gier). Z ogłoszonych i realizowanych w 2016 r. równocześnie projektów możemy wymienić Krew i Wino, GWINT, Cyberpunk 2077.

Tarathelion niepotwierdzony: Jak postrzegają Państwo kwestie crunchu w spółce? czy jest to zjawisko które staracie się wyeliminować? czy też jesteście zadowoleni z obecnego stanu rzeczy?

Adam Kiciński: Staramy się minimalizować.

Tarathelion niepotwierdzony: Czy spółka ma plany wprowadzenia Gwinta na inne platformy? np. Switch które świetnie nadawałby się do Gwinta

Piotr Nielubowicz: Dziś ogłosiliśmy rozpoczęcie technicznych testów GWINTA na PS4.

księgowy niepotwierdzony: co państwo księgujecie w aktywach pod pozycją "nakłady na prace rozwojowe"?

Piotr Nielubowicz: Nakłady na prace rozwojowe odpowiadają nakładom na realizowaną przez nas produkcję kolejnych tytułów.

pimark niepotwierdzony: Kiedy możemy się spodziewać jakis detali dotyczących kolejnej gry fabularnej RPG kategorii AAA

Piotr Nielubowicz: Rok 2017 w naszej komunikacji to rok GWINTA.

Cahir niepotwierdzony: Czy firma ESL posiada pewne standardy/wymagania co do gier, wobec których podejmuje partnerstwo? Jeżeli tak, rozumiem, że Gwint je wszystkie spełnia i może zaistnieć jako gra z esportowym zacięciem?

Adam Kiciński: Pracując nad Gwintem i rozwijając go staramy się, aby był jak najbardziej atrakcyjny dla wszystkich graczy, również tych, którzy chcą osiągnąć poziom mistrzowski.

Cahir niepotwierdzony: Kiedy planowane jest zakończenie tworzenia placówki w Chinach, której zadaniem jest wspieranie promocji Gwinta w tym regionie?

Piotr Nielubowicz: Jesteśmy w trakcie rejestracji spółki w Chinach.

Sarmata niepotwierdzony: Dzień dobry, gratuluję wyników za 2016 rok :) Mam pytanie odnośnie Wiedźmina 3. Czy gra zostanie wydana na Nintendo Switch? Czy macie już Państwo plan na kolejny duży tytuł, który ma być wydany obok Cyberpunka i Gwinta? Pozdrawiam

Adam Kiciński: Zgodnie z ogłoszoną strategią, mamy plany na drugi tytuł.

bboczula niepotwierdzony: Czy szukacie ludzi od performancu waszego silnika? :P

Piotr Nielubowicz: Mamy otwartych wiele rekrutacji, zapraszamy na: <http://pl.cdprojektred.com/rekrutacja/>

Gość niepotwierdzony: Co Państwo rozumieją przez pojęcie pełna wersja Gwinta? Otwarta beta które jest rzeczywistą premierą gry? czy też moment zniknięcia określenia beta?

Adam Kiciński: W planach mamy jeszcze szereg funkcjonalności do dodania.

Gość niepotwierdzony: Czy w najbliższym raporcie za I kwartał 2017 podzielią się Państwo informacjami o przychodach z Gwinta? Czy w przyszłości planują Państwo wyszczególnić te przychody w raporcie?

Piotr Nielubowicz: Standardowo nie podajemy przychodów w podziale na poszczególne produkty.

Grzegorz niepotwierdzony: Witam serdecznie! Gratuluję tak wspaniałych wyników! Padł kiedyś pomysł na temat skupu akcji. Czy zostało powiedziane to "tak po prostu", czy faktycznie Panowie to rozważają?

Adam Kiciński: Traktujemy to jako opcję.

Jaras1: Czy jesteście zadowoleni z rozwoju GOGa pod względem sprzedaży gier? Czy macie pomysł i ambicje powalczyć ze Steam?

Piotr Nielubowicz: Tak, cały czas to robimy, idąc własną drogą.

Stalowa Wola niepotwierdzony: Czy w dalszym ciągu staracie się o zgodę Sony na crossplay Gwinta czy może na chwilę obecną nie ma tematu ?

Adam Kiciński: Technologicznie jesteśmy na to gotowi. Przy każdej okazji namawiamy wszystkich do pełnej otwartości na wszystkie platformy.

Krempak niepotwierdzony: Jaki udział w dotychczasowej sprzedaży "beczek" w Gwincie mają poszczególne kraje? Pytam głównie o podział na USA, Chiny, Japonię i Europę Zachodnią.

Adam Kiciński: Top 5 krajów, pokazanych na konferencji, odpowiada za ponad połowę przychodów z Gwinta.

Gość niepotwierdzony: Jak wiemy zespół znacznie się powiększył. Czy spółka ma jakieś plany odnośnie nowej siedziby ?

Piotr Nielubowicz: Na razie jest nam dobrze na warszawskiej Pradze, ale nigdy niczego nie wykluczamy :)

Yogi niepotwierdzony: Czy firma ma odłożone już gdzieś na półce scenariusze do kolejnych produkcji?

Adam Kiciński: Myślimy na wiele lat do przodu. Niemniej proces tworzenia fabuły w grach jest iteracyjny i dynamiczny, więc półek ze scenariuszami nie ma :)

Jestem Gość niepotwierdzony: Czy Cyberpunk będzie grą która pozamiata w swoim segmencie czy macie już takie przekonanie bo zdaje się, że przy W3 tak właśnie było już długo przed premierą? :)

Adam Kiciński: Zawsze stawiamy przed sobą ambitne cele.

Soviet: Co stało się ze zmianą w statucie, według której akcjonariusz nie mógł podczas podobnego głosowania kontrolować ponad 20 głosów? Pomysł upadł czy głosowanie przełożono?

Piotr Nielubowicz: Zmiany w Statucie zostały wprowadzone zgodnie z podjętą w dniu 5 grudnia 2016 r.

przez WZ uchwałą: <https://www.cdprojekt.com/pl/wp-content/uploads-pl/2016/12/rb-46-2016-zalacznik.pdf>

Soviet: Czy są plany na licencjonowanie silnika RedEngine?

Adam Kiciński: Nie mamy takich planów.

Gość niepotwierdzony: możliwość przejęcia przez państwo pakietu akcji z funduszy wzbudza wiele niepokojów wśród inwestorów. nie wiem dlaczego nie odpowiadacie na pytania dotyczące nacjonalizacji funduszy

Piotr Nielubowicz: Nie komentujemy informacji niepotwierdzonych - koncentrujemy się na grach i biznesie.

bboczula niepotwierdzony: Jaka jest najlepsza frakcja w Gwincie? :P

Adam Kiciński: Ja gram Potworami :)

bboczula niepotwierdzony: Czy myślicie Panowie, że GOG będzie kiedyś sprzedawał największe tytuły, tak jak Ghost Recon czy Mass Effect?

Piotr Nielubowicz: Tak, pracujemy nad tym, żeby sprzedawać więcej gier premierowych.

Mis niepotwierdzony: W sprawozdaniu głównie Ameryka, Europa i Chiny a co z rynkami takimi jak Indie i Brazylia jest tam przedstawicielstwo?

Adam Kiciński: W Brazylii gra jest bardzo dobrze przyjęta.

Gość niepotwierdzony: Czy w związku z ogłoszeniem testów technicznych Gwinta na PS4 przewidują Państwo wprowadzenie tego produktu do fizycznej dystrybucji na świecie czy tylko będzie dostępny w sklepie PSN?

Piotr Nielubowicz: GWINT jest grą F2P dystrybuowaną cyfrowo - nie planujemy w ogóle fizycznej dystrybucji.

Inventer89: W moim przekonaniu spółka jest za droga by ogłosić skup akcji. Czy w takim razie nie planują Państwo wybudować np. okazałej siedziby, by gotówka nie leżała na koncie? Studio ma klimat, ale chyba jest już trochę ciasno.

Adam Kiciński: Cały czas zwiększamy i modernizujemy powierzchnie, zależnie od potrzeb.

Darek niepotwierdzony: Jak szybko rośnie popularność GWINTA w Chinach Azji w stosunku tydzień do tygodnia lub miesiąc do miesiąca, czy CD Projekt posiada takie dane?

Adam Kiciński: W Chinach nie ma jeszcze Gwinta.

Gość niepotwierdzony: Wiedźmin 3 odniósł duży sukces czy w związku z tym planują Państwo jeszcze jakieś dodatki do gry?

Piotr Nielubowicz: Nie planujemy więcej dodatków do Wiedźmina 3.

Darek niepotwierdzony: Witam, gratuluje wyników. W ostatnich miesiącach po ogłoszeniu buyback miało miejsce kilka "milionowych" transakcji. Czy brali państwo udział w którejś z nich?

Adam Kiciński: My nie - Adam i Piotr.

Adam Kiciński: Zarząd musi raportować wszystkie transakcje.

Gość niepotwierdzony: GOG.COM realizuje coraz wyższe przychody z cyfrowej dystrybucji również w Polsce. Czy i kiedy planowana jest polska wersja serwisu?

Piotr Nielubowicz: Polska jest jednym z istotnych rynków dla GOGa - aktywnie planujemy wprowadzać kolejne lokalne wersje.

Marcin Rachwalski niepotwierdzony: Czy jest możliwość otrzymania zaproszenia imiennego z osobą towarzyszącą na mistrzostwa świata w GWINTA w Katowicach w 2018 roku?

Adam Kiciński: Nie, natomiast transmisja będzie dostępna online.

Wesol niepotwierdzony: Czy planujecie Państwo otwarcie działów w innych miastach w Polsce np Poznań, Łódź, Wrocław lub Gdańsk? Biorąc pod uwagę chęć rozwoju oddziału i trwające rekrutacje czy pozwalają Państwo na pracę zdalną?

Adam Kiciński: Na chwilę obecną, nie.

InvestorPunkt2088 niepotwierdzony: Odpowiedzieli Panowie, że standardowo nie podajecie przychodów w podziale na poszczególne produkty. Jednak w ostatnim Sprawozdaniu Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT i CD PROJEKT S.A. spółka podała poglądowo porównanie przychodów skala bez wartości z poszczególnych Wiedźminów str. 31. Czy "standardowo" będzie w kolejnych raportach podany zatem Gwint w ten sam sposób?

Piotr Nielubowicz: Celem wykresów, o których Pan mówi, było porównanie wyników poszczególnych Wiedźminów i pokazanie długości ich dotychczasowego cyklu życia. Dlatego w odpowiedzi użyliśmy słowa „standardowo” :)

Bis niepotwierdzony: w sicipokazują się filmiki pokazujące fizyczne realizacje kart i akcesoriów do Gwinta. Czy jakoś licencjonujecie takie produkcje?

Adam Kiciński: Licencji udzielamy na produkty komercyjne. Doceniamy twórczość fanów.

Marcin Rachwalski niepotwierdzony: Panowie, gram w GWINTA w wersji beta zamkniętej. Powoli zaczynam "zawalać" inne obowiązki. Czy planują Państwo objęcie ochroną osoby uzależnione? Gratulacje tak dobrej gry, muzyka jest fantastyczna, pomaga w grze do 5.00 rano !!! Szkoda, że córka wstaje już o 6.00.

Adam Kiciński: Szanujemy to :)

Adam Kiciński i Piotr Nielubowicz: Dziękujemy wszystkim za interesujące pytania i do zobaczenia przy okazji kolejnego czatu.

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