

**Czat z inwestorami indywidualnymi przeprowadzony 22 marca 2018 r. na portalu [www.strefainwestorow.pl](http://www.strefainwestorow.pl)**

**Janusz Maruszewski:** Serdecznie witamy na czacie z zarządem CD PROJEKT - Prezesem Adamem Kicińskim i Wiceprezesem ds. finansowych Piotrem Nielubowiczem. Zapraszamy do zadawania pytań. Przedstawiciele spółki będą na nie odpowiadać przez najbliższą godzinę.

**Maciej Dzwonnik:** Czy spółka otrzymuje i jak zapatruje się na oferty dołączenia bądź przejęcia przez inne, globalne studia deweloperskie?

**Adam Kiciński:** Dzień dobry! Jesteśmy niezależni i chcemy zostać niezależni.

**Gość:** Czy Wiedźmin 3 to najbardziej marżowy i przychodowy projekt CD Projektu? Czy będą kolejne dodatki, części Wiedźmina? Czy CD Projekt planuje przenieść kolejne adaptacje książkowe do świata gier?

**Piotr Nielubowicz:** Wiedźmin 3 to finansowo największy projekt w naszej historii. Nie planujemy kolejnych dodatków do gry. Kolejny RPG będzie w świecie Cyberpunka.

**Sp:** Czy ruszyły już prace nad kolejną grą AAA RPG? Jeśli tak to ile osób nad nią pracuje?

**Adam Kiciński:** Wiemy dokładnie czym będzie ta gra, ale nie ujawniamy szczegółów

**Thomas27:** Witam. Kiedy zobaczymy więcej screenów i trailerów Cyberpunk? Kiedy premiera Cyberpunk? Kiedy rozpoczną się prace nad kontynuacją Witcher? Kiedy pierwsza dywidenda? Kiedy zwiększy się częstotliwość super produkcji Cd Projekt?

**Piotr Nielubowicz:** Jak tylko ruszy kampania, będziemy się komunikować pełną parą.

**Kamil P.:** Dzień dobry Panie Adamie, odwołuję się do słynnego już tweeta na profilu Cyberpunk. Czy to była świadoma decyzja Zarządu, a może coś co zostało ustalone wewnątrz zespołu PR? Czy spodziewaliście się Państwo takiej reakcji inwestorów?

**Adam Kiciński:** Była to świadoma decyzja :)

**Voy-Tech:** Witam. Czy CD Projekt jest zainteresowany wydawaniem gier twórców niezależnych?

**Adam Kiciński:** Skupiamy się na własnych grach.

**Stasia:** Czy będzie wypłacona dywidenda?

**Piotr Nielubowicz:** Decyzja w sprawie rekomendacji co do podziału zysku za 2017 r. nie została jeszcze podjęta przez Zarząd. Informacja na temat rekomendacji zostanie przekazana raportem bieżącym.

**Sławomir1234567890:** Czy na GOG.com pojawią się wyśmienite polskie gry, jak na przykład Call of Juarez, Chrome, Xpand Rally?

**Adam Kiciński:** Zawsze chcemy mieć jak najwięcej dobrych gier na GOG-u.

**Sławomir1234567890:** Czy CDProjekt udziela się swoją opinią w produkcji serialu Netflixa?

**Adam Kiciński:** Trzymamy kciuki za powodzenie serialu, ale nie uczestniczymy w pracach nad nim.

**Sławomir1234567890:** Pozdrawiam wszystkich pracowników: od sprzątaczek, poprzez developerów i wszystkich działów, a na zarządzie kończąc i życzę kolejnych spektakularnych sukcesów :)

**Adam Kiciński:** dziękujemy :)

**Bernard:** czy spółka myśli o rynku amerykańskim ??? czy jest zainteresowana funduszami dywidendowymi z tego rynku??? czy zamierza regularnie wypłacać dywidendę - nawet w minimalnej wartości ale coraz wyższej rok do roku żeby budować sobie historię wypłat dywidendy.

**Adam Kiciński:** Nie mamy polityki dywidendowej.

**Darek:** Mam nadzieję, że Firma nie zostanie sprzedana po wejściu do WIG20 zagranicznemu inwestorowi ? Pozdrawiam

**Adam Kiciński:** Chcemy pozostać niezależni. Mamy ambitne plany na wiele lat do przodu.

**Sławomir1234567890:** Czy w piwnicy siedziby górnicy kopią temerskie BitOreny albo nilfgaardzkie Florenium? ;)

**Piotr Nielubowicz:** Obecnie skupiamy się na odłamkach lustra - jedynej walucie, którą akceptuje nikczemny Gaunter O'Dimm...

**Paweł Warpechowski:** Chodzą wieści, że program Gwint początkowo ma być skierowany do Chin. Czy Japonia będzie też jednym z głównych odbiorców tej gry. Czy historia Japońskich wojowników będzie podobna do bohaterów GWINTA. Bardzo proszę o przybliżenie historii GWINTA.

Pozdrawiam

Paweł

**Piotr Nielubowicz:** Japonia już jest jednym z głównych rynków GWINTA. Aby dowiedzieć się więcej o historii GWINTA, zapraszamy do oglądania panelu na PAX East w 2016 r. <https://www.twitch.tv/videos/62329810?t=05h10m09s>

**Iwstor:** Czy mogę dowiedzieć się ; co dzieje się z tak sztanarową marką jak Optimus .

**Piotr Nielubowicz:** Marka Optimus została sprzedana kilka lat temu dystrybutorowi IT AB S.A. [www.optimus.pl](http://www.optimus.pl)

**Arczi:** Witam Państwa. Na wstępie zaznaczę, że jako akcjonariusze, rozumiemy i szanujemy politykę informacyjną spółki jasno stawiającą sprawę niekomentowania pojawiających się plotek.

Nie sposób jednak nie zauważyć, że powodują one często zupełnie niepotrzebnie i w sposób nieuzasadniony utratę wartości aktywów. To nie buduje wartości dla akcjonariuszy a zagraża każdemu inwestorowi indywidualnemu. Zwyczajne plotki spowodowały bowiem utratę wartości akcji z 126 na 89 zł - w bardzo szybkim tempie.

Nie oczekujemy żadnych szczegółowych informacji odnośnie prowadzonych wdrożeń / projektów. Żadnych dat, opisów, szczegółów. Pojawił się jednak z waszej strony wpis/sygnal- (tweet/ "beep") na oficjalnym profilu gry Cyberpunk 2077 - dający nadzieje na kolejne informacje dotyczące zbliżającej się gry. Prezes Iwiński mówił, że przyszedł czas na Cyberpunka oraz deklarował zrozumienie w stosunku do oczekiwań i dowiezienie projektu. To tylko tyle co wiemy ze strony spółki, na tą chwilę.

Wydaje się rozsądnym lecz nie sprzecznym z polityką informacyjną firmy by zamknąć spekulacje jasno deklarując czy w tym roku będziemy mówili nadal jedynie o Gwincie (kolejny rok) czy pojawią się kolejne informacje dotyczące najbardziej oczekiwanej produkcji studia czyli wspomniany już Cyberpunk2077 ?

Pytamy w szczególności w nawiązaniu do tweeta, który spółka sama opublikowała. Wystarczy jasno odpowiedzieć - Czy należy w tym roku oczekiwać jedynie informacji dot. Gwinta, czy Cyberpunk w tym roku będzie również komunikowany. Tylko i aż tyle.

Nawet nie pytam o targi E3 i pojawiające kolejne spekulacje dot. obecności spółki oraz prezentacji gry Cyberpunk, gdyż cały internet od tego "huczy".

Dzięki,  
Akcjonariusz

**Adam Kiciński:** Celem naszej polityki informacyjnej są zarówno fani gier, jak i inwestorzy. Na pierwszym miejscu stawiamy interesy firmy, a konkretnie jej wyniki, które biorą się ze sprzedaży, a ona zależy m.in. od hype. Budowanie hype wymaga czasem milczenia i zaskakiwania w odpowiedniej chwili.

**Artur:** Na jakim etapie produkcyjnym znajduje się gra Cyberpunk? Nowo przejęty zespół z Wrocławia ma pomagać przy produkcji. Czy to oznacza, że gra znajduje się wciąż w okresie mało zaawansowanej produkcji? Czy zespół Wrocławski i Krakowski tworzy odrębne części gry - integrane z główną częścią fabuły, o których wspominał swego czasu szef krakowskiego studia Mamais?

**Adam Kiciński:** Prace toczą się zgodnie z harmonogramem. Wszystkie trzy zespoły pracują nad elementami gry, ale nie możemy w tej chwili nic więcej powiedzieć na temat zakresu ich działań.

**Radek:** Szanowni Panowie,

Kolejny kwartał pokazuje, że Gwint nie ciągnie wyników grupy CD Projekt w górę. Mamy systematyczny spadek zysków do porównywanego okresu wynikowego. Czy taka sytuacja nie jest dla Państwa rozczarowaniem?

**Piotr Nielubowicz:** W 2017 r. GWINT pozytywnie dołożył się do wyników, zarówno jeśli chodzi o wzrost przychodów w stosunku do roku poprzedniego jak i o zysk netto. Łączny spadek przychodów ze sprzedaży Grupy wynika raczej z czasu, jaki minął od premiery W3 i dodatków. Zgodnie z informacjami pokazanymi dziś na konferencji, sprzedaż Wiedźmina 3 w dłuższym okresie czasu oceniamy bardzo dobrze i jesteśmy z niej bardzo zadowoleni.

**Tarathelion:** Dzień dobry,  
Gratuluje wyników i pytam

1. Czy mogą Państwo powiedzieć coś więcej o zakupionej nieruchomości? Wielkość, przeznaczenie (np. GOG) itp.?

**Piotr Nielubowicz:** Nieruchomości jeszcze nie nabyliśmy. Obecnie czekamy na zatwierdzenie sprzedaży przez Prokuratorię Generalną. Jest to nieruchomość bezpośrednio sąsiadująca z naszym biurem, nie robiliśmy jeszcze losowania, który zespół będzie tam pracować :) Budynek ma ok. 2,5 tys. m<sup>2</sup>.

**Tarathelion:** Czy mogą Państwo przybliżyć, jak wygląda podział przychodów z Gwinta między GOG i CD Projekt (pytam nie o liczby, a o zasady)? Jak wygląda rozliczenie z partnerami takimi jak Sony, MS czy też w Chinach, czy jest to procent przychodów od mikrotransakcji czy też otrzymujecie zaliczki, stałe opłaty itp.?

**Piotr Nielubowicz:** CD PROJEKT RED oraz GOG dzielą między siebie w tej samej proporcji przychody z projektu jak i koszty. W przypadku sprzedaży realizowanej przez sklepy cyfrowe - np. Sony, MS - uzyskujemy tantiemy uzależnione od wysokości wygenerowanych przez nie przychodów. W przypadku rynku chińskiego, GAEA jest naszym wydawcą i obowiązują ją indywidualnie wynegocjowane warunki współpracy.

**Maksymichniewicz:** Czy możemy spodziewać się "Gwint - Wojna Krwi" jeszcze w pierwszej połowie roku?  
**Piotr Nielubowicz:** Nie ogłosiliśmy jeszcze daty premiery Wojny Krwi poza tym, że będzie miała miejsce w 2018 r. Stay tuned!

**Tarathelion:** W związku z przejściem studia SNT i powstaniem CD Projekt Wrocław, jak wygląda Państwa wizja produkcji i współpracy między studiami? Czy planujecie pracować w systemie Ubisoftu gdzie wielu różnych zespołów na całym świecie pracuje często nad jednym projektem, czy też jest to na razie rozwiązanie doraźnie i docelowo każde ze studiów będzie pracowało nad autorskimi projektami (zakładając, że osiągną odpowiednią liczbę zatrudnienia). Jak Państwo zamierzają radzić sobie z wyzwaniem związanym z pracą nad jednym projektem w kilku miejscach?

**Adam Kiciński:** W tej chwili pracujemy wszyscy nad Cyberpunkiem 2077 (poza teamem Gwinta), ale w dłuższej perspektywie dążymy do tego aby każdy z zespołów miał możliwie najwięcej autonomii. Zespół wrocławski wchodzi do naszej organizacji jako już zintegrowana, doświadczona ekipa i to jest duża wartość, której nie chcemy tracić.

**Mateusz Mucharzewski:** Czy spółka planuje kolejne inwestycje związane z nowymi studiami? Mam na myśli przejścia (jak Strange New Things) oraz zakładanie nowych ekip. Jeśli tak to spółka szuka okazji do inwestowania w Polsce czy poza granicami kraju?

**Adam Kiciński:** Wolimy rozwijać się organicznie, akwizycję SNT trzeba traktować jako wyjątek, a nie nasz pomysł na wzrosty. Zespół wrocławski podziela naszą filozofię tworzenia gier, jest bardzo doświadczony i idealnie pasuje do naszych planów.

**Mateusz Mucharzewski:** Jaka jest wizja spółki dot. trzech obecnych studiów? Wszystkie będą funkcjonować pod jednym szyldem CD Projekt RED czy uzyskają w przyszłości pewną niezależność i możliwość tworzenia własnych projektów?

**Piotr Nielubowicz:** Wszystkie studia funkcjonują pod wspólną marką CD PROJEKT RED - korzystamy z dopisków Warszawa, Kraków i już niebawem Wrocław. Obecnie pracujemy razem nad Cyberpunk 2077, a w Warszawie robimy jeszcze Gwinta. Formalnie stanowimy jedną spółkę CD PROJEKT S.A.

**Tarathelion:** Biorąc pod uwagę stan środków posiadanych przez spółkę, czy zamierzacie przerzucić koszty marketingu CP 2077 na partnerów jak było to w przypadku W3, czy też poniesiecie te koszty samodzielnie zwiększając jednocześnie prowizję od sprzedanych kopii?

**Adam Kiciński:** Nasz udział w kosztach marketingu CP77 będzie na pewno większy niż miało to miejsce w przypadku W3.

**Cahir:** Jaka jest obecnie liczba pracowników w oddziale w Krakowie, a jaka w Warszawie?

**Piotr Nielubowicz:** Zespół krakowski to ok 60 osób, w Warszawie w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT zatrudnionych jest ponad 650 osób. Szerzej nasz zespół opisaliśmy na str. 22 w Sprawozdaniu Zarządu z działalności za 2017 r., które jest dostępne pod linkiem: <https://www.cdprojekt.com/pl/wp-content/uploads-pl/2018/03/sprawozdanie-zarzadca8du-z-dzialalnosci-grupy-kapitalowej-cd-projekt-za-2017-1.pdf>

**Uroboros:** Jak szeregowi pracownicy Strange New Things odebrali informację o przejściu przez CD Projekt?

**Adam Kiciński:** Z tego co wiemy co dobrze - pomysł o współpracy podobał się obu stronom.

**Gość:** czy nie uważają Państwo, że gwint beta ciągnie się za długo? to samo z wersją single player ? z czegoś trzeba pokazywać wynik chyba już nie z wiedźmina? zaufanie inwestorów zostało nadszarpnięte, z czego chcecie zarabiać w 2018 roku? jeśli nie gwint to co ma zarabiać?

**Piotr Nielubowicz:** Zgodnie z polityką firmy GWINT wyjdzie z bety gdy uznamy, że jest gotowy. Głównym źródłem przychodów i marży w 2017 roku był Wiedźmin 3 wraz z dodatkami, GOG oraz wspomniany GWINT.

**Uroboros:** Czy biorą Państwo pod uwagę możliwość uruchomienia buy-backu? Czy też jest to temat odłożony na półkę?

**Adam Kiciński:** Będziemy chcieli uruchomić micro-buy-back na potrzeby realizacji transakcji z SNT (ok 21 tys. akcji). Oczywiście po zaakceptowaniu przez WZA. Odnośnie programu buy-back celem umorzenia, na który mamy już zgodę, to żadne decyzje w tym zakresie nie zapadły.

**Uroboros:** Czy nie obawiają się Państwo, że pracownicy Strange New Things są zawiedzeni koniecznością rezygnacji z dotychczas projektu? W ten projekt pewnie włożyli mnóstwo energii i emocji. I w związku z tym prawdopodobnie są rozczarowani decyzją podjętą za nich (o zmianie tematu nad którym pracują) i w konsekwencji tego niezadowolenia zdecydują się na zmianę pracodawcy?

**Adam Kiciński:** Chcemy razem robić naprawdę ekscytujące rzeczy.

**Uroboros:** Czy praca nad Cyberpunkiem w trzech różnych miastach nie spowoduje rozmycia odpowiedzialności na projektem, utraty konkretnej wizji i jakości projektu?

**Adam Kiciński:** Absolutnie nie.

**Uroboros:** Czy na GOG-u planowane są wydania gier AAA w momencie ich premiery (chodzi o gry innych studiów niż CD Projekt Red)?

**Piotr Nielubowicz:** Cały czas dążymy do tego, żeby na GOGu pojawiały się jak najlepsze tytuły. W 2017 r. i w pierwszych miesiącach 2018 r. pojawiły się tak duże produkcje jak Kingdom Come Deliverance, Hellblade, Divinity Original Sin 2 czy Elex.

**Uroboros:** Ile osób ma docelowo (po rozszerzeniu zespołu o nowe osoby) pracować we Wrocławiu?

**Adam Kiciński:** Mamy miejsce dla utalentowanych ludzi. Zainteresowanych pracą zapraszamy do wysyłania zgłoszeń na [wroclaw@cdprojektred.com](mailto:wroclaw@cdprojektred.com)

**Uroboros:** Czy sprawa sądowa o odszkodowanie od Skarbu Państwa ma szansę rozstrzygnąć się w ciągu najbliższego roku?

**Piotr Nielubowicz:** Obecnie oczekujemy na opinię powołanego przez sąd nowego biegłego. Dalsze procedowanie sprawy zależy od sądu.

**Michalski:** Czy firma obserwuje trendy rynkowe (sukces gry Fortnite i PUBG na urządzeniach mobilnych) i zastanawia się nad podobnymi działaniami?

**Adam Kiciński:** Jesteśmy na bieżąco ze wszystkimi trendami rynkowymi.

**Inwestor indywidualny:** Na dzisiejszej konferencji wynikowej zostało powiedziane, że uczestnitwo Wiedźmina w Soulcalibur 6 to działanie marketingowe i nie spodziewacie się dodatniego wyniku z tego tytułu. Czy wynik na tym przedsięwzięciu może być ujemny, tj. wkład CDPR w projekt bez udziału w zyskach ze sprzedaży Soulcalibur? W jaki sposób CDPR będzie wynagrodzone za "użyczenie" postaci Bandai Namco?

**Adam Kiciński:** Nie uczestniczymy w zyskach z Soulcalibur 6 - gościnny występ Geralta w Soulcalibur traktujemy to w kategoriach marketingowych i wizerunkowych, co oczywiście pozytywnie przekłada się na wynik.

**Gość:** Przejęliście Państwo nowe studio we Wrocławiu. Jak ten zakup będzie księgowany, poprzez WNIP, czy jakoś inaczej jako nabycie spółki zależnej?

**Piotr Nielubowicz:** Transakcja jest planowana w formie nabycia przedsiębiorstwa. Przejęte aktywa trwałe i niematerialne zostaną ujęte wraz z naszymi aktywami zaś nadwyżka ceny zakupu nad wartością aktywów netto zostanie zaprezentowana jako wartość firmy.

**Mario:** Jaka jest struktura procentowa nakładów na prace rozwojowe w 2017 Cyberpunk vs Gwint?

**Piotr Nielubowicz:** Większa część nakładów na prace rozwojowe przypada na projekt Cyberpunk 2077.

**Roman:** Będziecie obecni na Gamescom w sierpniu?

**Piotr Nielubowicz:** Tak, wybieramy się do Kolonii w sierpniu.

**Nottinghill:** Dlaczego na rynku chińskim jest beta zamknięta Gwinta, a nie otwarta? Jakie zgody/decyzje administracyjne są wymagane dla wolnej sprzedaży Gwinta na tym rynku?

**Adam Kiciński:** Wszystkie konieczne zgody uzyskaliśmy już jakiś czas temu. Rynek chiński jest specyficzny i od początku zakładaliśmy, że gra będzie tam miała swój własny harmonogram.

**Maeday:** Panie Adamie, czy zauważył Pan jakieś zakłócenie na wyświetlanej prezentacji, w trakcie odpowiedzi na pytanie o Cyberpunka? :)

**Adam Kiciński:** nie, bo stałem tyłem.

Janusz Maruszewski: W imieniu zarządu CD PROJEKT - Adama Kicińskiego i Piotra Nielubowicza - bardzo dziękujemy wszystkim za udział w dzisiejszym czacie.