

**Czat z inwestorami indywidualnymi przeprowadzony 28 sierpnia 2018 r.
na portalu www.stockwatch.pl**

Moderator: Witam na czacie inwestorskim z przedstawicielami zarządu CD Projektu Adamem Kicińskim i Piotrem Nielubowiczem. Dziś rozmawiamy o wynikach finansowych po pierwszym półroczu 2018 r. oraz o planach spółki.

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

Piotr Nielubowicz: Dzień dobry Państwu, zapraszamy do zadawania pytań.

Piotr: Kiedy premiera Cyberpunk 2077?????

Piotr Nielubowicz: Jak gra będzie gotowa.

Mordimer: Kiedy CDP zdradzi jakieś szczegóły planu dotyczącego świata wiedźmina?

Adam Kiciński: W tej chwili skupiamy się na dwóch projektach ze świata Wiedźmina: GWINCIE - wiedźmińskiej grze karcianej i Wojnie Krwi.

ghost: Czy druga gra AAA, która ma wyjść do 2021r. to pełnoprawna gra RPG w stylu Wiedźmina 3 lub Cyberpunka 2077, sprzedawana za ok. 60 USD czy raczej multiplayerowy komponent do Cyberpunka 2077 lub inne rozszerzenie?

Piotr Nielubowicz: Obecnie koncentrujemy się na komunikacji związanej z GWINTEM i Cyberpunkiem. Nie rozmawiamy jeszcze o kolejnych projektach.

Daniel: Czy firma planuje kolejne przejęcia/tworzenie nowych podmiotów?

Piotr Nielubowicz: Nasza strategia zakłada rozwój organiczny, ale nie wykluczamy dołączania do grupy podmiotów, tak jak zespół SNT czy Spokko. Warunkiem koniecznym jest jednak, aby było to spójne z naszą strategią rozwoju i zgodne z naszą kulturą organizacyjną.

Layne Staley: Dlaczego dialogi są tak krótkie? RPG to nie tylko strzelanina ale przede wszystkim wcielanie się w rolę bohatera, a do tego nie wystarczy powiedzieć jedno zdanie z maksymalnie pięciu słów.

Adam Kiciński: Wybierając zawartość dema staraliśmy się skupić na scenach dynamicznych, aby nie przytłaczać graczy zbyt dużą liczbą złożonych dialogów. Jesteśmy znani z tworzenia wielowątkowych fabuł, w związku z czym była nasza to świadoma decyzja.

inwestor_2k: CD Projekt ma na koncie 662 mln zł gotówki. Pytanie do p. Nielubowicza: Jak trzymacie taką górę pieniędzy? Lokaty, obligacje skarbowe, a może korporacyjne, czy może zwyczajnie na rachunku bankowym?

Piotr Nielubowicz: Na koniec czerwca 2018 r. było to 608 mln zł. Środki pieniężne lokujemy w depozytach bankowych o różnym terminie zapadalności w szeregu współpracujących z nami banków.

Ewelina: Skąd pomysł na Spokko. Dywersyfikacja przychodów? Przewidujecie spadki w corowym biznesie?

Adam Kiciński: Znamy ludzi tworzących Spokko od dłuższego czasu. Przyszli do nas z fajnym pomysłem, w który postanowiliśmy się zaangażować.

Analitik Fundamentalny: Pozostałe aktywa obrotowe wzrosły o 9,3M - przekazaliście Państwo, że dotyczą one należności z tytułu podatku dochodowego (o ile dobrze zrozumiałem). Można poprosić o wytłumaczenie dlaczego spodziewacie się zwrotu podatku? i jak to wpłynie na RZiS?

Piotr Nielubowicz: Nie spodziewamy się zwrotu podatku, raczej wykorzystamy tę nadpłatę w przyszłych okresach. Jest to pozycja rozrachunkowa i nie będzie miała bezpośredniego wpływu na rachunek wyników, w którym co do zasady prezentowane są podatki związane z bieżącym okresem.

Analitik Fundamentalny: 6. Wzrost pozostałych aktywów trwałych to 16M –ile z tego to zakup studia/spółki z Wrocławia? Czy tam będą dochodzić jeszcze jakieś koszty nabycia czy już zgodnie z umową wszystko jest kupione i zapłacone?

Piotr Nielubowicz: Około 10 mln zł to koszt nabycia przedsiębiorstwa SNT. Cała transakcja została już rozliczona.

Analitik Fundamentalny: 7. Na slajdzie z prezentacji wynikowej widać wzrost nakładów na prace rozwojowe w segmencie GOG – przynajmniej od dwóch kwartałów. Czy jest to spowodowane zmianą księgowania w tym segmencie czy coś innego powoduje taki wzrost – co to jest?

Piotr Nielubowicz: Nie, są to bieżące nakłady GOGa na prowadzone prace rozwojowe - zarówno związane z GWINTEM jak i z technologiami sklepu i GOG Galaxy.

Mardoniusz: Cześć Adam i Piotr, Chciałbym się dowiedzieć w jaką liczbę pracowników celuje obecnie Spółka jako poziom optymalny do jej dalszego rozwoju. Również prosiłbym o informację ile obecnie jest zatrudnionych osób w poszczególnych lokacjach.

Adam Kiciński: Chcemy stale rozwijać wszystkie swoje biznesy, a nasz biznes opiera się na ludziach, stąd stale rośniemy. Absolutna większość pracuje w Warszawie, Kraków to ok. 70 osób, we Wrocławiu dopiero zaczęliśmy i mamy ok. 20 osób. Plus nasze kilkuosobowe biura w LA i Szanghaju. A do tego należy doliczyć kilkanaście osób zajmujących się PR i społecznością w kluczowych krajach.

gracz: Jaka wartość, przesłanie niosa wasze gry?

Adam Kiciński: Chcemy, aby historie opowiedziane w naszych grach zostawały z graczami na dłużej. Opowiadamy historie dojrzałe, często dość współczesne (mimo iż w fantastycznych światach). Robimy gry od graczy dla graczy.

Mardoniusz: Cześć Adam i Piotr, Analizując wpływ kursów walut na wyniki osiągnięte przez Grupę nasuwa mi się pytanie czy dopuszczają Państwo myśl o ewentualnym przesunięciu daty premiery Cyberpunk 2077, jeżeli kurs w aktualnym momencie nie będzie sprzyjający? Biorąc pod uwagę fakt największego wolumenu sprzedaży w okresie 2 pierwszych tygodni od premiery i skalę tego historycznego dla Spółki projektu.

Piotr Nielubowicz: Data premiery nie jest zależna od sytuacji na rynku walutowym.

Mardoniusz: Cześć Adam i Piotr, Cieszy mnie fakt, że zdecydowaliście się zainwestować w start-up. Sam również posiadam biznesowy pomysł do wdrożenia w ramach Spółki -> czy jest szansa aby spotkać się z Wami osobiście i go przedstawić? Mój linkedin:<https://pl.linkedin.com/in/mardoniuszma%C4%87kowiak>

Piotr Nielubowicz: Proszę, pisz na adres biz@cdprojektred.com

Mardoniusz: Cześć Adam i Piotr, Obecna generacja konsol jest z nami obecna od ładnych paru lat, rozumiem, że kiedy Cyberpunk zostanie wydany, będzie on kompatybilny z każdym obecnym na rynku sprzętem? ;) Mam pytanie czy planujecie też wersję na nintendo switch? Baza użytkowników to blisko 20 mln.

Adam Kiciński: Cyberpunk 2077 przygotowywany jest z myślą o komputerach PC oraz konsolach Xbox One i PlayStation 4.

rad999: Dzień dobry Czy CD Projekt planuje emisję nowych akcji? Pozdrawiam Serdecznie

Piotr Nielubowicz: Nie planujemy żadnej emisji w celu pozyskania gotówki. Ewentualna emisja jest możliwa w ramach realizacji obecnie obowiązującego programu motywacyjnego na lata 2016-2021.

Uroboros: Czy upubliczniając 48 minut gameplay-a Cyberpunka nie obawiają się Państwo, że teraz (pod względem marketingowym) jest kulminacja hype-u i przez to dużo trudniej blisko premiery będzie zbudować duży hype? Np. nowe trailery Cyberpunka nie będą już tak wyczekiwane, bo udostępniona została rozgrywka itd.

Adam Kiciński: 48-minutowy gameplay jest częścią naszej zaplanowanej i przemyślanej kampanii promocyjnej. Zakłada ona budowanie i maksymalizację "hype" w momencie premiery.

Gatto: Will there be cats in the game?

Piotr Nielubowicz: There is already one cat in CP2077 demo - check it out at 23:22

Tarathelion: Rok 2018 miałbyć rokiem intensywnych rozszerzeń do Gwinta . W związku z rebootem Gwinta zawartość ta został wstrzymana. Czy po premierze Homecoming można się spodziewać regularnych aktualizacji? Czy team pracuje nad kolejnymi kampaniami , frakcjami itp. (poza wcześniej już zapowiedzianymi jak dodatek z wampirami w roli głównej, TB, nowa frakcja) czy też czekacie na razie na reakcję na HC i TB zanim zaczniecie pracę nad następnymi przygodami?

Adam Kiciński: Premiera Homecoming to dla nas kolejny etap w cyklu życia Gwinta i po jego wydaniu będziemy go serwisować i dodawać nową zawartość.

Uroboros: Czy na GOG-u planowane są kolejne wersje językowe serwisu?

Piotr Nielubowicz: Nie, obecnie skupiamy się na rozwoju obecnych rynków i wykorzystania potencjału GOG Galaxy.

Fortnite: Z jakiej platformy sprzętowej odbywała się wczorajsza transmisja na Twitch?

Adam Kiciński: Gameplay został nagrany na PC o następującej konfiguracji:

- CPU: Intel i7-8700K @ 3.70 GHz
- MB: ASUS ROG STRIX Z370-I GAMING
- RAM: G.Skill Ripjaws V, 2x16GB, 3000MHz, CL15
- GPU: GeForce GTX 1080 Ti
- SSD: Samsung 960 Pro 512 GB M.2 PCIe
- PSU: Corsair SF600 600W

Fortnite: Jak wyglądały przychody z Gwinta w II kw. w porównaniu do I kw. i IV kw. poprzedniego roku?

Piotr Nielubowicz: W związku z realizacją projektu Homecoming i ograniczeniem aktywności marketingowej, wartość przychodów z projektu w II kw. 2018 r. była niższa niż w kwartałach poprzedzających.

CDProjektFUN: Z czego wynika duży wzrost nakładów na prace rozwojowe w drugim kwartale? Czy to efekt tylko przejęć?

Piotr Nielubowicz: To efekt wzrostu zatrudnienia, wzmożonej pracy nad materiałem na targi E3 oraz zwiększonych nakładów na produkcję GWINTA i Wojny Krwi w związku ze zbliżającą się premierą.

Fortnite: Czy pod względem podziału przychodów z Gwinta wasze umowy w Chinach i na innych rynkach się jakoś różnią?

Adam Kiciński: Tak, w Chinach mamy wydawcę i dzielimy się z nim zyskami. W pozostałych terytoriach sami jesteśmy wydawcą.

Mirek: Czy spokojnie będzie pracować tylko nad mobilną wersją Gwinta, czy przewidujecie uruchomienie także mobilne Wiedźmina?

Adam Kiciński: Spokojnie pracuje nad własnym, autorskim pomysłem.

Mirek: Czy do Cyberpunka wzorem Wiedźmina szykujecie duuuuuuuuże DLC?

Adam Kiciński: Jeszcze nie pora na rozmowę o dodatkach do Cyberpunka 2077 - najpierw chcemy się skupić na dokończeniu głównej gry.

Michał: Kiedy poznamy cenę za Wojnę krwi i kiedy ruszy przedsprzedaż?

Piotr Nielubowicz: Stay tuned :)

SW-fan: Po co w ogóle zawracać sobie 4 litery segmentem mobilnym gdzie nie takie chojraki połamały sobie zęby?

Adam Kiciński: Lubimy wyzwania i jesteśmy przekonani, że mamy dobry pomysł.

Michał: Proszę powiedzieć, na jakim etapie są prace związane z projektem Homecoming, pierwsze informacje miały do nas trafić miesiąc temu, jednak w ostatniej chwili odwołano pokaz filmu, czy oznacza to opóźnienia w stosunku do zapowiadanych wcześniej 6 miesięcy?

Piotr Nielubowicz: Premierę pełnej wersji GWINTA i Wojny Krwi planujemy na IV kwartał 2018 r.

Krzysz: Czy zadowoleni jesteście z pracy nad cyberpunk 2077?

Adam Kiciński: Tak.

Czerwony: Czy plan wydania dwóch gier AAA do 2021 jest wciąż aktualny? W sieci pojawiają się opinie, jakoby późna premiera CP2077 miała w tym przeszkodzić.

Adam Kiciński: Tak, plan jest nadal aktualny.

anty_teresa: Czy nakłady na prace rozwojowe w segmencie GOG zawierają część nakładów na Gwinta przypadającą na GOGa w ramach konsorcjum?

Piotr Nielubowicz: Nakłady ponoszone przez GOGa związane są m.in. z funkcjonalnością siecią GWINTA, za którą w ramach konsorcjum odpowiada GOG.

Wojetek: W wywiadzie udzielonym portalowi Polygon.com podczas targów Electronic Entertainment Expo 2012 Pan Marcin Iwiński poinformował, że równolegle z pracami nad grą komputerową Cyberpunk 2077 powstaje nowa edycja gry RPG. Czy te prace są kontynuowane i czy CD Projekt zamierza wydać papierowe RPG w uniwersum CP2077 ?

Adam Kiciński: W naszej strategii mamy wpisane dwie duże premiery do 2021 r., jedna z nich to Cyberpunk 2077.

Misiek: Czy rezerwy na wynagrodzenia zależne od wyników zawiązujecie proporcjonalnie do oczekiwanych przychodów/zysków, czy raczej jest to proces liniowy na pokrycie rocznego wyniku?

Piotr Nielubowicz: Rezerwy zawiązywane są na bieżąco na bazie uzyskiwanych wyników.

mgruszecki: Jaki jest plan przychodów netto i zysku operacyjnego w 2019 roku?

Piotr Nielubowicz: Nie publikujemy prognoz, nie możemy więc komentować przyszłych wyników.

Oxygen21: Czy spodziewaliście się takiego ciepłego przyjęcia gamplaya CyberPunka?

Adam Kiciński: Do samego końca zawsze mamy stres. Publikowaniu nowych rzeczy towarzyszą zawsze duże emocje.

Thexerophyte: Czy kampania FCK DRM dała już jakiś odzew społeczności/producentów oraz co chcecie przez nią osiągnąć?

Adam Kiciński: Kampanię prowadzimy od samego początku istnienia GOGa i traktujemy ją jako jeden z fundamentów tego serwisu.

Analitik Fundamentalny: Jeszcze pytanie co do należności z tytułu podatku dochodowego. Jak rozumie zapłaciliście w jednym z miesięcy duży podatek a potem w kolejnych miesiącach skumulowana podstawa była niższa i stąd saldo należności tak?

Piotr Nielubowicz: Istotny wpływ na rozrachunki z tytułu naszego podatku dochodowego mają kwoty podatku u źródła potrącone od przelewanych nam należności licencyjnych od zagranicznych partnerów.

Gość: Czy spółka zamierza rozwijać działalność pionów R&D i korzystać z dofinansowania ze środków publicznych/unijnych w ramach kolejnych edycji programów (do roku 2020)?

Adam Kiciński: Planujemy rozwijanie R&D ponieważ robimy rzeczy innowacyjne. Chcemy korzystać z dofinansowania tam gdzie jest ono dostępne.

Gość: Czy gracie w gry innych wydawców/studiów?

Adam Kiciński: Tak. Znakomita większość osób pracujących w grupie to gracze.

mike: Przede wszystkim gratuluję, od wczoraj jestem już pewien że CP2077 będzie kolejnym sukcesem firmy. W kontekście Państwa odpowiedzi na pytanie "Wojetek" - czy prace nad "drugą premierą" już się rozpoczęły?

Adam Kiciński: Tak, ale są na wstępnym etapie.

Gość: Czy demo zaprezentowane wczoraj jest dokładnie tym samym materiałem, który był pokazywany podczas E3?

Adam Kiciński: Tak, to jest to samo demo, choć z pewnymi różnicami, np. w wersji pokazanej na E3 quest kończył się w dzień, a wczoraj pokazaliśmy noc.

Gosc: Czy nadal macie pasję? Nie boicie się wypalenia po premierze CP2077? W zasadzie już jesteście na szczycie. Skąd czerpicie motywację?

Piotr Nielubowicz: Cały czas mamy wrażenie, że jesteśmy na pierwszym kilometrze maratonu :)

Mark: Czy macie już podpisane pierwsze umowy z partnerami ws cyberpunka? Czy model rozliczeń za marketing będzie podobny do Wiedźmina, czy tym razem weźmiecie go w większym zakresie na własne barki?

Piotr Nielubowicz: Planujemy, aby nasz udział w finansowaniu kampanii marketingowej Cyberpunka był większy niż w wypadku Wiedźmina 3.

Gość: Witam, przejmując firmę Spokko o ile osób powiększyła się grupa CD Projekt Red ?

Adam Kiciński: Obecnie 10 osób.

Adam Kiciński i Piotr Nielubowicz: Dziękujemy Państwu za udział i liczne pytania.

Moderator: Ja również w imieniu redakcji StockWatch.pl serdecznie dziękuję za gorącą i ciekawą dyskusję oraz zapraszam na kolejne czaty.