

**Czat z inwestorami indywidualnymi przeprowadzony 27 marca 2019 r.  
na portalu [www.stockwatch.pl](http://www.stockwatch.pl)**

**Moderator:** Witam na ostatnim czacie inwestorskim w ramach GAMING WEEK w StockWatch.pl. Dziś gościmy Adama Kicińskiego i Piotra Nielubowicza z CD Projektu.

**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](mailto:biuro@stockwatch.pl)

**Adam Kiciński, Piotr Nielubowicz:** Dzień dobry, zapraszamy do zadawania pytań.

**Piotr:** Witam Panów z CDR! Czy w strategii na lata 2016-2021 przewidziana jest inna gra typu AAA oprócz Cyberpunk 2077? Mama myśli również ewentualna kontynuacja projektu Cyberpunk 2077(2) lub online. Precyzując czy oprócz Cyberpunk2077 jest przewidziana gra typu AAA. Dzięki za odpowiedź, pozdrawiam.

**Adam Kiciński:** Dzień dobry. Witamy wszystkich uczestniczących w czacie. Wszystkie komentarze dotyczące strategii zawarliśmy w wypowiedzi na dzisiejszej konferencji inwestorskiej.

**inwestor 2k:** Dzień dobry, krótka piłka: czy na targach E3 poznamy termin premiery Cyberpunka2077?

**Piotr Nielubowicz:** To będzie największe E3 w historii CD Projektu. Nie chcemy nikomu psuć niespodzianki. Zapraszamy do śledzenia relacji z targów.

**Gość:** Co po Cyberpunku? Czy spółka ma już sprecyzowane plany na kolejne gry? Jakiego rodzaju będą następne gry?

**Adam Kiciński:** Oczywiście, mamy plan działania po Cyberpunku, ale w tej chwili nic więcej nie ujawniamy na ten temat.

**Lapa72:** Czy Spółka wypłaci w tym roku dywidendę za 2018 rok?

**Piotr Nielubowicz:** Nie posiadamy polityki dywidendowej. Decyzję w zakresie wypłaty dywidendy podejmuje Walne Zgromadzenie.

**Cahir16:** Panie Adamie, odnośnie 2018 r. użył pan określenia "rok Gwinta", rozumiem, że rok 2019 będzie "rokiem Cyberpunka 2077"? Czy raczej będzie to rok 2020? ;)

**Adam Kiciński:** Rok 2019 komunikacyjnie będzie rokiem Gwinta i Cyberpunka 2077.

**Radek:** Brak dużego sukcesu gry GWINT, wynika moim zdaniem z tego, że nie ma wersji na mobile. Wydaliście grę GWINT na konsole i PC, przy czym ona w pierwszej kolejności powinna się pojawić na urządzeniach przenośnych. Chętnie pograłbym w GWINTA w chwili spokoju od dzieci, czyli rano w toalecie lub w komunikacji miejskiej w czasie jazdy do pracy. Niestety w te miejsca nie zabiorę konsoli czy PC. Dlaczego tak długo nie ogłaszacie wydania wersji mobilnej? Wszystkie znaki wskazują, że taka wersja się pojawi.

**Adam Kiciński:** Jeżeli nie oglądał Pan dzisiejszej konferencji, to mamy dla Pana dobrą wiadomość - dzisiaj ogłosiliśmy wersję na telefony.

**Zimazi:** Czy CD Projekt podjął już kroki w kierunku pozyskania praw do pomysłów na kolejną grę? A może tym razem będzie to całkowicie nowy pomysł studia, samodzielnie wykreowany przez jego pracowników?

**Piotr Nielubowicz:** Bazowe założenia silnika RED ENGINE zakładają elastyczność i możliwość dostosowania do nowych rozwiązań technologicznych dostępnych dla graczy.

**af trader:** Witam serdecznie. Proszę o informację na temat strategii dla GOGa. ale konkrety, w obliczu tego, że platforma szybko traci udział w rynku, użytkownik się zestarzał, a dodatkowo zaczęła się walka sklepów plus wszedł Google ze streamingiem gier, za czym może pójść też Amazon. Zostawiacie GOGa na wymarcie?

**Adam Kiciński:** Wręcz przeciwnie. Od dłuższego czasu pracujemy nad nową technologią, którą pokażemy w drugim kwartale. Dodajemy też cały czas nowy контент - ostatnio pojawiło się w katalogu Diablo, a wkrótce będzie też dostępny Warcraft i i II.

**SW-fan:** Szanowni Panowie. Dziękuję za kolejny czat z nami drobnymi. Na pewno jesteście Panowie świadomi jak wiele elementów z Wiedźmina 3 pojawiło się w Assassin's Creed Odyssey. Jestem tym oburzony, ponieważ jest to jawna kopia 80 procent elementów. Mam pytanie czy CDProjekt może jakoś zabezpieczyć swoje pomysły i rozwiązania, jak nie do Wiedźmina to do Cyberpunka, żeby inni tak ordynarnie nie kopiowali.

**Piotr Nielubowicz:** Jesteśmy dumni, gdy widzimy, że nasze stają się inspiracją dla innych twórców.

**\_olo\_:** Witam, czy rozważacie zaistnienie z jakimś Waszym tytułem w e-sporcie?

**Piotr Nielubowicz:** Tak, od 2017 roku organizujemy cykl turniejów GWENT Masters.

**af trader:** Jestem zawiedziony brakiem zachęt dla graczy do trzymania akcji CD Projektu. Brak regularnej dywidendy już niekoniecznie w formie gotówki, ale chociażby zniżek czy voucherów na gry firmy, i na gry sprzedawane na GOGu. Ileż można lansować się samym posiadaniem akcji, to się w końcu nudzi.

**Adam Kiciński:** Ciekawa propozycja, na pewno się nad tym zastanowimy.

**Dominik:** Jak w zasadzie traktujecie Gwinta? Czy to jest bardziej pole do nauki modelu FTP, czy bardziej projekt biznesowy, mający dać Wam określony kiesz?

**Adam Kiciński:** Jedno i drugie.

**AT:** Czy Przychody z Wojny Krwi zwróciły nakłady poniesione na ten tytuł? Pytam zarówno w kontekście kosztów produkcji jak i marketingu. Proszę także o odpowiedź na takie same pytanie w przypadku Gwinta.

**Piotr Nielubowicz:** Nowe produkty - GWINT oraz wprowadzona do sprzedaży pod koniec 2018 roku gra Wojna Krwi - łącznie w nieznanym stopniu dołożyły się do zysku netto grupy w bieżącym okresie.

**Gość:** Czy spółka ma jakieś plany dot. rozwój przez akwizycje? Pozyskanie wrocławskiego SNT to jednak mała rzecz, zwłaszcza biorąc pod uwagę możliwości finansowe CD Projektu.

**Adam Kiciński:** Dotychczas opieraliśmy się w przeważającej mierze na organicznym wzroście, co dało dobre efekty i taki też jest plan na przyszłość. Niemniej jednak nie wykluczamy akwizycji, jeżeli tylko będą to akwizycje wzmacniające realizację naszej strategii i pasujące do naszej filozofii działania.

**Gość:** Jak spółka zapatruje się na konsolę Nintendo Switch? Gwint czy Wojna Krwi wydają się projektami idealnie nadającymi się do tej platformy.

**Adam Kiciński:** Switch jest super!

**Analitik Fundamentalny:** Ulga na Badania i Rozwój, która mocno obniżyła CIT – o ile podatek był niższy w 2018 roku z tego tytułu i czy musicie spełnić jeszcze jakieś wymogi czy jest już to „załatwione”. Czy audytor miał wątpliwości, skoro termin raportowania był trochę przesunięty?

**Piotr Nielubowicz:** Szczegóły odnośnie kalkulacji podatku dochodowego, w tym ulgi B+R, ujawniliśmy w nocie 5 skonsolidowanego sprawozdania finansowego grupy. Zmiana terminu publikacji sprawozdania nie była związana z wątpliwościami po stronie audytora.

**Analitik Fundamentalny:** W kosztach sprzedaży podajecie Państwo, że część z nich dotyczy również kosztów promocji na targach, które są związane z Cyberpunkiem. Czy segmentowo te wszystkie koszty idą do CD Red, czy też część z nich „dostaje” segment gog?

**Piotr Nielubowicz:** Koszty promocji GWINTA prezentowane są po stronie obu konsorcjantów (CD PROJEKT RED i GOG) w uzgodnionych proporcjach, zaś koszty marketingu pozostałych tytułów przynależą do CD PROJEKT RED.

**Analitik Fundamentalny:** Czy samochodem osobowym, który znajduje się w aktywach trwałych przeznaczonych do sprzedaży, jeździł ktoś z członków zarządu ewentualnie Wiedźmin bądź Cyberpunk???

Jak tak to poproszę o konkrety - jaki i za ile ;)

**Adam Kiciński:** Jest na sprzedaż - poproszę o wiadomość na priva.

**Gość:** Prośba o przybliżenie powodu zakupu nieruchomości i praktycznego jej wykorzystania.

**Adam Kiciński:** Cały czas się rozwijamy i zatrudniamy nowe osoby.

**Gość:** W RMKC spółka zaprezentowała 19,7 mln zł jako „Minimalne gwarancje, zaliczki i przedpłaty GOG”. Można bardziej przybliżyć ten temat i opisać czego dotyczy oraz kiedy i w jakich proporcjach pojawi się ta kwota w rachunku wyników?

**Piotr Nielubowicz:** Łączne saldo otrzymanych zaliczek na poczet przyszłych tantiem na koniec 2018 r. wyniosło 22,6 mln zł. Zaliczki te co do zasady stają się naszym przychodem w momencie premiery gry.

**Gość:** W należnościach pozostałych jest 9,2 mln zł podatku u źródła, do rozliczenia w zeznaniu rocznym (konieczne certyfikaty rezydencji). Czy w poprzednim bądź obecnym roku były tego typu problemy i trzeba było spisać te kwoty?

**Piotr Nielubowicz:** Co do zasady rozliczanie podatku u źródła nie jest problematyczne.

**Gość:** W informacji sklepu GOG dot. zakończenia programu Gwarancji Uczciwej Ceny pojawia się informacja "Wraz ze zwiększeniem udziału twórców gier w zyskach ze sprzedaży (...)". Czy to oznacza, że GOG sprzedaje gry przy niższej prowizji niż standardowe 30%? Czy można zdradzić jakie są to prowizje, zwłaszcza w porównaniu do 12% w Epic Games Store? Jeśli faktycznie doszło do obniżenia prowizji, jaki to będzie miało wpływ na wyniki sklepu? Czy już pozwoliło to na pozyskanie nowych partnerów, z którymi współpraca wcześniej nie była możliwa?

**Adam Kiciński:** Nie ujawniamy warunków, gdyż mamy indywidualne podejście do każdego z partnerów. Uwzględniamy wartość pracy po naszej stronie oraz dostosowujemy się do sytuacji na rynku. Podejście to pozwoliło nam na dystrybucję dużych i wyczekiwanych tytułów AAA, takich jak: Bloodlines 2 czy Age of Wonders: Planetfall.

**Kris:** Cyberpunk będzie nie tylko na PC ale również na Xbox i ps4 w dniu premiery?

**Piotr Nielubowicz:** Tak.

**Gość:** witam raptem kilka tygodni temu na twitchu Burza i Slama mówili że "myślimy o mobilkach ale to nie jest dobry moment, jeszcze nie teraz..." itp. skąd nagle taka zmiana koncepcji? czy zmiana decyzji wynika ze sprzedaży crimson curse?

**Piotr Nielubowicz:** Burza i Jason nie chcieli zepsuć dzisiejszej niespodzianki ;)

**Lukail:** To co z tą Lady Gagą ? ;) Pojawi się w grze/trailerze gry, a może wystąpi podczas pokazu na E3 ? :)

**Adam Kiciński:** Niestety, nie mamy takiego planu.

**gość:** Czy Wojna Krwi też jest rozliczana w ramach konsorcjum, czy stanowi tylko przychody segmentu CD Projekt RED?

**Piotr Nielubowicz:** Tak. Wojna Krwi jako produkt związany z uniwersum GWINTA tworzony jest przez konsorcjum RED + GOG.

**księgowy:** Jak rozkłada się koszt napisania w kwocie 76 mln zł pomiędzy Gwinta a Wojnę Krwi?

**Piotr Nielubowicz:** GWINT ma zdecydowanie większy udział w podanej kwocie.

**Cygan:** Jaką przewagę konkurencyjną będzie miała gra Cyberpunk nad innymi konkurencyjnymi?

**Adam Kiciński:** Zachęcamy do śledzenia E3.

**księgowy:** Czy zaliczki od partnerów które prezentujecie w bilansie dotyczą CP2077 czy Gwinta w Chinach?

**Piotr Nielubowicz:** Zaliczki na koniec 2018 r. dotyczą Cyberpunka.

**zainteresowany:** Jak wygląda sprawa certyfikacji Gwinta w Chinach?

**Adam Kiciński:** Gwint został zcertyfikowany w Chinach w 2017 r.

**Morty:** Niedawno badaliście Państwo zainteresowanie w temacie otwarcia sklepu z gadżetami i akcesoriami związanymi z Państwa grami. Czy wiadomo coś więcej na ten temat np. data otwarcia sklepu?

**Adam Kiciński:** Już niedługo.

**RaV:** W reklamie laptopa Alienware wykorzystane są motywy z Cyberpunk, czy to Państwa zabieg marketingowy czy inicjatorem był Dell?

**Piotr Nielubowicz:** Dell jest jednym z partnerów technologicznych CD Projektu. To wspólna akcja marketingowa.

**Zubrzyk100:** Witam Serdecznie, Czy spółka myśli poważniej o wejściu w rynek gier mobilnych? W chwili obecnej rynek gier mobilnych jest większy od rynku gier na pc i konsole a według prognoz będzie jeszcze rósł dużo szybciej.

**Adam Kiciński:** Dzisiaj ogłosiliśmy Gwinta na urządzenia mobilne, a od zeszłego roku mamy w grupie spółkę Spokko, która zajmuje się projektami mobilnymi.

**Miau:** Czy wybieracie się również na Gamescom?

**Adam Kiciński:** Tak, jak co roku.

**Gość:** czy firma uzyskała dochody z tytułu odsprzedaży własnego produktu (wiedźmin Geralt) innym firmom (np. od firmy tytułu Monster Hunter)?

**Adam Kiciński:** Występy Wiedźmina miały charakter gościnny i wyłącznie marketingowy.

**Blaines:** Czy wliczenie wszystkich ulg oraz rozłożenie kosztów produkcji thronebreakera w czasie jest zabiegiem celowym w celu wykazania zysku czy naturalnym działaniem w tej branży?

**Piotr Nielubowicz:** Standardem branżowym jest rozliczanie nakładów na prace rozwojowe w czasie. Podobnie rozliczaliśmy Wiedźmina 3.

**Gość:** Czy prowadzicie estymacje jaki procent cp2077 sprzeda się przez goga w stosunku do steam?

**Piotr Nielubowicz:** Oczywiście, tak.

**Blaines:** A W OGÓLE TO OLAC WSZYSTKIE PYTANIA, JESTEŚCIE NAJLEPSI.

**Adam Kiciński:** DZIĘKI!

**Gość:** Czy planujecie jakieś eventy dla mediów przed premierą Cyberpunka tak jak to było przy okazji Wiedźmina 3 lub Krwii i Wina? (event na zamku)

**Adam Kiciński:** Tak, jak dla każdej naszej gry.

**Bioly:** Czy spółka spoko pracuje nad gra na urządzenia mobile czy na PC?

**Adam Kiciński:** Spokko pracuje nad grą na urządzenia mobilne.

**Hayate:** Czy jesteście otwarci na współpracę z innymi markami typu Acer (Predator) to teraz lider gamingowych laptopów.

**Piotr Nielubowicz:** Oczywiście, jesteśmy otwarci na współpracę z partnerami sprzętowymi.

**Gość:** Czy zastanawiacie się nad alternatywą trzymania gotówki na koncie?

**Piotr Nielubowicz:** Inwestujemy w produkcję i promocję gier, a nadwyżki umieszczamy na lokatach bankowych.

**Gość:** CD Projekt RED słynie z gier RPG, ale czy rozważacie produkcje gier innych gatunków?

**Adam Kiciński:** Robimy - Gwint jest taką właśnie grą.

**Gość:** Czy planowane jest przepisanie W1 i W2 na inne platformy? nie miałem niestety okazji pograc w W2 (mimo że fizyczna kopie kupilem :) ) ze względu na słaby sprzęt. Teraz gram na PS4 i z pewnością bym kupił W2 na PS4!

**Piotr Nielubowicz:** Nie mamy takich planów.

**Sławoj:** Czy Spokko pracuje nad projektem mobilnym większym niż mobilny Gwint?

**Adam Kiciński:** Spokko pracuje nad ambitnym projektem, ale zupełnie innym niż Gwint.

**Adam Kiciński i Piotr Nielubowicz:** Dziękujemy wszystkim za udział i świetne pytania. Do zobaczenia.

**Moderator:** Ja również w imieniu redakcji StockWatch.pl serdecznie dziękuję za gorącą dyskusję. Spotkanie śledziło blisko 900 inwestorów! Zapraszam na kolejne czaty i kolejną edycję GAMING WEEK.