

Czat z inwestorami indywidualnymi przeprowadzony 30 sierpnia 2019 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 2019 r. oraz o planach dalszego rozwoju spółki.

Adam Kiciński i Piotr Nielubowicz: Dzień dobry. Witamy wszystkich uczestniczących w czacie. Zapraszamy do zadawania pytań.

Marek Karnecki: Jak oceniacie szanse, że nie będzie obsuwy w obiecany terminie wydania naszego wymarzonego Cyberpunk'a ? :)

Piotr Nielubowicz: Data premiery Cyberpunka to 16 kwietnia 2020 r. i tego się trzymamy.

Mateusz: Spółka ma obecnie duże zapasy gotówki oraz bardzo dobre perspektywy wynikające z premiery Cyberpunka 2077. Czy w związku z tym spółka posiada jakąś strategię dot. przejęć? Kupno Strange New Things było jednorazową transakcją czy CD Projekt planuje rozwijać się w ten sposób?

Piotr Nielubowicz: Nasza strategia rozwoju nie bazuje na przejęciach, chociaż, jak w wypadku SNT, mogą się one zdarzyć. Skupiamy się jednak na rozwoju organicznym.

Graczkospolita.pl: Minęło już sporo czasu od premiery Wojny Krwi. Jak spółka ocenia sprzedaż? Kiedy gra zwróciła koszty produkcji? Czy jest szansa na dalszy rozwój tego pomysłu (nowa część lub port na kolejne konsole)?

Adam Kiciński: Gra zwróciła koszty produkcji dawno temu, chociaż liczyliśmy na wyższą sprzedaż. W tej chwili nie planujemy jednak kolejnych gier tego typu.

Graczkospolita.pl: Po kiepskim 2018 roku na GOGu zaszło troszkę zmian. Czy zarząd mógłby zdradzić jakie są tego efekty? Czy sklep wyraźnie poprawił wyniki finansowe?

Adam Kiciński: Sklep wyraźnie poprawił wyniki, co było widać w naszym raporcie. GOG miał też w tym półroczu najlepsze Summer Promo w swojej historii. Dodaliśmy też do katalogu kultowe gry Blizzarda.

Mazi: Za jaką część przychodów pierwszego półrocza 2019 odpowiada nowo otwarty CD PROJEKT STORE?

Piotr Nielubowicz: CD PROJEKT RED STORE Sp. z o.o. nie jest objęty konsolidacją - sprawozdanie nie obejmuje jego przychodów.

aircanada15: Dzień dobry. Czy mogą państwo choć ogólnikowo podać jak wygląda poziom preorders versus wasze oczekiwania ? I czy na chwilę dzisiejszą to PC czy konsole odpowiada za większą część zamówień ?

Adam Kiciński: Digital PC odpowiada za absolutną większość preorderów. Jesteśmy zadowoleni z obecnego poziomu preorderów.

aircanada15: Jako, że wersja na Nintendo Switch tworzona jest przez podwykonawcę: Rozumiem, że jego wynagrodzeniem będzie procent od przychodów ? Jeśli tak, to czy będzie to znaczący procent ?

Piotr Nielubowicz: W całości finansujemy koszty portu W3 na Switch i będziemy samodzielnie partycypować w przychodach ze sprzedaży.

aircanada15: Czy przez ostatnie miesiące zmieniło się coś w państwa założeniach odnośnie nakładów na marketing C2077 ? Czy też poziom tych kosztów ze strony waszej i wydawców pozostanie na poziomie określonym w pierwotnych umowach ?

Adam Kiciński: Przez ostatnie miesiące nie było większych zmian.

aircanada15: Czy przychód z kopii fizycznej Cyberpunka dla CD Projekt będzie na tym samym poziomie co w przypadku W3 ?

Adam Kiciński: Na zbliżonym poziomie.

aircanada15: Czy koszty produkcji Cyberpunka będą rozliczane podobnie jak to było w przypadku W3 ? (założycie pewien poziom sprzedaży i do każdej sprzedanej kopii będzie przypisany koszt jednostkowy) ?

Piotr Nielubowicz: Nakłady na wytworzenie CP będą rozliczane w czasie począwszy od miesiąca premiery, proporcjonalnie do zakładanego przez spółkę rozkładu sprzedaży w czasie. Założenia odnośnie rozkładu sprzedaży będą bazować na wynikach wcześniejszych naszych produkcji.

Gość: Czy firma ma pomysły na kolejne wielkobudżetowe produkcje po wydaniu CP2077?

Adam Kiciński: Tak.

Zonk: Przez ostatnie lata udało się Wam osiągnąć na prawdę wiele - za równo pod względem poprawy jakości, rozpoznawalności jak i (a może przede wszystkim) opinii wśród graczy. Czy macie Państwo jakiś plan (wizję) jak w przyszłości godzić rosnące oczekiwania akcjonariuszy (poprawy zysków, wypłaty dywidend) i miłość do tworzenia gier (oraz szacunek do graczy - bo patrząc po innych to jest najcenniejsze) żeby nie stać się kolejnym "EA" ?

Adam Kiciński: Od samego początku istnienia firmy kierowaliśmy się dobrem graczy i wierzymy, że nasi inwestorzy to rozumieją i m.in. to doprowadziło nas tu, gdzie jesteśmy.

Gość: Dzień dobry. Mam pytanie o przewidywaną przez Państwa strukturę ilościową sprzedaży Cyberpunka w rozbiciu na PS4, Xbox i PC. Czy przewidują Państwo, że rozłoży się równomiernie pomiędzy te 3 platformy, czy też któraś z nich powinna być wyraźnie lepsza? Pozdrawiam Zbyszek

Adam Kiciński: W początkowym okresie sprzedaży konsole będą odpowiadać za większość sprzedaży, natomiast później zaczyna dominować PC.

StockwatchWatcher: 40 mln sprzedanych kopii... Szczęka opada. Ile z tego przypada na Wiedźmina III?

Adam Kiciński: Ponad połowę stanowi W3.

Gość: Czym są przychody ze sprzedaży produktów w segmencie GOG? Czy to należne przychody z Gwinta i Thronebrakera w ramach konsorcjum na wszystkie platformy? Czy w kwocie tej jest także sprzedaż Wiedźmina?

Piotr Nielubowicz: Przychody ze sprzedaży produktów w segmencie GOG.com odpowiadają głównie należnym GOG w ramach rozliczenia konsorcjum przychodom z całościowej sprzedaży GWINTA i Wojny Krwi. Z perspektywy sklepu GOG.com przychody ze sprzedaży Wiedźminów ujęte są w sprzedaży towarów.

NightCityLife.de: During the marketing campaign for Cyberpunk 2077 you announced a game called Cyberpunk 2077 - Afterlife: The Card Game. Do you plan to announce additional cooperations or products within the launch window, which are based on Cyberpunk 2077 like e.g. novels and comics to introduce more customers to the video game's universe?

Adam Kiciński: Yes. We constantly extend our cooperation with external partners.

Radek: Czy możecie Państwo podzielić się informacją nt. tego, jaka jest road map dla GOG 2.0? Czy po zamkniętych beta testach, będą otwarte beta testy? Czy dajecie sobie jakiś sztywny termin np. powiązany z premierą Cyberpunk 2077 na oficjalny start GOG 2.0?

Adam Kiciński: Otwarta beta to kwestia miesięcy. Zamknięte testy wykorzystujemy do zbierania feedbacku od użytkowników i budowania kolejnych funkcjonalności. Zapraszamy do zapisania się do zamkniętej bety.

MichałK: Już za 2 miesiące czeka nas premiera netfliowego Wiedźmina. Czy spółka rozważała możliwość promowania swoich produkcji za pomocą lokowania produktów w serialu? Skoro w Grze o tron mógł się pojawić kubek starbucks'a to równie dobrze można sobie wyobrazić bohaterów grających np. w Gwinta...

Adam Kiciński: Nie mamy takich planów.

MichałK: Pan Abert Rokicki tym razem zapomniał zadać to pytanie podczas konferencji, więc muszę go wyręczyć: czy spółka rozważa wprowadzenie stałej polityki dywidendowej?

Adam Kiciński: W tej chwili nie prowadzimy rozważań na ten temat.

MichałK: Ile osób i jak długo pracowało nad portem Wiedźmina na Switcha?

Piotr Nielubowicz: Pracowaliśmy nad portem z zewnętrznym partnerem. Łącznie w projekt zaangażowanych było kilkadziesiąt osób. Rozpoczęliśmy prace około roku temu.

Przemek: • Należności handlowe to ponad 90M. jak rozumiem tak istotna zwyżka jest również efektem rozpoznania części należności z tytułu preorderów od dystrybutorów innych niż gog.com, które wpłynęły do spółki w lipcu tego roku, ale dotyczyły preorderów złożonych do końca czerwca. W takim wypadku rozumiem, że księgowanie wyglądałoby: Wn Należności handlowe, Ma Rozliczenia międzyokresowe przychodów. Natomiast w wypadku gog.com otrzymujecie Państwo od razu gotówkę i wtedy Wn Gotówka Ma Rozliczenia międzyokresowe przychodów. Czy możecie Państwo potwierdzić ten sposób księgowania i ewentualnie wskazać czy wartość z preorderów przekracza 50 proc. salda należności handlowych na 30/06/2019?

Piotr Nielubowicz: Potwierdzamy schemat księgowania. Nie podajemy informacji o udziale preorderów w całym saldzie należności handlowych.

Przemek: • Pozostałe należności z tyt. zaliczek na dostawy wyniosły ponad 23M i w porównaniu do Q1 2019 są na zbliżonym poziomie (-0,7M). Czy to oznacza, że w Q2 nie był nowych zaliczek? Czy zaliczki te zostaną skięgowane do rachunku wyników w momencie rozpoczęcia sprzedaży CP 2077 czy też może to być wcześniej?

Piotr Nielubowicz: Największe zaliczki wypłaciliśmy w Q1 2019. Zaliczki na poczet dostaw powinny rozliczyć się w momencie otrzymania wspomnianych dostaw. W rachunku wyników pojawią się w momencie ujęcia danych produktów/usług w kosztach.

Przemek: • Rozumiem, że przychody z usług (31M) to one-off i swoje odniesienie mają w koszcie wytworzenia sprzedanych usług i kosztach sprzedaży i de facto było to refakturowanie części kosztów marketingowych, które ponieśliście na Waszych partnerów-dystrybutorów? Czy w takim razie mam rozumieć, że nastąpiła zmiana w porównaniu do wprowadzenia na rynek W3 – wtedy pewną część kosztów marketingu dystrybutorzy wzięli na siebie a potem przy sprzedaży pomniejszali Wam przychody. Teraz jak rozumiem ze względu na większą rozpoznawalność oraz standing finansowy możecie pozwolić sobie na finansowanie całości marketingu i nawet obciążanie jego częścią dystrybutorów?

Piotr Nielubowicz: Dotyczy to liczby sprzedanych egzemplarzy.

Przemek: Wspominaliście Panowie, że spółka CD PROJEKT RED STORE nie jest konsolidowana ponieważ jest poniżej progów konsolidacyjnych. Jakie to są progi oraz czy zamierzacie konsolidować ją w 2020 roku? Czy biorąc pod uwagę hype na sklep i najbliższe uruchomienie sklepu dla USA/Kanada będzie to spółka zauważalna w Waszych przychodach i zyskach w perspektywie kilku lat?

Piotr Nielubowicz: Wszystkie informacje odnośnie progów konsolidacyjnych znajdują się w sprawozdaniu finansowym.

Uroboros: Czy po zakończeniu obecnego programu motywacyjnego (najprawdopodobniej będzie to rozliczenie za okres 2016-2019) będziecie myśleć państwo o kolejnym programie motywacyjnym?

Adam Kiciński: Zdecydowanie tak.

Mirek: Jaka jest relacja preorderów GOG vs. Steam

Piotr Nielubowicz: W pierwszym okresie proporcja Steam/GOG wynosiła 2/1.

Gość: Wszyscy żyją już Cyberpunkiem. Ale nie może być tylko Keanu i Keanu :) Czy GOG i Thronebraker spełniły Wasze oczekiwania?

Adam Kiciński: Nie dzielimy skóry na niedźwiedziu. Jeszcze nie zaczęliśmy prac nad kolejnym programem motywacyjnym.

Bomber: Kiedy planowane jest uruchomienie sprzedaży dodatkowych gadżetów, w tym ubrań, ze świata Cyberpunka?

Adam Kiciński: Cały czas dodajemy nowe produkty.

Bartosz: Dzień dobry! Czy strategia na lata po 2021 jest już przygotowywana? Czy zostaną podtrzymane dotychczasowe kierunki rozwoju czy planowana jest jakaś większa zmiana?

Adam Kiciński: Zawsze planujemy na wiele lat do przodu. Planujemy rozwijać obecne kierunki.

Gengulo: Czy mogliby Panowie nieco szerzej wyjaśnić kwestię przychodów z usług? Skąd konkretnie się wzięło to 30 mln zł?

Piotr Nielubowicz: Przychody ze sprzedaży usług wynikają głównie ze współpracy marketingowej z partnerami wydawniczymi w odniesieniu do kampanii Cyberpunka.

kucpap: Czy mówiąc, że "Digital PC odpowiada za absolutną większość preorderów", ma Pan na myśli tylko preordery wykazane w Państwa raporcie czy wszystkie preordery, łącznie z tymi które nie zostały wykazane (razem z konsolami, dystrybucją pudełkową)?

Piotr Nielubowicz: W naszym raporcie jest to 100 proc., ale też ogólnie jest to dominujący kanał preorderowy.

maaciekw: Czy w Sprawozdaniu widoczne są przychody ze sklepu, np w postaci tantiem za wizerunek Wiedźmina lub Cyberpunk?

Adam Kiciński: Tak, tantiemy są ujęte na poziomie CD PROJEKT SA.

Uroboros: Mniej więcej ile potencjalnych miejsc pracy będzie w budynku, który został kupiony na przełomie roku?

Adam Kiciński: Mniej więcej 250-300 miejsc.

marcin: Czy w CP na banerach będą wyświetlane odpłatne reklamy ?

Piotr Nielubowicz: Na dziś nie mamy takich planów.

ksiegowy: Czy to co pokazaliście jako przychody przyszłych okresów to tylko preordery, czy także zaliczki od dystrybutorów w sensie minimalnych gwarancji?

Piotr Nielubowicz: Tak, pozycja zawiera zarówno preordery, minimalne gwarancje, zaliczki na dostawy towarów i rozliczenia dotacji.

zainteresowany: Czy sklep z gadżetami planujecie odpalić na rynku japońskim, chińskim, czy nawet szerzej terytorium Azji?

Piotr Nielubowicz: Najbliższym krokiem jest uruchomienie sklepu w Ameryce Północnej.

gracz: Czy obecne testy GOG Galaxy 2.0 wypadają korzystnie i trafiliście w oczekiwania, czy dużo zmieniacie dostosowując produkt do feedbacku testerów?

Adam Kiciński: Odbiór GOG Galaxy 2.0 jest bardzo pozytywny. Feedback przydaje nam się do ulepszania już istniejących funkcjonalności.

Analitik Fundamentalny: jeszcze pytanie do zaliczek na poczet dostaw. Kwoty Zakładałem, że wypłacone dostawcom były przede wszystkim przedpłatami na wytworzenie elementów kolekcjonerskich jak i zaliczkami dotyczącymi planowanych kampanii marketingowych w tym największego eventu w historii spółki, czyli obecności na tegorocznych targach E3 w Los Angeles. Event się skończył a zaliczki nie zostały rozliczone. Zakładam więc, że w

zdecydowanej części dotyczą elementów kolekcjonerskich, które będą dystrybuowane krótko przed/po premierze? Czy te elementy będą sprzedawane czy rozdawane?

Piotr Nielubowicz: W największej części wypłacone zaliczki odpowiadają produkcji elementów edycji kolekcjonerskiej Cyberpunka. Oczywiście jest to produkt przeznaczony na sprzedaż.

ksiegowy: Czy wszyscy dystrybutorzy z którymi macie umowy wpłacili już minimalne gwarancje, czy kwota na rozliczeniach międzyokresowych dotyczy tylko części z nich?

Adam Kiciński: Tylko część. Ostatnie części minimalnych gwarancji rozlicza się już po premierze.

ksiegowy: Czy prawa do świata cyberpunk macie tylko na jakiś okres, czy są to prawa nieograniczone czasowo? Czy właściciel IP będzie partycypował w przychodach ze sprzedaży?

Adam Kiciński: Kupiliśmy całe IP na własność.

KarolM: Czy nowa gra karciana ze świata Cyberpunka będzie miała swój odpowiednik fizyczny czy będzie dostępna tylko wirtualnie?

Adam Kiciński: Afterlife będzie dostępny wyłącznie w wersji fizycznej.

gracz: Jak mocnej maszyny będzie wymagał CyberPunk na PC?

Adam Kiciński: Jest zbyt wcześnie na rozmowę o wymaganiach sprzętowych gry - jesteśmy przed optymalizacją kodu.

inwestor_2k: Dlaczego na konferencji wynikowej nie było Adama Badowskiego?

Adam Kiciński: Adam B. robi grę :)

gość: Czy Cyberpunk będzie dostępny także na konsolach obecnej generacji?

Piotr Nielubowicz: Cyberpunk zapowiedziany jest na PlayStation 4, Xbox One i PC.

Tombo: Ilu pracowników zatrudnia grupa kapitałowa CD PROJEKT? Wraz z administracją i spółkami zależnymi (GOG, Spokko).

Piotr Nielubowicz: Na koniec czerwca zatrudnialiśmy łącznie 953 osoby.

Analityk Fundamentalny: Czego dotyczą wyłączenia konsolidacyjne na rozliczeniach międzyokresowych przychodów na 30/06/2019 na kwotę 7,9 mln zł pomiędzy segmentami CD Red oraz gog?

Piotr Nielubowicz: Dotyczą rozliczeń z tytułu preorderów między GOG.com, a CD PROJEKT RED.

Gość: Ilu osób pracujących przy produkcji gier zatrudnia obecnie spółka?

Piotr Nielubowicz: W grupie zatrudniamy ponad 600 deweloperów.

andy_dufresne: Dlaczego Keanu? Jak na to wpadliście?

Piotr Nielubowicz: Keanu Reeves ma bogatą historię grania postaci, które buntują się przeciwko systemowi i walczą o ideę (np. Neo w Matrixie). Johnny Silverhand to właśnie taka postać.

Mesjarch: Jakie są plany odnośnie oddziałów krakowskiego i wrocławskiego? Czy będą one głównie wykorzystywane do pomocy oddziałowi warszawskiemu, czy może zaczną one pracować nad innymi projektami?

Adam Kiciński: Będziemy dążyli do ich samodzielności, ale jest to proces długotrwały. Uważamy też, że współpraca pomiędzy oddziałami jest bardzo ważna.

Adam Kiciński i Piotr Nielubowicz: Dziękujemy wszystkim za udział w czacie! Do zobaczenia.

Moderator: Ja również w imieniu redakcji StockWatch.pl serdecznie dziękuję za gorącą dyskusję i zapraszam na kolejne spotkanie z przedstawicielami CD Projektu.