

## Czat z inwestorami indywidualnymi przeprowadzony 9 kwietnia 2020 r. na portalu [www.stockwatch.pl](http://www.stockwatch.pl)

**Moderator:** Witam na czacie inwestorskim z przedstawicielami zarządu CD Projektu: Adamem Kicińskim i Piotrem Nielubowiczem. Tematem spotkania będzie omówienie wyników finansowych za 2019 rok oraz dalszych planów rozwoju.

**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.

**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)

**Moderator:** Już można zadawać pytania, na które nasi Goście zaczną odpowiadać o 15:00. W razie problemów z wyświetlaniem odpowiedzi prosimy o odświeżenie strony. Uczestników zachęcamy też do udostępniania czatu i komentowania jego przebiegu w mediach społecznościowych z hasztagiem #czatStockWatch

**Adam Kiciński i Piotr Nielubowicz:** Witamy serdecznie na czacie inwestorskim dotyczącym wyników finansowych za 2019 r. Zapraszamy do zadawania pytań.

**Radek:** Czy zauważyliście wzrost sprzedaży swoich gier od momentu, kiedy ludzie na świecie większość czasu przebywają w domu ze względu na pandemię?

**Piotr Nielubowicz:** W pewnych kanałach sprzedaży i terytoriach obecna sytuacja może wspierać sprzedaż, natomiast nie mamy jeszcze pełnego obrazu całej sytuacji.

**Radek:** Czy zapas czasu jaki dacie sobie na wypuszczenie gry jest na tyle bezpieczny, że pandemia i praca zdalna nie wpłynie na premierę we wrześniu?

**Adam Kiciński:** Na chwilę obecną sądzimy, że tak.

**tgolik:** Ilu developerów zatrudnia CD Projekt? Kiedy liczycie, że uda się Wam stworzyć dwa duże zespoły pracujące jednocześnie nad dwoma dużymi tytułami?

**Piotr Nielubowicz:** Na koniec 2019 r. grupa CD Projekt zatrudniała 697 deweloperów. Wszystkie duże zmiany planujemy po premierze Cyberpunka.

**tgolik:** Czy Gwint, po doświadczeniach z premier na iOS i Androida, jest dla spółki ciągle ważny? Czy jest to projekt na długie lata?

**Piotr Nielubowicz:** Tak, mamy jeszcze szereg pomysłów, które będziemy realizować w przyszłych okresach.

**tgolik:** Czy po ewentualnym sukcesie Cyberpunka 2077 zarząd dopuszcza możliwość opracowania stałej polityki dywidendowej?

**Piotr Nielubowicz:** Dotychczas wychodziliśmy z założenia, że w przypadku naszej działalności silnie uzależnionej od sukcesów kolejnych premier i wymagającej zabezpieczenia środków na inwestycje w przyszłe projekty, stała polityka dywidendowa może się nie sprawdzać.

**tgolik:** Jaki szacujecie udział dystrybucji cyfrowej w całkowitej sprzedaży nowych gier pod koniec 2020 roku. A w szczególności, czy w przypadku CP 2077 będzie to istotny udział, zwłaszcza dla wersji PS4.

**Piotr Nielubowicz:** Ostateczny wynik będzie zależny od graczy, na pewno cyfrowa dystrybucja będzie stanowić istotną część.

**Gostek:** Czy Cd Projekt planuje równoległa prace nad dwoma lub więcej dużymi produkcjami?

**Piotr Nielubowicz:** Tak, planujemy.

**Gostek:** Ile osób pracuje w Cd Projekt oraz ile będzie pracowało za 3, 5 i 10 lat?

**Adam Kiciński:** Planujemy rosnąć cały czas. Obecnie nasz zespół stanowi 1111 osób.

**Gostek:** Czy Cd Projekt planuje akwizycje?

**Piotr Nielubowicz:** Nie planujemy akwizycji i nie mamy żadnych konkretnych planów w tym zakresie. CD Projekt rozwijał się dotychczas głównie organicznie i uważamy, że to właściwa droga rozwoju.

**Gość:** Ile wniosków patentowych złożono i ile patentów przyznano?

**Adam Kiciński:** Oprogramowanie komputerowe co do zasady nie podlega patentom. Chronione jest prawem autorskim.

**Gość:** Dzień Dobry. Czy firma jest świadoma ryzyka potencjalnych wycieków związanych z pracą zdalną zespołu i czy podjęte zostały działania minimalizujące ich wystąpienie? Pozdrawiam.

**Adam Kiciński:** Dwa razy tak.

**Krzysztofja:** Dzień dobry, chciałem zapytać co po Cyberpunku? Jakie są dalsze plany?

**Adam Kiciński:** O planach po Cyberpunku będziemy mówić więcej po premierze Cyberpunka.

**Mateusz:** Plany dotyczące dodatków do Cyberpunka zostaną zaprezentowane przed premierą gry (jak przy Wiedźminie 3) czy później?

**Adam Kiciński:** Proszę spodziewać się scenariusza podobnego do Wiedźmina 3.

**Mateusz:** Jaki zespół odpowiada za multiplayer do Cyberpunk 2077? Warszawa? Wrocław? Kraków?

**Piotr Nielubowicz:** Wrocław.

**Żwirek:** Czy pandemia mocno wpłynęła na plan marketingowy CP2077 ?

**Adam Kiciński:** Od zawsze planowaliśmy skupić się na kampanii globalnej z dużym naciskiem na działania w kanałach cyfrowych.

**anti:** Dystrybucja fizyczna Wiedźmina 3 w roku premiery odpowiadała za ponad 70% sprzedanych sztuk. Czy przewidujecie problemy w tym kanale sprzedaży, biorąc pod uwagę niepewność dot. rozwoju i skutków epidemii koronawirusa?

**Piotr Nielubowicz:** W trakcie zamknięcia sklepów obserwujemy wzrost sprzedaży wysyłkowej, natomiast dalsza sytuacja może się dynamicznie zmieniać.

**Akcjonariusz:** Dzień dobry. Wrzesień 2020 - świat powstaje po kilkumiesięcznej pandemii, handel, usługi realna gospodarka dopiero wracają na swoje tory - ludzie wracają do zapomnianej trochę normalności/codzienności. Czy i jeśli, tak, to na ile szacujecie Państwo zagrożenie niższej sprzedaży (szczególnie w wersji pudełkowej-jedno z kluczowych źródeł przychodu - w Sprawozdaniu Zarządu za 2019 r. zakładacie Państwo taką możliwość ) Cyberpunka 2077? A może jest wręcz przeciwnie i widzicie Państwo dodatkowy potencjał wzrostowy w tej sytuacji, a najbliższe miesiące oceniacie Państwo, wręcz jako odpowiadające założonemu optymalnemu scenariuszowi marketingowemu? I ostatnie pytanie: czy możecie Państwo na dzień dzisiejszy w procentach oszacować prawdopodobieństwo "dowiezienia" gry na 17 września. Pozdrawiam, z wyrazami szacunku.

**Adam Kiciński:** Wierzmy, że dowieziemy na wrzesień fenomenalną i pożądaną przez graczy produkcję, która niezależnie od okoliczności znajdzie swoje miejsce na rynku.

**Karol:** Czy przewidujecie możliwość zwiedzania waszego kampusu dla inwestorów indywidualnych?

**Adam Kiciński:** Jeszcze nie teraz.

**Gość:** Czy można powiedzieć, że w związku z COVID-19 zmniejszyła się realnie efektywność pracy zespołu? Jaki okres czasu pracy zdalnej może zagrozić wrześniowej premierze i przesunięciu dalszych planów grupy?

**Piotr Nielubowicz:** Część procesów idzie nawet lepiej, a część wymaga większego wysiłku.

**Adam:** Witam, jeszcze niedawno na kontach spółki znajdowało się ponad 600mln obecnie jest ok 400mln - czy można powiedzieć, że rozpoczął się proces "przepalania" gotówki...

**Piotr Nielubowicz:** W trakcie 2019 r. 101 mln zł przeznaczyliśmy na dywidendę, 122 mln zł odpowiadało działalności inwestycyjnej, w tym głównie nieruchomości, 165 mln zł stanowiły wydatki na przyszłe produkcje, a w ramach całej pozostałej działalności "zarobiliśmy" 210 mln zł.

**anty\_teresa:** Czy fakt, że część Państw ma teraz okresy lockdown wpływa jakoś na program marketingowy spółki co do CP?

**Adam Kiciński:** Praca nad działaniami marketingowymi przebiega bez zakłóceń.

**Gość:** Witam, chcę zapytać czy ulga podatkowa którą otrzymał CD Projekt RED jest uwzględniona w wynikach za rok 2019 czy będzie uwzględniona w wynikach cząstkowych za rok 2020? Przy okazji dziękuję za umiejętne zarządzanie firmą, dzięki inwestycją w Waszą spółkę, Cyberpunka dostanę bez żadnych kosztów własnych :D

**Piotr Nielubowicz:** W ramach rozliczeń podatkowych za 2019 r. zastosowaliśmy preferencję IP Box oraz ulgę B+R.

**StockWitcher:** W prezentacji do wyników zawarli Państwo slajd na którym jest podział przychodów z Gwinta ze względu na platformy. Czy dobrze rozumiem, że iOS wprowadzony pod koniec października czyli przez 2 miesiące wygenerował więcej przychodów w 2019 r. niż PC przez cały rok?

**Adam Kiciński:** Dane dotyczą sprzedaży w podziale na platformy w okresie od 29.10.2019 do 31.12.2019.

**StockWitcher:** Czy planujecie do Cyberpunka tak duże DLC jak miał Witcher?

**Adam Kiciński:** Spodziewajcie się nie mniej niż w przypadku Wiedźmina 3.

**StockWitcher:** Czy wprowadzenie programu motywacyjnego będzie się wiązać z ogłoszeniem nowej strategii jak to miało miejsce przy poprzednim programie?

**Adam Kiciński:** Traktujemy te rzeczy rozłącznie. Naszym celem jest przedstawienie uchwał dotyczących programu motywacyjnego najbliższemu WZA, żeby zachować ciągłość programów. Dobry moment na aktualizację strategii będzie po premierze Cyberpunka.

**skimixa:** Czy przed debiutem będziecie organizować spotkania z inwestorami zagranicznymi? Czy takie spotkania się odbywają obecnie w czasie koronawirusa?

**Adam Kiciński:** Zdecydowanie tak. Cały czas jesteśmy w kontakcie z inwestorami z całego świata. Obecnie tego typu spotkania są organizowane poprzez wideo- i telekonferencje. To że pracujemy z domu nie zmniejsza liczby tego typu spotkań.

**GośćXYZ:** Widać istotny przyrost należności, które wyniosły 130 mln zł i były o 90 mln zł większe niż kwartał wcześniej. Czy wszystkie te należności spłynęły do spółki na koniec stycznia? Czy jest coś jeszcze zaległego? Czy pandemia w jakikolwiek sposób podnosi tutaj ryzyko i widzicie Państwo prośby o przesuwane terminów płatności?

**Piotr Nielubowicz:** Nie odnotowaliśmy problemów ze spływaniem należności w ostatnim okresie.

**Marek Czuma:** Przede wszystkim gratulacje wyśmienitych wyników. Chciałbym spytać o poduszkę finansową. W 2019 roku została ona nieco uszczuplona, z powodów wymienionych przez Panów. Chciałbym spytać o podejście na przyszłość - czy CD Projekt będzie gromadził stopniowo coraz większe zapasy, czy raczej jest to pieśń przeszłości?

**Adam Kiciński:** Chcemy mieć bufory gotówkowe adekwatne do skali działalności.

**GośćXYZ:** Umorzenie zakończonych prac rozwojowych urosło w czwartym kwartale o 10 mln zł. W poprzednich kwartałach było to 6-7 mln zł kwartalnie. Czy wzrost ten należy wiązać z rozpoczęciem amortyzacji Wiedźmina 3 na Nintendo Switch?

**Piotr Nielubowicz:** Tak.

**Gość:** Jaki jest status projektu na urządzenia mobilne, tworzonego przez ekipę "Spokko"?

**Adam Kiciński:** Jesteśmy na dość zaawansowanym etapie.

**GośćXYZ:** Koszty zarządu wyniosły w segmencie CD Red 13 mln zł. Czy to jest już mniej więcej poziom, który będzie do utrzymania w kolejnych kwartałach, czy należy się jednak spodziewać wzrostów z dynamikami jak w roku 2019. Nie pytam o koszty programu motywacyjnego, tylko wszystkie inne poza nim.

**Piotr Nielubowicz:** Koszty ogólnego zarządu spółki będą rosły wraz ze spółką.

**Gość:** Gratuluję przedstawionego programu motywacyjnego i oczekuję na realizację?? Czy zarząd czuje się komfortowo z najwyższym pułapem, który zamieścił czyli 6 mld zł zysku w 3 lata? Ile osób z ponad 1,1 tys. osobowej ekipy może liczyć na bycie uwzględnionym w takim programie?

**Piotr Nielubowicz:** W naszej ocenie cele są ambitne i my w CD Projekt wolimy wychodzić poza strefę komfortu.

**Space Cowboy:** Nie uważacie, że giełda na której największą spółką jest producent gier będzie wyglądać trochę niepoważnie? A poważniej, czy ma to dla Was znaczenie, czy np. wasi inwestorzy sygnalizują Wam, że jest to osiągnięcie, które ma znaczenie dla nich?

**Adam Kiciński:** To pytanie tak na poważnie?

**Greg:** Kiedy Państwo planują wejść w sektor gier multiplayer? Ogromny sukces nowej odsłony Call of Duty: Warzone, którą Activision udostępniło graczom za darmo, pokazują jak ogromny potencjał drzemie w tego typu produkcjach.

**Piotr Nielubowicz:** Weszliśmy w ten segment z GWINTEM w roku 2016.

**Gość:** Ile osób przychodziło do biura warszawskiego z psami – oczywiście jeszcze przed pandemią??

**Adam Kiciński:** Całe stada :D

**księgowy:** Wiemy jakie są cele finansowe na przyszłe lata, natomiast jakie są cele operacyjne? Ile gier zamierzacie wydać w ramach okresu objętego programem motywacyjnym i Czy jest tam coś jeszcze prócz CP2077 i gry ze świata Wiedźmina?

**Adam Kiciński:** Update strategii planujemy po premierze Cyberpunka 2077.

**księgowy:** Czy kwota minimalnych rozliczeń w przychodach przyszłych okresów będzie się jeszcze zwiększać do premiery CP2077?

**Piotr Nielubowicz:** Tak - kampania preorderowa trwa.

**Gość:** Czy jest szansa na remake pierwszej części Wiedźmina?

**Adam Kiciński:** Wolimy opowiadać nowe historie.

**nikka:** Ustanowiliście nowe cele "marzenia" zakładające ok 2mld zysku netto rocznie, zaczynając od roku 2020. Co konkretnie planujecie robić aby zwiększyć roczny zysk aż 10cio krotnie? Licząc z grubsza wykazaliście 1mld zł zysku netto w ciągu 5 lat.

**Piotr Nielubowicz:** Rozwijać w dotychczasowym tempie.

**Patryk:** Dlaczego Keanu Reeves a nie np. Jason Statham?

**Adam Kiciński:** Uważamy, że Keanu Reaves zapiera dech w piersiach.

**V:** Pozycja "sprzedaż przyszłych okresów" wzrosła w IV kw. netto o 12 mln zł - dynamika była dużo niższa niż w poprzednich okresach. Czy możecie Panowie wyjaśnić tę kwestię?

**Piotr Nielubowicz:** Z salda tej pozycji "zdjęliśmy" preordery na W3 Switch wraz z premierą gry.

**Gość:** W tym roku CD Projekt stał się najwięcej wartą polską spółką? Jak się z tym Pan czuje i kiedy będzie to największa spółka w Europie?

**Adam Kiciński:** Pomidor :) do widzenia!

**Adam Kiciński i Piotr Nielubowicz:** Dziękujemy za tak liczny udział w czacie. Do usłyszenia w przyszłości!

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