

Czat z inwestorami indywidualnymi przeprowadzony 4 września 2020 r. na portalu www.stockwatch.pl

Moderator: Witam na czacie inwestorskim z Adamem Kicińskim i Piotrem Nielubowiczem. Przedstawiciele CD Projektu odpowiedzą na pytania o najnowsze wyniki finansowe oraz dalsze plany studia.

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

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 I półrocze 2020 r. Zapraszamy do zadawania pytań.

Marcin: Czy Cyberpunk2077 jest przygotowywany z myślą o konsolach nowej generacji mam tu na myśli głównie PS5?

Piotr Nielubowicz: Cyberpunk 2077 od momentu premiery nowej generacji konsol będzie na nich działał dzięki kompatybilności wstecznej. Na przyszły rok planujemy premierę dedykowanej wersji na next-geny.

Michasx Blake: Czy będą jakieś warsztaty dla młodych programistów, by mogli zobaczyć jak pracuje zespół i jak przebiega podział ról ?

Adam Kiciński: Na razie nie, musimy się skupić na naszych produkcjach.

Gość Michał: Dzień dobry. Jakie wydatki miały największy wpływ w II kwartale na pozycję: przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej?

Piotr Nielubowicz: Były to wydatki związane z produkcją Cyberpunka 2077.

WiedzminGeralt: Na kiedy planowana jest premiera ostatnio zapowiedzanej gry mobilnej w Polsce?

Piotr Nielubowicz: Data premiery zostanie podana jeszcze w tym roku.

Ursu the Stoic: Dzień dobry, dwa pytania 1. Czy zakup przez CD Projekt praw do Cyberpunka 2077 - i np. wydawanie w związku z tym serialu anime (2021) ma na celu budowanie przez spółkę pozycji zarządzającego franczyzami, co pozwoliłoby wyjść spółce poza obszar gamoniu, czy to ruch czysto marketingowy, mający na celu wypromowanie i utrzymanie zainteresowania (a więc podtrzymanie sprzedaży) grą przez dłuższy czas. 2. Czy porozumienie z Panem Andrzejem Sapkowskim (jak wiemy nie opublikowano treści porozumienia, prócz lakonicznego komunikatu) zakłada wykorzystywanie IP Wiedźmina na produkty inne niż gry ?

Adam Kiciński: Ad1. Tak, rozwijamy swoje marki, przy okazji wspierając marketingowo nasz brand.

Ad2. - Tak - już przed porozumieniem mieliśmy prawa do szerszej grupy produktów niż same gry, np. komiksy czy gry planszowe.

Gość: Czy planujecie wydanie dodatków do gry wiedźmin 3 jako dodatkowe źródło dochodów oraz zaspokojenie graczy którzy skończyli grę?

Piotr Nielubowicz: Ponad wydane już 2 dodatki nie planujemy kolejnych dodatków do Wiedźmina 3.

SW-fan: Witam serdecznie. Szacun na superhype w skali globalnej. Nie ma chyba osoby która przynajmniej nie słyszała o Cyberpunku. Ale są też głosy, że gra jest przechajpowana, a tak naprawdę jest technologicznie troszkę z tyłu, dlatego może być słabiej oceniona przez recenzentów szukających dziury w całym. Jak na to patrzycie i co z tym robicie?

Adam Kiciński: Głęboko wierzymy, że gra spełni oczekiwania.

af trader: Mam pytanie o dziwne ruchy na akcjach. 1. sprzedaż pakietowa znacznie powyżej kursu. 2. skup za duże pieniądze. 3. emisja dla pracowników. Jaki jest sens, cel i o co tutaj chodzi? Czy można to interpretować jako bezpieczne wykeszowanie się na wypadek ewentualnej słabej sprzedaży CP2077?

Piotr Nielubowicz: Dokonany przez spółkę skup akcji własnych oraz planowana przez uprawnionych sprzedaż części akcji (9,5 proc. całości akcji z programu motywacyjnego) związane są bezpośrednio z realizacją wspomnianego programu motywacyjnego funkcjonującego w latach 2016-2019.

af trader: czy jest podawana do publicznej wiadomości liczba preorderów na CyberPunka? ciekawi mnie sama liczba jak i split Steama do Goga.

Piotr Nielubowicz: Nie ujawnialiśmy tych informacji.

Gość: Czy planowane jest otwarcie nowego studia/oddziału w Warszawie lub innym mieście? Jeśli tak to kiedy?

Adam Kiciński: Będziemy rozbudowywali warszawski zespół - dlatego m.in. zainwestowaliśmy w kampus na Pradze.

Gość: Kiedy zostaną podane wymagania sprzętowe CP2077?

Adam Kiciński: Blżej premiery.

Gość: Czy będą Państwo jeszcze bardziej angażować cyberpunka 2077 w popkulturę, tak jak do tej pory serial anime czy energy drink

Piotr Nielubowicz: Tak :)

SW-fan: Szanowni Panowie. Unikacie zakupów w aplikacji, subskrypcji, nie robicie nic z multiplayerem. Czyli macie stary model jednorazowej sprzedaży gry za dużą kwotę. Nie sądzicie że powoli odchodzi on do lamusa, jeśli już nie odszedł, bo młode pokolenie po prostu konsumuje gaming inaczej?

Adam Kiciński: Działamy w obu modelach. Zawsze staramy się być fair w stosunku do graczy.

conrad: Czy kupno Cyberpunk 2077 na obecna generacje konsol bedzie skutkowało posiadaniem access passa do next-gena czy trzeba będzie osobno kupić gre na PS5?

Piotr Nielubowicz: Wszystkie osoby, które zakupią Cyberpunka na obecną generację konsol będą mogły dokonać darmową aktualizację po wydaniu przez nas wersji na next-geny.

Akcjonariusz: Czy spółka otrzymała lub otrzyma jakąś płatność z racji współpracy z Netflixem w ramach Cyberpunka?

Piotr Nielubowicz: Jeśli chodzi o CYBERPUNK: EDGERUNNERS, naturalnie tak.

Gość: Czy istnieje jakaś niepewność co do listopadowego terminu premiery CP2077?

Adam Kiciński: Premiera: 19.11.2020 r.

berroh: czy praca zdalna nie zakłóci premiery Cyberpunka 2077 ?

Adam Kiciński: Dajemy radę.

Gość: Czy waszym zdaniem Monster Slayer ma potencjał podobny jak Pokemon GO? Do kogo głównie kierujecie ten produkt?

Adam Kiciński: Nie chcemy się porównywać do jakiegokolwiek tytułu. Naszą grę kierujemy nie tylko do fanów uniwersum Wiedźmina, ale też chcemy wyjść z nią szerzej.

księgowy: Czy nakłady na CP w niezakończonych pracach rozwojowych stanowią większość skapitalizowanych tam kosztów?

Piotr Nielubowicz: Tak, Cyberpunk jest największym projektem w tej pozycji.

Akcjonariusz: Jakie macie dalsze pomysły na rozwój Gwinta? Czy ten projekt uważacie za sukces?

Piotr Nielubowicz: GWINT ma za sobą najlepsze półrocze w historii. Mamy sporo nowych pomysłów na przyszłość.

gracz: Czy Cyberpunk będzie lub już jest optymalizowany pod konsole nowej generacji?

Adam Kiciński: Pecetowa wersja obsługuje już teraz najnowsze technologie typu ray tracing, a w przyszłości na konsolach nowej generacji ukaże się aktualizacja, która również zapewni ich obsługę.

Gość: Jak wygląda MAU dla androida w Gwincie w porównaniu do analogicznego okresu od premiery na iOS?

Piotr Nielubowicz: Nie publikujemy takich danych.

Akcjonariusz: Czy macie pomysły na stworzenie kolejnego mocnego IP w RPG?

Adam Kiciński: Mamy wiele pomysłów czekających na realizację.

Gość: Czy przewidujecie udostępnienie Wiedźmina 3 w ramach któregoś z programów takich jak XBOX Game Pass, czy na przykład w grę wchodzi deal z Epicem podobny do tego jaki miał miejsce w przypadku GTA V?

Adam Kiciński: Wiedźmin 3 już teraz dostępny jest w Xbox Game Pass.

Gość: Czy możemy spodziewać się zaskoczenia marketingowego na poziomie z E3(Keanu Reeves) ?

Adam Kiciński: Nie zapowiadamy niespodzianek :)

ciekawski: Czy wydatki na Cyberpunka da się sklasyfikować w ramach IPBox?

Piotr Nielubowicz: Posiadane przez nas interpretacje podatkowe potwierdzają, iż produkcje typu Cyberpunk 2077 kwalifikują się do rozliczenia w ramach IP BOX (z zastrzeżeniem szeregu wymogów i ograniczeń wynikających z przepisów).

Zainteresowany: Czy nadal planujecie zwiększać liczbę pracowników?

Piotr Nielubowicz: Tak, stale rośniemy i nie planujemy przestać.

Akcjonariusz: Ile zespołów deweloperskich funkcjonuje obecnie w grupie kapitałowej?

Adam Kiciński: 5 zespołów od małych po kilkusetosobowy.

Gość: Czy zazdro z powodu, że to This War of Mine wszedł do kanonu lektur szkolnych?

Piotr Nielubowicz: Gratulujemy kolegom i koleżankom z 11 bit studios i dzieciakom :)

zmartwiony: Czy w ramach pracy zdalnej udało się Państwu włożyć 100% swoich możliwości w rozwój gry Cyberpunk2077?

Adam Kiciński: Zawsze dajemy z siebie maksa.

księgowy: Czy przez przychody przeszły jakieś płatności milestone'ów od partnerów?

Piotr Nielubowicz: Nie, zaliczki na poczet przyszłych tantiem ujmowane są w rozliczeniach międzyokresowych przychodów w bilansie (pasywa).

Akcjonariusz: Ile studiów zewnętrznych pracuje lub pracowało w przypadku Cyberpunka? Oczywiście pytam o dewelopment projektu.

Adam Kiciński: Pracujemy z wieloma zewnętrznymi partnerami, nad różnymi aspektami naszych gier, ale gry robione są w naszych studiach.

Akcjonariusz: Jak oceniają Państwo dotychczasową sprzedaż Cyberpunka? Jakie daje to outlook na sprzedaż w dniu premiery?

Piotr Nielubowicz: Jesteśmy bardzo zadowoleni z dotychczasowej sprzedaży Cyberpunka.

Gość: COVID popsuł zapewniane marketingowe. Możecie zdradzić coś nt. kampanii marketingowej? Od kiedy Cyberpunk zaleje nas pełną mocą?

Piotr Nielubowicz: Najbardziej intensywna fala działań planowana jest na okres bezpośrednio poprzedzający premierę.

Gość: Jakie będzie rozwodnienie w ramach przyjętego programu motywacyjnego?

Piotr Nielubowicz: Program motywacyjny na lata 2020-2025 przewiduje maksymalnie 4 mln uprawnień do 4 mln akcji. Uprawnienia mogą być zrealizowane zarówno akcjami skupionymi z rynku, jak i akcjami z nowej emisji.

inwestor_2k: Ile CDR zamierza wydać na kampanię marketingową CP77?

Piotr Nielubowicz: Kampania marketingowa Cyberpunka będzie zdecydowanie największą w naszej historii.

Wojetek: Spółka w tym momencie jest warta blisko 42 mld na GPW i jest zdecydowanie największym podmiotem na rynku. Zakładając dalszy wzrost kapitalizacji firmy czy zamierzacie wyjść poza notowania w Polsce i wejść np. na giełdę amerykańską (dual-listing) ?

Piotr Nielubowicz: Na razie skupiamy się na Cyberpunku :)

ważne-pytanie: Dzień dobry, czy postacie w cyberpunku będą mogły chrapać?

Adam Kiciński: Dobry pomysł na free DLC :D

Adam Kiciński i Piotr Nielubowicz: Bardzo dziękujemy za 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.