Wyniki finansowe Grupy CD PROJEKT za pierwsze półrocze 2013 roku

Adam Kiciński
Prezes Zarządu

Piotr Nielubowicz
Wiceprezes Zarządu, CFO

Plan prezentacji

Przegląd wyników finansowych

Omówienie segmentów działalności

Pytania i odpowiedzi

Grupa CD PROJEKT - najważniejsze dane finansowe

	2012 H1	2013 H1
Przychody ze sprzedaży	71 442	63 058
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	39 636	38 704
Zysk brutto na sprzedaży	31 806	24 354
Pozostałe przychody i koszty operacyjne	17 944	17 374
EBIT	13 862	6 980
Saldo przychodów i kosztów finansowych	319	639
Zysk brutto	14 181	7 619
Zysk netto	13 810	7 711

Skorygowany RZiS

	2012 H1	2013 H1	Zmiana
Przychody ze sprzedaży	71 442	63 058	
w tym na premierze W2 EE *	17 927		
z bieżącej działalności	53 515	63 058	
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	39 636	38 704	
w tym na premierze W2 EE *	7 583		
z bieżącej działalności	32 053	38 704	
Zysk brutto na sprzedaży	31 806	24 354	
w tym na premierze W2 EE *	10 344		
z bieżącej działalności	21 462	24 354	
Pozostałe koszty i przychody	17 625	16 735	
Zysk brutto	14 181	7 619	
Zysk brutto bez marży na W2 EE*	3 837	7 619	99%
Zysk netto	13 810	7 711	

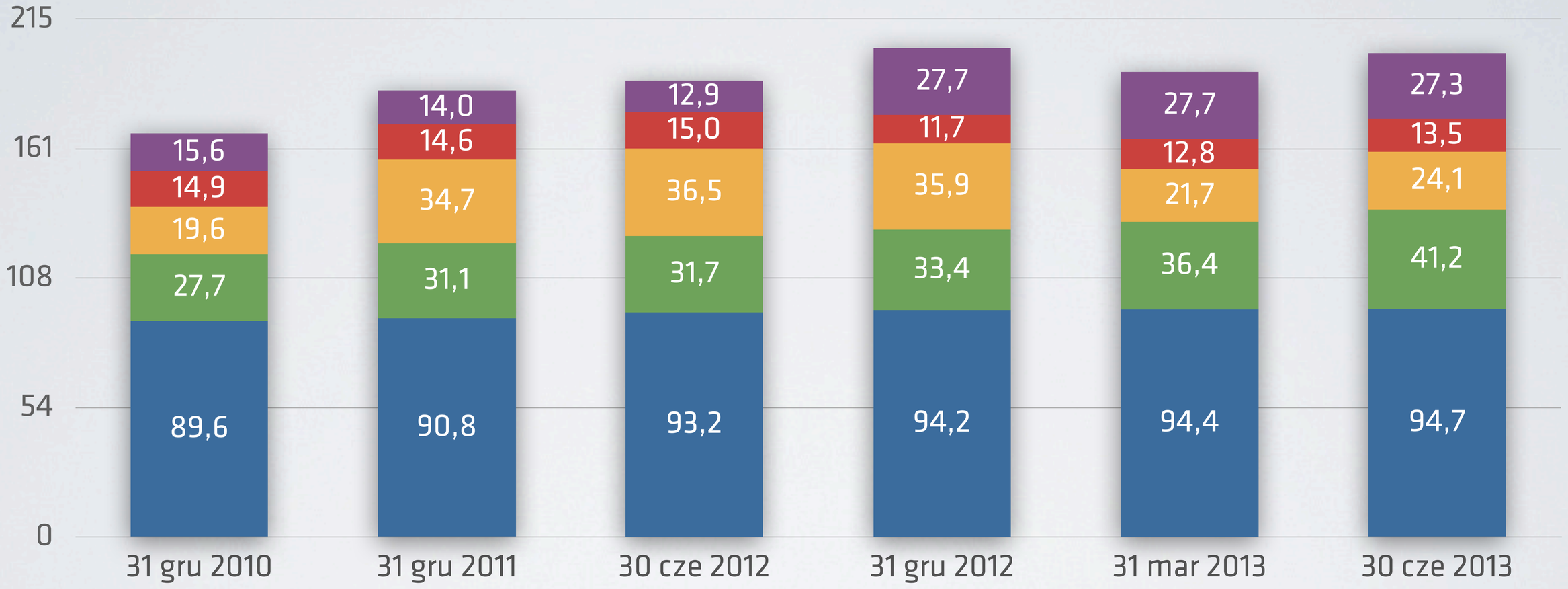
** dane z segmentu Produkcji gier dotyczące sprzedaży premierowej W2 EE*

Skorygowany RZiS w podziale na kwartały

	2012 Q1	2013 Q1	2012 Q2	2013 Q2
Przychody ze sprzedaży	17 677	27 814	53 765	35 244
w tym na premierze W2 EE *			17 927	
z bieżącej działalności	17 677	27 814	35 838	35 244
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	9 189	17 207	30 447	21 497
w tym na premierze W2 EE *			7 583	
z bieżącej działalności	9 189	17 207	22 864	21 497
Zysk brutto na sprzedaży	8 488	10 607	23 318	13 747
w tym na premierze W2 EE *			10 344	
z bieżącej działalności	8 488	10 607	12 974	13 747
Pozostałe koszty i przychody	8 240	7 301	9 385	9 434
Zysk brutto	248	3 306	13 933	4 313
Zysk brutto bez marży na W2 EE*	**248**	**3 306**	**3 589**	**4 313**
Zysk netto	469	4 071	13 341	3 640

** dane z segmentu Produkcji gier dotyczące sprzedaży premierowej W2 EE*

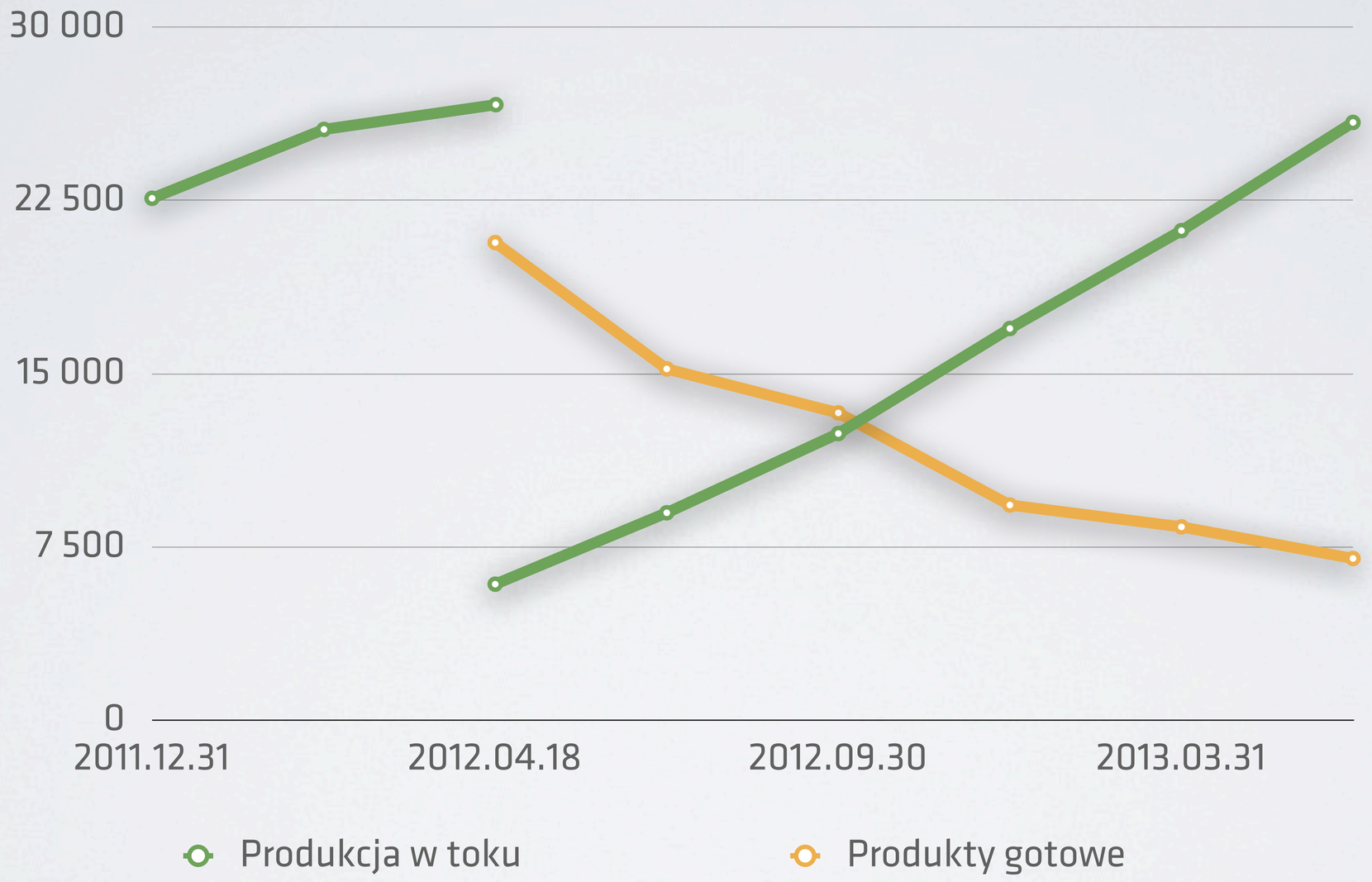
Struktura aktywów Grupy CD PROJEKT



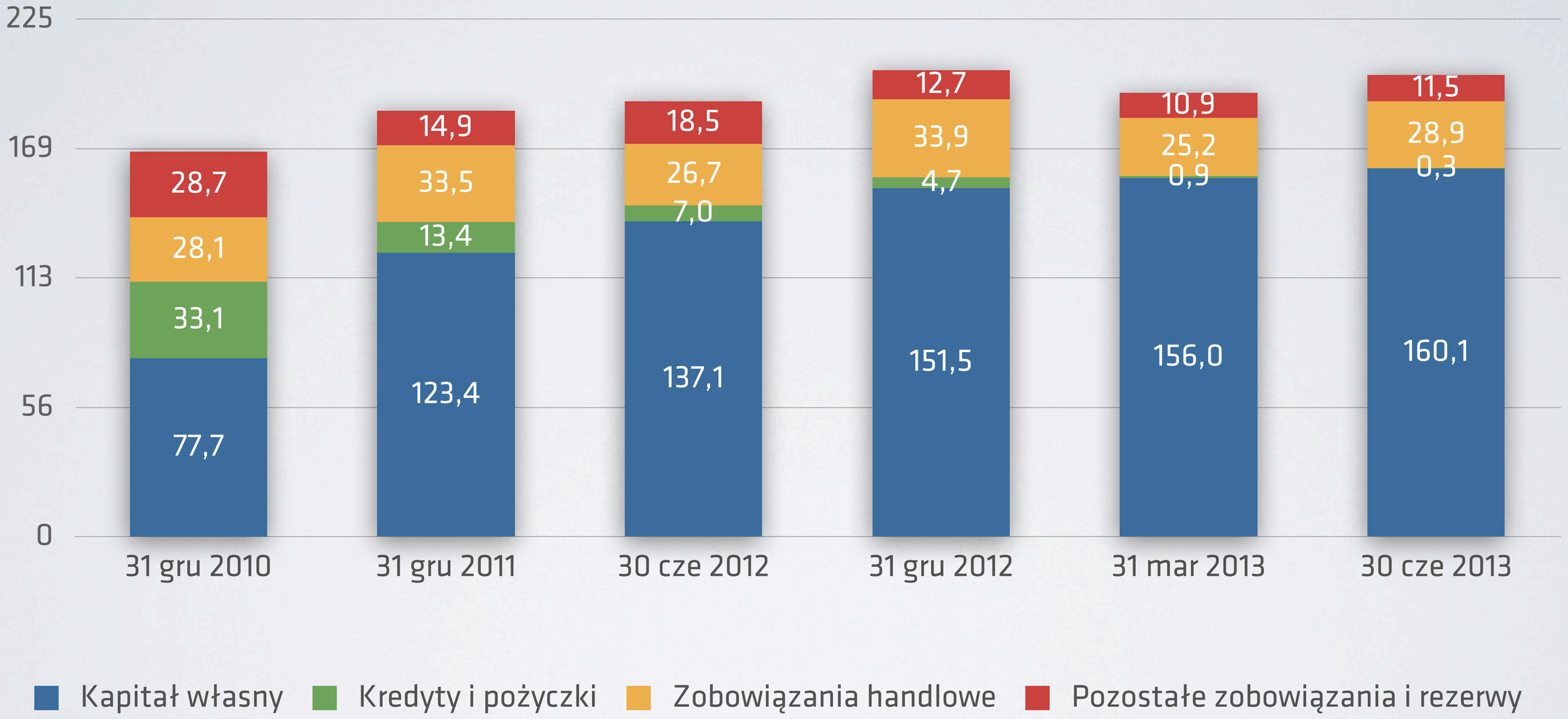
Aktywa trwałe
Zapasy
Należności
Rozliczenia międzyokresowe
Środki pieniężne + jednostki TFI

*wszystkie dane w mln PLN

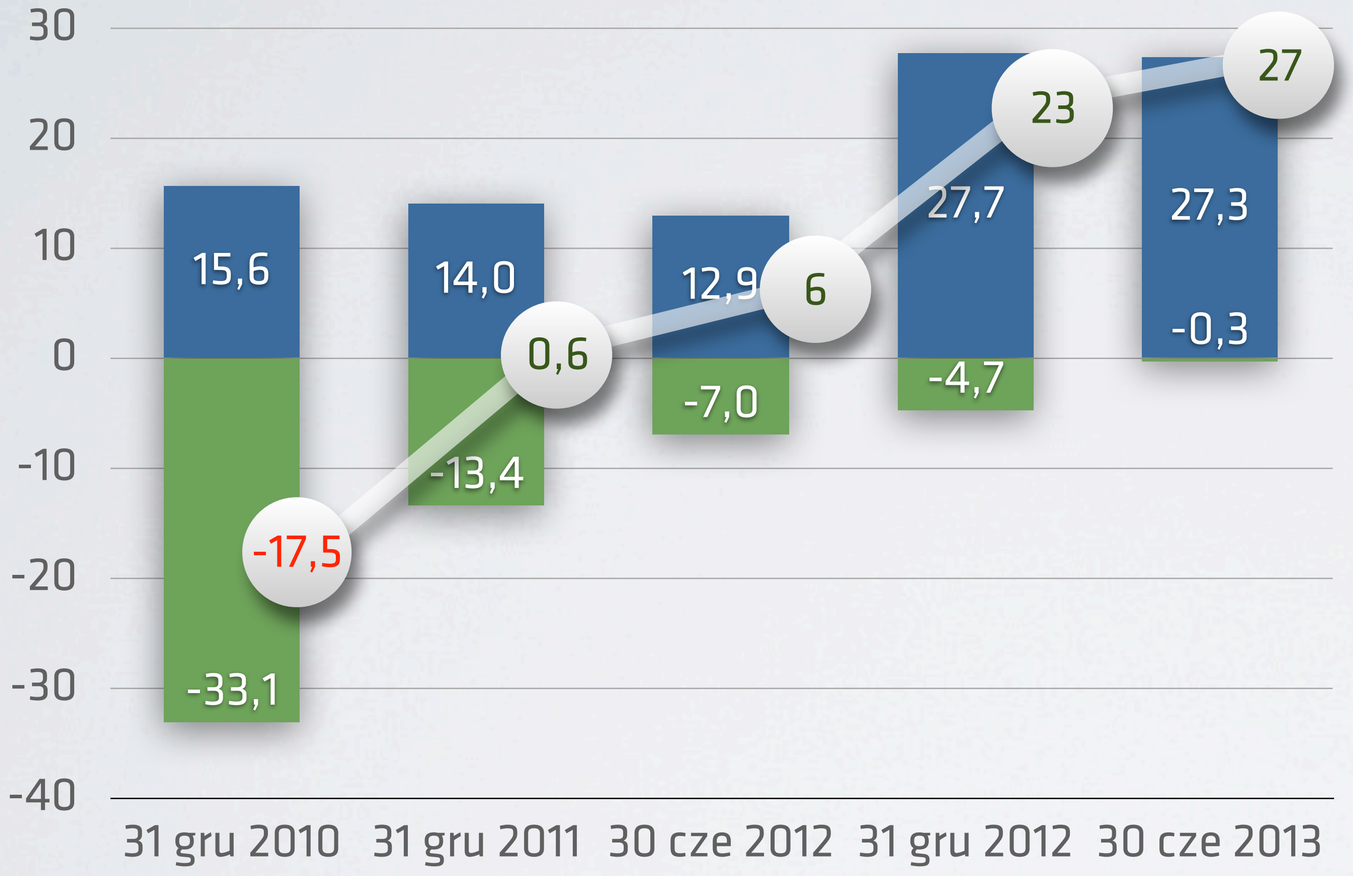
CD Projekt RED - produkcja w toku vs produkty gotowe

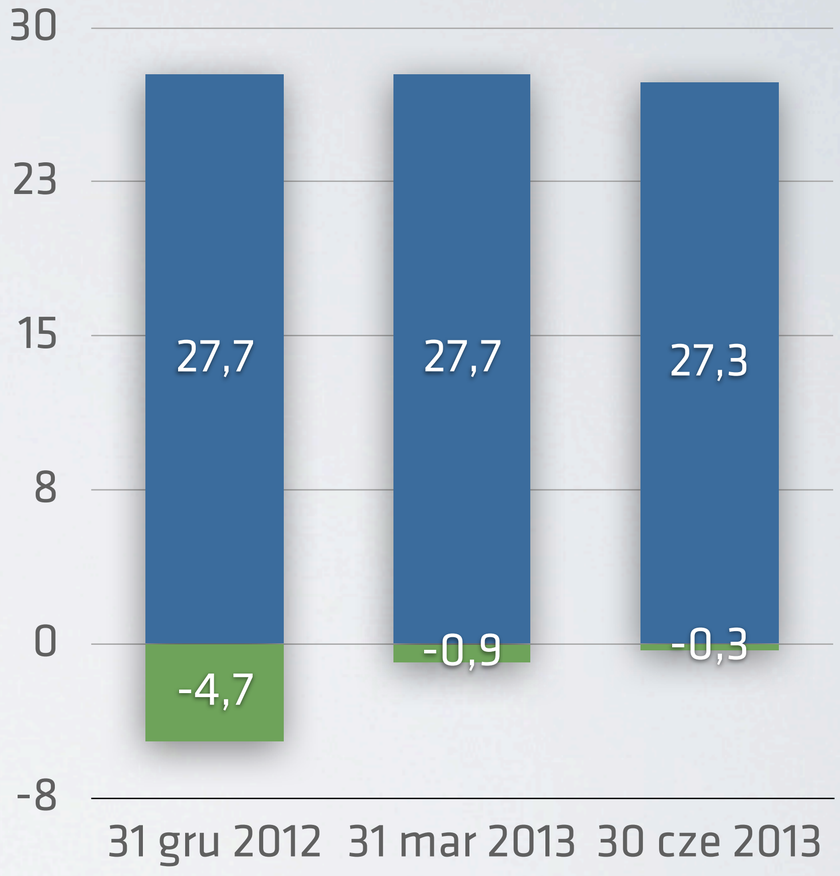


Struktura pasywów Grupy CD PROJEKT



Środki pieniężne + jednostki TFI - kredyty i pożyczki





Środki pieniężne + jednostki TFI

Kredyty i pożyczki

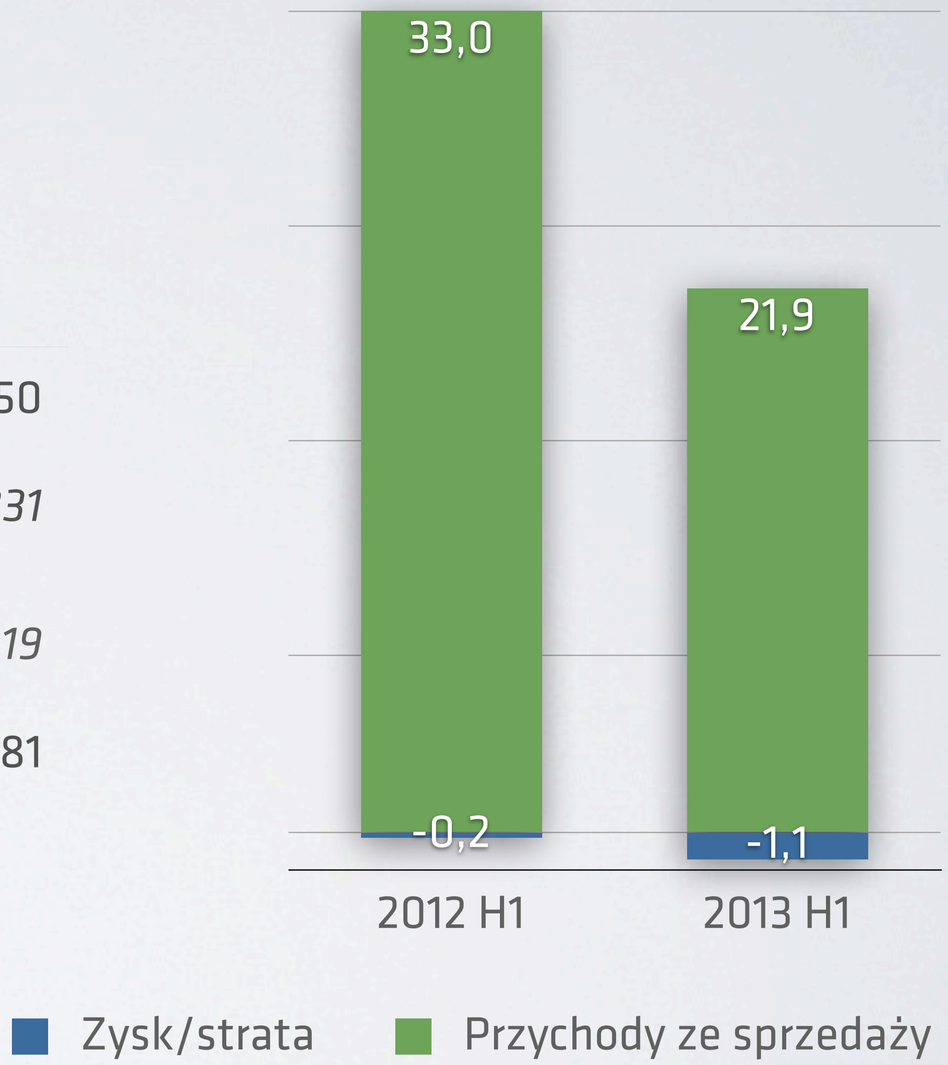
Grupa CD PROJEKT - przepływy

	2012 H1	2013 H1	2013 Q1	2013 Q2
Zysk netto	13 810	7 711	4 071	3 640
Przepływy z działalności operacyjnej	**4 401**	**6 286**	**4 977**	**1 309**
W tym zwiększenia stanu zapasów z tytułu produkcji gier	*7 073*	*9 055*	*4 286*	*4 769*
Wpływy	2 749	186	107	79
Wydatki	2 066	2 028	1 041	987
Przepływy z działalności inwestycyjnej	**683**	**-1 842**	**-934**	**-908**
Wpływy	3 327	71	125	-54
Wydatki	9 890	4 870	4 163	707
Przepływy z działalności finansowej	**-6 563**	**-4 799**	**-4 038**	**-761**
Przepływy pieniężne razem	-1 479	-355	5	-360
W tym zwiększenia stanu zapasów z tytułu produkcji gier	*7 073*	*9 055*	*4 286*	*4 769*
Środki pieniężne na początek okresu	9 819	26 866	26 866	26 871
Środki pieniężne na koniec okresu	8 340	26 511	26 871	26 511

cdp.pl

Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce

	1H 2012	1H 2013
Przychody ze sprzedaży	33 014	21 850
- Sprzedaż do zewnętrznych klientów	*32 138*	*21 831*
- Sprzedaż między segmentami	*876*	*19*
Zysk/strata segmentu	-216	-1 081



CDP.pl - plany na drugie półrocze

Diablo III - kultowy tytuł, pierwszy raz na konsolach

Innowacyjne połączenie gry video i kolekcjonerskich figurek dla dzieci

Realistyczny symulator pola walki

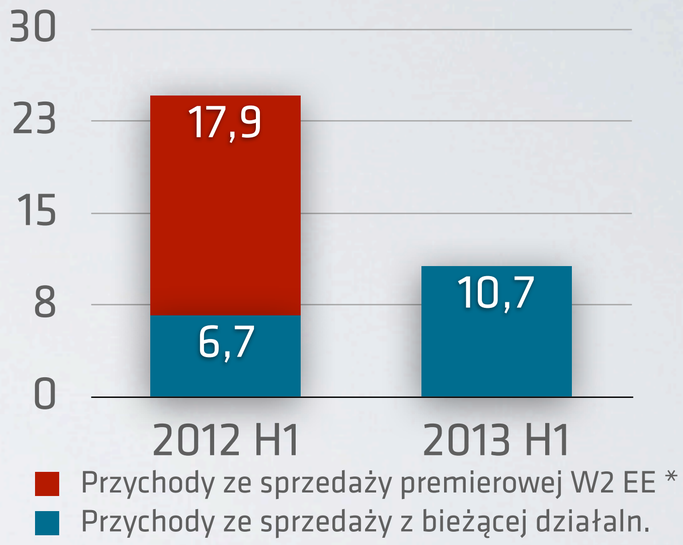
Uruchomienie serwisu filmowego w ramach platformy www.cdp.pl

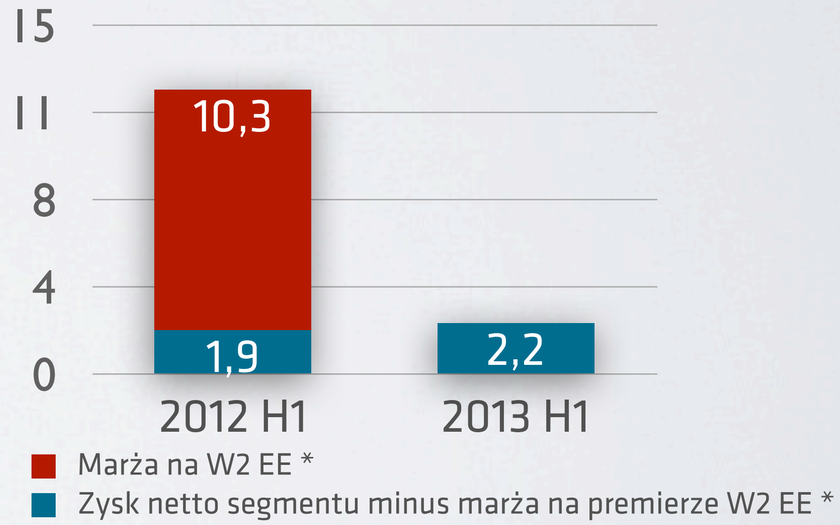
Oraz zawsze popularne filmy Disney'a na DVD/Blu-ray

CDPROJEKT® RED

Produkcja gier - Studio CD Projekt RED

	1H 2012	1H 2013
Przychody ze sprzedaży	24 581	10 674
- Sprzedaż do zewnętrznych klientów	*23 100*	*9 982*
- Sprzedaż między segmentami	*1 481*	*692*
w tym na premierze W2 EE *	17 927	
z bieżącej działalności *	6 654	10 674
Zysk/strata segmentu	12 220	2 184
Marża na premierze W2 EE *	10 344	
Zysk/strata segmentu - marża na premierze W2 EE *	1 876	2 184





** dane z segmentu Produkcji gier dotyczące sprzedaży premierowej W2 EE*

Wiedźmin 3 - entuzjastyczne przyjęcie mediów

The Witcher 3: Wild Hunt - a must see next generation RPG

Gameinformer
(USA, Australia) największy magazyn dla graczy, >8 mln prenumeratorów, dotarcie do 34 mln czytelników

Wiedźmin 3 - entuzjastyczne przyjęcie mediów

Bigger than Skyrim: The Witcher 3 sets the bar for next generation action-RPGs

Edge
Prawdopodobnie najbardziej opiniotwórczy miesięcznik poświęcony grom, znany z krytycznych recenzji.

Wiedźmin 3 - Konferencja Microsoftu

Wiedźmin 3 - 58 nagród na E3 2013

Wiedźmin 3 - entuzjastyczne przyjęcie mediów

„ E3 2013: Wiedźmin 3 Definiuje Następną-Generację.

Prawdziwie otwarty świat, zachwycający swoim wyglądem i oszałamiający rozmiarem.

Wiedźmin 3 zrobił na mnie większe wrażenie niż cokolwiek innego na E3. „

ign.com

http://www.ign.com/articles/2013/06/13/e3-2013-the-witcher-3-defines-next-gen

CD Projekt RED - aktualności

Nowe umowy	Podpisanie pierwszej umowy dystrybucyjnej na Wiedźmina 3; kolejne umowy w trakcie negocjacji
Nowe biuro	Otwarcie nowego biura w Krakowie 1 lipca; do Grupy CD PROJEKT dołączył zespół 20 doświadczonych developerów gier
Nowe projekty	Do relizowanych już projektów - Wiedźmin 3 oraz Cyberpunk 2077 dołączyły dwie mniejsze, wysokiej jakości produkcje
Nowy rynek	Gra planszowa - The Witcher Adventure Game

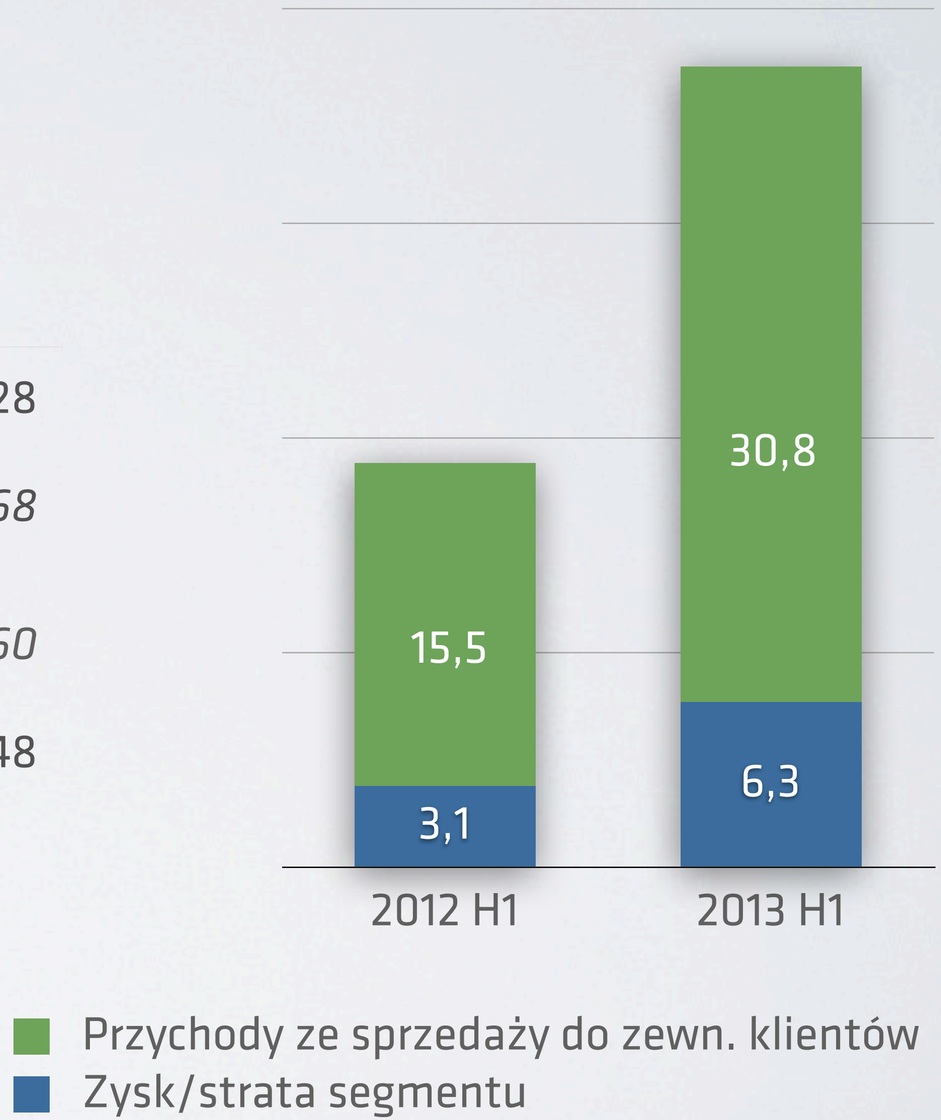
CD Projekt RED - gra planszowa

Twórca	Ignacy Trzewiczek
Wydawca	CD Projekt RED
Dystrybucja PL	CDP.pl Sp. z o.o.
Premiera	2014
Wersje	Pudełkowa i na Ipady

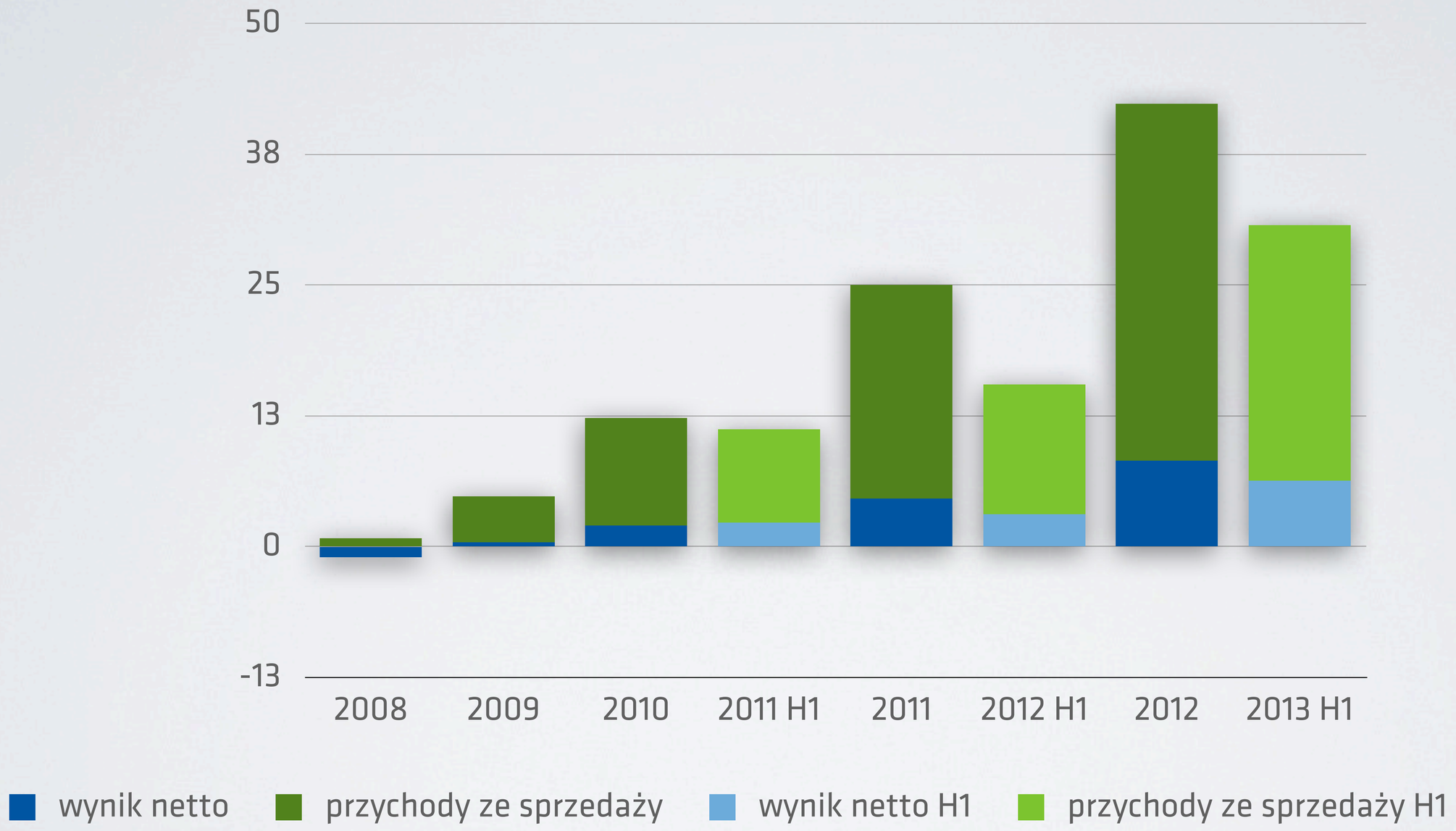
gog
com

GOG.com - podstawowe dane finansowe

	1H 2012	1H 2013
Przychody ze sprzedaży	17 424	33 328
- Sprzedaż do zewnętrznych klientów	*15 519*	*30 768*
- Sprzedaż między segmentami	*1 905*	*2 560*
Zysk/strata segmentu	3 103	6 348



GOG.com - dynamiczny wzrost



GOG.com aktualnie

Pozycja	Numer #2 wśród niezależnych platform cyfrowej dystrybucji
Partnerzy	150+ firm (wydawców i deweloperów)
Produkty	600 gier
Sprzedaż	2x większe przychody ze sprzedaży niż w analogicznym okresie 2012 r.
Mac	ponad 1,1 mln gier dostarczonych do klientów

GOG.com - obecność w mediach

Setki artykułów i dziesiątki tysięcy retweetów, wzmianek, polubień i udostępnień. Oraz...

TIME

50 Najlepszych Stron 2013

Źródło: techland.time.com, maj 2013

GOG.com - Nowa oferta dla twórców gier indie

ocena gry w ciągu 2 tygodni od zgłoszenia

+

płatność zaliczek z tytułu tantiem z góry – dostarczenie finansowania na dokończenie produkcji

+

jasne kryterium podziału przychodów ze sprzedaży między serwis a dewelopera: 70/30 lub 60/40 do momentu spłaty zaliczek na poczet tantiem.

=

Stały dostęp do najlepszych, nowych gier indie.

GOG.com - otoczenie rynkowe

Według danych przedstawionych na tegorocznym Game Developers Conference przez kluczowe instytucje analityczne branży gier - NPD, iResearch oraz Digi-Capital - cyfrowa sprzedaż gier i cyfrowych treści rośnie w tempie **33 %** rok do roku w Stanach Zjednoczonych i Unii Europejskiej.

Według analityków branży gier z NPD wartość sprzedaży treści cyfrowych (digital game content) w Stanach Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii, Francji i Niemczech, a więc terenach stanowiących główny rynek zbytu GOG.com, wyniosła **10 miliardów dolarów**.

Według NPD w Stanach Zjednoczonych treści cyfrowe stanowią **40% wydatków na gry**, w porównaniu do 28 procent w 2010 roku.

GOG.com - nowe metody monetyzacji kontentu

DLC (downloadable content) – czyli płatne dodatki do gier

+

season pass – dostęp za jednorazową dopłatą do wszystkich dodatków do gry jakie powstaną

+

episodic content – wydawanie i sprzedaż gier (np. przygodowych) jako kolejnych odcinków serii, które w sumie łączą się w całość

= $

THE WITCHER 3
WILD HUNT
T-SHIRT SPOT
THE WITCHER 3
WILD HUNT
THE WITCHER 3
WILD HUNT
THE WITCHER 3
WILD HUNT

itComposer
GAMES

CD PROJEKT S.A.

Kontakt:
Karolina Gnaś
karolina.gnas@cdprojekt.com
+48 600 539 032

Dziękujemy

Zastrzeżenia prawne

Informacje zawarte w niniejszej prezentacji odzwierciedlają panujące aktualnie warunki (sierpień 2013 roku) oraz oceny według stanu na chwilę obecną (sierpień 2013 roku), które mogą ulec zmianie. Wszystkie przewidywania i stwierdzenia dotyczące przyszłości stanowią obraz obecnych opinii, subiektywnych osądów oraz założeń co do przyszłych zdarzeń i warunków i obciążone są ryzykiem i niepewnością. Istnieje możliwość wystąpienia nieoczekiwanych zdarzeń, nie ma więc gwarancji, że sytuacja będzie rozwijać się zgodnie z przewidywaniami. CD PROJEKT S.A. nie składa żadnych oświadczeń dotyczących dokładności lub kompletności jakichkolwiek oświadczeń, lub innych materiałów zawartych w niniejszym dokumencie.

Niniejsza prezentacja jest udostępniana wyłącznie w celach informacyjnych i nie stanowi oferty kupna bądź sprzedaży jakichkolwiek papierów wartościowych lub instrumentów finansowych. CD PROJEKT S.A, jego podmioty powiązane oraz jego zarząd i pracownicy nie przyjmują żadnej odpowiedzialności za bezpośrednie, pośrednie lub wynikowe straty lub szkody, jakie mogą powstać w związku z wykorzystywaniem niniejszego dokumentu lub informacji w nim zawartych.

Niniejsza Prezentacja nie zawiera kompletnej ani całościowej analizy finansowej CD PROJEKT S.A. ani Grupy CD PROJEKT, jak również nie przedstawia jej sytuacji i planów w kompletny ani całościowy sposób. Prezentacja może zawierać pewne nieścisłości lub opuszczenia. Spółka zwraca uwagę osobom, które zapoznają się z niniejszą prezentacją, że jedynym obowiązującym źródłem informacji i danych dotyczących CD PROJEKT S.A. są raporty bieżące i okresowe przekazywane przez Spółkę w ramach wykonywania obowiązków informacyjnych wynikających z regulacji prawa polskiego.