

Wyniki finansowe Grupy CD PROJEKT za pierwsze półrocze 2014 roku

Adam Kiciński
Prezes Zarządu

Piotr Nielubowicz
Wiceprezes Zarządu, CFO



Plan prezentacji

Przegląd wyników finansowych

Najważniejsze wydarzenia - aktualizacja

Rynek mobilny

Prezentacja The Witcher Battle Arena

Pytania i odpowiedzi

Grupa CD PROJEKT - najważniejsze dane finansowe

	2013 H1	2014 H1	2014 Q1	2014 Q2
Przychody ze sprzedaży	63 058	74 588	30 804	43 784
Koszt własny sprzedaży	40 057	53 483	23 075	30 408
Zysk brutto na sprzedaży	23 001	21 105	7 729	13 376
Pozostałe przychody minus pozostałe koszty	574	2 987	1 185	1 802
Koszty sprzedaży	10 497	13 113	5 204	7 909
Koszty ogólnego zarządu	6 098	6 983	3 101	3 882
EBIT	6 980	3 996	609	3 387
Saldo przychodów i kosztów finansowych	639	2 318	1 222	1 096
Zysk brutto	7 619	6 314	1 831	4 483
Podatek dochodowy	(92)	1 694	445	1 249
Zysk netto	7 711	4 620	1 386	3 234
Zysk netto podmiotu dominującego	7 711	4 541	1 498	3 043
Koszty w okresie dotyczące przyszłych gier*	6 209	8 257	2 972	5 285
Zmiana stanu produkcji w toku segmentu produkcji gier	9 055	19 127	8 764	10 364
Razem nakłady na przyszłe premiery	15 264	27 384	11 736	15 649
Środki pieniężne na początku okresu	26 866	39 684	39 684	41 849
Środki pieniężne na koniec okresu	26 511	51 176	41 849	51 176
Zmiana środków pieniężnych	-355	11 492	2 165	9 327
Liczba krajów, w których mamy fizyczną dystrybucję W3	1	91		
Liczba miesięcy do premiery	16	8		

*koszty sprzedaży i ogólnego zarządu segmentu produkcji gier

Segment - Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce

	2013 H1	2014 H1	2014 Q1	2014 Q2
Przychody ze sprzedaży	21 851	30 748	13 471	17 277
Koszt własny sprzedaży	17 685	26 565	12 519	14 046
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	4 166	4 182	952	3 230
Pozostałe przychody minus poz. koszty	78	(50)	(40)	(10)
Koszty sprzedaży	4 624	5 476	2 607	2 868
Koszty ogólnego zarządu	1 941	1 939	986	953
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	(2 320)	(3 282)	(2 681)	(601)
Przychody minus koszty finansowe	287	578	142	436
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	(2 034)	(2 704)	(2 539)	(165)
Podatek dochodowy	(953)	(288)	(282)	(6)
Zysk (strata) netto	(1 081)	(2 416)	(2 257)	(159)

Segment - Globalna cyfrowa dystrybucja gier

	2013 H1	2014 H2	2014 Q1	2014 Q2
Przychody ze sprzedaży	33 327	35 390	14 172	21 218
Koszt własny sprzedaży	19 871	23 237	9 125	14 112
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	13 456	12 153	5 047	7 106
Pozostałe przychody minus poz. koszty	13	9	5	4
Koszty sprzedaży	4 930	6 262	2 668	3 595
Koszty ogólnego zarządu	1 093	804	331	473
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	7 446	5 095	2 053	3 042
Przychody minus koszty finansowe	(155)	103	104	(1)
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	7 291	5 198	2 157	3 041
Podatek dochodowy	942	675	279	396
Zysk (strata) netto	6 349	4 523	1 878	2 645

Segment - Produkcja gier

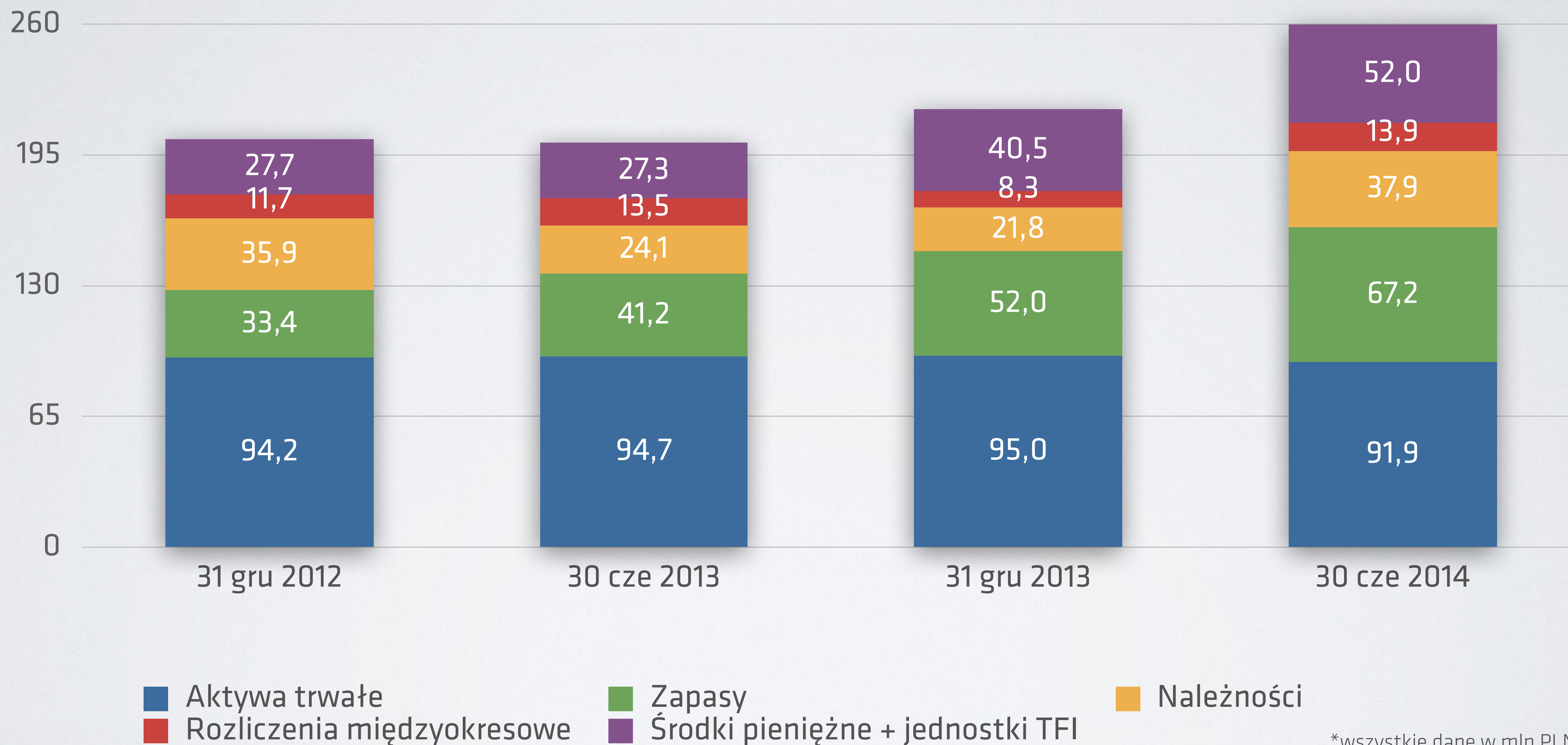
	2013 H1	2014 H1	2014 Q1	2014 Q2
Przychody ze sprzedaży	10 674	12 911	5 005	7 906
Koszt własny sprzedaży	2 895	4 500	1 675	2 825
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	7 779	8 411	3 330	5 081
Pozostałe przychody minus poz. koszty	185	598	65	533
Koszty sprzedaży	3 354	4 734	1 419	3 315
Koszty ogólnego zarządu	2 855	3 523	1 553	1 970
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	1 755	752	423	329
Przychody minus koszty finansowe	423	1 193	615	578
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	2 178	1 945	1 038	907
Podatek dochodowy	(5)	1 007	264	743
Zysk (strata) netto	2 183	938	774	164

Segment - Inne

	2013 H1	2014 H1	korekta* 2013 H1	korekta** 2014 H1	Skorygowany 2013 H1	Skorygowany 2014 H1
Przychody ze sprzedaży	3 183	3 317			3 183	3 317
Koszt własny sprzedaży	318	424			318	424
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	2 865	2 893			2 865	2 893
Pozostałe przychody minus poz. koszty	297	2 429			297	2 429
Koszty sprzedaży	678	938			678	938
Koszty ogólnego zarządu	2 384	2 968			2 384	2 968
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	100	1 416			100	1 416
Przychody minus koszty finansowe	13 550	(12 391)	(13 466)	12 837	84	446
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	13 650	(10 975)	(13 466)	12 837	184	1 862
Podatek dochodowy	(62)	326			(62)	326
Zysk (strata) netto	13 712	(11 301)	(13 466)	12 837	246	1 536

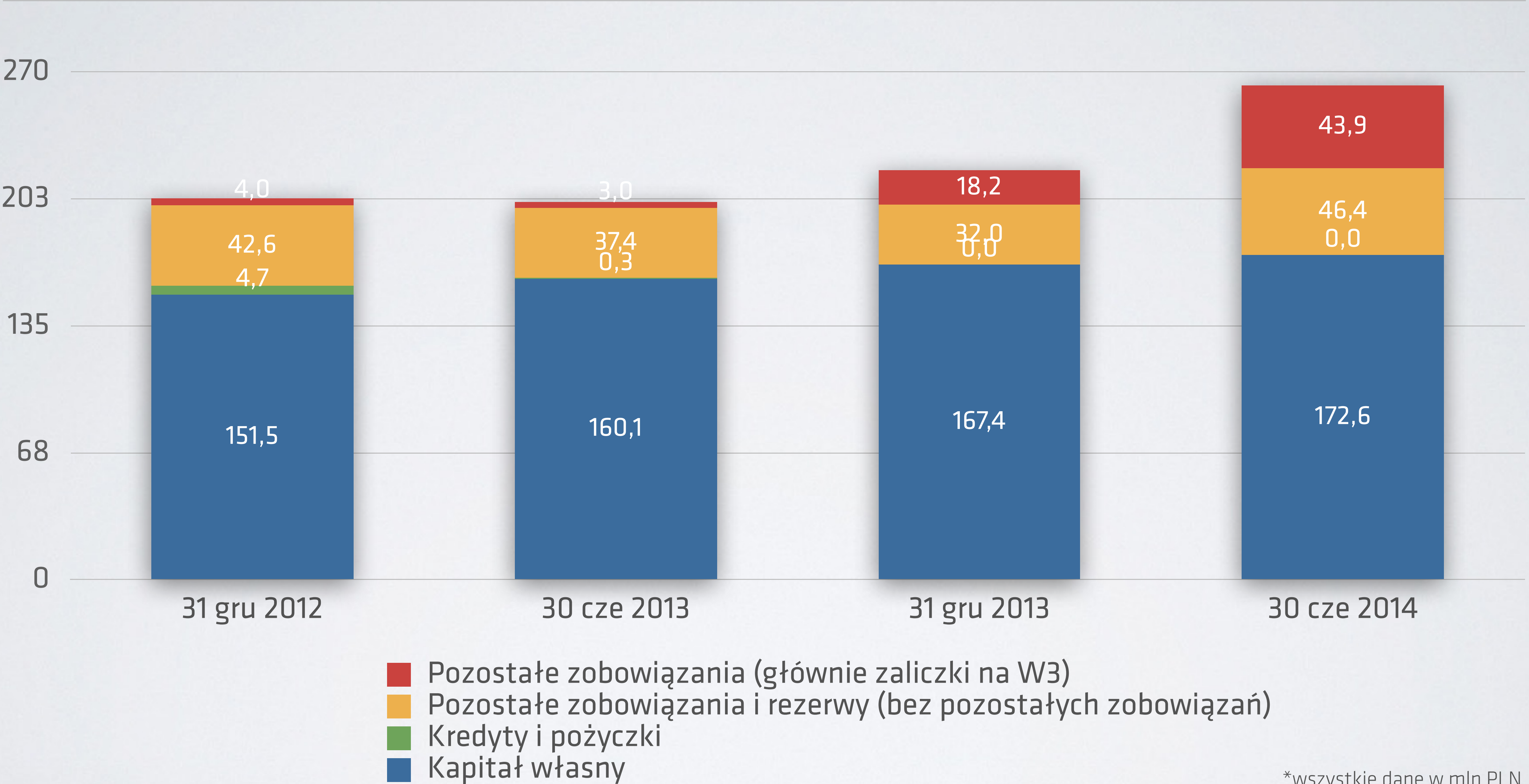
*korekta z tytułu dywidend **korekta z tytułu sprzedaży udziałów w cdp.pl

Struktura aktywów Grupy CD PROJEKT



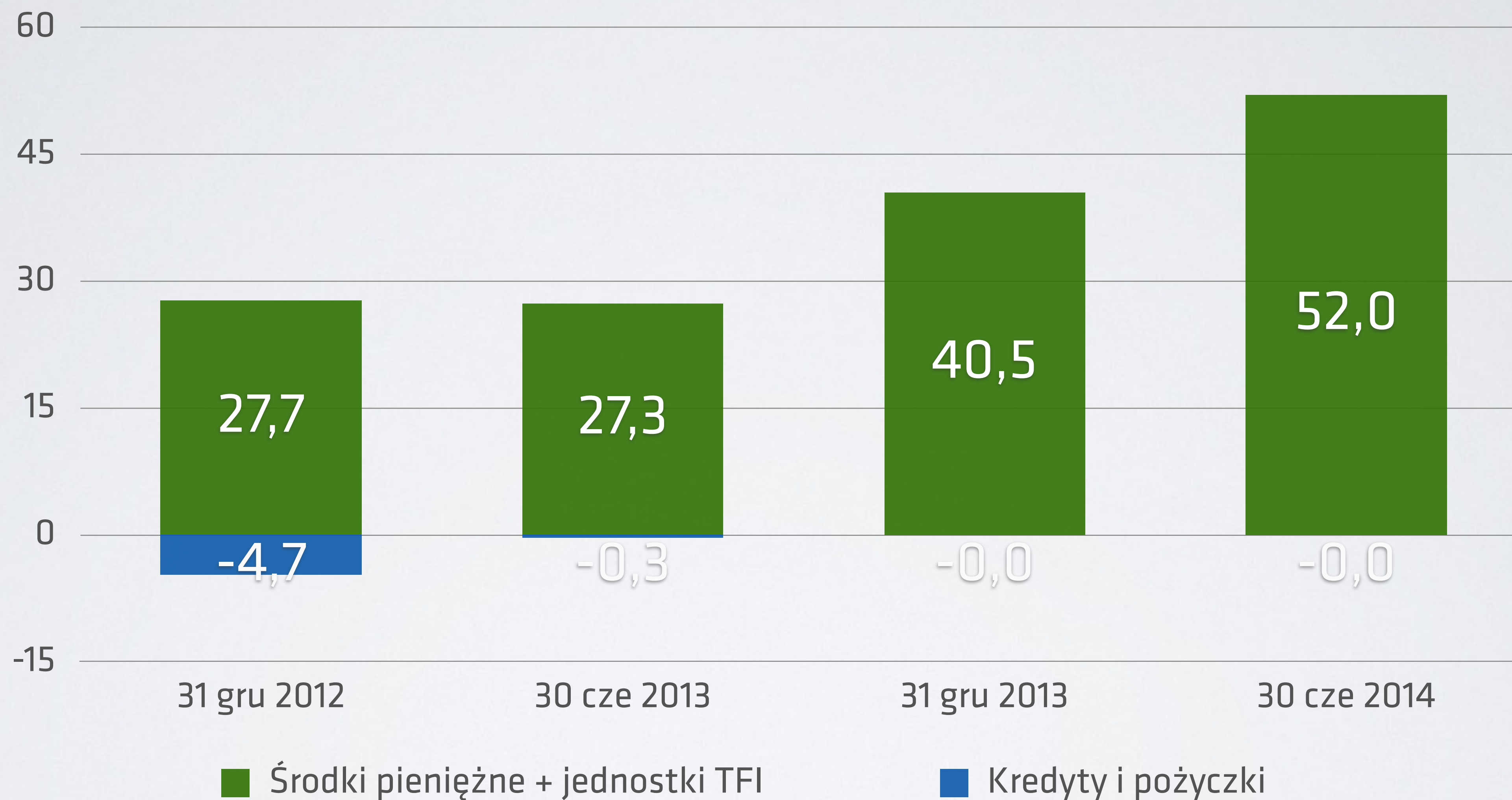
*wszystkie dane w mln PLN

Struktura pasywów Grupy CD PROJEKT



*wszystkie dane w mln PLN

Środki pieniężne + jednostki TFI - kredyty i pożyczki



*wszystkie dane w mln PLN

Przepływy

	2013 H1	2014 H1	2014 Q1	2014 Q2
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA				
Zysk / Strata po opodatkowaniu	7 711	4 620	1 386	3 234
Zmiana stanu zapasów	(7 799)	(15 231)	(6 204)	(9 027)
Zmiana stanu należności	11 977	(15 904)	(13 221)	(2 683)
Zmiana stanu zobowiązań, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(6 119)	36 925	22 038	14 887
Pozostałe korekty	516	(2 944)	(648)	(2 296)
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	6 286	7 466	3 351	4 115
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA				
Wpływy	186	7 690	405	7 285
Wydatki	2 028	3 477	1 475	2 002
B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(1 842)	4 213	(1 070)	5 283
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA				
Wpływy	71	90	4	86
Wydatki	4 870	277	120	157
C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(4 799)	(187)	(116)	(71)
F. Środki pieniężne na początek okresu	26 866	39 684	39 684	41 849
D. Przepływy pieniężne netto razem	(355)	11 492	2 165	9 327
G. Środki pieniężne na koniec okresu	26 511	51 176	41 849	51 176

Najważniejsze wydarzenia - aktualizacja

GOG.com - podsumowanie pierwszego półrocza 2014 r.

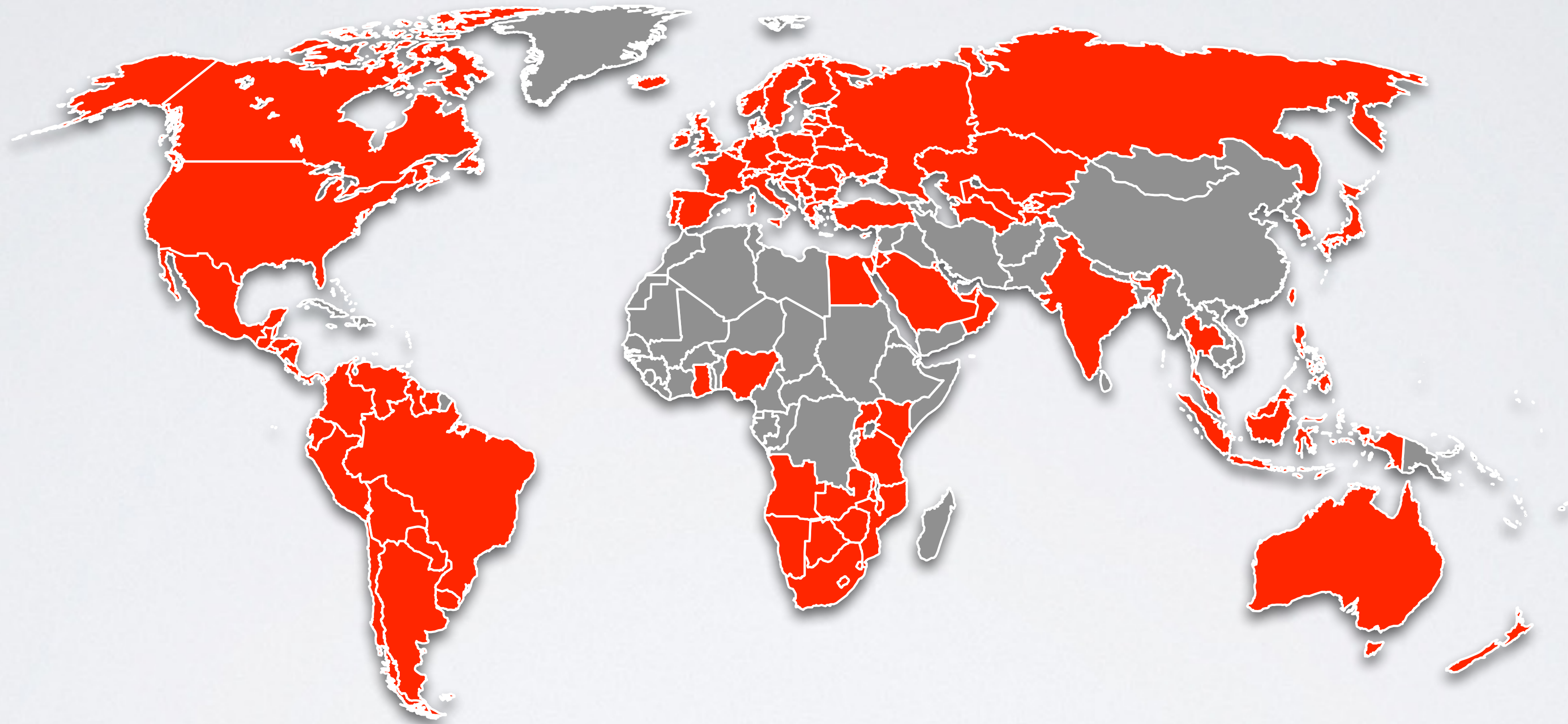
- Wsparcie trzeciego systemu operacyjnego - Linuksa, wraz z katalogiem gier działających na tym systemie (ponad 70 gier).
- Rozpoczęcie przedsprzedaży gry Wiedźmin 3: Dziki Gon.
- Zakończenie prac nad projektami R&D - ogłoszenie i wdrożenie nowych technologii: beta testy technologii GOG Galaxy wraz z The Witcher Adventure Game i pierwsze filmy bez DRM na GOG.com.
- GOG 4.0: Wprowadzenie lokalnych walut: EUR, GBP, AUD, RUB oraz lokalnych metod płatności, wynikających ze specyfiki poszczególnych krajów: Giropay (Niemcy), Sofort (Niemcy i Wielka Brytania), Webmoney (Rosja), Yandex (Rosja).

CD PROJEKT RED - Podsumowanie pierwszego półrocza 2014 r.

- Ponad 8 mln sprzedanych gier z serii Wiedźmin.
- Ogłoszenie The Witcher Battle Arena
- 5 numerów komiksu wiedźmińskiego wydanego przez Dark Horse Comics przy współpracy z CD PROJEKT RED
- 5 czerwca 2014 uruchomiona została przedsprzedaż gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. symultanicznie dla 3 platform (tj. PC, PlayStation 4 oraz Xbox One), na kluczowych dla gry terytoriach.
- Mocna obecność na najważniejszych imprezach branżowych – czerwcowych targach E3 w Los Angeles oraz sierpniowych gamescom w Kolonii. W sumie prezentacje studio obejrzało ok. 20 tys. osób.
- Zamknięte kontrakty dystrybucyjne na Wiedźmina 3: Dziki Gon

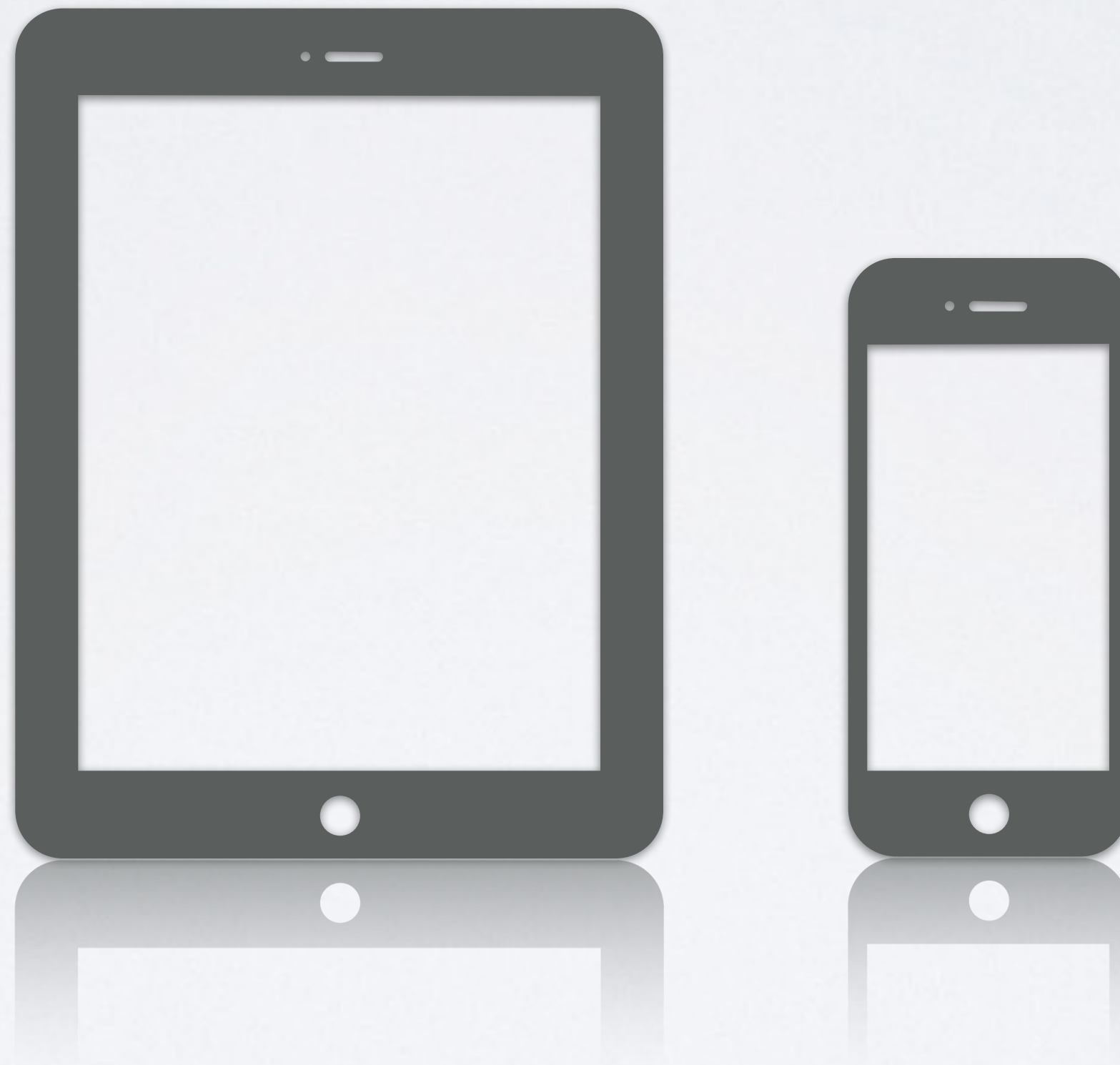
Wiedźmin 3: Dziki Gon - dystrybucja wersji pudełkowej

Terytoria z umowami na bezpośrednią dystrybucję Wiedźmina 3 w wersji pudełkowej



17 umów dystrybucyjnych z partnerami pokrywających 109 krajów plus cyfrowa dystrybucja poprzez GOG.com oraz Steam pokrywająca cały świat.

Nowy rynek i nowy model biznesowy



Rynek mobilny - badania

- Wartość rynku gier tabletowych w 2014 r. jest szacowana przez Juniper Research na 3,6 miliarda USD*.
- Według danych z raportu Juniper Research przychody z tabletowych gier mają się potroić, osiągając poziom 13,3 miliardów USD do 2019 r.
- Prognozowany wzrost będzie napędzany poprzez: zwiększoną pojemność urządzeń, większe możliwości graficzne, wzrost przepustowości sieci komórkowych oraz wzrost preferencji konsumentów do wygody i wszechobecności.

Lista najlepiej zarabiających F2P w 2013

	Data premiery	Kraj	Gatunek	Przychód (w mln USD)
CrossFire	2008/2009	Korea Płd.	MMO FPS	957
League of Legends	2009	USA	MOBA	624
Dungeon Fighter Online	2005	Korea	Action MMORPG	426
World of Tanks	2011	Białoruś/UK	MMO	372
Maplestory	2003	Korea	MMORPG	326
Lineage	1 998	Korea	MMORPG	257
World of Warcraft	2004	USA	MMORPG	213
Star Wars: The Old Republic	2011	USA	MMORPG	139
Team Fortress 2	2007	USA	FPS	139
CounterStrike Online	2008	Korea Płd./USA	FPS	121

* dane za raportem SuperData Research, 2014

The Witcher Battle Arena

- Wejście na nowy, dynamicznie rozwijający się rynek.
- W przyszłości ten i kolejne projekty mobilne mogą stanowić jeden z filarów naszego biznesu i być stabilnym źródłem przychodów.
- Projekt skalowalny, co oznacza że koszty uruchomienia projektu nie były wysokie, a w przyszłości będą proporcjonalnie dostosowane do powodzenia gry i przychodów, które będzie przynosić.
- Ryzyka biznesowe związane z projektem są zminimalizowane.



The Witcher Battle Arena

- Darmowa gra MOBA (multiplayer online battle arena), osadzona w wiedźmińskich realiach, zaprojektowana na urządzenia mobilne - tablety i smartfony z systemami iOS, Android i Windows Phone.
- Jesteśmy fair w stosunku do graczy - gra nie zawiera elementów „zapłać by wygrać”, kryształów, ograniczeń czasowych („timers”) - każdy gracz ma równe szanse.
- Zarabiamy na „vanity items” - wizualnej oprawie postaci, uzbrojeniu.
- Tytuł skierowany do graczy 13+ co znacznie poszerza nam dotychczasową grupę docelową.
- Start zamkniętych beta testów już wkrótce.
- Dystrybucja pełnej gry poprzez największe sklepy online - AppStore i Google Play.

Kontakt:

Karolina Gnaś

karolina.gnas@cdprojekt.com

+48 600 539 032

Dziękujemy



Zastrzeżenia prawne

Informacje zawarte w niniejszej prezentacji odzwierciedlają panujące aktualnie warunki (wrzesień 2014 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.