Podsumowanie roku 2012 i nie tylko plus aktualizacja strategii

Adam Kiciński
Prezes Zarządu

Piotr Nielubowicz
Członek Zarządu, CFO

Adam Badowski
Członek Zarządu, Szef Studia

Warszawa 21 marca 2013

Agenda

- Podsumowanie najważniejszych wydarzeń 2012 w podziale na segmenty
- Wyniki Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2012 - najważniejsze dane
- Wyniki poszczególnych segmentów działalności za 2012 - najważniejsze dane
- Plany z podziałem na segmenty działalności
- Sesja pytań i odpowiedzi

Najważniejsze wydarzenia 2012

cdp.pl

CDP.pl (dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce)

- Uruchomienie CDP.pl, czyli lokalnej platformy cyfrowej dystrybucji gier oraz e-książek i e-komiksów (od marca 2013).
- Wprowadzenie do dystrybucji fizycznej nowej kategorii - gry karciane i planszowe.
- Wielkie premiery - Diablo III (PC), Wiedźmin 2 (Xbox 360).
- Wdrożenie nowoczesnego systemu ERP pozwalające na dalszą optymalizację kosztów i procesów biznesowych oraz nowe bardziej wydajne rozwiązania logistyczne i magazynowe.

Najważniejsze wydarzenia 2012

CDPROJEKT RED

Studio CD Projekt RED (produkcja gier)

- Wiedźmin 2: Zabójcy Królów, Edycja Rozszerzona - premiera na konsoli Xbox 360 i PC. Udany debiut własnej technologii REDengine na platformie konsolowej.
- Wiedźmin i Wiedźmin 2 - premiery wersji na komputery Mac.
- Przejście na model dwuprojektowy - budowa drugiego zespołu pozwalająca na jednoczesne produkowanie dwóch dużych gier.
- Zapowiedzi nowych gier Cyberpunk 2077 i Wiedźmin 3: Dziki Gon (luty 2013) entuzjastycznie przyjęte przez media i fanów.
- Kontynuacja dobrej sprzedaży wcześniej wydanych gier - Wiedźmina oraz Wiedźmina 2 na PC.

Najważniejsze wydarzenia 2012

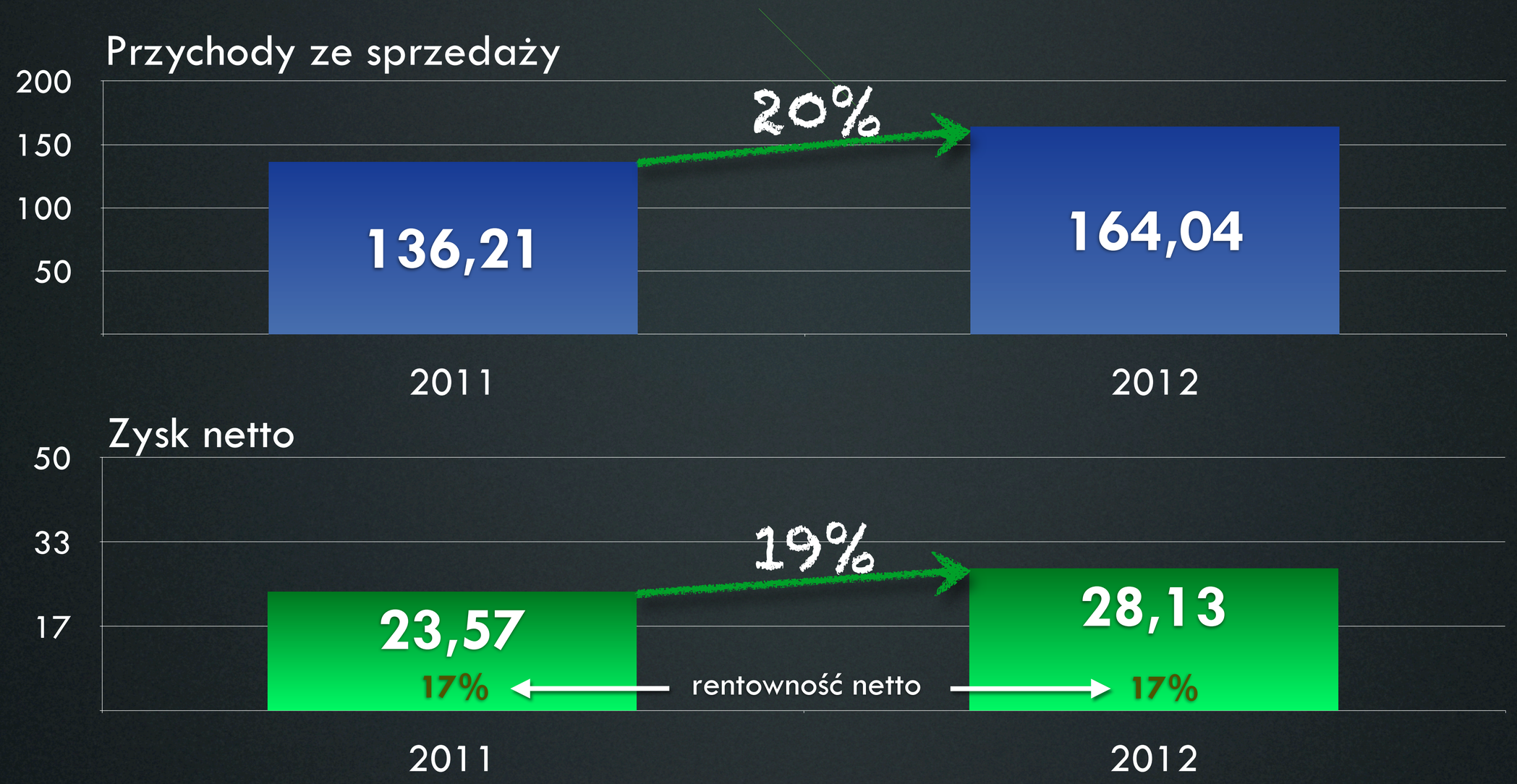
gog.com

GOG.com (globalna cyfrowa dystrybucja)

- Nowsze i nowe gry w wyższych progach cenowych - 32 tytuły w cenach 14,99 - 29,99 dolarów.
- Rozszerzenie oferty o gry na komputery Mac.
- Podwojenie liczby dostawców (do ponad 100).
- Przekroczenie poziomu 2 mln unikalnych użytkowników miesięcznie.
- Rekord odwiedzalności - podczas jednej z promocji GOG.com był w grupie 500 najczęściej odwiedzanych stron internetowych na świecie.
- Podwojenie ilości kont użytkowników.

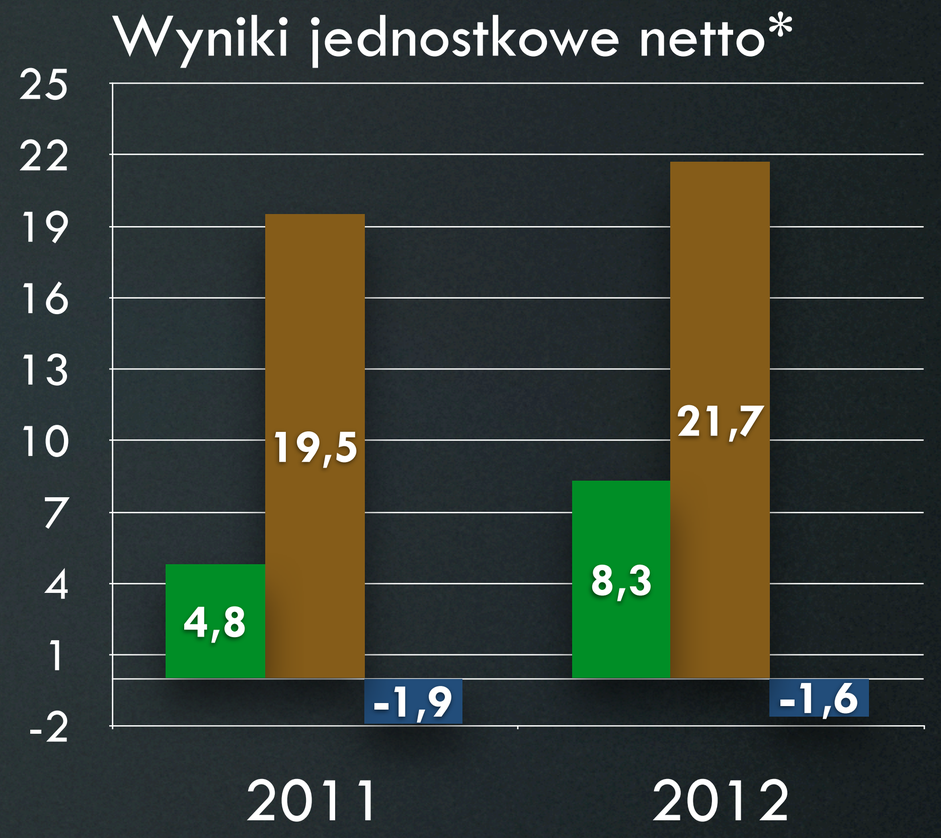
Wyniki finansowe

Podsumowanie wyników Grupy CD PROJEKT



Dane w milionach PLN

Zestawienie wyników segmentów biznesowych

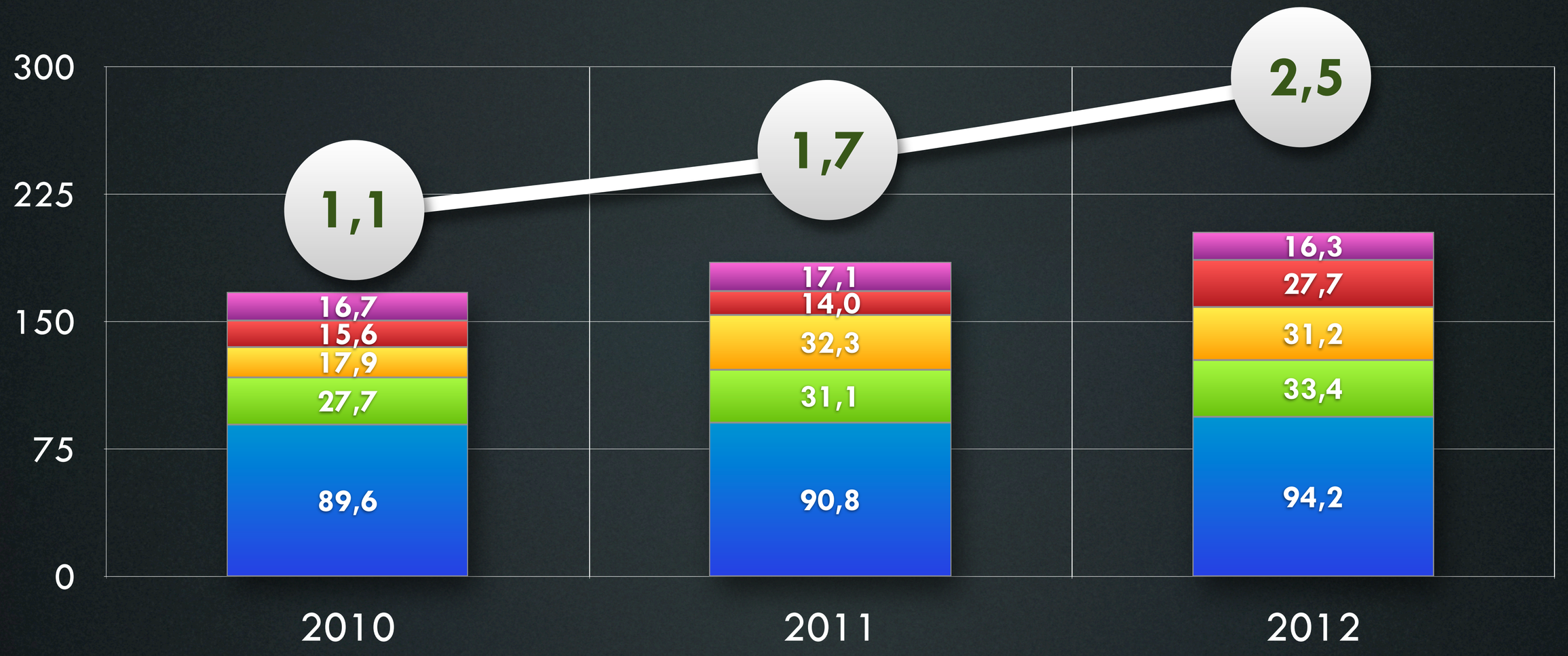


- Globalna cyfrowa dystrybucja - GOG.com
- Produkcja gier - Studio CD Projekt RED
- Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce - CDP.pl

* Wynik netto CDP.pl skorygowany o przychody ze sprzedaży marki CD PROJEKT w ramach Grupy (9,2 mln PLN)

Dane w milionach PLN

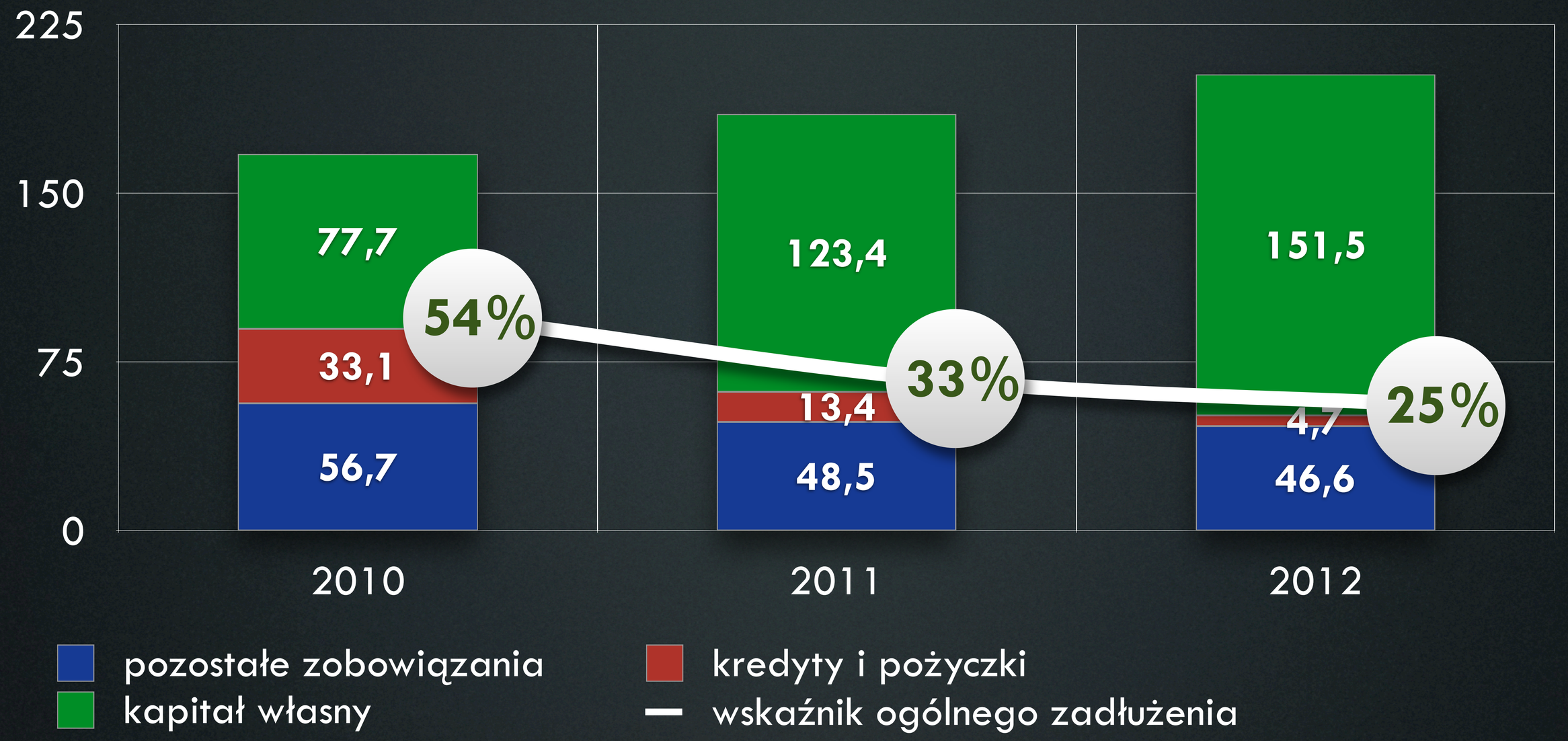
Struktura aktywów Grupy CD PROJEKT



aktywa trwałe
gotówka i jednostki w fund. inw
zapasy
pozostałe
należności handlowe
wskaźnik bieżącej płynności

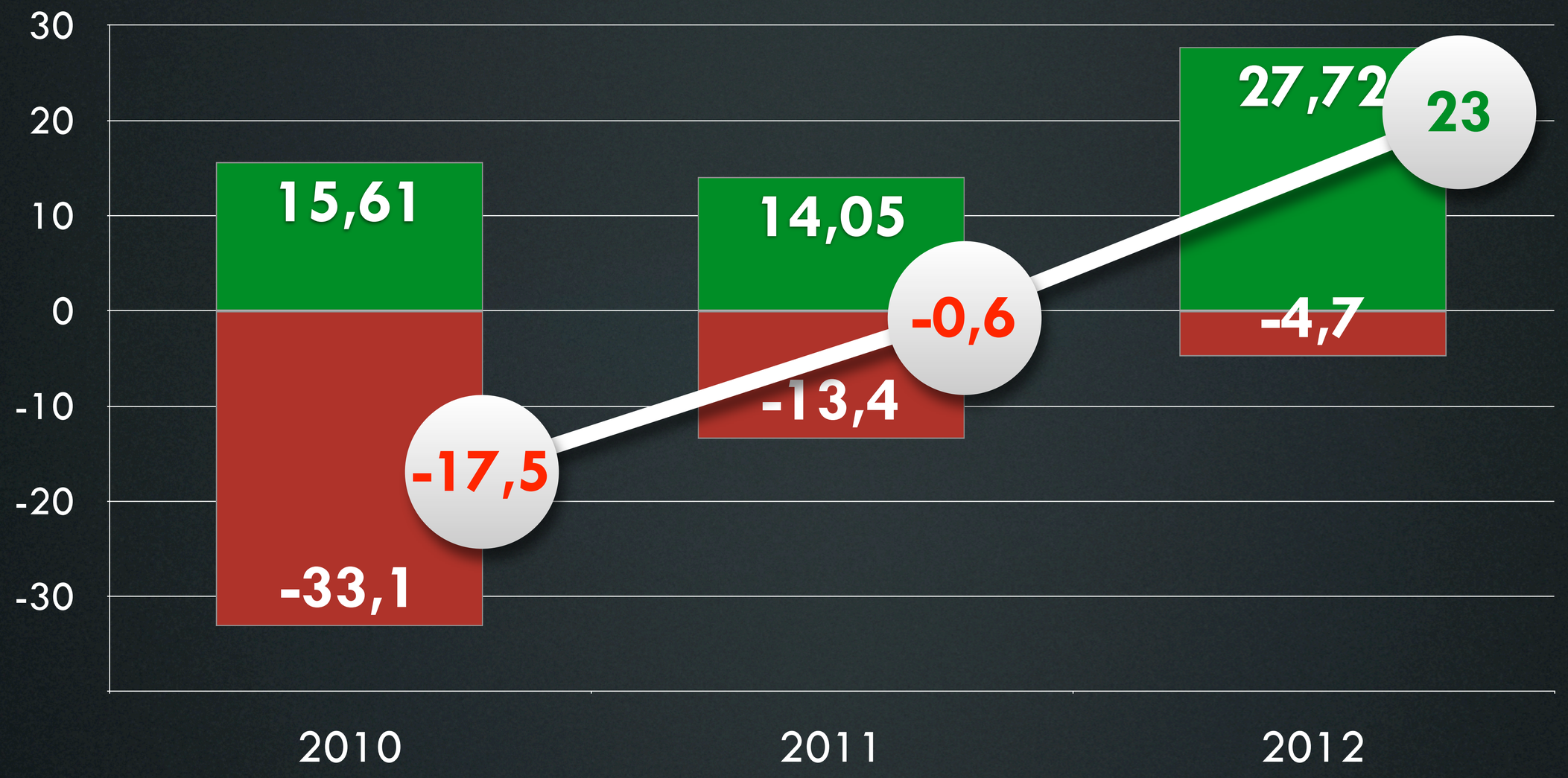
Dane w milionach PLN

Struktura pasywów Grupy CD PROJEKT



Dane w milionach PLN

Gotówka vs kredyty w Grupie CD PROJEKT



Środki pieniężne + jednostki TFI

Kredyty i pożyczki

Dane w milionach PLN

Przepływy w 2012 z podziałem na spółki

	CDP.pl Sp. z o.o.	GOG Ltd + GOG Poland Sp. z o.o.*	CD PROJEKT S.A.	korekty konsolidacyjne	Wynik
Zysk / Strata przed opodatkowaniem	5 867	9 222	26 546	-13 350	28 287
Zmiana stanu zapasów	1 306		-3 562		-2 255
Zmiana stanu należności	4 457	-2 732	-7 909	3 598	-2 586
Zmiana stanu zobowiązań, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-4 103	7 633	-2 455	-3 598	-2 523
Zmiana stanu pozostałych aktywów i pasywów i inne korekty	-2 984	-3 846	-809	13 412	5 772
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO Z DZIAŁ. OPERACYJNEJ	4 543	10 277	11 811	62	26 695
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO Z DZIAŁ. INWESTYCYJNEJ	-534	-558	5 135	-4 168	-125
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO Z DZIAŁ. FINANSOWEJ	-2 924	-3 910	-6 795	4 106	-9 523
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	**1 085**	**5 809**	**10 152**		**17 047**
Środki pieniężne na początek okresu	11	7 785	2 023		9 819
Środki pieniężne na koniec okresu	1 097	13 594	12 175		26 866

Dane w tysiącach PLN * suma GOG Ltd oraz GOG Poland Sp z o.o.

Plany strategiczne

cdp.pl

Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce

Ten rok (2013)

cdp.pl

Cyfrowa dystrybucja

- Uruchomienie nowej komplementarnej kategorii.
- Pozyskanie 1-2 nowych wydawców gier ze ścisłej światowej czołówki.

Fizyczna dystrybucja

- Pozyskanie co najmniej jednego nowego partnera w kategorii gry wideo lub filmy.
- Rozwój kategorii gry karciane i gry planszowe, poprzez pozyskanie nowego partnera oraz uruchomienie nowej linii produktów własnych.
- Dalsza optymalizacja obszarów: logistyka, rozliczenia, administracja w celu podniesienia wydajności organizacji.

Kolejne 3 lata (2014 - 2016)

- Cyfrowa dystrybucja: stałe poszerzanie katalogu wydawniczego. Posiadanie produktów od wszystkich najważniejszych wydawców we wszystkich obsługiwanych kategoriach.
- Fizyczna dystrybucja: Koncentracja na segmencie premium, czyli najlepszych grach i filmach.

CDPROJEKT RED

Produkcja gier

Ten rok (2013)

- Zawarcie umów dystrybucyjnych na Wiedźmina 3 z partnerami z najważniejszych rynków.
- Pierwsza część kampanii promującej Wiedźmina 3 - oj będzie się działo ;)
- Premiera otwartej bety REDkit i rozbudowa wsparcia dla społeczności modderów.
- Premiera pierwszej „gry bez prądu” opartej na świecie Wiedźmina.
- Kampanie promocyjne wspierające sprzedaż Wiedźmina 2.
- Otworzenie lokalnego przedstawicielstwa Studia CD Projekt RED w Stanach Zjednoczonych odpowiadającego za marketing i PR w obu Amerykach, w szczególności w USA.

Kolejne 3 lata (2014 - 2016)

CDPROJEKT RED

Premiery gier

- Wiedźmin 3: Dziki Gon
- Cyberpunk 2077
- Dwa mniejsze (czas rozgrywki około 20 godzin), ale topowe jakościowo tytuły wspierające jedną z linii produktowych.
- Cross-platformowa gra na urządzenia mobilne oparta na jednym z naszych brandów.

Kolejne 3 lata (2014 - 2016)

CDPROJEKT RED

Inne ważne projekty

- Rozpoczęcie sprzedaży licencji na silnik REDengine.
- Długoterminowe wsparcie gry Wiedźmin 3: Dziki Gon.
- Premiera pełnej wersji REDkit i rozbudowa wsparcia dla społeczności modderów.
- Stałe, aktywne wspieranie sprzedaży i zarządzanie back catalogiem.

CDPROJEKT RED

WIEDŹMIN® 3
DZIKI GON

WIEDŹMIN 3 DZIKI GON

CDPROJEKT RED

Główne cechy komercyjne

- Wiedźmin 3: Dziki Gon to kontynuacja kultowej serii (wyróżnionej ponad 200 nagrodami) zbierającej najwyższe noty krytyków i uwielbianej przez graczy na całym świecie.
- Tytuł zaliczany przez branżę do tzw. kategorii AAA, czyli wysokobudżetowych przebojów, o najwyższej jakości wykonania i największym potencjale komercyjnym.
- Epicka, innowacyjna gra RPG z charakterystycznym dla tego gatunku długim okresem sprzedaży.
- Równoczesna premiera w roku 2014 na co najmniej trzy mocne platformy sprzętowe w tym PC oraz PS4.

WIEDŹMIN 3 DZIKI GON

CDPROJEKT RED

Główne cechy gry

- **Historia:** pełna rozmachu, nieliniowa, dojrzała fabuła z ponad 100 godzinami specjalnie zaprojektowanych przygód, z 36 różnymi stanami świata po zakończeniu gry oraz z trzema unikatowymi epilogami.
- **Otwarty świat:** mroczne fantasy osadzone w tętniącym życiem otwartym świecie - 35 razy większym niż obszar gry Wiedźmin 2. Fascynujące połączenie różnych kultur, społeczności, przygód i zadań z nimi związanych.
- **Oprawa wizualna:** oparta na najwyższej klasy rendererze i silniku REDengine 3, przygotowanym z myślą o następnej generacji sprzętu. Dopracowane modele postaci, bogate w detale lokacje i efekty specjalne niespotykane do tej pory w grach RPG z otwartym światem.

Wiedźmin 3
start godny czołówki pierwszej ligii

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

Gameinformer
(USA, Australia) #1 wśród magazynów o grach w Stanach i na świecie, nakład 8 mln, czytelnictwo 34 mln

Wiedźmin 3
start godny czołówki pierwszej ligii

Wiedźmin 3 wraz ze swoją dojrzałą fabułą, głębokimi konsekwencjami wyborów i otwartym światem ma szanse przebić wszystko, co branża gier miała do tej pory do powiedzenia w kwestii komputerowych erpegów.

System walki wygląda wprost fantastycznie

Nie możemy się doczekać premiery!

CD Action (Polska)

Wiedźmin 3
start godny czołówki pierwszej ligii

Very ambitious – and it looks amazing

One of the most ambitious projects we've seen in years

Combining a deep story and moral choices with a huge open world, Witcher 3 could even surpass Sykrim. And that says a lot

PC Games (Niemcy)

Wiedźmin 3
start godny czołówki pierwszej ligii

The Witcher 3 is bigger, bloodier and more open than Skyrim!

PC Gamer (Wlk. Brytania)

Wiedźmin 3
start godny czołówki pierwszej ligii

Bigger, more open & more ambitious: For the Witcher 3, CD Projekt RED vows to go bigger than life

Canard PC (Francja)

Wiedźmin 3
start godny czołówki pierwszej ligii

CDPROJEKT RED

- Bardzo dobre przyjęcie ze strony dziennikarzy branżowych.
- 10 okładek (kolejne w drodze ;) - wszystkie najważniejsze pisma o grach w tym Game Informer - # 1 na świecie w dotarciu do mężczyzn 18-24.
- 40 artykułów w prasie drukowanej.
- 100+ publikacji online w 5 dni po ogłoszeniu prac nad grą.
- A to dopiero skromny początek kampanii.

Główne cechy komercyjne

- Cyberpunk 2077 - komputerowa i konsolowa gra RPG, oparta na kultowej serii gier fabularnych Cyberpunk(R) stworzonych przez Mike Pondsmith'a (ponad 5 mln fanów uniwersum, z czego 70% w USA).
- Tytuł zaliczany przez branżę do tzw. kategorii AAA, czyli wysokobudżetowych przebojów, o najwyższej jakości wykonania i największym potencjale komercyjnym.
- Rozbudowana, rewolucyjna gra RPG z charakterystycznym dla tego gatunku długim okresem sprzedaży.

Główne cechy gry

- Futurystyczny thriller, wciągająca intryga w świecie rozrywki, mediów i ulicznych gangów, gdzie nowoczesna technologia koegzystuje ze zdegenerowanym społeczeństwem.
- Gra opiera się na nieliniowej, pełnej zwrotów i wyrazistych postaci historii osadzonej w ogromnym rozbudowanym otwartym świecie, którego centrum stanowi gigantyczna, tętniąca życiem metropolia - Night City.
- Wolność gameplayowa, taktyczna walka oraz zróżnicowane klasy postaci silnie związane z fabułą zagwarantują różnorodne typy rozgrywki.
- Oprawa wizualna oparta na najwyższej klasy rendererze i silniku REDengine 3, przygotowanym z myślą o następnej generacji sprzętu.

Teaser Cyberpunk 2077

Cyberpunk 2077
Entuzjastyczne przyjęcie

- Teaser trailer Cyberpunk 2077 - 7 mln wyświetleń w pierwszych dniach od publikacji.
- Bardzo dobre przyjęcie ze strony dziennikarzy branżowych - top placement na wszystkich głównych serwisach poświęconych grom (IGN, Gamespot, Gry-Online).
- Fantastyczne reakcje fanów.

Sony PlayStation 4
slajd z ogłoszenia nowej platformy

20 luty 2013, Nowy Jork

gog.com

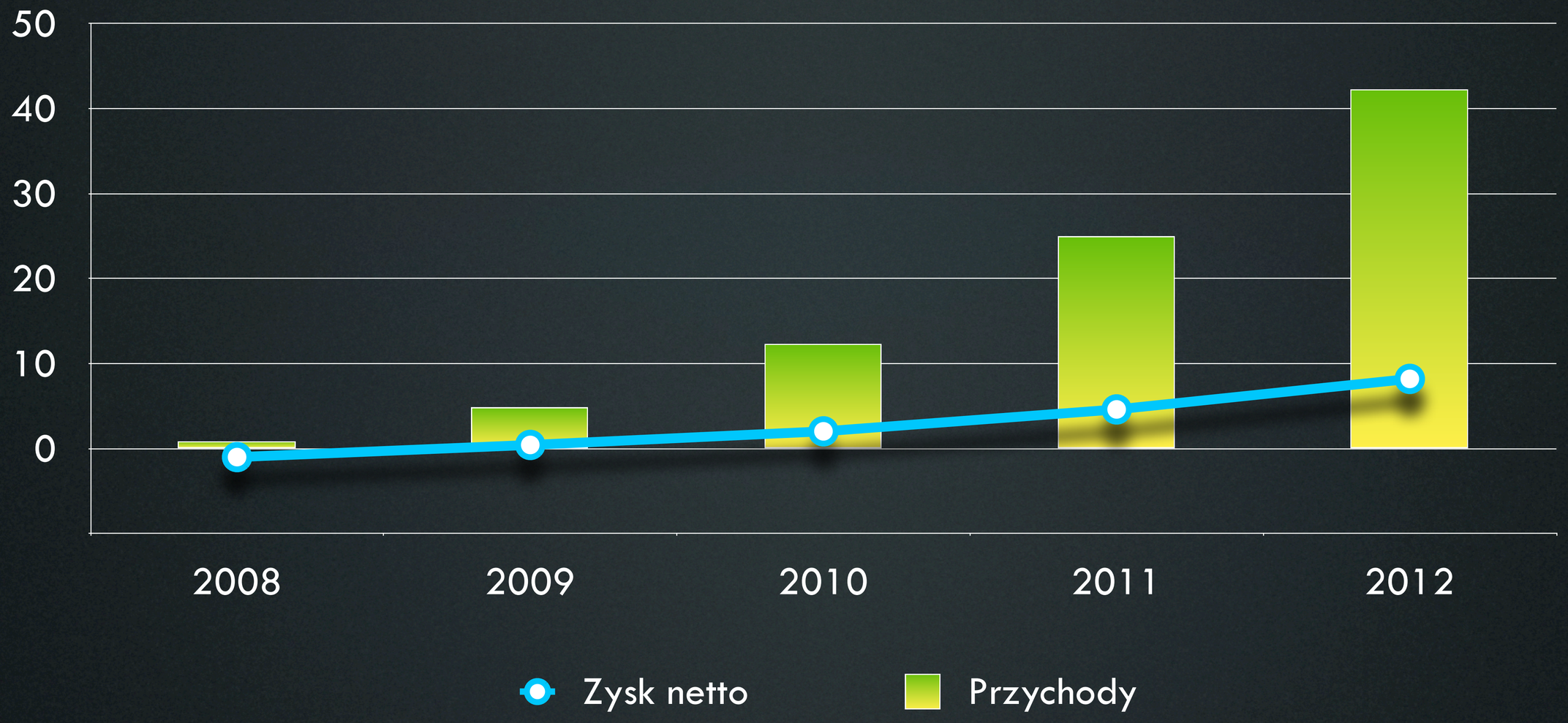
Globalna cyfrowa dystrybucja

Ten rok (2013)

gog.com

- Dwa duże projekty badawczo-rozwojowe mające na celu przyspieszenie rozwoju platformy w kolejnych latach.
- Nowe, pełnocenowe gry bez DRM równocześnie ze światową premierą.
- Otworzenie, częściowo współdzielonego ze studiem CD Projekt RED, lokalnego przedstawicielstwa GOG.com w Stanach Zjednoczonych odpowiadającego za rozwój biznesu i rekrutację.

Dynamiczny wzrost



*Dane w milionach PLN

Dziękujemy za uwagę!

CD Projekt S.A.
ul. Jagiellońska 74
03-301 Warszawa
www.cdprojektred.com

Investor Relations:
Karolina Gnaś
karolina.gnas@cdprojekt.com
tel. +48 600 539 032

Pytania i odpowiedzi