

Grupa CD PROJEKT

Wyniki finansowe 2013

Adam Kiciński
Prezes Zarządu

Piotr Nielubowicz
Wiceprezes Zarządu, CFO

Adam Badowski
Członek Zarządu, Szef studio CD Projekt RED



Zastrzeżenia prawne

Informacje zawarte w niniejszej prezentacji odzwierciedlają panujące aktualnie warunki (marzec 2014 roku) oraz oceny według stanu na chwilę obecną (marzec 2014 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.



Wyniki Grupy

Wyniki Grupy CD PROJEKT

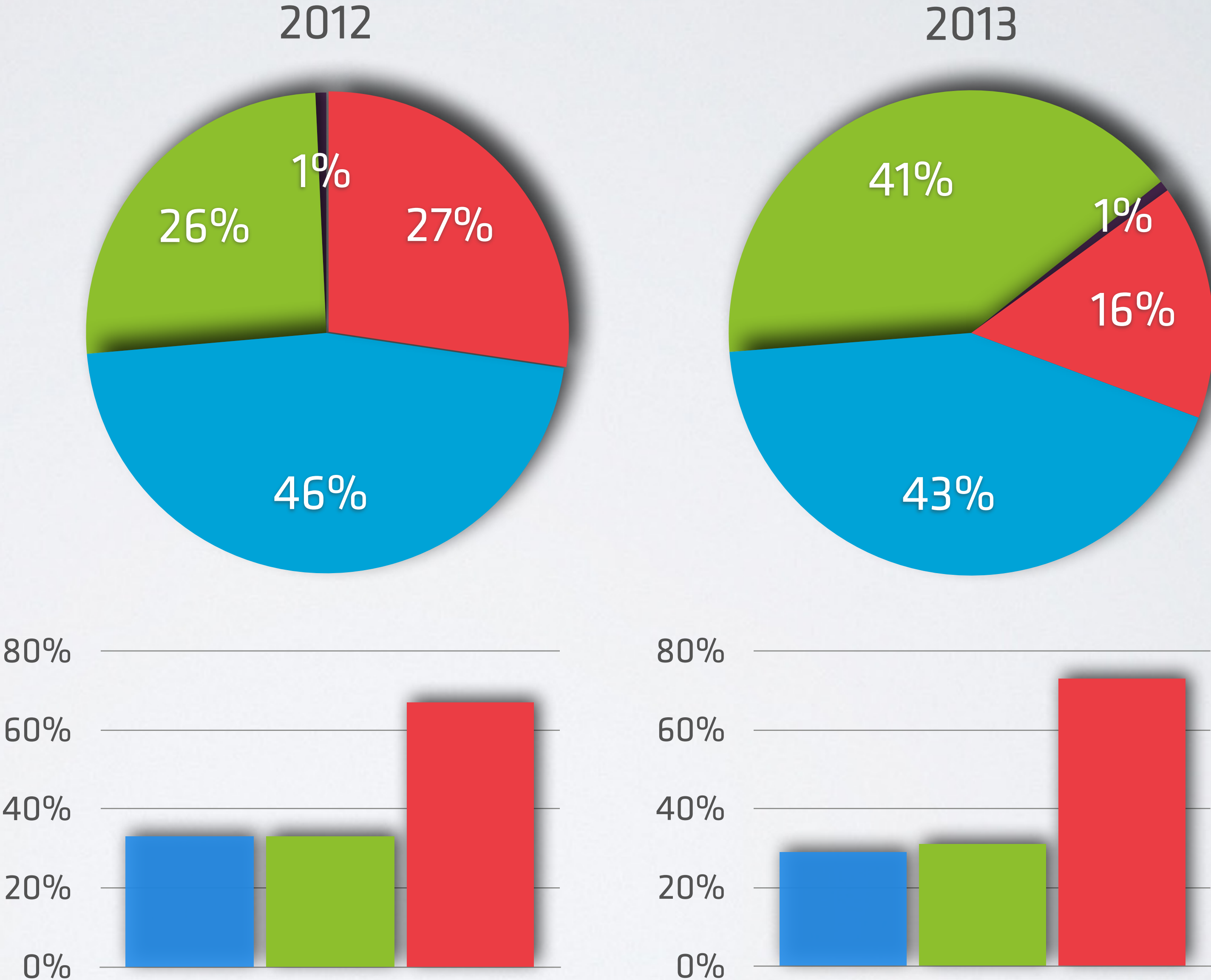
	2012	2013	zmiana
Przychody ze sprzedaży	164 040	142 172	-13%
Koszt własny sprzedaży	93 264	88 827	-5%
Zysk na sprzedaży	70 776	53 345	-25%
Rentowność sprzedaży	43%	38%	

Przychody zewnętrzne per segment w Grupie CD PROJEKT

Udział segmentów
w sprzedaży

- cdp.pl
- GOG Ltd.
- Produkcja gier

Rentowność
sprzedaży w
segmentach



Grupa CD PROJEKT - wyniki

	2012	2013	zmiana
Przychody ze sprzedaży	164 040	142 172	-13%
Koszt własny sprzedaży	93 264	88 827	-5%
Zysk na sprzedaży	70 776	53 345	-25%
Rentowność sprzedaży	43%	38%	
Pozostałe koszty minus przychody	42 489	36 155	-15%
Zysk Brutto	28 287	17 190	-39%
CIT	162	2 339	1344%
Zysk netto podm dom	28 125	14 900	-47%
Efektywna stawka CIT	1%	14%	

CDP.pl (Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce) - wyniki

				bez sprzedaży marki		
	2012	2013	zmiana	2012	2013	zmiana
Przychody ze sprzedaży	76 895	61 255	-20%	76 895	61 255	-20%
Koszt własny sprzedaży	51 836	43 690	-16%	51 836	43 690	-16%
Zysk na sprzedaży	25 059	17 565	-30%	25 059	17 565	-30%
Rentowność sprzedaży	33%	29%		33%	29%	
Pozostałe koszty minus przych.	19 192	8 896	-54%	28 374	18 078	-36%
Zysk Brutto	5 867	8 669	48%	-3 315	-513	-85%
CIT	-1 745	1 414	-181%	-1 745	1 414	-181%
Zysk netto podmiotu domin.	7 612	7 255	-5%	-1 570	-1 927	23%
Efektywna stawka CIT	-30%	16%				
w tym sprzedaż marki	9 182	9 182				

GOG.com (Globalna cyfrowa dystrybucja gier) - wyniki

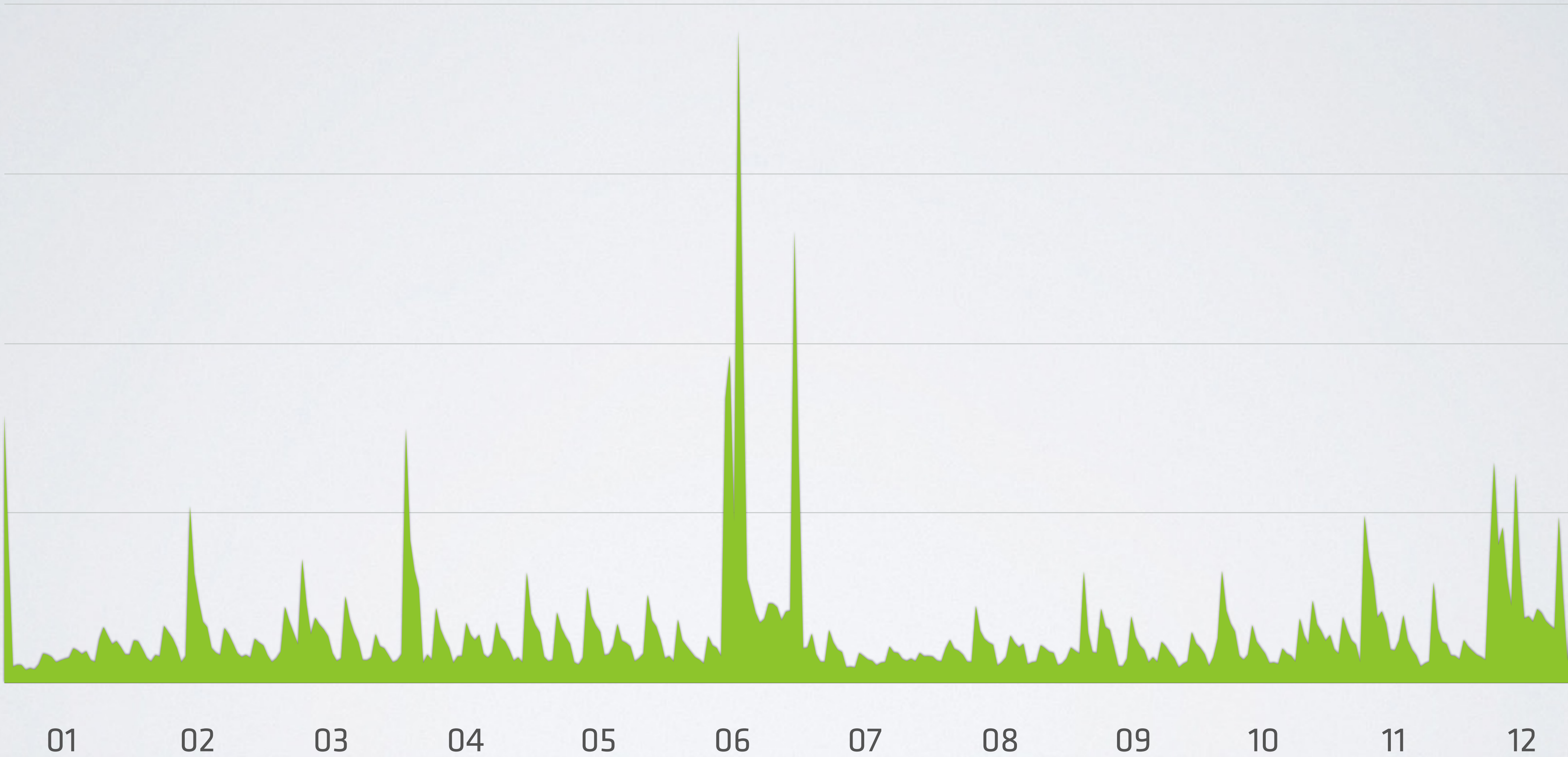
GOG Poland

	2012	2013	zmiana
Przychody ze sprzedaży	4 108	6 172	50%
Koszt własny sprzedaży	3 656	5 696	56%
Zysk na sprzedaży	452	476	5%
Rentowność sprzedaży	11%	8%	
Pozostałe koszty minus przych.	361	333	-8%
Zysk Brutto	90	144	59%
CIT	34	44	31%
Zysk netto podmiotu domin.	56	99	77%
Efektywna stawka CIT	38%	31%	

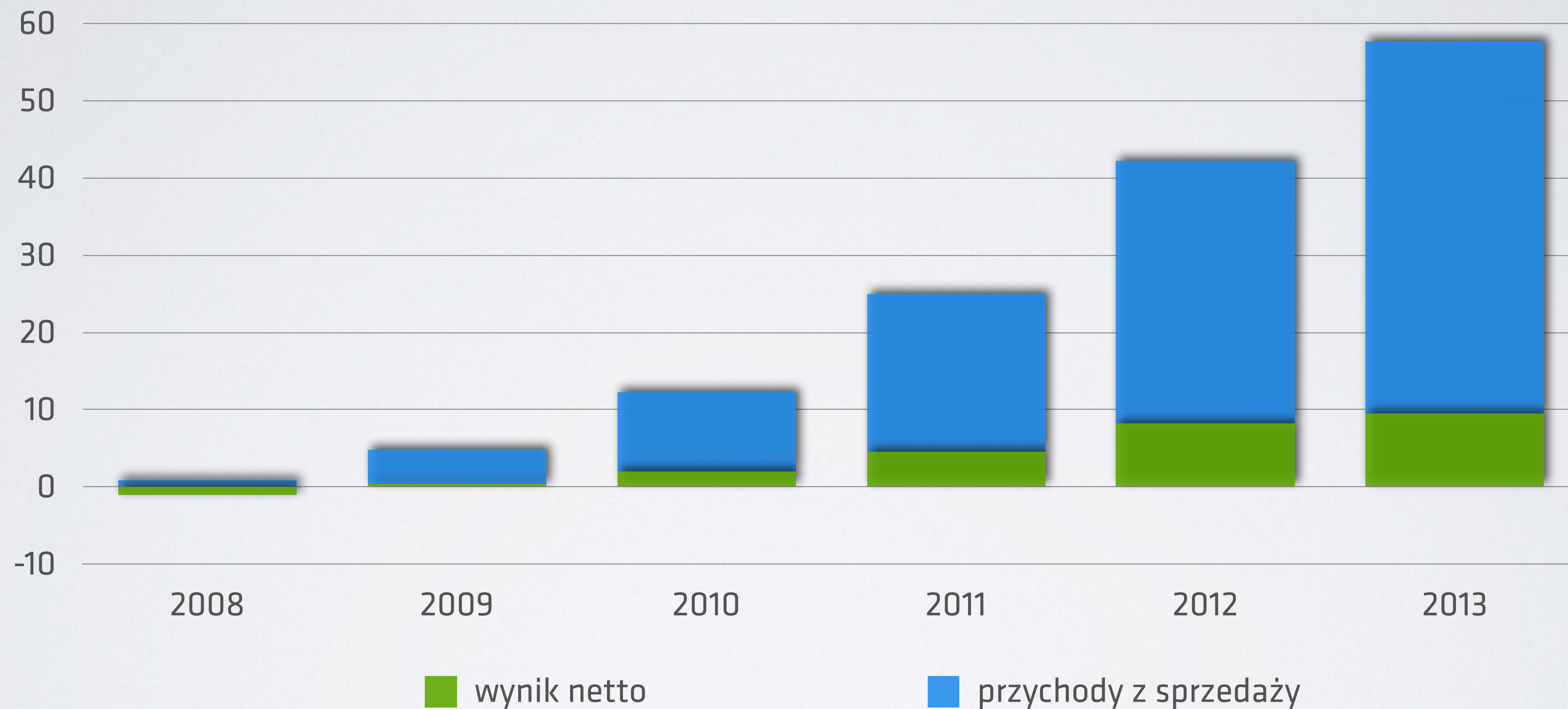
GOG Ltd.

	2012	2013	zmiana
Przychody ze sprzedaży	42 250	57 634	36%
Koszt własny sprzedaży	28 102	39 805	42%
Zysk na sprzedaży	14 148	17 828	26%
Rentowność sprzedaży	33%	31%	
Pozostałe koszty minus przych.	5 016	7 000	40%
Zysk Brutto	9 132	10 829	19%
CIT	941	1 413	50%
Zysk netto podmiotu domin.	8 191	9 416	15%
Efektywna stawka CIT	10%	13%	

GOG - dzienna sprzedaż w 2013



GOG.com - długoterminowa dynamika wzrostu wyników



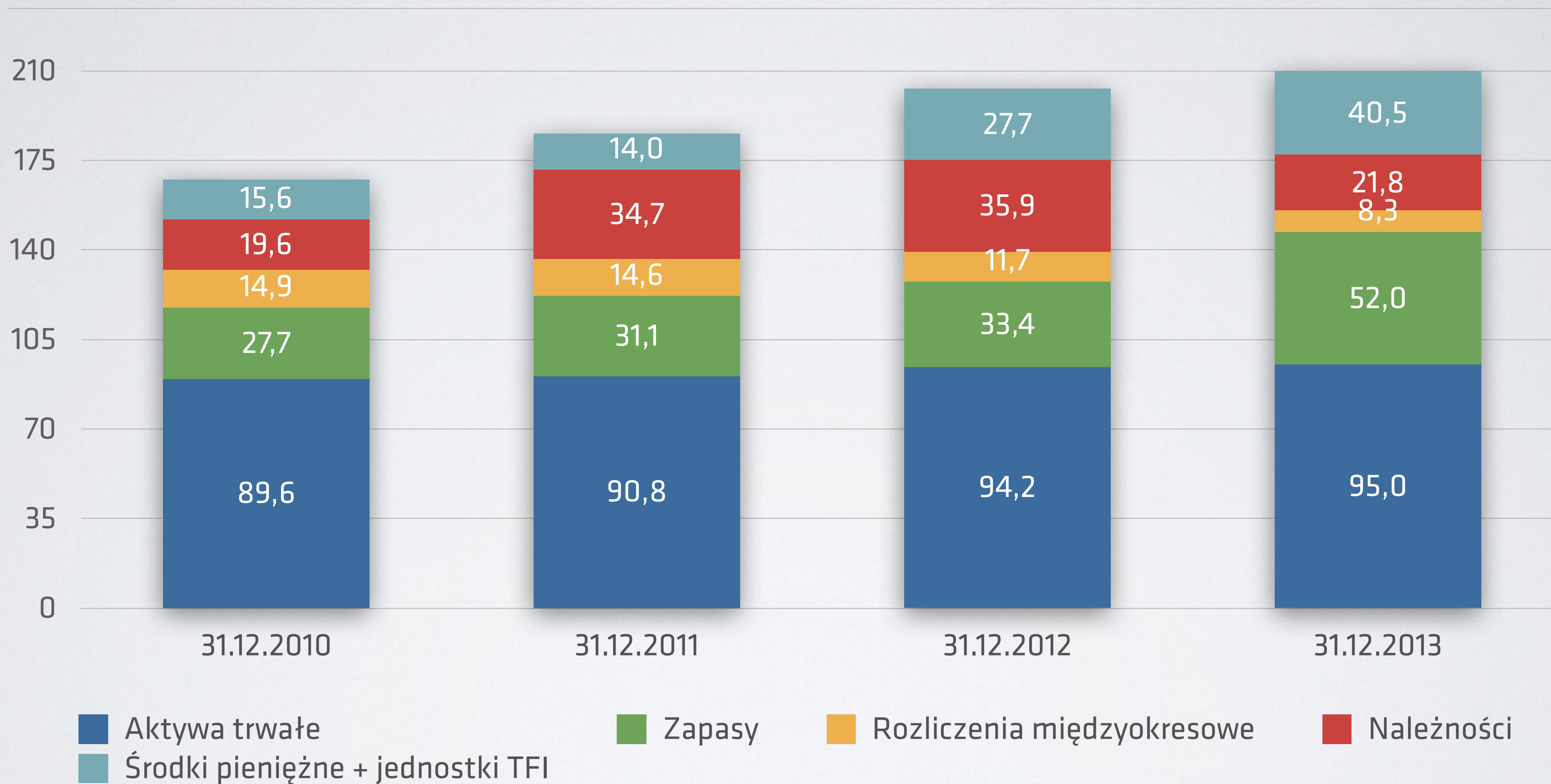
CD Projekt RED (Produkcja gier) - wyniki

	2012	2013	zmiana
Przychody ze sprzedaży	47 478	23 579	-50%
Koszt własny sprzedaży	15 520	6 337	-59%
Zysk na sprzedaży	31 958	17 242	-46%
Rentowność sprzedaży	67%	73%	9%
Pozostałe koszty minus przychody	7 387	11 174	51%
Zysk Brutto	24 571	6 068	-75%
CIT	2 842	972	-66%
Zysk netto podmiotu domin.	21 729	5 096	-77%
Efektywna stawka CIT	12%	16%	

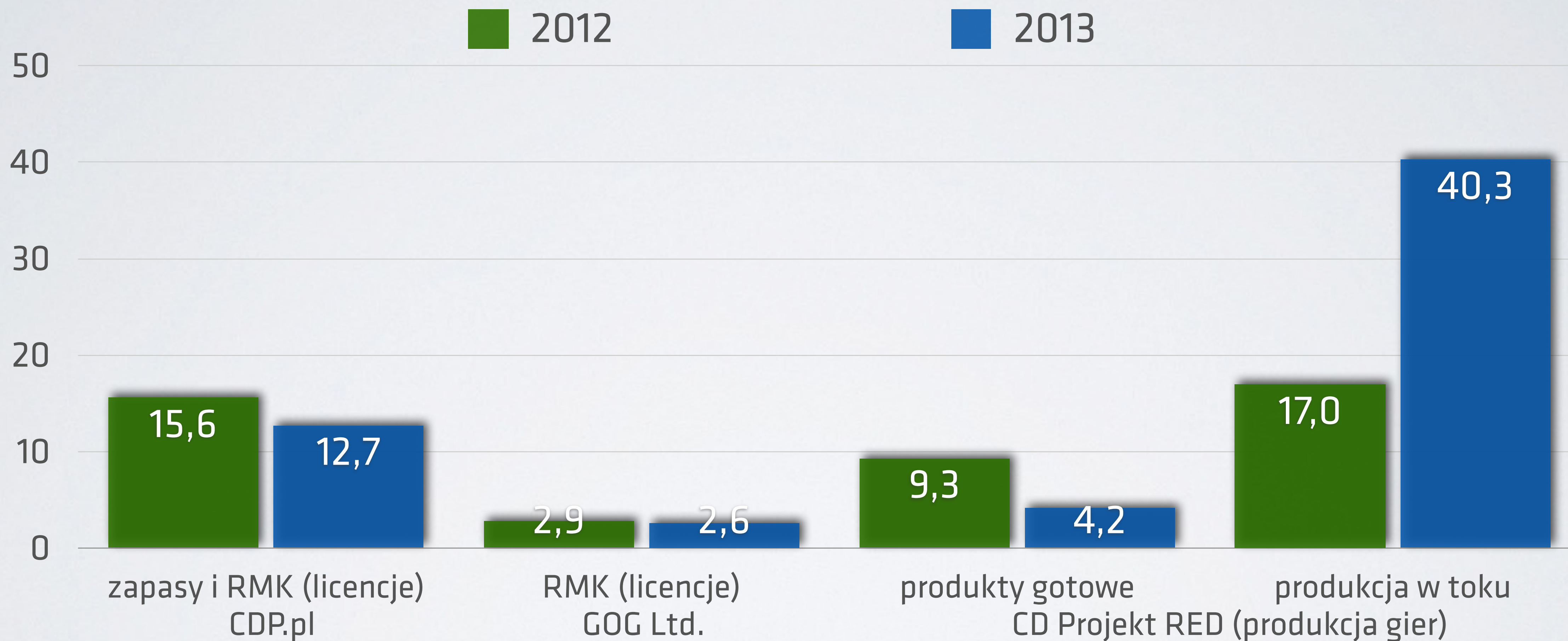
Grupa CD PROJEKT - wyniki w segmencie Inne

	2012	2013	zmiana	bez dywidendy		
	2012	2013	zmiana	2012	2013	zmiana
Przychody ze sprzedaży	6 202	6 473	4%	6 202	6 473	4%
Koszt własny sprzedaży	549	654	19%	549	654	19%
Zysk na sprzedaży	5 653	5 819	3%	5 653	5 819	3%
Rentowność sprzedaży	91%	90%		91%	90%	
Pozostałe koszty minus przych.	3 677	-8 016	-318%	7 845	5 450	-31%
Zysk Brutto	1 976	13 835	600%	-2 192	369	-117%
CIT	-166	253	-252%	-166	253	-252%
Zysk netto podmiotu domin.	2 142	13 582	534%	-2 026	116	-106%
w tym dywidendy otrzymane	4 168	13 466	323%			

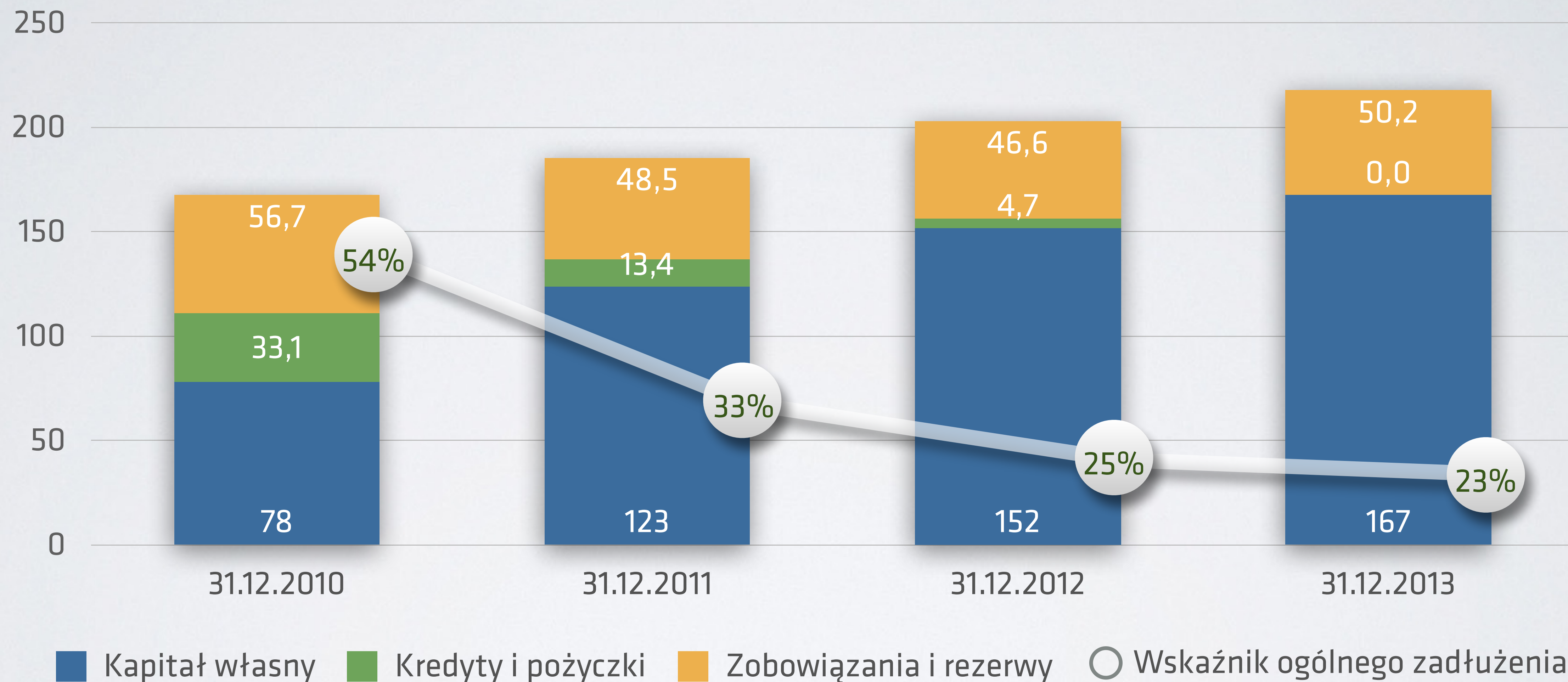
Struktura aktywów Grupy CD PROJEKT



Wybrane składniki aktywów Grupy CD PROJEKT



Struktura pasywów Grupy CD PROJEKT



Grupa CD PROJEKT - przepływy (część 1)

	2012	2013
Zysk strata netto	28 125	14 851
Zmiana stanu zapasów *	-2 255	-18 600
Zmiana stanu należności	-2 586	14 264
Zmiana stanu pozostałych zobowiązań **	-2 436	4 990
Pozostałe korekty	5 107	7 442
Gotówka z działalności operacyjnej	25 955	22 947
Korekty z tytułu podatku dochodowego	740	-893
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej	26 695	22 054

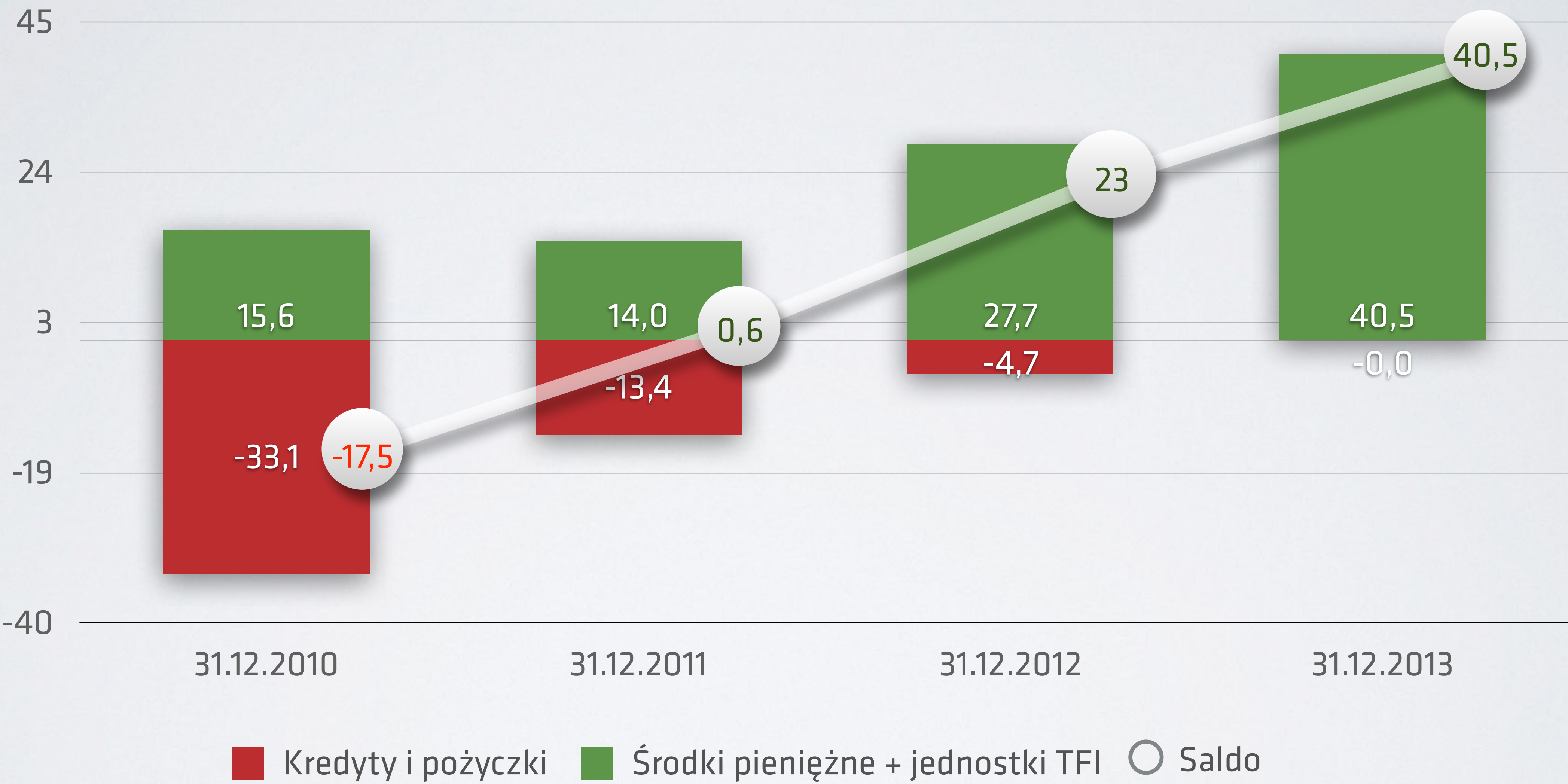
* w tym w 2013 bilansowa zmiana stanu zapasów z tytułu produkcji gier 23 315 tys. zł

** w tym bilansowa zmiana stanu wynikająca z otrzymanych zaliczek na tantiemy z tytułu pierwszych umów podpisanych w 2013 - 15 586 tys. zł

Grupa CD PROJEKT - przepływy razem (część 2)

	2012	2013
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej	26 695	22 054
Wpływy	4 418	880
Wydatki (głównie WNIP i ŚT)	4 543	5 007
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej	-125	-4 127
Wpływy	1 674	71
Wydatki (głównie spłata kredytu)	11 197	5 180
Przepływy pieniężne z działalności finansowej	-9 523	-5 109
Przepływy pieniężne netto razem	17 047	12 818
Środki pieniężne na koniec okresu	26 866	39 684
Jednostki TFI (fundusze pieniężne)	855	804
Środki pieniężne i jednostki TFI	27 721	40 488

Grupa CD PROJEKT - stan kasy





Dystrybucja i działalność wydawnicza w Polsce

CDP.pl - podsumowanie 2013

- Poszerzenie oferty platformy cyfrowej dystrybucji CDP.pl o kolejne kategorie współczesnej kultury i rozrywki: e-booki i e-komiksy (marzec) oraz filmy i audiobooki (październik).
- Podpisanie umów na dystrybucję cyfrową z nowymi partnerami: EA (FIFA, Battlefield, Dragon Age), Warner Bros (LEGO, Batman), Paradox Interactive (Europa Universalis, Crusader Kings).
- Poszerzenie kanału sprzedaży wersji pudełkowych poprzez współpracę handlową w dynamicznie rosnącym segmencie dyskontów - akcje w popularnych sieciach Biedronka i LIDL.
- Zrealizowana na zasadach wyłączności na CDP.pl w grudniu 2013 roku premiera bestsellerowego e-booka Andrzeja Sapkowskiego: Wiedźmin: Sezon Burz.

CDP.pl - plany na 2014

- Uruchomienie strefy Mac na platformie CDP.pl.
- Premiery gier - Diablo III: Reaper of Souls oraz nowości z cyfrowej dystrybucji EA, Ubisoft, Codemasters, Warner Bros.
- Premiery filmów - Kraina Lodu, Samoloty 2, Kapitan Ameryka, Ratując Pana Banksa Thor 2.
- Polska premiera gry: Wiedźmin - Gra Przygodowa.
- Uruchomienie nowej usługi związanej z filmami na platformie CDP.pl

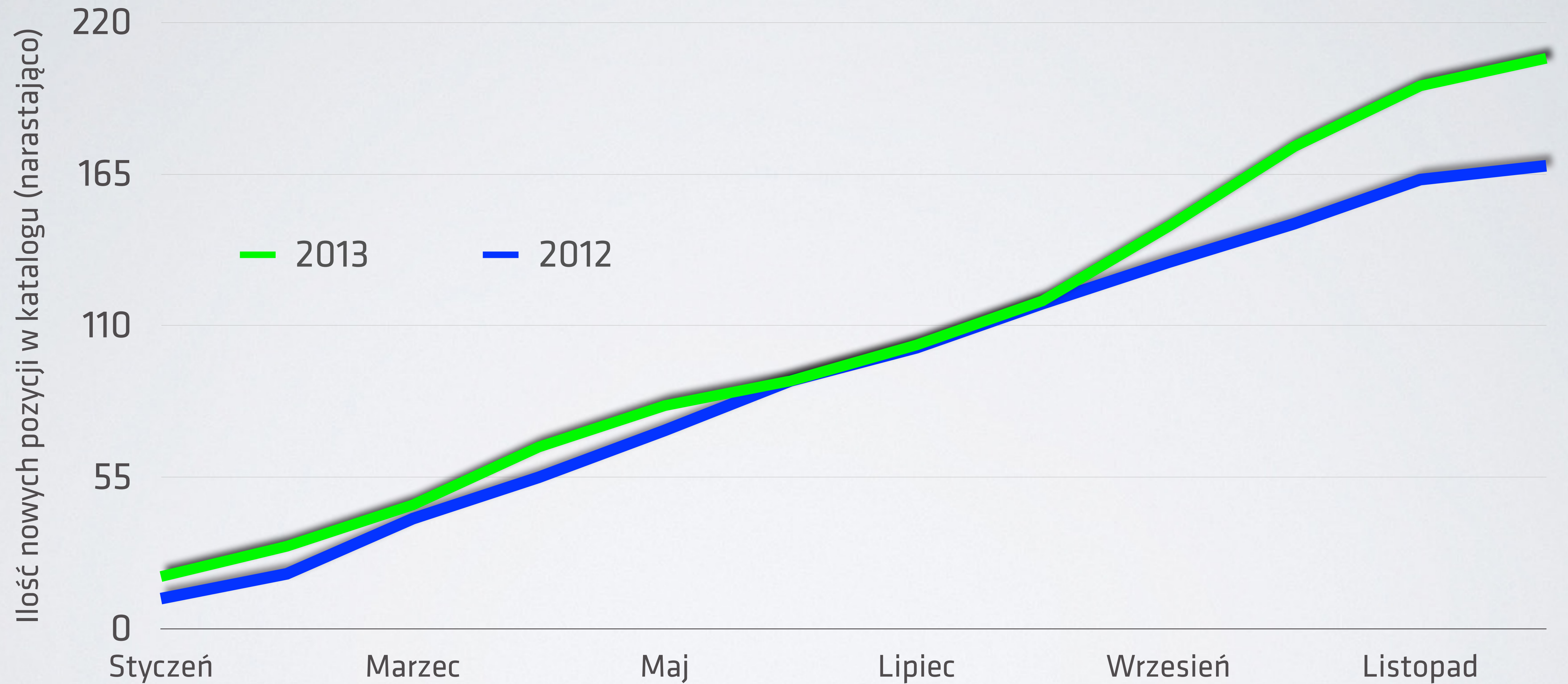


Globalna cyfrowa dystrybucja gier

GOG.com - podsumowanie 2013

- 80% wzrostu bazy użytkowników w skali roku w stosunku do ilości budowanej przez ponad 4 lata.
- Start projektu adresowanego do twórców indie, polegającego na wsparciu marketingowym i finansowym dla obiecujących, niezależnych twórców gier. Do końca 2013 roku do programu zgłoszono ponad 700 projektów. Pierwsze projekty zostały już ukończone i wydane na platformie GOG.com.
- GOG.com jedną z 50 najlepszych stron internetowych świata według prestiżowego tygodnik „TIME”.
- Drugi rok z rzędu spółka wypłaciła na rzecz CD PROJEKT S.A. dywidendę - w 2013 roku równowartość 1,5 mln EUR.
- Rozwój innowacyjnej technologii, której premiera planowana jest na 2014 rok.

GOG.com - przyrost nowych pozycji w katalogu sprzedaży



GOG.com - plany na 2014 (część 1)

- Wprowadzenie lokalnych walut. W tej chwili możemy potwierdzić: EUR, GBP, AUD, RUB, ale nie wykluczamy kolejnych walut jeszcze w tym roku.
- Wprowadzenie lokalnych metod płatności, wynikających ze specyfiki poszczególnych krajów: Giropay (Niemcy i Francja), Sofort (Niemcy), Ideal (Holandia), MoneyBookers (cały świat), Qiwi (Rosja), Webmoney (Rosja), Yandex (Rosja).
- Rozpoczęcie wspierania trzeciego systemu operacyjnego - Linuksa, wraz z szeroką ofertą gier działających na tym systemie.
- Zakończenie prac nad jednym z projektów R&D - ogłoszenie i wdrożenie nowej technologii.

GOG - oczekiwane efekty wdrożenia nowej technologii

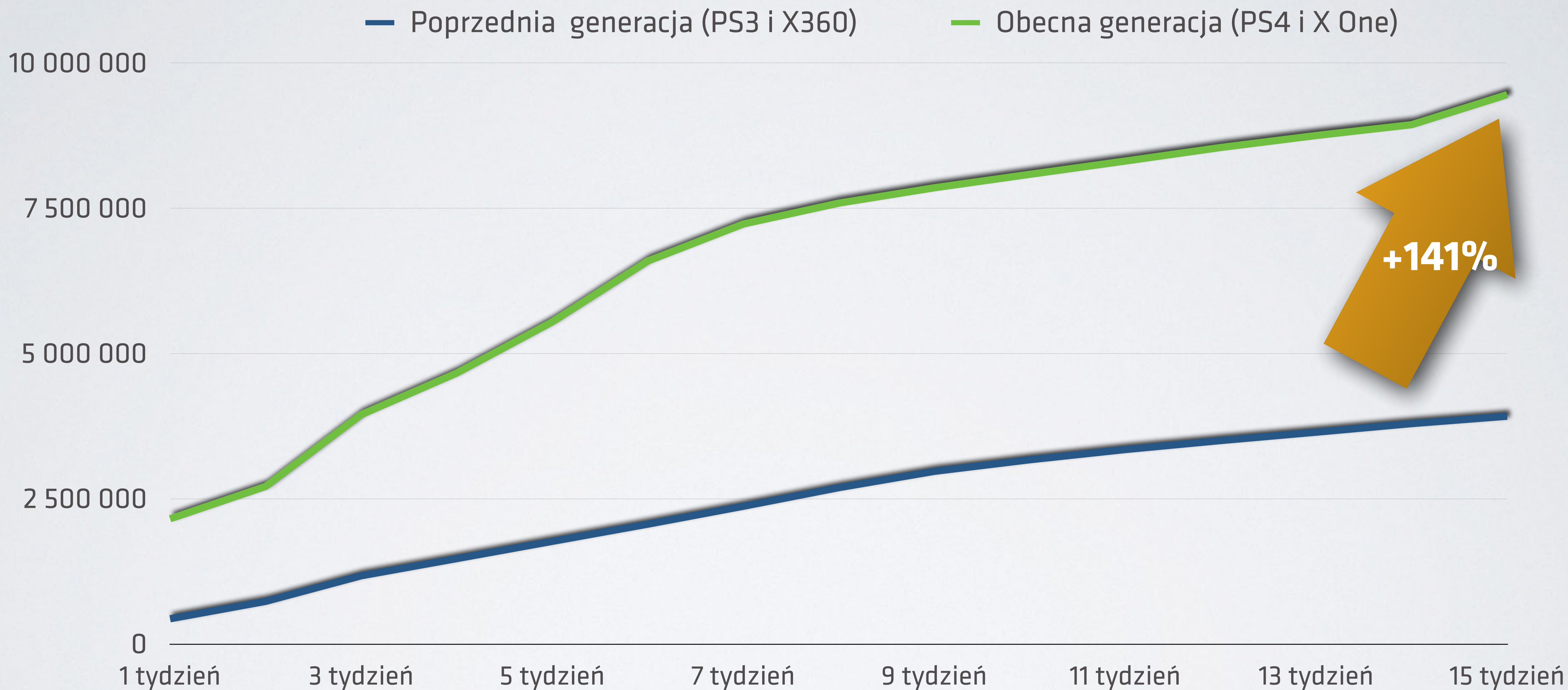
- Poszerzenie katalogu o najnowsze gry, niedostępne w dotychczasowym modelu działania GOG.com.
- Przyciągnięcie nowych klientów, dla których obecny model GOG-a nie jest wystarczająco atrakcyjny.
- Zwiększenie zadowolenia obecnych użytkowników wynikające z dodatkowych, funkcjonalności oraz większego wyboru tytułów.

Premiera już na E3 w połowie czerwca



Produkcja gier

PlayStation 4 i Xbox One - sprzedaż do klienta



CD Projekt RED - podsumowanie 2013

- Teaser gry „Cyberpunk 2077” - ponad 10 milionów odsłon.
- Pierwsze pokazy Wiedźmina 3 - entuzjastyczne przyjęcie przez graczy, międzynarodowe media i partnerów biznesowych.
- Uruchomienie oddziału studia deweloperskiego w Krakowie.
- Podpisanie korzystnych umów na dystrybucję i promocję Wiedźmina 3 na największych rynkach.
- Kolejny rok dobrej, lepszej niż zakładana, sprzedaży Wiedźmina i Wiedźmina 2.

Wiedźmin i Wiedźmin 2 - sprzedaż

7 MLN

sprzedanych kopii

Wiedźmin 3 - jedna z najbardziej oczekiwanych gier

- Okładki w opiniotwórczych magazynach dla graczy z całego świata - m.in. Game Informer, Edge, Canard PC, PC Gamer, GameStar.
- Overbooking na pokazach - grę obejrzało ponad 2 tys. najważniejszych dziennikarzy branżowych i partnerów biznesowych podczas targów E3, gamescom, Brasil Game Show, Igromir i Tokio Game Show.
- Ponad 90 nagród od najważniejszych światowych mediów i ich czytelników.
- Tytuł najbardziej oczekiwanej gry m.in. od IGN, GameSpot, Eurogamer, Joystiq, GRY-online, The Angry Joe Show.

Wiedźmin 3 - status projektu

- Zamknięte i zaimplementowane linie fabularne.
- Gotowe dialogi - jesteśmy w trakcie nagrywania poszczególnych wersji językowych.
- Świat gry jest kompletny - lokacje są skończone, wszystkie istotne mechanizmy gameplayowe są zaimplementowane.
- Assety graficzne i animacje są na ukończeniu.
- W grę można zagrać od początku do końca.
- Nasz silnik REDengine 3 obsługuje wszystkie 3 platformy.
- Elementy fizyczne edycji kolekcjonerskiej są w produkcji.

Wiedźmin 3 - co jeszcze jest do zrobienia

- Zaimplementowanie ostatnich questów pobocznych.
- Zakończenie nagrań poszczególnych wersji językowych, przetestowanie ich brzmienia w grze i wprowadzenie poprawek.
- Testowanie i balansowanie wszystkich elementów gameplaya by zmaksymalizować „grywalność” - aby gra była wciągająca od pierwszej minuty trzymając gracza w napięciu aż do samego zakończenia.
- Ciągłe, trwające do zamknięcia prac nad masterami, ulepszanie assetów graficznych, animacji, efektów, muzyki i dźwięku.
- Optymalizacja działania silnika REDengine 3 na każdej z platform tak aby maksymalnie wykorzystać ich możliwości.

Wiedźmin 3 - premiera w lutym 2015

- Mniejszy natłok innych produktów wprowadzanych na rynek
- Wzrost efektywności kampanii marketingowej kierowanej bardziej do świadomych graczy niż do osób kupujących „przypadkowe” prezenty
- Bardziej dopracowana gra: ostatnie 20% czasu odpowiada za 80% atrakcyjności gry
- Większa baza konsol nowej generacji po świętach = większa ilość klientów
- Szerszy plan działań popremierowych umożliwiający maksymalne wykorzystanie efektu gwiazdki 2015

Oczekujemy, że dzięki przesunięciu premiery na luty 2015 sprzedamy więcej egzemplarzy gry niż gdybyśmy wydali ją przed świętami 2014 roku i osiągniemy znacznie lepszy wynik finansowy na projekcie.

CD Projekt RED - plany na 2014 - komiks The Witcher

Pierwszy zeszyt w sprzedaży
od jutra w sklepach
z komiksami w USA.
Kolejne 4 części
jeszcze w tym roku.



CD Projekt RED - plany na 2014 - Wiedźmin Gra Przygodowa

Znany światowy wydawca - Fantasy Flight Games

Planowana lokalizacja na 10 języków

Produkt klasy premium - cena 60 USD

Premiera Q3 2014



Równoległa premiera na tabletach iOS i Android

Multiplayer w wersjach online i offline

Tradycyjny model płatności

Pełne prawa do cyfrowej dystrybucji

CD Projekt RED - podsumowanie planów na 2014

- Wydanie serii komiksów o Geralcie z Rivii w wersji papierowej i cyfrowej.
- Dalsza intensywna akcja promocyjna Wiedźmina 3 - obecność w opiniotwórczych mediach i na najważniejszych targach branżowych.
- Dopracowywanie, testy i optymalizacja Wiedźmina 3.
- Uruchomienie akcji preorderowej Wiedźmina 3.
- Premiera gry planszowej The Witcher Adventure Game.
- Premiera dwóch tytułów na platformy mobilne - The Witcher Adventure Game oraz nowego projektu multiplatformowego.

CD Projekt RED - plany na 2014 - nowy projekt

- Wspólnie z zewnętrznym studiem deweloperskim pracujemy nad multiplatformową grą mobilną, która wykorzystuje zaawansowane możliwości technologiczne tabletów i smartfonów.
- Wkraczamy na zupełnie nowe dla nas terytoria pod kątem rozgrywki i modelu biznesowego.
- Prace nad projektem prowadzone są od ponad roku, niezależnie od developmentu gier Wiedźmin 3 Dziki Gon i Cyberpunk 2077.
- Gra zostanie ogłoszona wraz z rozpoczęciem zapisów na beta testy.
- Premiera wersji komercyjnej już w tym roku.

CD PROJEKT S.A.

Kontakt:

Karolina Gnaś

karolina.gnas@cdprojekt.com

+48 600 539 032

Dziękujemy