Wyniki pierwszego półrocza 2011
Grupy CD Projekt RED

29 sierpnia 2011

Marcin Iwiński – Członek Zarządu
Piotr Nielubowicz – Członek Zarządu
Robert Wesołowski – Dyrektor Finansowy

AGENDA

- Kluczowe wydarzenia roku 2011
- Sprzedaż Wiedźmina 2 PC
- Skonsolidowane wyniki w I półroczu 2011
- Skonsolidowane wyniki w I półroczu 2011 w podziale na segmenty
- Przepływy gotówkowe
- Zmiana zadłużenia a zmiana środków pieniężnych
- Zmiana struktury pasywów
- Zmiana wartości zapasów
- Plany poszczególnych spółek Grupy

Kluczowe wydarzenia roku 2011:

- 17 maja – premiera świetnie przyjętej gry komputerowej Wiedźmin 2: Zabójcy Królów na komputery PC – 940 tys. kopii sprzedanych w pierwszych tygodniach po premierze
- Gra odniosła ogromny sukces zarówno komercyjny jak i wizerunkowy jednocześnie uzyskując bardzo dobre oceny graczy oraz prasy branżowej i ogólnej
- Spółka zapowiedziała kolejne realizowane produkcje – Wiedźmin 2 PC wersja 2.0 oraz Wiedźmin 2 na Xbox 360

- Wiedźmin 2 – największa zrealizowana premiera i kampania promocyjna na rynku gier komputerowych w Polsce
- Prestiżowa nagroda dla Dystrybutora Roku 2010 na terenie Europy Środkowo-Wschodniej od The Walt Disney Company – dystrybucja filmów DVD i Blu-ray
- CD Projekt podpisał z Activision Blizzard umowę na dystrybucję gier Blizzard

THE WITCHER® 2
ASSASSINS OF KINGS

AWARD WINNING GAME

IGN
Editor's Choice

GameSpot
Editor's Choice

Gamespy
Editor's Choice

OFFICIAL XBOX MAGAZINE
Most Valuable Game of E3 2011

GameBanshee
Most Anticipated of 2011

RPGFan
Editor's Choice

multiplayer.it
Best of E3 2011

Kotaku
Editor's Choice

Impulse Gamer
Editor's Choice

bit-gamer
Editor's Choice

Neoseeker
Editor's Choice

Ripten
Best of E3 2011

Game Chronicles
Editor's Choice

Gry-Online.pl
Editor's Choice

CD - Action
Editor's Choice

Gameshark
Editor's Choice

RPG France
Editor's Choice

Gamereactor (Sweden)
Editor's Choice

gameblog.fr
Editor's Choice

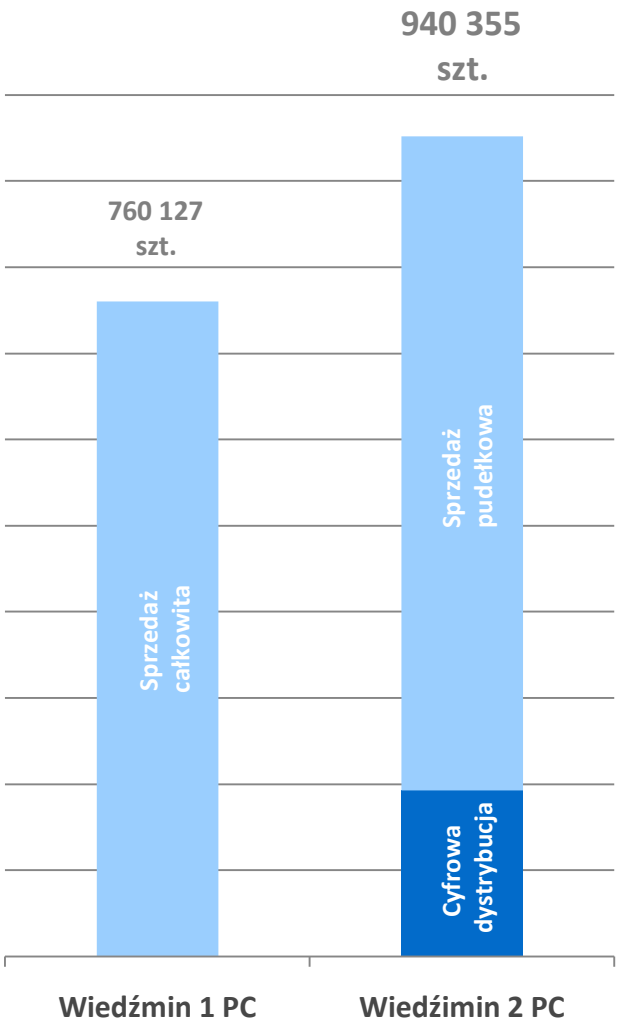
GamePro
Editor's Choice

Kluczowe wydarzenia roku 2011 cd.

- Pierwsza na platformie GOG.com premiera gry w pełnej cenie – Wiedźmin 2 za odpowiednio 49,99 USD i 49,99 EUR
- Podpisanie umowy i wprowadzenie produktów EA (Electronic Arts) do stale rosnącego katalogu gier oferowanych przez GOG.com
- Od początku funkcjonowania portalu wysłaliśmy już ponad 5,6 mln gier

- Zmiana 25 lipca nazwy spółki z dotychczasowej Optimus S.A. na CD Projekt RED S.A.
- Rozpoczęcie procesu połączenia CD Projekt RED S.A. z CD Projekt RED Sp. z o.o. – kolejny etap to zatwierdzenie na NWZA
- Pojawienie się kolejnego inwestora instytucjonalnego w akcjonariacie spółki: Allianz TFI – z blisko 7% udziałem
- Refinansowanie kredytu w RBS Bank Polska S.A. na nowych, korzystniejszych warunkach w BRE Bank S.A.

Sprzedaż Wiedźmina 2 PC a Wiedźmin 1 PC



- Wzrost sprzedaży Wiedźmina 2 o 24% w stosunku do Wiedźmina 1
- W przeciwieństwie do Wiedźmina 2 premiera Wiedźmina 1 nastąpiła w okresie przedświątecznym (październik 2007) – sprzedaż gwiazdkowa zawarta jest w danych sprzedaży za pierwszy kwartał
- Wiedźmin 2 dopiero szykuje się na święta (premiera wersji 2.0 planowana jest na koniec września 2011)
- Korzystniejsze umowy wydawnicze i dystrybucyjne
- Zmiana struktury sprzedaży – wzrost znaczenia cyfrowej dystrybucji generującej najwyższe marże dla Grupy CD Projekt RED

* Przedstawione wyniki sprzedaży gry Wiedźmin 1 odpowiadają sprzedaży w okresie od dnia 26 października 2007 do 31 grudnia 2007 (9 tygodni). Dane sprzedaży Wiedźmina 2 w wersji pudełkowej oparte są o raporty kwartalne za okres od 17 maja do 30 czerwca 2011 (6 tygodni). Dane dotyczące sprzedaży cyfrowej oparte są o najbardziej aktualne dane uzyskane od istotnych cyfrowych sprzedawców za okres 14 tygodni od dnia premiery.

Skonsolidowane wyniki w I półroczu 2011

tys PLN	1H2010	2010	1H 2011
Przychody ze sprzedaży	14 050	50 446	80 300
Wynik na działalności operacyjnej	2 655	-675	23 419
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	1 336	-978	23 003
Zysk (strata) netto	**482**	**-3 451**	**20 449**
Amortyzacja	502	1 464	1 025
EBITDA	**3 157**	**789**	**24 444**

Wyniki zawierają:

- **wszystkie ostatecznie alokowane na Wiedźmina 2 PC koszty produkcji wcześniej ujmowane na zapasach**
- **rezerwy zawiązane przez licencjobiorców w kwotach odpowiadających wartości tantiem: 375k EUR i 784k USD**
- **tantiemy stanowiące przychód CD Projekt RED Sp. z o.o. obciążone po stronie licencjobiorców pełnymi zasadnymi do odliczenia kosztami produkcji całego premierowego nakładu, wprowadzenia do sprzedaży oraz kampanii marketingowej gry na lokalnych rynkach (tam gdzie wynika to z umów)**

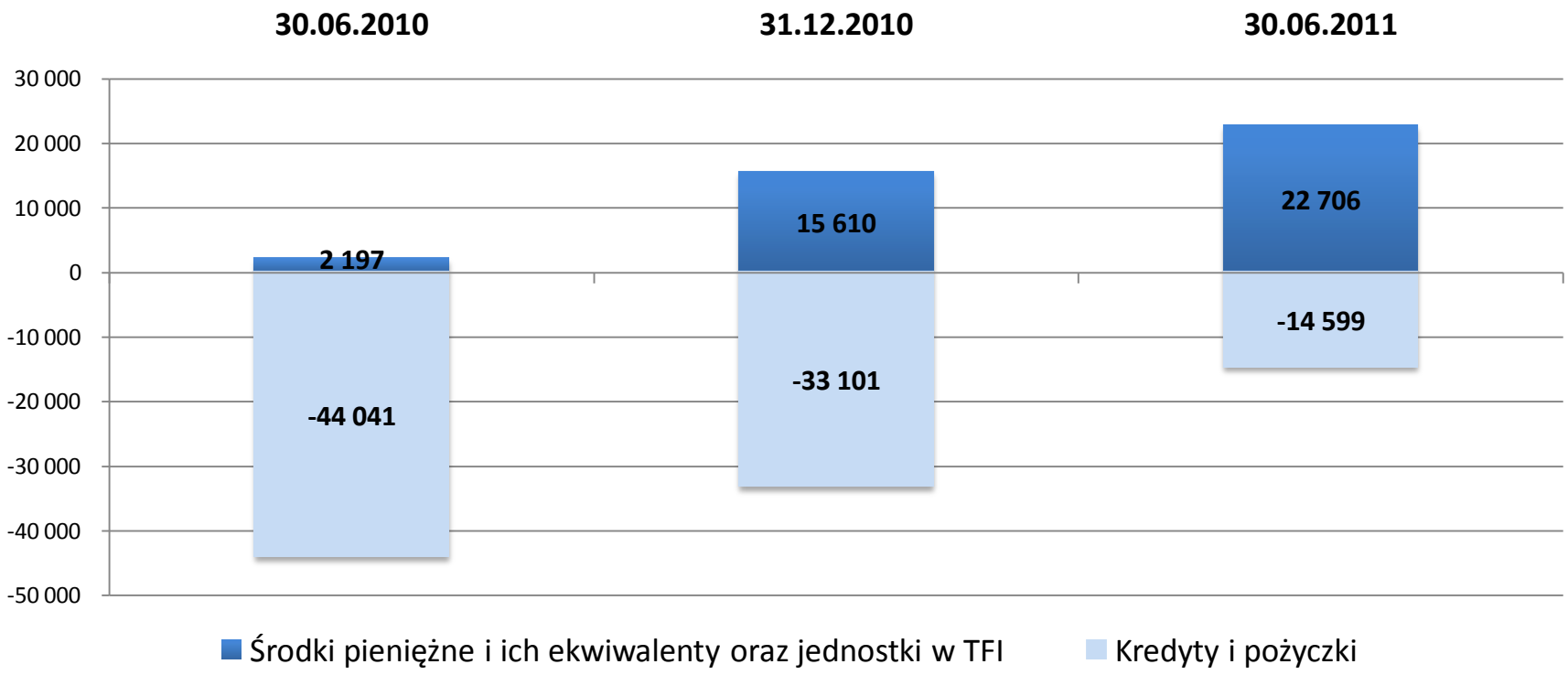
Skonsolidowane wyniki w I półroczu 2011 w podziale na segmenty działalności

Rodzaj asortymentu	Działalność wydawnicza oraz dystrybucja	Produkcja gier	Cyfrowa dystryb. gier	Inne	Wyłącz. konsolid.	Ogółem
Przychody ze sprzedaży:	36 886	36 495	12 620	3 588	-9 289	80 300
Sprzedaż do zew. Klientów	35 137	33 196	11 196	771		80 300
Sprzedaż między segment.	1 749	3 299	1 424	2 817	-9 289	0
Wynik na dział. oper.	1 903	18 655	2 541	335	-14	23 419
Zysk/strata segmentu	**1 824**	**16 152**	**2 262**	**225**	**-14**	**20 449**
Amortyzacja	346	400	61	218		1 025
EBITDA	**2 249**	**19 055**	**2 602**	**553**	**-14**	**24 444**

Przepływy z działalności operacyjnej

tys. PLN	1H2010	2010	1H 2011
Przepływy z dział. oper. przed zmianami kapitału pracując.	**10 354**	**9 468**	**18 577**
Zmiana kapitału pracującego	-8 514	811	-12 580
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	**1 840**	**10 279**	**5 997**
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-33 663	36	-5 953
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	33 986	5 265	1 929
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	**2 163**	**15 580**	**1 973**

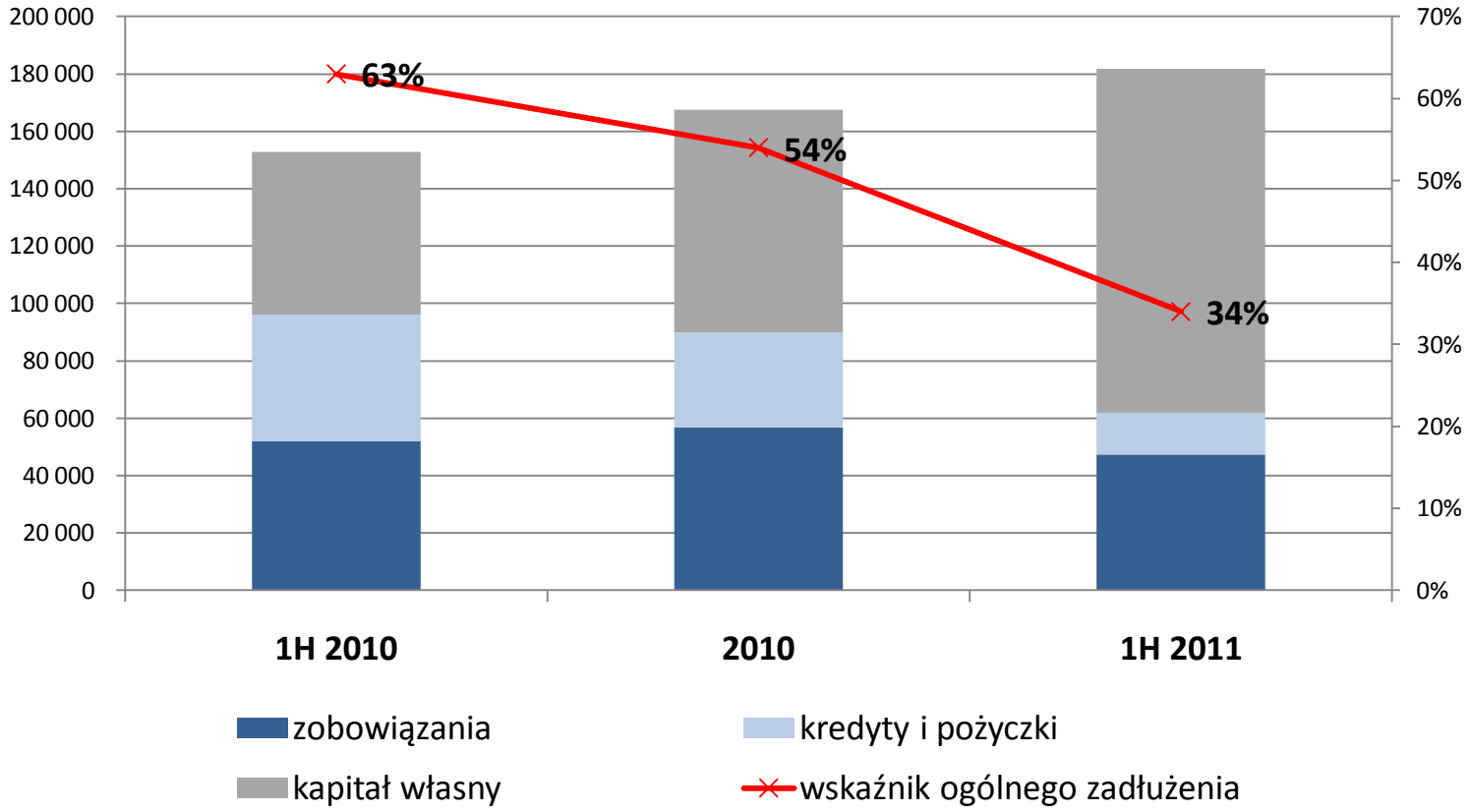
Zmniejszenie zadłużenia odsetkowego Grupy w przeciągu roku o ponad 29 mln PLN



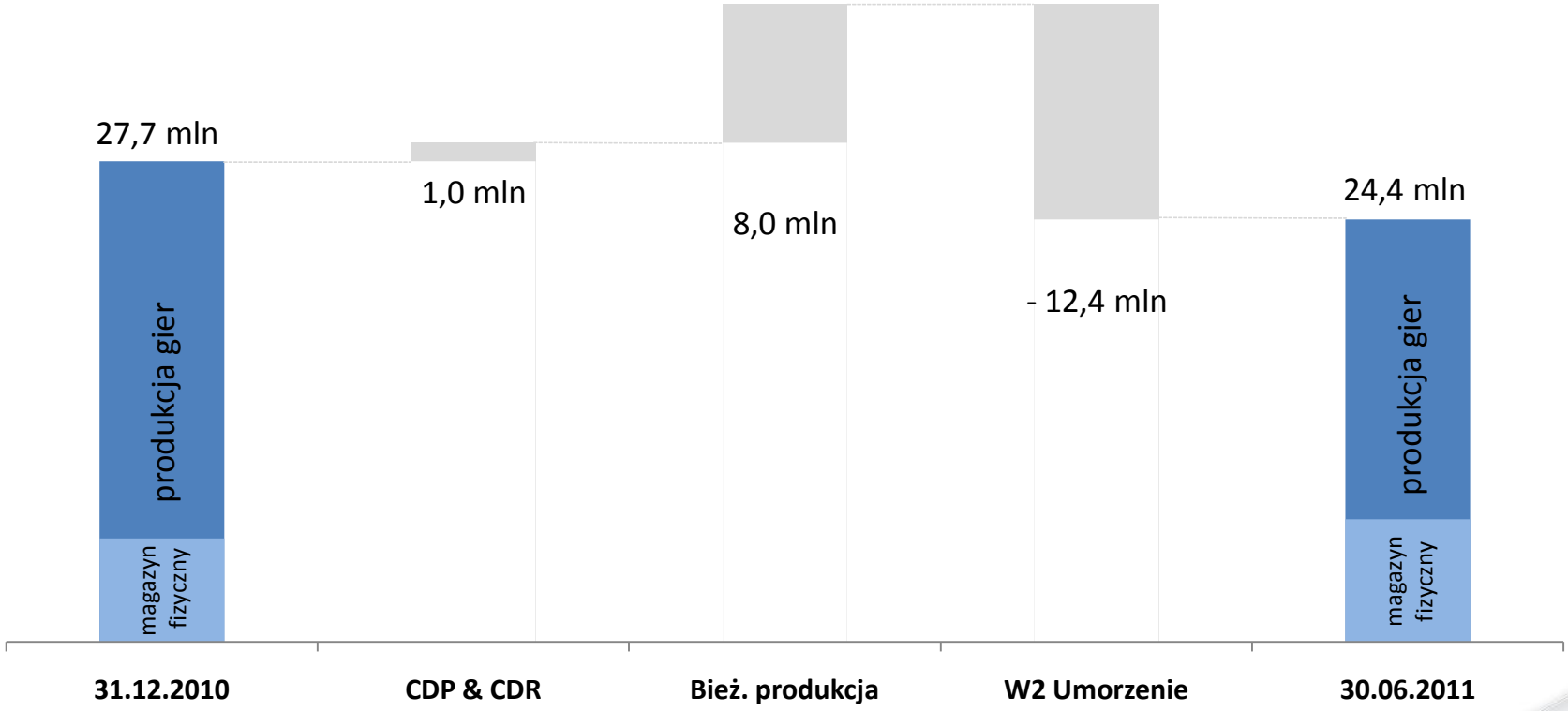
...przy jednoczesnym wzroście środków pieniężnych

(w tym jednostki w TFI)

Zmiana struktury pasywów
Zmniejszenie wskaźnika ogólnego zadłużenia



Zmniejszenie zapasów Grupy o ponad 3 mln w przeciągu I półrocza 2011



Wiedźmin 2 - wkrótce

Wersja 2.0 na PC - premiera 29 września 2011

- Nowa, rozbudowana i poprawiona wersja w promocyjnej cenie
- Ogólnoświatowa akcja promocyjna animująca sprzedaż gry w okresie jesienno gwiazdkowym

Wersja Xbox 360 - premiera Q1 2012

- Rozbudowana adaptacja wersji gry na PC na konsolę Xbox 360
- Najwyższa światowa jakość w segmencie o ograniczonej konkurencji (gry RPG)
- Wejście na nowy, potężny rynek (55 mln konsol Xbox 360 na całym świecie) z uznanym i wyczekiwanym produktem

Wiedźmin 2 Xbox 360
reakcje mediów po targach E3

- *„Wiedźmin na Xboksa 360 wygląda wspaniale”* – IGN
- *„Wiedźmin 2 pretenduje do tytułu najbardziej dojrzałej i kompleksowej gry w historii Xboxa 360”* – The Escapist
- *„Krótko i na temat – demo było imponujące”* – RPGFan
- *„Wiedźmin 2 to gra, której nie można przeoczyć”* – Gamesareevil
- *„Demo było absolutnie oszałamiające, wszystkie tekstury i poziom detali prezentowały się jak na komputerze PC najwyższej klasy”* – Neoseeker
- *„Ta gra oferuje niepowtarzalne doświadczania zarówno w warstwie fabuły, jak i rozgrywki”* – RPGamer
- *„Gra wciąż wygląda obłędnie, nawet w tak wczesnym stadium produkcji”* – Gamingbits

Wiedźmin 2 Xbox 360 – już otrzymane nagrody i nominacje

Nagrody:

- Most Valuable Game – Official Xbox Magazine
- Best of E3 – Ripten
- Readers' Choice – czytelnicy serwisu Gamespot
- Najlepsza Gra RPG na Xbox 360 – Hardgame2

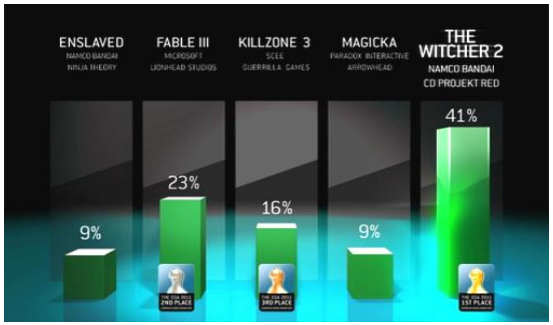
Nominacje:

- Best of E3 – Multiplayer.it
- Best of Gamescom – GamingXP

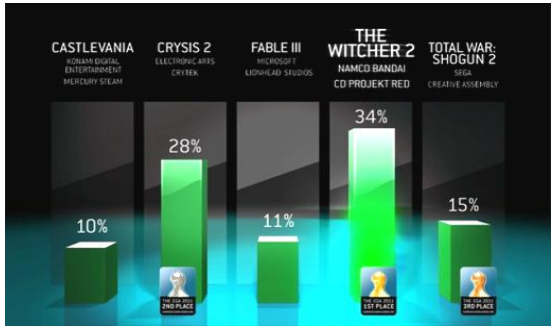
European Games Award Gamescom 2011

Wiedźmin 2 i CD Projekt RED zdecydowanie wygrali w kategoriach:

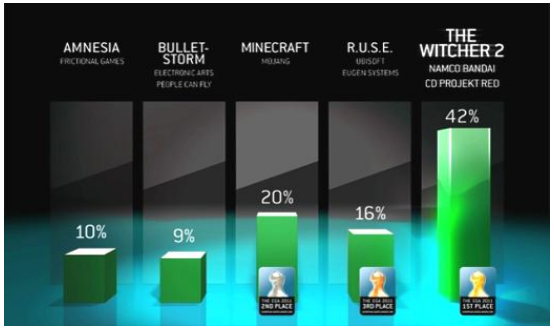
Best European Gameworld



Best European Special Edition

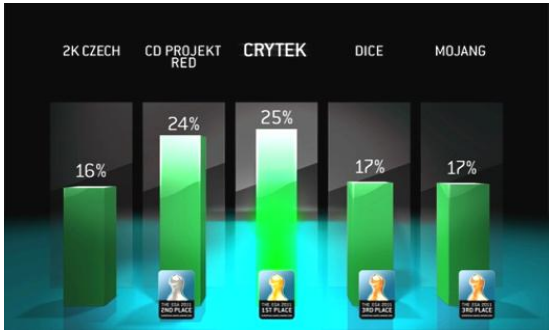


Best European Game Design

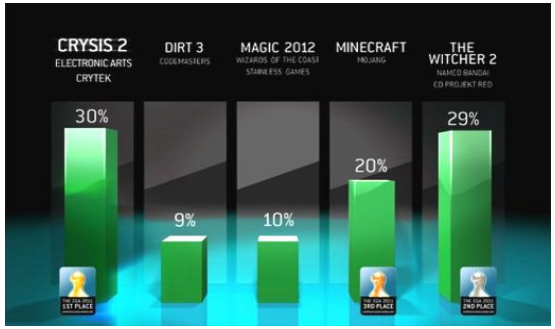


Wiedźmin 2 i CD Projekt RED po zaciętej walce zajęli 2 pozycję na podium:

Best European Studio



Best European Game



CDPROJEKTRED CDPROJEKT DYSTRYBUCJA CDPROJEKT gog.com

Plany na najbliższy okres

Pozyskanie nowych parterów wydawniczych z rynku gier:

ponowne wprowadzenie na Polski rynek katalogu

Blizzard

Pierwsze tytuły już od września!

Plany na najbliższy okres

- Rozszerzenie katalogu dostawców filmów DVD oraz Blu-ray: oferta spółki obejmie filmy i seriale Polsatu

- Wdrożenie nowego systemu ERP (współfinansowane ze środków UE)

- Wdrożenie nowej strony internetowej planowane na koniec roku – zupełnie nowy projekt zawierający elementy społecznościowe i funkcjonalność pozwalającą na lepszą prezentację katalogu produktów spółki

Plany na najbliższy okres

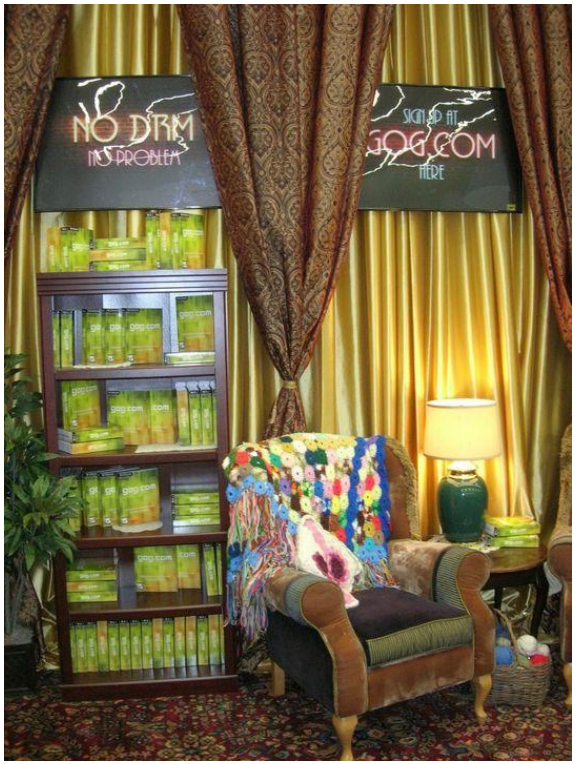
- Kolejna, duża fala nowych produktów zostanie wydana późnym latem oraz w czwartym kwartale i obejmie także gry od nieujawnionych jeszcze partnerów

- Wprowadzenie do oferty produktów kolejnego wydawcy ze światowego Top 10 (wczesna jesień)

- Dalszy rozwój funkcjonalności platformy GOG – planowana duża zimowa aktualizacja serwisu

- Umocnienie w 2012 pozycji największej rynkowej alternatywy w stosunku do Steam'a między innymi poprzez wprowadzenie nowszych, droższych produktów do oferty

na PAX Expo – sierpień 2011



Cel

Działając w nowoczesnej branży elektronicznej rozrywki chcemy stać się pierwszą, prawdziwie globalną polską firmą, której produkty i usługi będą znane przez klientów na całym świecie.

Kontakt

Irena Sobierajska
isobierajska@optimus.pl
tel. +48 22 375 77 00

Wojciech Iwaniuk
wi@innervalue.pl
tel. +48 504 207 566

Nota

Informacje zawarte w niniejszej prezentacji odzwierciedlają panujące aktualnie warunki (sierpień 2011 r.) oraz oceny według stanu na chwilę obecną (sierpień 2011 r.), 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 RED 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 RED 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 RED SA. ani Grupy CD Projekt RED, jak również nie przedstawia jej sytuacji i planów w kompletny ani całościowy sposób. Prezentacja może zawierać pewne nieścisłości lub opuszczenia. Dlatego zaleca się, aby każda osoba zamierzająca podjąć decyzję inwestycyjną odnośnie jakichkolwiek papierów wartościowych wyemitowanych przez CD Projekt RED S.A. lub jej spółkę zależną opierała się na informacjach ujawnionych w oficjalnych komunikatach CD Projekt RED zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.