



GRUPA CD PROJEKT

WYNIKI ZA 2015 I OMÓWIENIE STRATEGII

ADAM KICIŃSKI

Prezes Zarządu

PIOTR NIELUBOWICZ

Wiceprezes Zarządu ds. finansowych



AGENDA

Podsumowanie
realizacji strategii 2012–2015

Wyniki finansowe
2015

Strategia 2016–2021
i program motywacyjny

Pytania i odpowiedzi



PODSUMOWANIE REALIZACJI STRATEGII 2012–2015

SPRZEDAŻ NASZYCH GIER

20 MLN

WIEDŹMIN

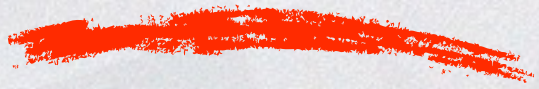
WIEDŹMIN 2: ZABÓJCY KRÓLÓW

WIEDŹMIN 3: DZIKI GON

WYNIK NETTO ZA LATA 2012-2015

390 MLN

168% CELU PROGRAMU MOTYWACYJNEGO



WZROST KURSU AKCJI 2011-2015

353%

25,6% WZROST INDEKSU WIG

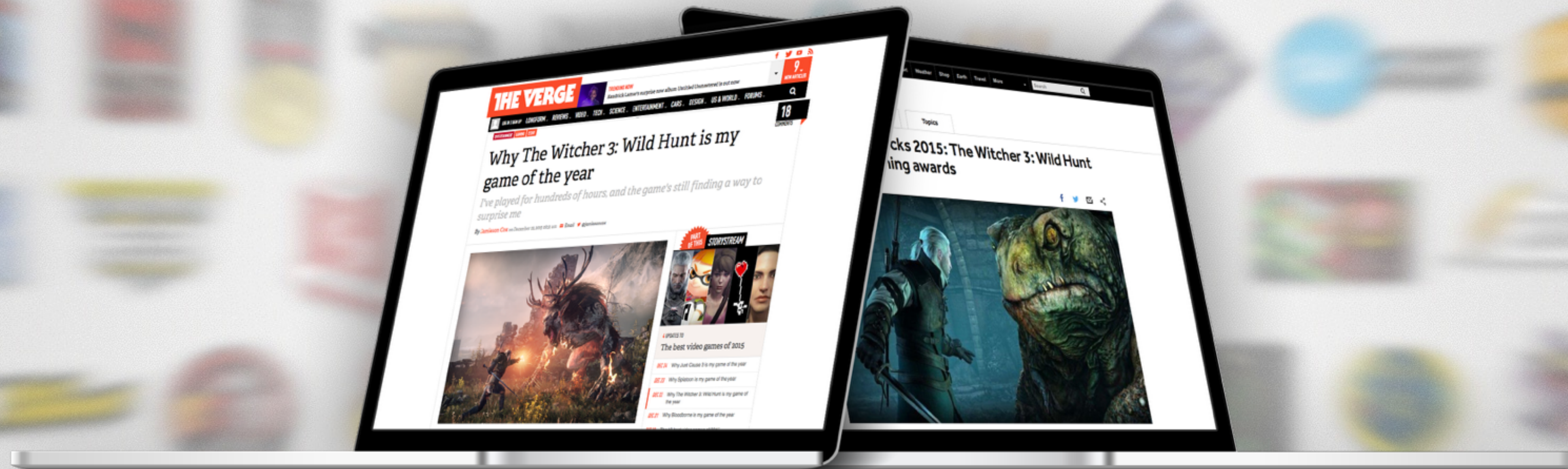
WIEDŹMIN[®]

DZIKI  GON

800 NAGRÓD



NAJWIĘCEJ PUBLIKACJI INTERNETOWYCH W 2015 DLA WIEDŹMINA 3



51 098



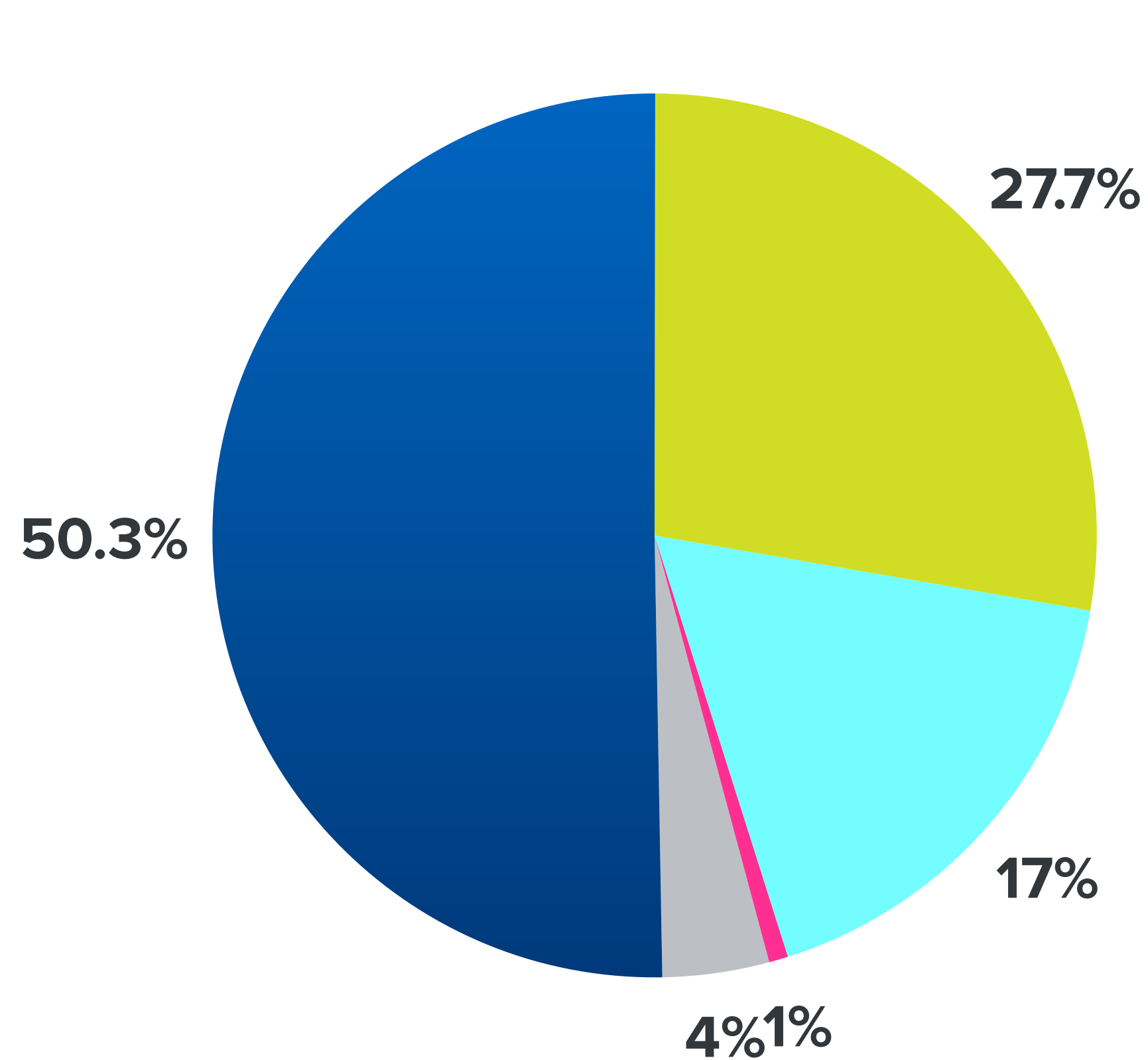
WYNIKI FINANSOWE 2015

GRUPA CD PROJEKT - RACHUNEK WYNIKÓW

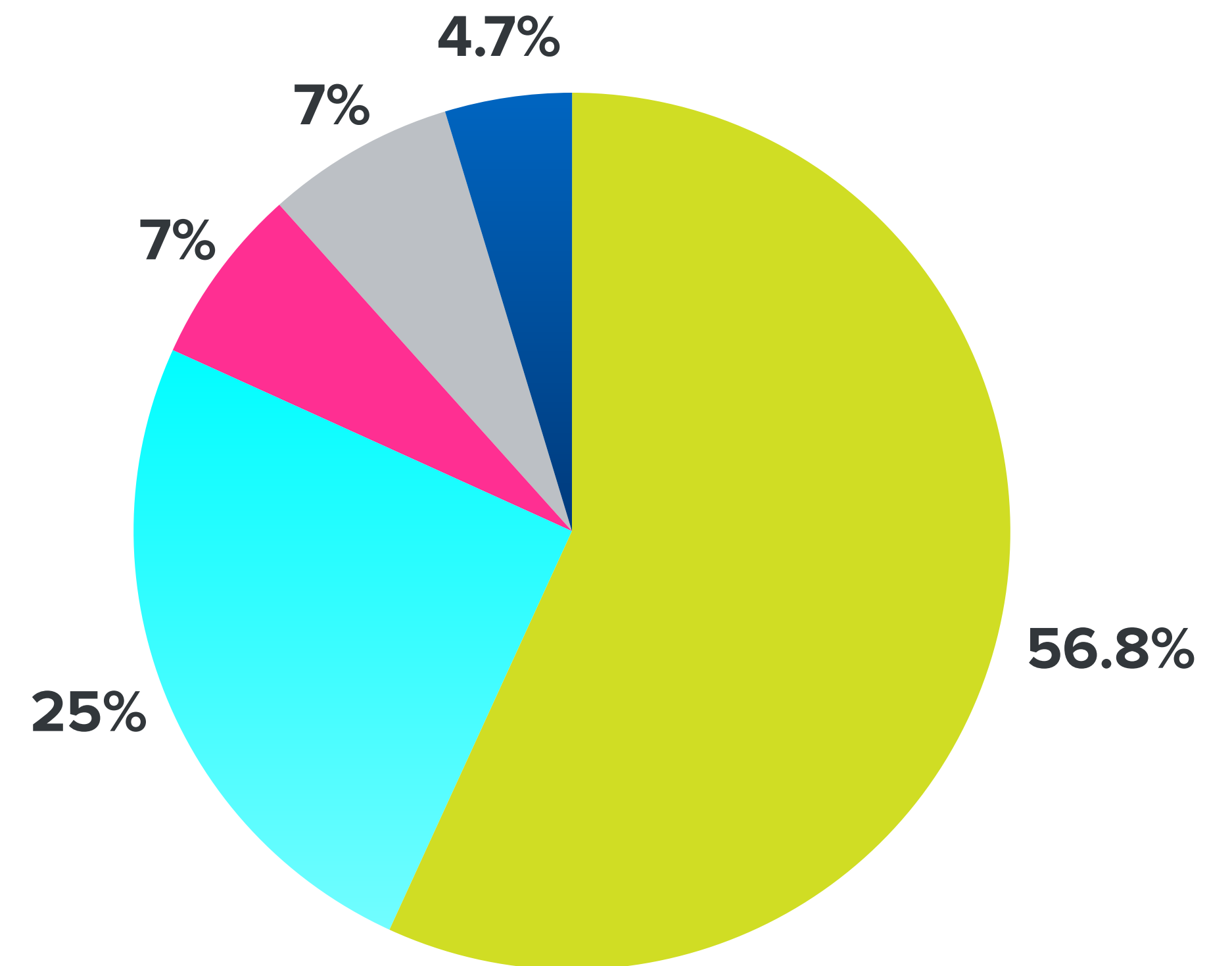
	W2 PC 2011	W2 X360 2012	2013	2014	W3 2015	2015/średnia lat 2011-2014
Przychody ze sprzedaży	136 210	164 040	142 172	96 194	798 014	5,9
Produkcja gier	44 058	44 862	22 286	31 093	681 923	
Globalna cyfrowa dystrybucja	24 886	42 096	57 634	63 936	115 823	
Dystrybucja gier i filmów w Polsce	65 272	75 889	61 235			
Inne	1 994	1 193	1 017	1 165	268	
Zysk brutto na sprzedaży	81 706	70 776	52 875	35 563	587 393	9,8
Koszty sprzedaży	37 981	21 597	22 377	18 553	62 108	
Koszty ogólnego zarządu	11 586	13 063	12 856	11 283	60 789	4,0
Przychody minus koszty operacyjne	4 517	7 749	3 238	(3 283)	40 303	
Zysk na działalności operacyjnej	27 622	28 367	14 404	9 010	424 193	
Koszty minus przychody finansowe	393	80	(2 316)	-330	2 608	
Zysk przed opodatkowaniem	27 229	28 287	16 720	9 340	421 585	
Zysk netto z działalności kontynuowanej	23 962	28 125	14 470	9 517	342 430	18,0
Rentowność netto		14%			43%	

STRUKTURA GEOGRAFICZNA PRZYCHODÓW GRUPY

- Polska
- USA
- UE
- Azja
- Pozostałe



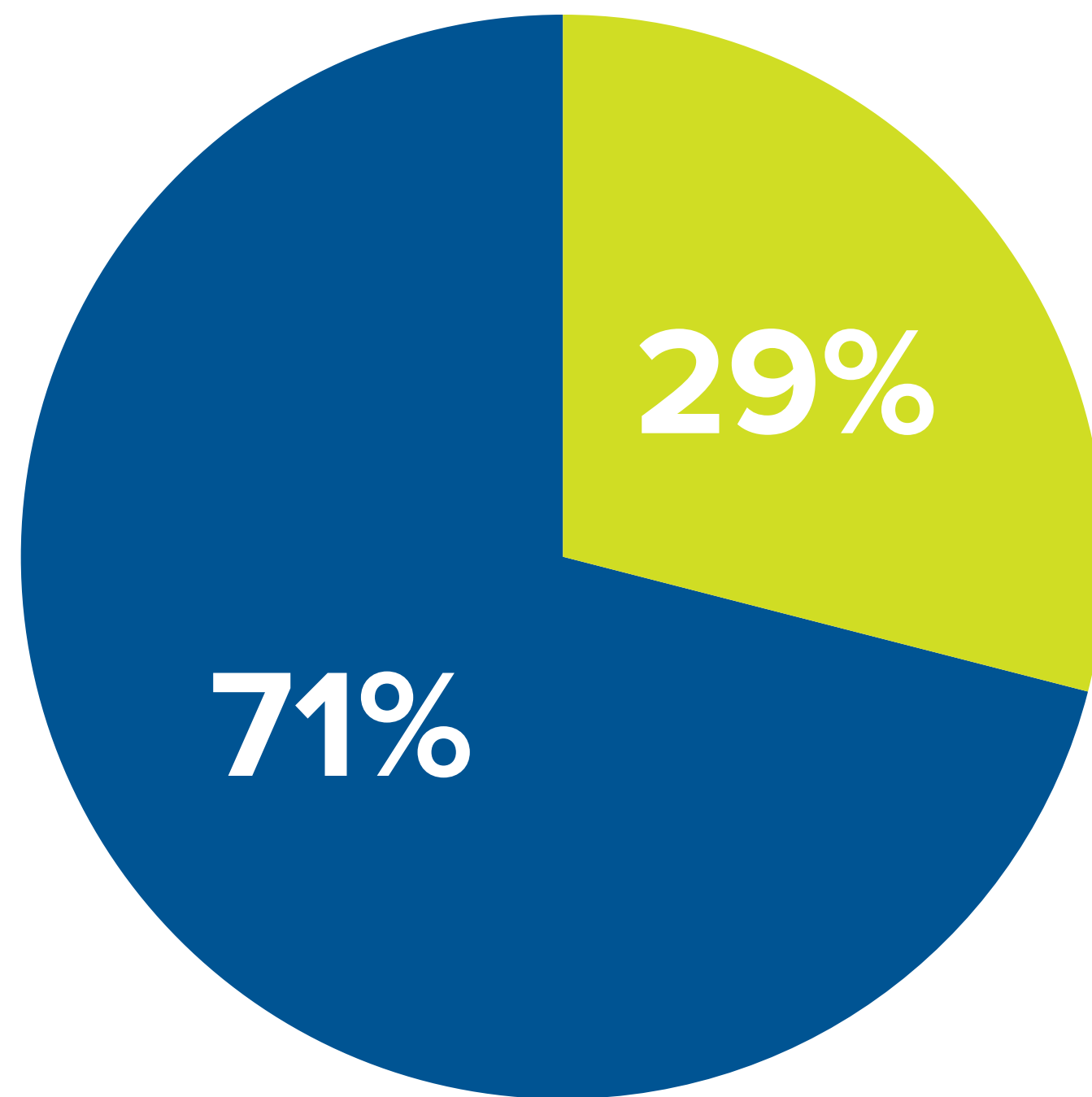
2011



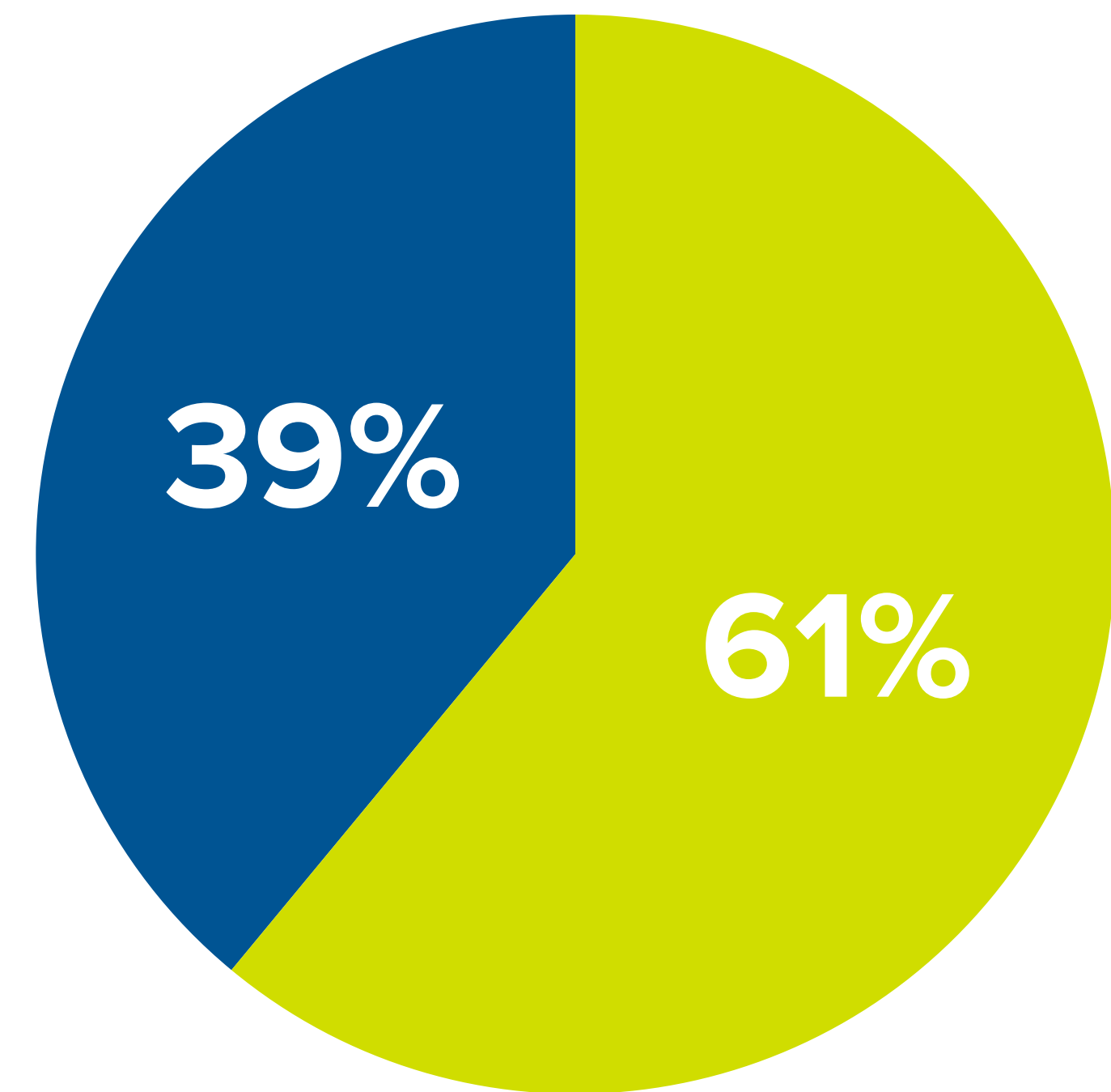
2015

PRZYCHODY GRUPY CD PROJEKT ZE SPRZEDAŻY CYFROWEJ

● Cyfrowa
● Fizyczna

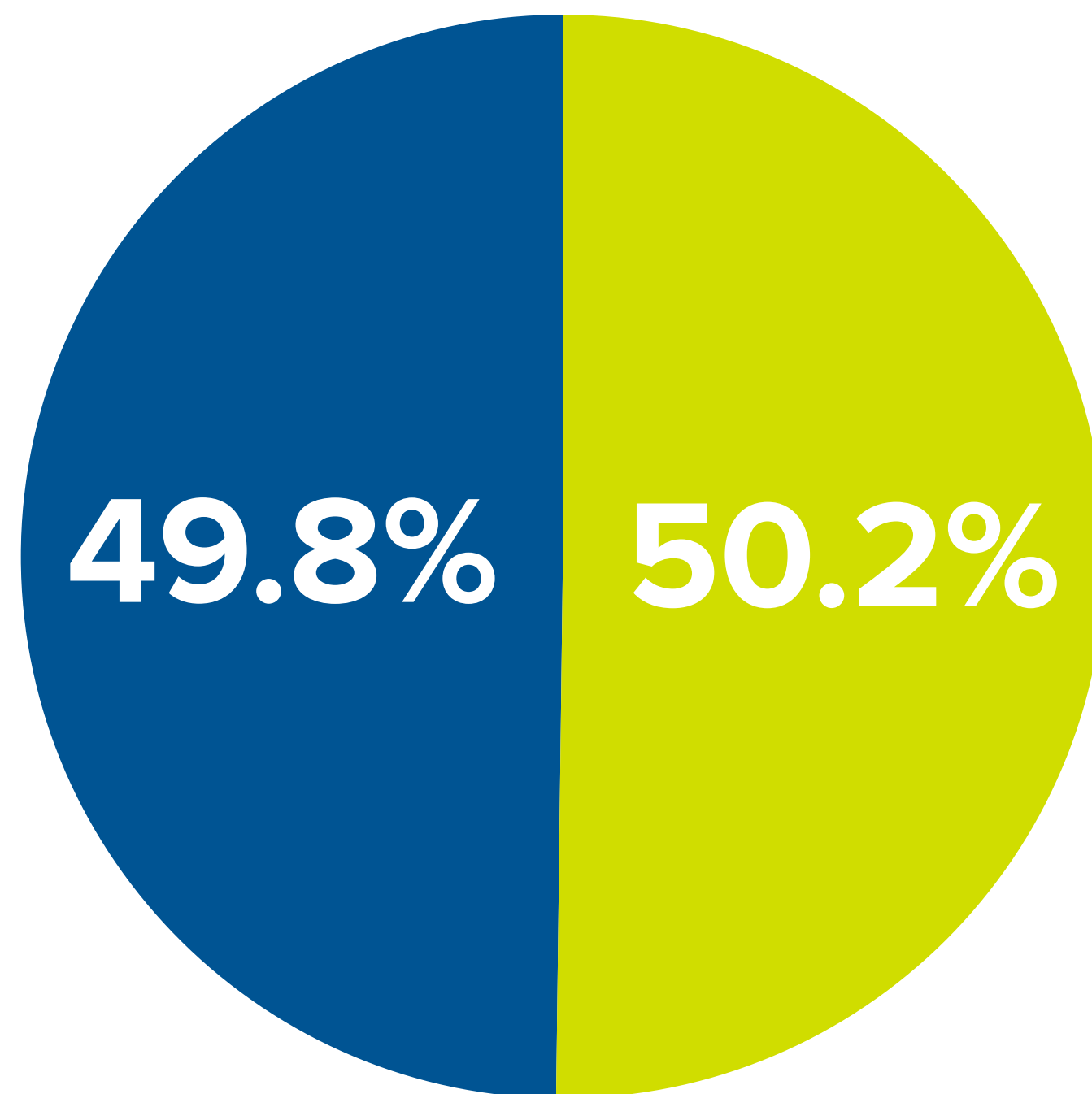


2011

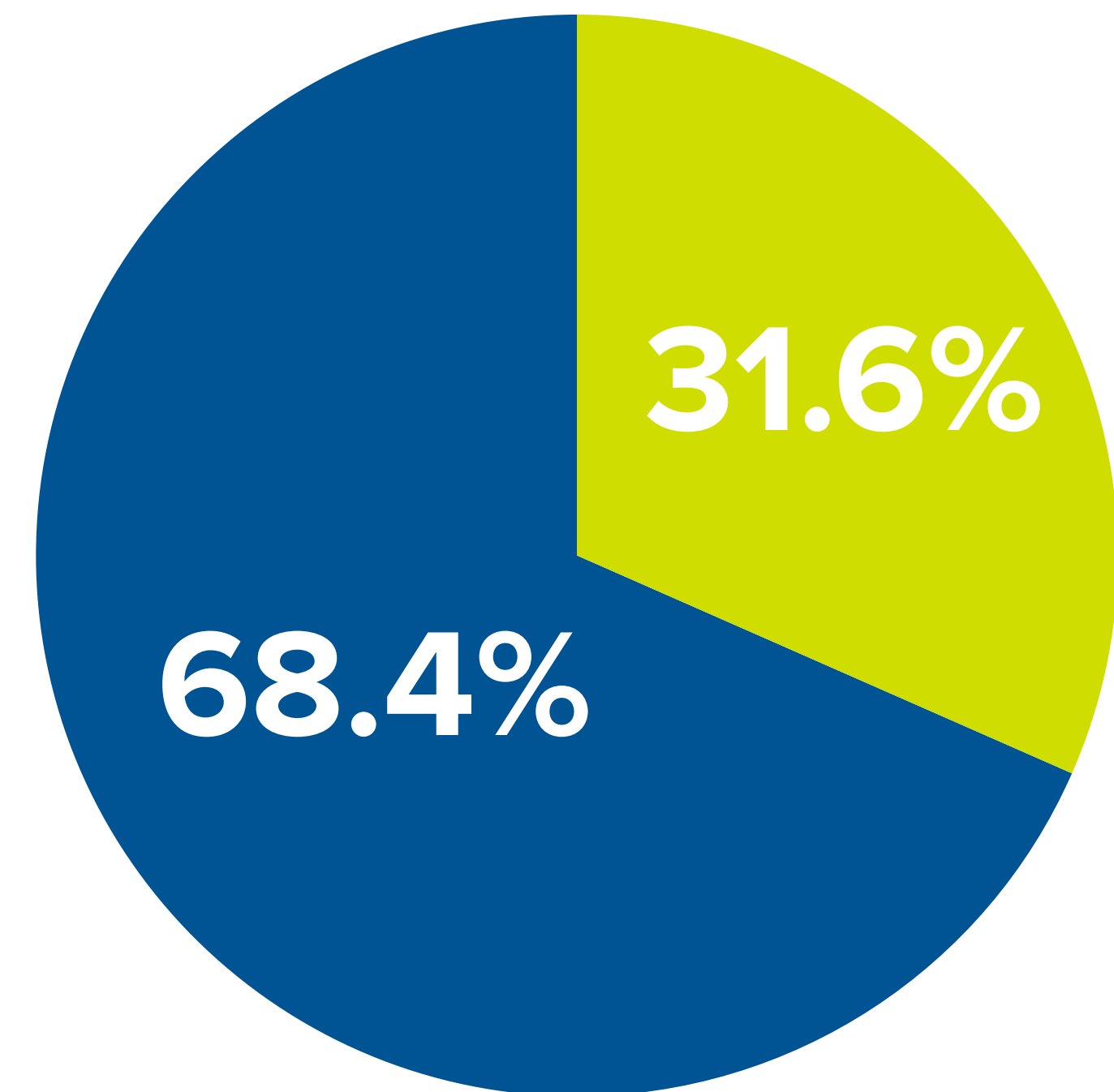


2015

● Cyfrowa
● Fizyczna



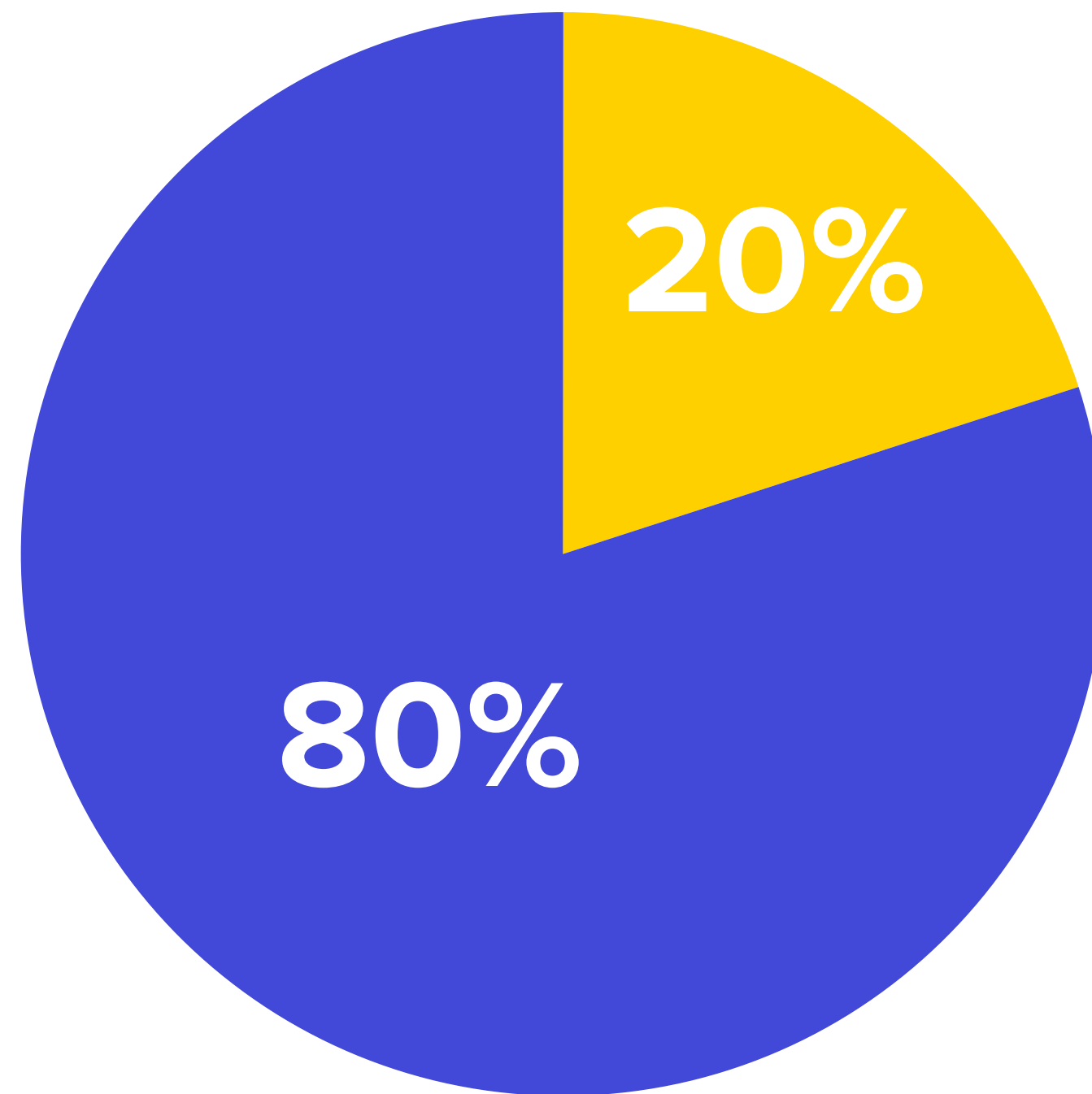
**Przychody
Wiedźmin 3**



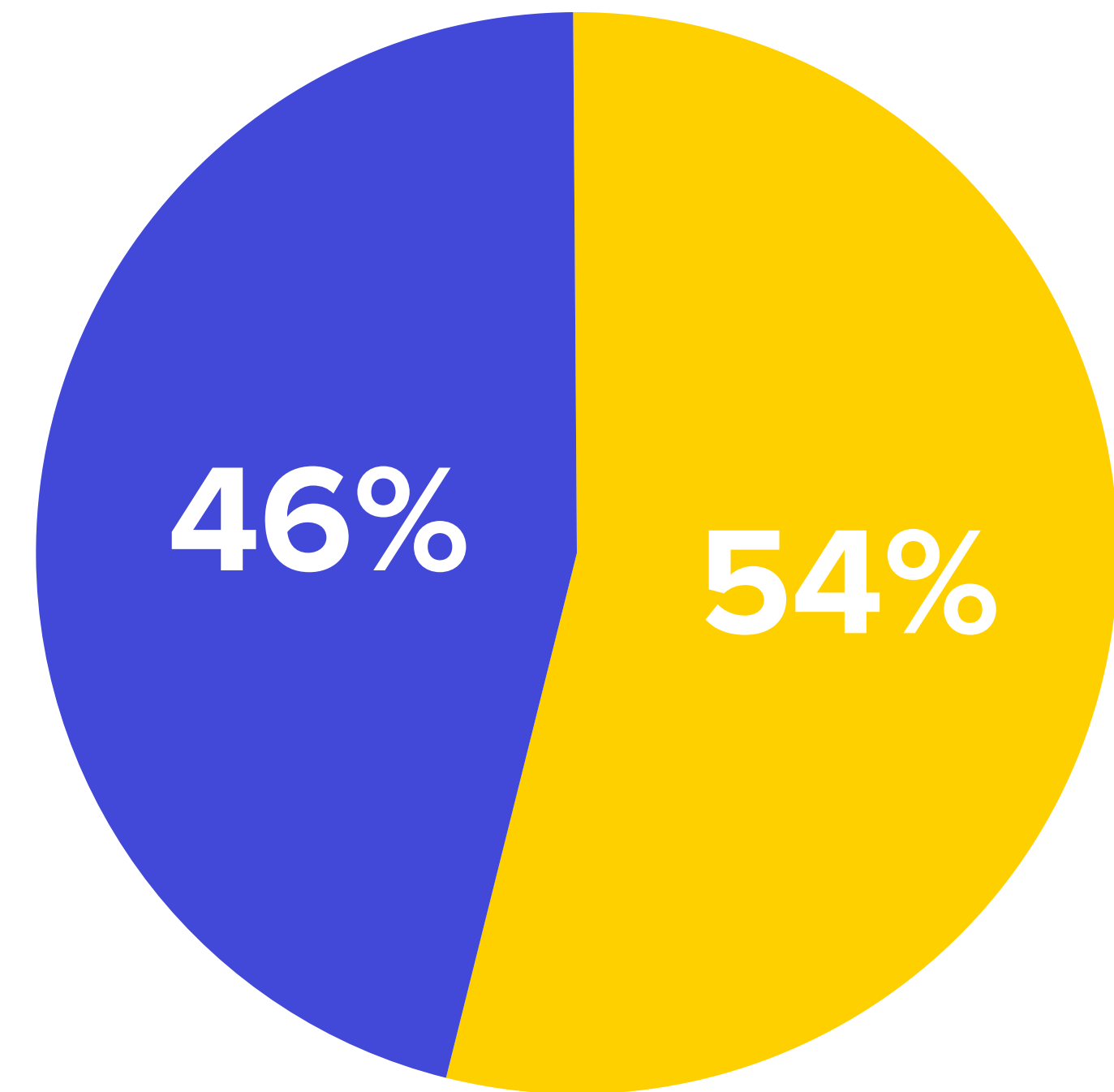
**Sprzedaż w sztukach
Wiedźmin 3**

STRUKTURA CENOWA SPRZEDAŻY GOG.com

● <9,99\$
● >10\$



2011

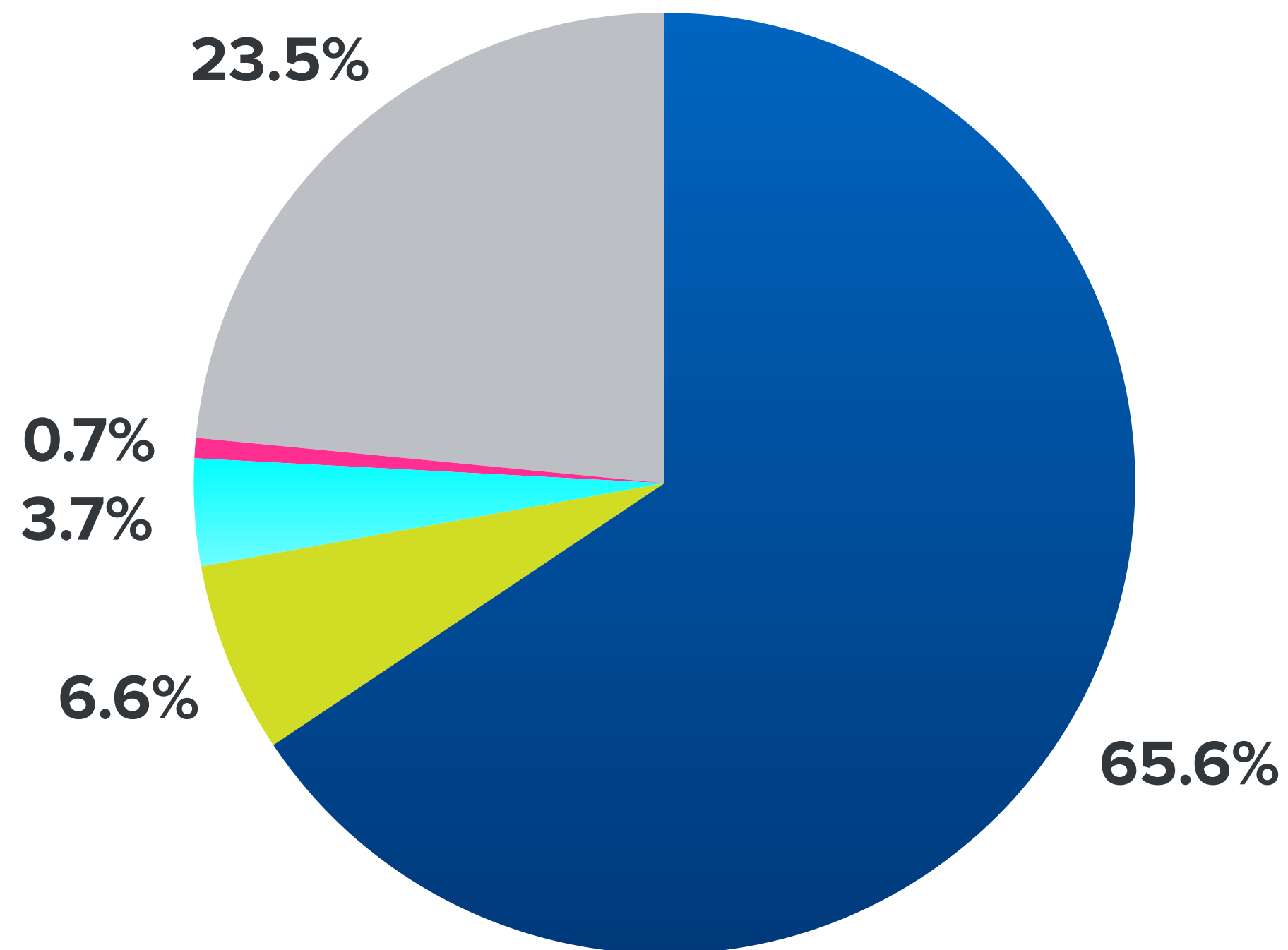


2015

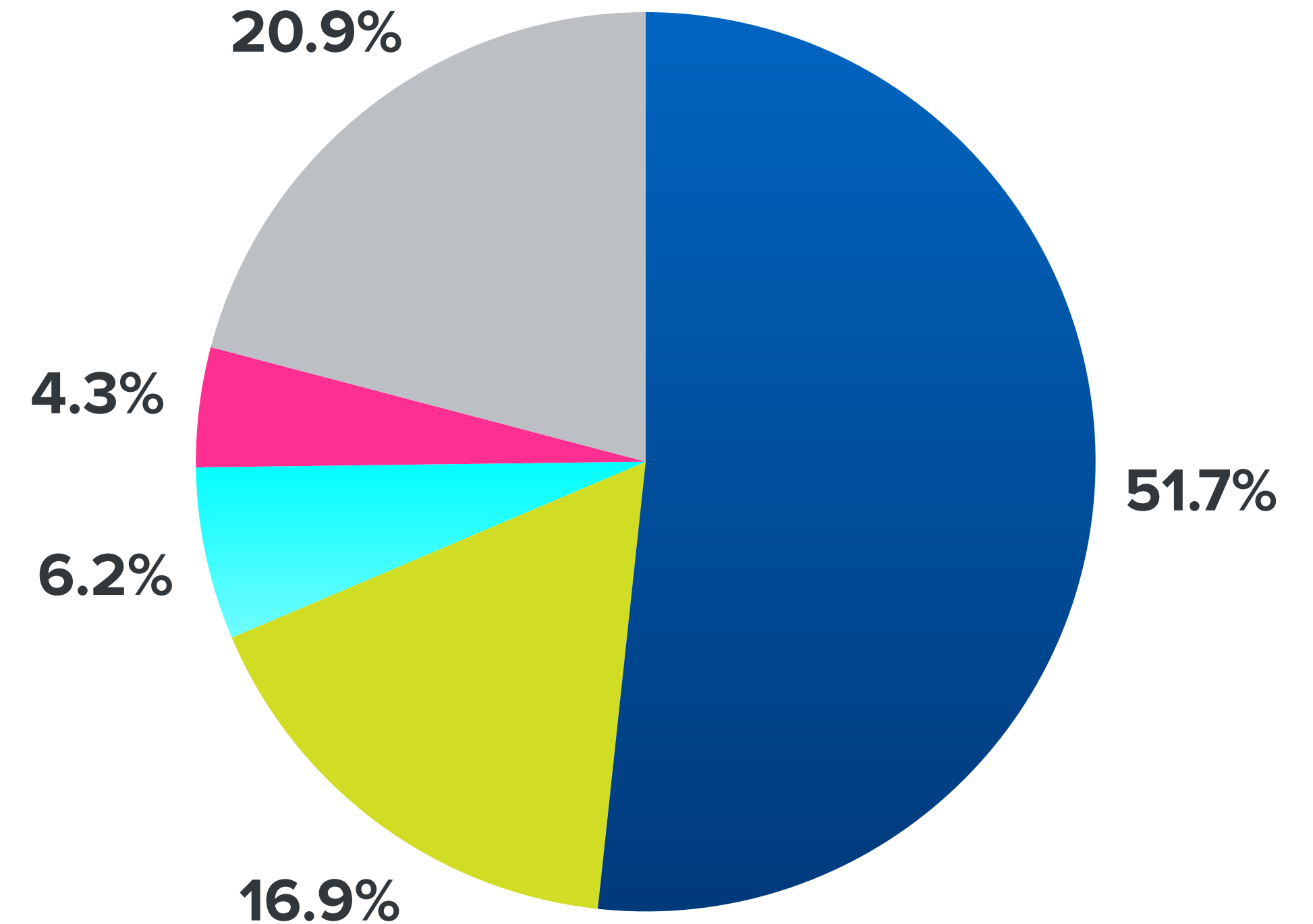


GOG.com SPRZEDAŻ W PODZIALE TERYTORIALNYM

- USA, UK, Kanada, Australia
- Niemcy, Austria, Szwajcaria
- Francja, Kanada
- Rosja + WNP
- Pozostałe



2011



2015



GRUPA CD PROJEKT - AKTYWA

	W2 PC 2011	W2 X360 2012	2013	2014	W3 2015
Aktywa trwałe	90 762	94 202	95 047	93 254	119 187
Aktywa obrotowe	94 964	108 690	122 588	155 691	554 759
Zapasy	31 112	33 367	51 966	96 511	34 200
Należności	34 389	35 882	21 821	17 386	114 234
Inne aktywa obrotowe	19 644	12 575	9 117	7 399	12 688
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	9 819	26 866	39 684	34 395	393 637
AKTYWA RAZEM	185 726	202 892	217 635	248 945	673 946

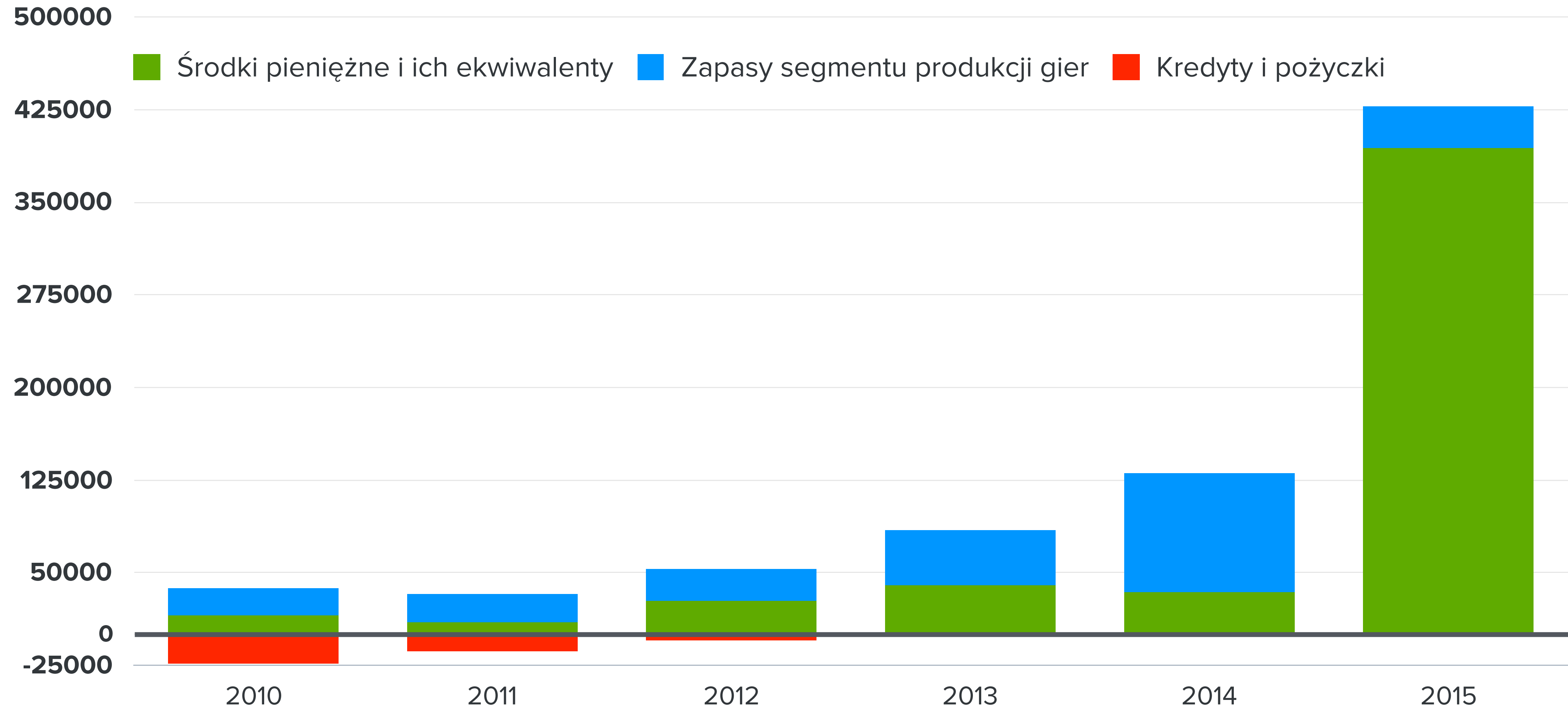
GRUPA CD PROJEKT - PASYWA

	W2 PC 2011	W2 X360 2012	2013	2014	W3 2015
Kapitał własny	123 809	151 530	166 987	168 018	513 675
Zobowiązanie długoterminowe	7 590	7 604	5 187	2 137	18 414
Zobowiązania krótkoterminowe	54 327	43 758	45 461	78 790	141 857
Kredyty i pożyczki	13 404	4 745	21	4	0
Zobowiązania	40 013	38 411	44 956	73 848	97 320
Rozliczenia międzyokresowe i rezerwy	910	602	484	4 938	44 537
PASYWA RAZEM	185 726	202 892	217 635	248 945	673 946

GRUPA CD PROJEKT - PRZEPŁYWY

	W2 PC 2011	W2 X360 2012	2013	2014	W3 2015
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	185	26 695	22 054	-3 231	371 618
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-6 239	-125	-4 127	-493	-12 403
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	263	-9 523	-5 109	1 627	27
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	-5 791	17 047	12 818	-2 097	359 242
Środki pieniężne na koniec okresu	9 819	26 866	39 684	34 395	393 637

GRUPA CD PROJEKT - GOTÓWKA & ZAPASY



STRATEGIA 2016 - 2021 I PROGRAM MOTYWACYJNY



FILOZOFIA DZIAŁANIA GRUPY CD PROJEKT

- ▶ Czym się kierujemy w biznesie
- ▶ Co jest dla nas ważne w grach
- ▶ Dlaczego jesteśmy niezależni
- ▶ Jak chcemy się rozwijać



CD PROJEKT



CD PROJEKT RED



MISJA I CEL STUDIA CD PROJEKT RED

MISJA STUDIA CD PROJEKT RED

Tworzenie rewolucyjnych **gier fabularnych**, trafiających do serc ludzi na całym świecie.

CEL STUDIA CD PROJEKT RED

Bycie w **trójce najbardziej uznanych producentów gier wideo** na świecie.

Wprowadzenie naszych marek do czołówki światowej popkultury.



CD PROJEKT



CD PROJEKT RED





PLANY CD PROJEKT RED NA LATA 2016-2021

STUDIO CD PROJEKT RED

PLANY NA 2016 ROK

- ▶ Premiera **drugiego dodatku** do gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* zatytułowanego ***Krew i Wino***.
- ▶ Realizacja planu **nowych działań promocyjnych i aktywnego wsparcia** sprzedaży gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*.
- ▶ Gra nowego (dla nas) formatu.



STUDIO CD PROJEKT RED

PLANY NA LATA 2017-2021

CZĘŚĆ I

- ▶ Premiera gry ***Cyberpunk 2077***.
- ▶ Premiera kolejnej **gry fabularnej (RPG) kategorii AAA**.
- ▶ Rozszerzanie naszych marek na obszarach **innych mediów i produktów**.
- ▶ Stałe **wspieranie sprzedaży** i aktywne zarządzanie tytułami już wydanymi.



CD PROJEKT



CD PROJEKT RED



STUDIO CD PROJEKT RED

PLANY NA LATA 2017-2021

CZĘŚĆ II

- ▶ Ponad dwukrotne **powiększenie zespołu** CD PROJEKT RED.
Rozwój **czterech niezależnych teamów** w tym pracujących nad grami z nowych dla studia segmentów.
- ▶ Otworzenie kolejnych **lokalnych przedstawicielstw** CD PROJEKT RED w kluczowych terytoriach.



MISJA I CEL GOG.com

MISJA GOG.com

Łączymy **pasję do gier i szacunek dla graczy**, dostarczając najlepsze tytuły wsparte usługami online.

CEL GOG.com

Zbudowanie **katalogu nowych tytułów AAA** w pełni wspieranych przez GOG Galaxy.

Stworzenie z GOG Galaxy **centrum technologicznego** łączącego gry produkowane przez CD PROJEKT RED ze społecznością graczy, a także graczy między sobą.





CD PROJEKT



CD PROJEKT RED



PLANY GOG.com NA LATA 2016-2021

GOG.com

PLANY NA 2016 ROK

- ▶ Wydanie w dniu **światowej premiery gry AAA** stworzonej poza grupą CD PROJEKT, wraz z kompletnym wsparciem GOG Galaxy.
- ▶ Rozbudowanie GOG Galaxy o **funkcje i technologie sieciowe** potrzebne do obsługi nowej gry z CD PROJEKT RED.
- ▶ Wprowadzenie cen i płatności w **nowych walutach** oraz **kolejne lokalne wersje językowe** serwisu GOG.com.
- ▶ Dalsze wsparcie wprowadzonego na początku roku nowego **segmentu gier “w trakcie produkcji”** (model “early access”), który jest bardzo istotny z punktu widzenia powiększania oferty o nowe tytuły.



GOG.com

PLANY NA LATA 2017-2021

- ▶ Rozbudowa **oferty gier premierowych** stworzonych poza grupą CD PROJEKT, wraz z pełnym wsparciem GOG Galaxy.
- ▶ **Wspieranie technologiczne** kolejnych tytułów produkowanych przez CD PROJEKT RED, wraz z dostarczaniem szytych na miarę rozwiązań z obszaru rozgrywki sieciowej i usług online.
- ▶ Uruchomienie kolejnych **lokalnych wersji językowych** serwisu **GOG.com**.



PROGRAM MOTYWACYJNY

Cel wynikowy – 80% uprawnień:

- ▶ za lata 2016-2019 – nie mniej niż 618,4 mln zł, lub
- ▶ za lata 2016-2020 – nie mniej niż 855,5 mln zł, lub
- ▶ za lata 2016-2021 – nie mniej niż 1,09 mld zł.

Kryterium rynkowe – 20% uprawnień:

- ▶ wzrostu kursu + 100 p.p. ponad WIG w okresie rozliczeniowym.

OKRES ROZLICZENIOWY – maksymalnie 2016-2021 z możliwością wcześniejszego rozliczenia w przypadku szybszego jednoczesnego spełnienia odpowiednich kryteriów wynikowych i rynkowych.





PYTANIA I ODPOWIEDZI



DZIĘKUJEMY

Kontakt IR:

KAROLINA GNAŚ

karolina.gnas@cdprojekt.com

ZASTRZEŻENIA PRAWNE

Informacje zawarte w niniejszej prezentacji odzwierciedlają panujące aktualnie warunki (marzec 2016 roku) oraz oceny według stanu na chwilę obecną (marzec 2016 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.