PREZENTACJA WYNIKOWA ZA H1 2016 GRUPY CD PROJEKT

ADAM KICIŃSKI
Prezes Zarządu

PIOTR NIELUBOWICZ
Członek Zarządu, CFO

CD PROJEKT

AGENDA

Najważniejsze wydarzenia H1 2016

Wyniki finansowe H1 2016

GWINT

Pytania i odpowiedzi

NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA H1 2016

Premiera **drugiego dodatku**

gog.com
GALAXY

Sprzedaż dodatków na GOG
- **efekt Galaxy**

Zapowiedź na E3
gry nowego formatu

WIEDŹMIN 3 DZIKI GON

DODATEK DO GRY
KREW I WINO

30+ GODZIN
NOWYCH PRZYGÓD

92 m

WYNIKI FINANSOWE

GRUPA CD PROJEKT - RACHUNEK WYNIKÓW

	H1.2011 W2 PC	H1.2012 W2 X360	H1.2013	H1.2014	H1.2015 W3	H1.2016 B&W + Exp Pass
Przychody ze sprzedaży	**80 300**	**71 442**	**63 058**	**74 588**	**512 697**	**318 996**
CD PROJEKT RED	33 196	23 100	9 982	12 408	448 655	249 670
GOG.com	11 196	15 519	30 768	31 003	63 899	69 259
Inne	771	685	477	431	143	67
Dystrybucja gier i filmów w Polsce	35 137	32 138	21 831	30 746		
Zysk brutto na sprzedaży	**41 376**	**31 806**	**23 001**	**24 867**	**379 940**	**243 703**
Koszty minus przychody działalności operacyjnej	17 957	17 944	16 021	19 794	91 393	80 585
Zysk na działalności operacyjnej	**23 419**	**13 862**	**6 980**	**5 073**	**288 547**	**163 118**
Przychody minus koszty finansowe	-416	319	639	1 281	-4 529	4 398
Zysk przed opodatkowaniem	**23 003**	**14 181**	**7 619**	**6 354**	**284 018**	**167 516**
Podatek dochodowy	2 554	371	-92	1 702	47 766	32 834
Zysk netto z działalności kontynuowanej	**20 449**	**13 810**	**7 711**	**4 652**	**236 252**	**134 682**
Rentowność netto	**25%**	**19%**	**12%**	**6%**	**46%**	**42%**

Dane w tys. pln

GRUPA CD PROJEKT - AKTYWA

	2015-03-31	2015-06-30	2015-12-31	2016-03-31	2016-06-30	
Aktywa trwałe	**191 326**	**153 932**	**137 997**	**153 534**	**140 220**	
Nakłady na prace rozwojowe - w tym:	97 339	48 562	33 581	46 170	33 503	
- projekty w toku	97 339	16 698	28 484	42 638	33 503	obecnie dwa największe projekty w toku to *Cyberpunk 2077* i *GWINT*
- projekty ukończone		31 864	5 097	3 532		historycznie ukończone to *Wiedźmin 3* i *Serca z Kamienia*
Pozostałe aktywa trwałe	93 987	105 370	104 416	107 364	106 717	głównie wartości niematerialne (marki), wartość firmy
Aktywa obrotowe	**71 792**	**411 679**	**521 178**	**530 371**	**620 540**	
Zapasy	9 219	840	619	2 005	483	
Należności	25 267	235 338	114 234	82 173	103 049	głównie należności handlowe
Rozliczenia międzyokresowe i pozostała aktywa finansowe	7 823	11 305	12 688	11 316	12 685	głównie prawa do dystrybucji gier nabytych przez GOG.com
Środki pieniężne	29 483	164 196	393 637	434 877	504 323	
Aktywa Razem	**263 118**	**565 611**	**659 175**	**683 905**	**760 760**	

Dane w tys. pln

GRUPA CD PROJEKT - PASYWA

	2015-03-31	2015-06-30	2015-12-31	2016-03-31	2016-06-30	
Kapitał własny	**164 521**	**405 846**	**513 675**	**547 119**	**650 846**	
Zobowiązanie długoterminowe	**502**	**185**	**3 643**	**553**	**5 175**	w tym głównie rezerwy z tytułu podatku odroczonego
Zobowiązania krótkoterminowe	**98 095**	**159 580**	**141 857**	**136 233**	**104 739**	
Zobowiązania handlowe	19 282	30 365	22 603	22 364	28 961	
Pozostałe zobowiązania	72 529	20 344	46 965	59 816	5 383	historycznie głównie zaliczki na poczet tantiem *Wiedźmina 3, Serca z Kamienia* oraz *Krew i Wino. Obecnie głównie zobowiązania z tytułu VAT*
Rezerwy	250	58 370	56 608	45 055	66 399	głównie rezerwy na poczet wynagrodzeń uzależnionych od wyniku
Inne zobowiązania krótkoterminowe i RMK przychodów	6 034	50 501	15 681	8 998	3 996	
Pasywa Razem	**263 118**	**565 611**	**659 175**	**683 905**	**760 760**	

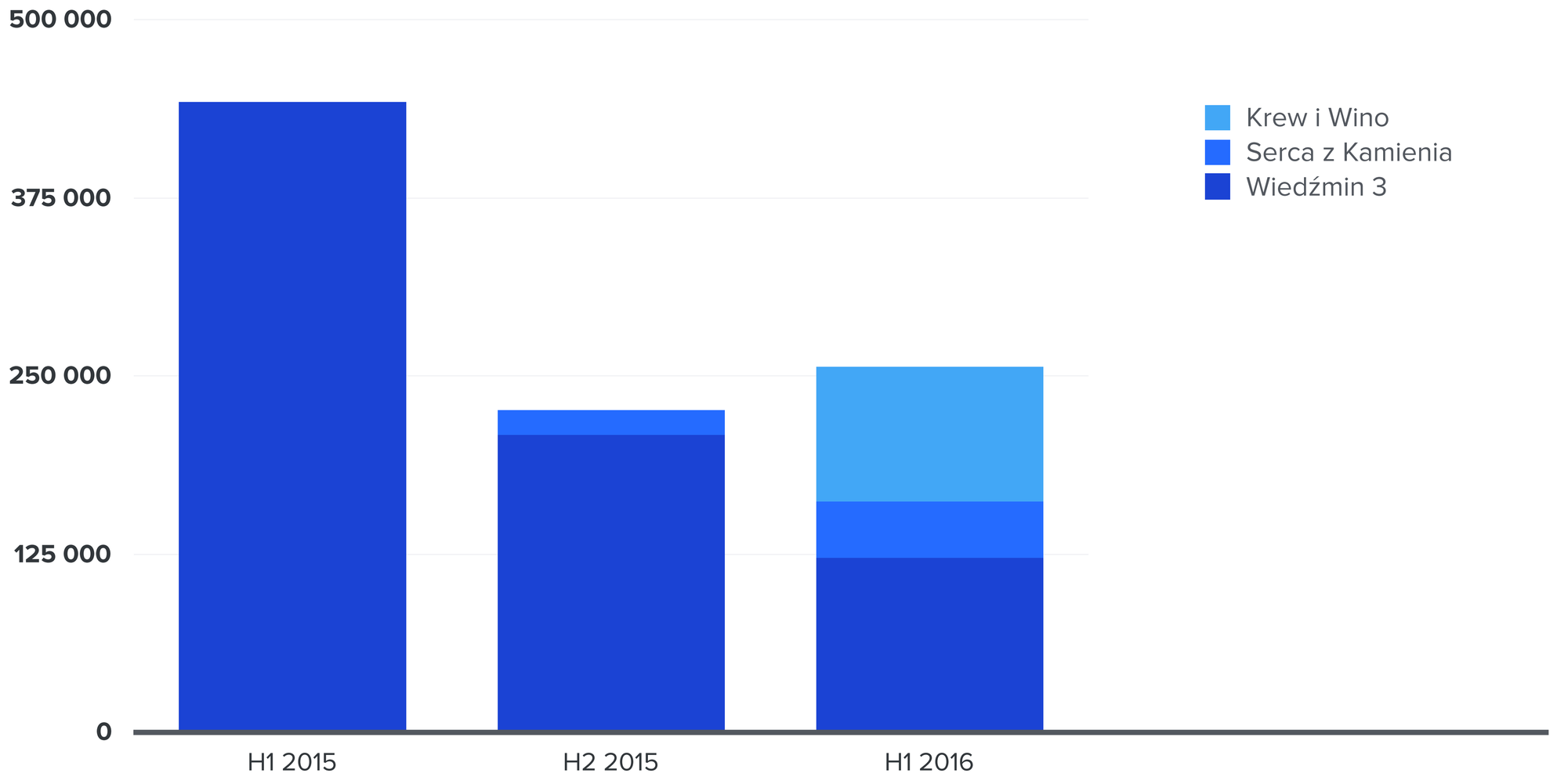
Dane w tys. pln

PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE

	H1 2015	H1 2016
Zysk po opodatkowaniu	236 252	134 682
Amortyzacja środków trwałych oraz WNIP	1 354	2 722
Amortyzacja nakładów na prace rozwojowe	62 329	31 397
Pozostałe korekty	-144 116	-26 848
Przepływy netto z działalności operacyjnej	155 819	141 953
Wpływy z działalności inwestycyjnej	151	4 116
Wydatki - nakłady na prace rozwojowe	21 511	28 900
Wydatki - pozostałe	4 514	7 023
Przepływy netto z działalności inwestycyjnej	-25 874	-31 807
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-144	540
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	**129 801**	**110 686**
Środki pieniężne na koniec okresu	164 196	504 323

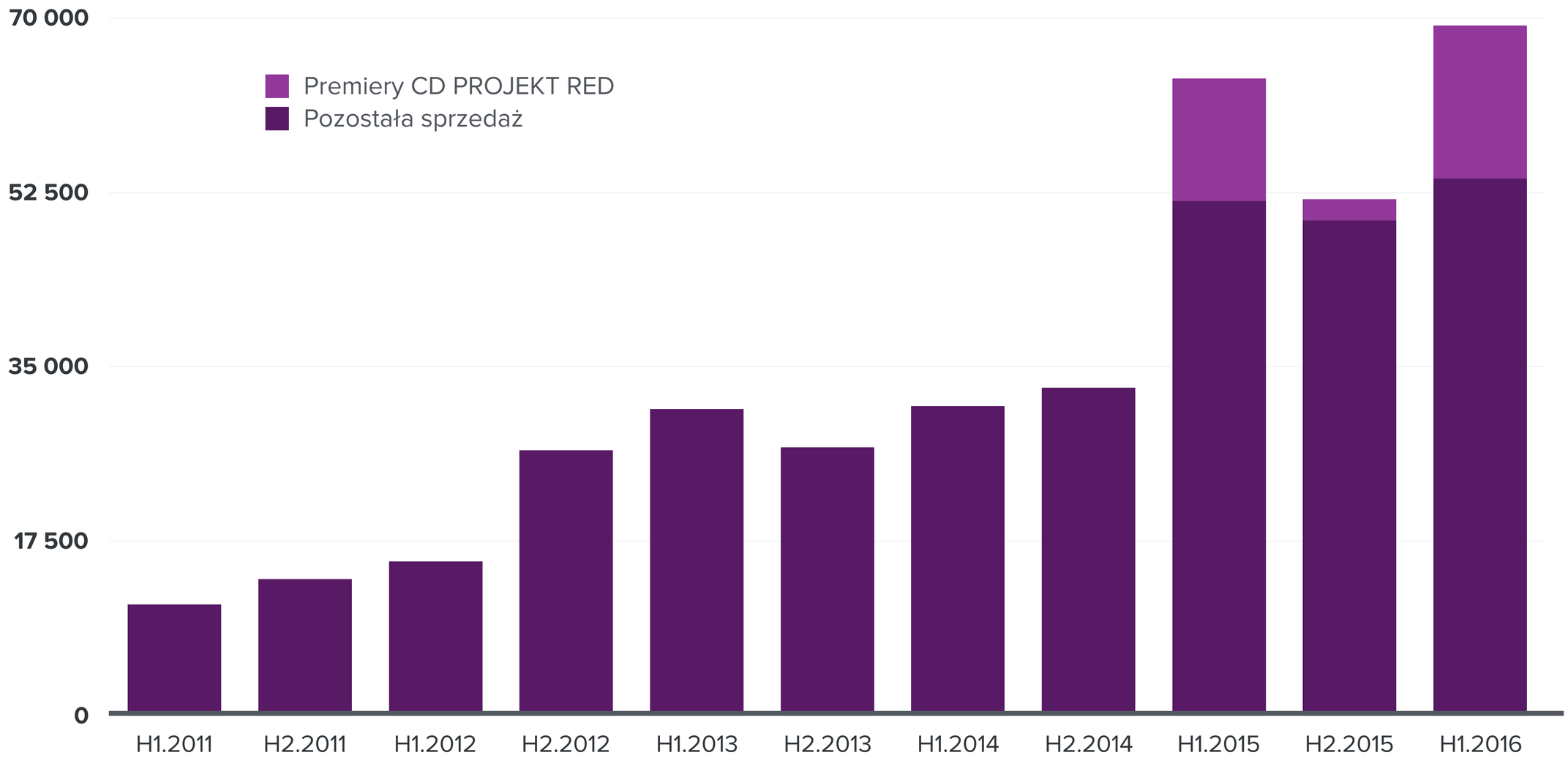
Dane w tys. pln

CD PROJEKT RED - PRZYCHODY Z W3 I DODATKÓW



Dane w tys. pln

GOG - SPRZEDAŻ W PÓŁROCZACH



Dane w tys. pln

GOG.COM

GOG - NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA H1 2016

zł
PLN

$
CAD

CHF
CHF

kr
NOK

kr
SEK

kr
DKK

Wsparcie dla **nowych walut**

GWINT

Preordery **No Man's Sky**

STRATEGICZNA SYNERGIA POMIĘDZY SEGMENTAMI

GWINT to projekt realizowany przez konsorcjum CD PROJEKT RED i GOG.com

GOG Galaxy zapewni GWINT-owi m.in.:

- Możliwość cross-play pomiędzy platformami
- Sprofilowane usługi online stworzone specjalnie pod rozgrywkę
- Dedykowaną infrastrukturę multiplayer umożliwiająca rozgrywkę pomiędzy graczami z całego świata

RED koncentruje się na grze, a GOG na części on-line.

CD PROJEKT RED®

XBOX ONE PC PS4

TEEN
T
ESRB
Violence
Blood
Language
Crude Humor

CZYM JEST GWINT

JAKOŚĆ AAA

WIELOOSOBOWA
KOLEKCJONERSKA SIECIOWA
GRA KARCIANA NA PC I
KONSOLE

MONETYZACJA

- Free to play z mikrotransakcjami
- Płatne kampanie single-player
- Przygotowana pod e-sport

ZAMKNIĘTA BETA:

25 PAŹDZIERNIKA 2016

WIEDŹMIN 3 DZIKI GON

EDYCJA GRY ROKU

ZAWIERA **WSZYSTKIE DODATKOWE PRZYGODY**

DODATEK DO GRY SERCA Z KAMIENIA

DODATEK DO GRY KREW I WINO

16 DLC

XBOX ONE PS4 PC DVD-ROM

GWENT
THE WITCHER CARD GAME

SESJA Q&A

DZIĘKUJEMY

Kontakt IR:

KAROLINA GNAŚ
karolina.gnas@cdprojekt.com

CD PROJEKT

LEGAL DISCLAIMER

This report includes forward-looking statements. Because such statements deal with future events, they are subject to various risks and uncertainties and actual results for fiscal year 2016 and beyond could differ materially from the CD PROJEKT's current expectations. Forward-looking statements are identified by words such as "anticipates", "projects", "expects", "plans", "intends", "believes", "estimates," "targets," and other similar expressions that indicate trends and future events.

Factors that could cause the CD PROJEKT's results to differ materially from those expressed in forward-looking statements include, without limitation, variation in demand and acceptance of the Company's products and services, the frequency, magnitude and timing of paper and other raw-material-price changes, general business and economic conditions beyond the Company's control, timing of the completion and integration of acquisitions, the consequences of competitive factors in the marketplace including the ability to attract and retain customers, results of continuous improvement and other cost-containment strategies, and the Company's success in attracting and retaining key personnel. The Company undertakes no obligation to revise or update forward-looking statements as a result of new information, since these statements may no longer be accurate or timely.