



GRUPA CD PROJEKT PREZENTACJA WYNIKOWA 3Q 2016

ADAM KICIŃSKI
Prezes Zarządu

PIOTR NIELUBOWICZ
Wiceprezes Zarządu ds. finansowych



WYNIKI FINANSOWE

GRUPA CD PROJEKT - RACHUNEK WYNIKÓW

	2015 Q3*	2016 Q3	zmiana
Przychody ze sprzedaży	113 150	100 903	-11%
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	32 952	18 694	-43%
Zysk brutto na sprzedaży	80 198	82 209	3%
Koszty sprzedaży	23 741	31 801	34%
Koszty ogólnego zarządu	4 499	5 635	25%
Pozostałe koszty minus przychody operacyjne	807	-69	
EBIT	51 151	44 842	-12%
Przychody minus koszty finansowe	1 028	1 073	
Zysk brutto	52 179	45 915	-12%
Podatek dochodowy	11 770	9 320	
Zysk netto	40 409	36 595	-9%

zmniejszenie wyniku głównie z ujęcia całości nakładów na produkcję W3 i B&W w okresach wcześniejszych

wzrost wyniku głównie z prowadzonej bezpośrednio przez CD PROJEKT kampanii promocyjnej gry GWINT

wzrost wyniku ze wzrostu skali działania Grupy po premierze gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon

po upływie kolejnego roku Grupa generuje wyniki netto porównywalne z kwartałem bezpośrednio następującym po kwartale premiery gry Wiedźmin 3

*Dane przekształcone

Dane w tys. pln

CD PROJEKT RED - RACHUNEK WYNIKÓW

	2015 Q3*	2016 Q3
Przychody ze sprzedaży	93 671	80 003
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	20 213	4 684
Zysk brutto na sprzedaży	73 458	75 319
Koszty działalności operacyjnej	19 892	26 406
EBIT	53 566	48 913
Przychody minus koszty finansowe	847	352
Zysk brutto	54 413	49 265
Podatek dochodowy	11 799	10 033
Zysk netto	42 614	39 232

zmniejszenie wyniku głównie z ujęcia całości nakładów na produkcję W3 i B&W w okresach wcześniejszych

wzrost wyniku głównie z prowadzonej bezpośrednio przez CD PROJEKT kampanii promocyjnej gry GWINT i zwiększenia skali działania po premierze W3

*Dane przekształcone

Dane w tys. pln

GOG.COM - RACHUNEK WYNIKÓW

	2015 Q3*	2016 Q3
Przychody ze sprzedaży	20 959	23 538
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	13 338	16 187
Zysk brutto na sprzedaży	7 621	7 351
Koszty działalności operacyjnej	5 550	6 960
EBIT	2 071	391
Przychody minus koszty finansowe	-78	-1
Zysk brutto	1 993	390
Podatek dochodowy	284	92
Zysk netto	1 709	298

spadek zysku na sprzedaży wynika ze wzrostu udziału nowych i nowszych tytułów w ofercie GOG.com

wzrost wyniku ze wzrostu skali działania segmentu w tym zaangażowania dedykowanego zespołu GOG.com w produkcję i serwis gry GWINT

GRUPA CD PROJEKT - AKTYWA

	2016-06-30	2016-09-30	Zmiana 2016 Q3
Aktywa trwałe	140 220	153 381	13 161
Nakłady na prace rozwojowe	33 503	46 536	13 033
Pozostałe aktywa trwałe	106 717	106 845	128
Aktywa obrotowe	620 540	634 523	13 983
Zapasy	483	497	14
Należności	103 049	69 103	-33 946
Rozliczenia międzyokresowe i pozostała aktywa finansowe	12 685	12 759	74
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	504 323	552 164	47 841
Aktywa Razem	760 760	787 904	27 144

przyrost nakładów wynika z realizowanej produkcji nowych gier - w tym Cyberpunk 2077 i GWINT

głównie wartości niematerialne (marki), wartość firmy

zmniejszenie należności wynika ze spływu należności ze sprzedaży 2 kwartału - okresu premiery dodatku B&W

głównie prawa do dystrybucji gier nabytych przez GOG.com

GRUPA CD PROJEKT - PASYWA

	2016-06-30	2016-09-30	Zmiana 2016 Q3
Kapitał własny	650 846	691 834	40 988
Zobowiązanie długoterminowe	5 175	4 752	-423
Zobowiązania krótkoterminowe	104 739	91 318	-13 421
Zobowiązania handlowe	28 961	32 293	3 332
Pozostałe zobowiązania	5 383	30 184	24 801
- w tym zaliczki od odbiorców zagranicznych	22	19 879	19 857
Rezerwy	66 399	26 360	-40 039
Inne zobowiązania krótkoterminowe i rozliczenia międzyokresowe przychodów	3 996	2 481	-1 515
Pasywa Razem	760 760	787 904	27 144

wzrost kapitałów wynika z zysków bieżącego okresu oraz (w mniejszym stopniu) z emisji akcji w związku z realizacją celów programu motywacyjnego na lata 2012-2015

zmiana wyniku głównie z otrzymanych zaliczek w związku z projektem GWINT

zmniejszenie rezerw wynika głównie z rozliczenia w 2016 Q3 części wynagrodzeń zespołu uzależnionych od wyniku

PRZEPIŁYWY PIENIĘŻNE

	2015 Q3*	2016 Q3
Zysk po opodatkowaniu	40 409	36 595
Zmiana stanu należności	132 841	36 240
Zmiana stanu rezerw	-28 243	-40 039
Zmiana stanu zobowiązań	28 152	28 113
Korekta z tytułu podatku dochodowego	-37 169	-4 027
Pozostałe korekty	12 570	888
Przepływy netto z działalności operacyjnej	148 560	57 770
Wpływy z działalności inwestycyjnej	3 359	2 180
Wydatki - nakłady na prace rozwojowe	10 121	12 273
Wydatki - inne	2 445	2 549
Przepływy netto z działalności inwestycyjnej	-9 207	-12 642
Przepływy pieniężne netto z dział. finansowej	-79	2 713
PRZEPIŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	139 274	47 841
Środki pieniężne na koniec okresu	303 470	552 164
Zmiana gotówki za 4 ostatnie kwartały	258 420	248 694

- zmniejszenie należności w 2016 Q3 wynika ze spływu należności ze sprzedaży 2 kwartału - okresu premiery dodatku B&W
- zmniejszenie rezerw w 2016 Q3 wynika głównie z rozliczenia części wynagrodzeń zespołu uzależnionych od wyniku
- wzrost zobowiązań w 2016 Q3 wynika głównie z otrzymanych zaliczek w związku z projektem GWINT
- wydatki na prace rozwojowe odpowiadają nakładom na produkcję przyszłych projektów - w tym Cyberpunk 2077 i GWINT
- wpływy w 2016 Q3 wynikają z emisji akcji w związku z realizacją celów programu motywacyjnego na lata 2012-2015
- w okresie ostatnich 4 kwartałów (2015Q4-2016Q3) Grupa wypracowała dodatkowo przepływy gotówkowe na poziomie porównywalnym z okresem poprzednich 4 kwartałów, w którym miała miejsce premiera gry Wiedźmin 3

GWINT®

WIEDŹMIŃSKA GRA KARCIANA

 XBOX ONE

PC

 PS4



CO ZAWIERA BETA

- › cztery stronnictwa (Królestwa Północy, Scoia'tael, Skellige, Potwory)
- › tryb rozgrywki casual (gracze grają między sobą i nie są umieszczani w tabelach ligowych)
- › narzędzie do budowania talii
- › narzędzie do tworzenia i niszczenia kart
- › podstawowy system nagród
- › podstawowy system efektów specjalnych
- › sześć wersji językowych (polska, angielska, francuska, niemiecka, rosyjska, portugalska brazylijska)





NAJBLIŻSZE MIESIĄCE

- › wersja PlayStation 4
- › dodatkowe stronnictwo (Nilfgaard)
- › płatna kampania dla pojedynczego gracza
- › rozbudowany system rankingowy
- › chińska wersja GWINTA - wejście na nowy, ogromny rynek
- › 12 wersji językowych





SESJA Q&A



DZIEKUJEMY

Kontakt IR:

KAROLINA GNAŚ

karolina.gnas@cdprojekt.com

ZASTRZEŻENIA PRAWNE



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