

PREZENTACJA WYNIKOWA GRUPY CD PROJEKT ZA 1Q 2017

ADAM KICIŃSKI
Prezes Zarządu

PIOTR NIELUBOWICZ
Wiceprezes Zarządu, CFO



WYNIKI FINANSOWE



GRUPA CD PROJEKT - RACHUNEK WYNIKÓW

	2016 Q1	2017 Q1	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	86 995	99 342	14%
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	17 014	14 823	-13%
Zysk brutto na sprzedaży	69 981	84 519	21%
Koszty minus przychody z działalności operacyjnej	31 401	30 689	-2%
EBIT	38 580	53 830	40%
Przychody minus koszty finansowe	1 598	3 005	88%
Zysk brutto	40 178	56 835	41%
Podatek dochodowy	7 616	11 576	52%
Zysk netto	32 562	45 259	39%
Rentowność netto	37.4%	45.6%	

zmniejszenie wyniku głównie z ujęcia całości nakładów na produkcję W3 oraz dodatków w okresach wcześniejszych

największy udział stanowią koszty sprzedaży zawierające nakłady na promocję (głównie GWINT) oraz rezerwy na wynagrodzenia uzależnione od wyniku

Dane w tys. pln

CD PROJEKT RED - RACHUNEK WYNIKÓW

	2016 Q1	2017 Q1	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	68 652	75 521	10%
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	4 529	1 834	-60%
Zysk brutto na sprzedaży	64 123	73 687	15%
Koszty minus przychody z działalności operacyjnej	25 939	21 863	-16%
EBIT	38 184	51 824	36%
Przychody minus koszty finansowe	1 589	2 990	88%
Zysk brutto	39 773	54 814	38%
Podatek dochodowy	7 473	11 114	49%
Zysk netto	32 300	43 700	35%

zmniejszenie wyniku głównie z ujęcia całości nakładów na produkcję W3 oraz dodatków w okresach wcześniejszych

największy udział stanowią koszty sprzedaży zawierające nakłady na promocję (głównie GWINT) oraz rezerwy na wynagrodzenia uzależnione od wyniku

Dane w tys. pln

GOG.COM - RACHUNEK WYNIKÓW

	2016 Q1	2017 Q1	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	20 114	32 871	63%
Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów	13 487	21 409	59%
Zysk brutto na sprzedaży	6 627	11 462	73%
Koszty minus przychody z działalności operacyjnej	6 231	9 456	52%
EBIT	396	2 006	407%
Przychody minus koszty finansowe	9	15	67%
Zysk brutto	405	2 021	399%
Podatek dochodowy	143	462	223%
Zysk netto	262	1 559	495%

Dane w tys. pln

wzrost kosztów wynika głównie z przypadających na GOG Poland (w ramach rozliczenia konsorcjum) kosztów związanych z projektem GWINT

GRUPA CD PROJEKT - BILANS

	31.12.16	31.03.17	zmiana
AKTYWA TRWAŁE	170 644	188 377	17 733
Nakłady na prace rozwojowe	62 011	79 064	17 053
Pozostałe aktywa trwałe	108 633	109 313	680
AKTYWA OBROTOWE	704 316	720 358	16 042
Należności	91 934	61 185	-30 749
Środki pieniężne i lokaty	597 204	646 432	49 228
Pozostałe aktywa obrotowe	15 178	12 741	-2 437
AKTYWA RAZEM	874 960	908 735	33 775

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

zmniejszenie salda należności
wynika ze spływu należności
wynikających ze sprzedaży
w 2016Q4

	31.12.16	31.03.17	zmiana
KAPITAŁ WŁASNY	776 938	823 236	46 298
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE	8 275	2 225	-6 050
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	89 747	83 274	-6 473
Zobowiązania handlowe	27 971	18 570	-9 401
Pozostałe zobowiązania	9 762	7 660	-2 102
Pozostałe rezerwy	45 031	52 579	7 548
Pozostałe zobowiązania krótkoterminowe	6 983	4 465	-2 518
PASYWA RAZEM	874 960	908 735	33 775

Dane w tys. pln

GRUPA CD PROJEKT - PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE

	2016 Q1	2017 Q1
Zysk netto	32 562	45 259
Korekty łącznie	20 317	19 038
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	52 879	64 297
Wpływy z działalności inwestycyjnej	2 478	3 402
Nakłady na prace rozwojowe	13 533	16 019
Wpływy - założenie lokat bankowych 3m+	0	482 277
Inne wpływy inwestycyjne	1 263	2 157
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-12 318	-497 051
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	679	-295
Przepływy pieniężne netto razem	41 240	-433 049
Środki pieniężne na koniec okresu	434 877	124 155
Lokaty 3m+ na koniec okresu		522 277
RAZEM ŚRODKI PIENIĘŻNE I LOKATY NA KONIEC OKRESU	434 877	646 432
ZMIANA ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH I LOKAT W Q1	41 240	49 228

największy wpływ na korekty miało zmniejszenie salda należności wynikające ze spływu należności odpowiadających sprzedaży w 2016Q4

nakłady na prace rozwojowe wynikają z realizowanej produkcji nowych gier - w tym Cyberpunk 2077 i GWINT

Dane w tys. pln



WIEDŹMIŃSKA GRA KARCIANA

 XBOX ONE

PC

 PS4

PUBLICZNA BETA - 24 MAJA 2017

GWINT - PUBLICZNA BETA

- **Nowe wprowadzenie do gry - dla chętnych 5 godzin „wyzwań” w trybie jednoosobowym aby poznać tajniki gry oraz odblokować specjalne karty**
- **Duża kampania promocyjna wspierająca PB Gwinta**
- **Wprowadzenie wersji animowanych dla ponad 300 kart z opcją zakupu**
- **Uruchomienie wersji PlayStation 4**
- **Crossplay pomiędzy platformami PC-Xbox One oraz PC-PlayStation 4 realizowany przy pomocy GOG Galaxy**
- **Japońska wersja językowa**

GWINT - PLANY NA PRZYSZŁOŚĆ

- Dalsze wsparcie marketingowe na jeszcze większą skalę przy kolejnych milestone'ach
- Wejście na perspektywiczny rynek chiński
- Kolejne wersje językowe
- Nowe tryby gry
- Kampanie jednoosobowe
- Kolejne rozgrywki turniejowe

SESJA

Q&A



DZIĘKUJEMY

Kontakt IR:

KAROLINA GNAŚ

karolina.gnas@cdprojekt.com



CD PROJEKT



ZASTRZEŻENIA PRAWNE



Informacje zawarte w niniejszej prezentacji odzwierciedlają panujące aktualnie warunki (maj 2017 roku) oraz oceny według stanu na chwilę obecną (maj 2017 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.