

**SLAJD 1.**

Dzień dobry Państwu, z tej strony Adam Kiciński i Piotr Nielubowicz. Prezentacja, którą będziemy dzisiaj omawiać, znajduje się na naszej stronie internetowej [www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com).

**SLAJD 2.**

Piotr w głównej części prezentacji będzie omawiał wyniki finansowe Grupy CD PROJEKT za 3 kw. 2017 r., ale zanim to nastąpi chciałbym pochwalić się osiągnięciem kolejnego milestone'u. Na Wiedźminie 3 oraz na dodatkach (2 slajd) zarobiliśmy miliard złotych zysku brutto, czyli zysku przed opodatkowaniem po uwzględnieniu wszystkich kosztów. Jak widać zwroty z inwestycji na bardzo dobrych grach potrafią być niesamowite, dlatego też tak intensywnie pracujemy nad kolejnymi produkcjami. Wierzymy, że to jeszcze nie wszystko, co mieliśmy do powiedzenia. Oczywiście cały czas z sukcesem sprzedajemy Wiedźmina 3. Piotrze, przekazuję Ci głos. Zapraszam do slajdu numer 3.

**SLAJD 3. - RZIS GRUPA CD PROJEKT**

Na ostatniej konferencji publikując wyniki za pierwsze półrocze byliśmy z nich zadowoleni. Na poziomie przychodów były one co prawda niższe o 20% a na poziomie zysku netto o 12% od okresu porównawczego, ale wszyscy mieliśmy świadomość, że okres porównawczy to wymagające półrocze premiery dużego dodatku: Krew i Wino.

**GRUPA CD PROJEKT - RACHUNEK WYNIKÓW**

	2016 H1 (Premiera R30)	2017 H1	zmiana 2017 vs 2016
<b>Przychody ze sprzedaży</b>	<b>318 996</b>	<b>254 824</b>	<b>-20%</b>
Koszt własny sprzedaży	74 936	38 086	
<b>Zysk brutto na sprzedaży</b>	<b>244 060</b>	<b>216 738</b>	<b>-11%</b>
Koszty sprzedaży	70 235	58 470	
Koszty ogólnego zarządu	10 851	16 329	
Przychody minus koszty operacyjne	144	1 308	
<b>EBIT</b>	<b>163 118</b>	<b>143 247</b>	<b>-12%</b>
Przychody minus koszty finansowe	4 398	3 024	
Podatek dochodowy	32 834	27 622	
<b>Zysk netto</b>	<b>134 682</b>	<b>118 649</b>	<b>-12%</b>
<b>Retowność netto</b>	<b>42%</b>	<b>47%</b>	

dane w tys. PLN

**SLAJD 4. - RZIS GRUPA CD PROJEKT**

Obecnie okres porównawczy dla wyników za trzeci kwartał również stanowił ambitne wyzwanie. Rok temu pod koniec sierpnia wprowadziliśmy na rynek trzecią część Wiedźmina w Edycji Gry Roku. Był to nasz główny produkt napędzający sprzedaż w kolejnym, czwartym kwartale. W tym roku w trzecim kwartale, kontynuowaliśmy sprzedaż wydanych wcześniej gier pracując jednocześnie nad balansowaniem i ulepszeniem Gwinta. Jak Państwo wiecie Gwint od maja znajduje się w fazie otwartych beta testów ale generuje już pierwsze przychody dla Grupy. Łącznie przychody ze sprzedaży Grupy CD PROJEKT wyniosły w trzecim kwartale bieżącego roku blisko 85 mln zł i były zaledwie o 16% niższe niż w analogicznym okresie roku ubiegłego. Jednocześnie wynik netto za trzeci kwartał bieżącego roku wyniósł blisko 36 mln zł i był praktycznie równy wynikowi za trzeci kwartał

**GRUPA CD PROJEKT - RACHUNEK WYNIKÓW**

	2016 H1 (Premiera BAW)	2017 H1	zmiana 2017 vs 2016	2016 Q3 (premiera W3 GOTY)	2017 Q3	zmiana 2017 vs 2016
<b>Przychody ze sprzedaży</b>	<b>318 996</b>	<b>254 824</b>	<b>-20%</b>	<b>100 903</b>	<b>84 889</b>	<b>-16%</b>
Koszt własny sprzedaży	74 936	38 086		18 516	18 833	
<b>Zysk brutto na sprzedaży</b>	<b>244 060</b>	<b>216 738</b>	<b>-11%</b>	<b>82 387</b>	<b>66 056</b>	<b>-20%</b>
Koszty sprzedaży	70 235	58 470		31 655	15 535	
Koszty ogólnego zarządu	10 851	16 329		5 959	7 638	
Przychody minus koszty operacyjne	144	1 308		69	287	
<b>EBIT</b>	<b>163 118</b>	<b>143 247</b>	<b>-12%</b>	<b>44 842</b>	<b>43 170</b>	<b>-4%</b>
Przychody minus koszty finansowe	4 398	3 024		1 073	1 289	
Podatek dochodowy	32 834	27 622		9 320	8 728	
<b>Zysk netto</b>	<b>134 682</b>	<b>118 649</b>	<b>-12%</b>	<b>36 595</b>	<b>35 731</b>	<b>-2%</b>
<b>Rentowność netto</b>	<b>42%</b>	<b>47%</b>		<b>36%</b>	<b>42%</b>	

dane w tys. PLN

roku ubiegłego – który to, tak jak wspominałem, był okresem premiery Wiedźmina 3 w Edycji Gry Roku.

**SLAJD 5. - RZIS GRUPA CD PROJEKT**

Dzięki dobrej sprzedaży w trzecim kwartale w sumie za okres od stycznia do września bieżącego roku przychody ze sprzedaży Grupy CD PROJEKT wyniosły blisko 340 mln zł z czego aż 283 mln zł stanowił nasz zysk brutto na sprzedaży. Zysk netto po opodatkowaniu za pierwsze 3 kwartały tego roku wyniósł 154 mln co odpowiada rentowności sprzedaży na poziomie 45% przychodów.

Analizując rentowność netto prowadzonej przez nas działalności – w każdym z widocznych okresów w roku 2017 uzyskaliśmy wyższą wartość tego wskaźnika w stosunku do poszczególnych okresów dobrego roku 2016.

**GRUPA CD PROJEKT - RACHUNEK WYNIKÓW**

	2016 H1 (Premiera BAW)	2017 H1	zmiana 2017 vs 2016	2016 Q3 (premiera W3 GOTY)	2017 Q3	zmiana 2017 vs 2016	2016 Q1-Q3 (BAW   W3   GOTY)	2017 Q1-Q3	zmiana 2017 vs 2016
<b>Przychody ze sprzedaży</b>	<b>318 996</b>	<b>254 824</b>	<b>-20%</b>	<b>100 903</b>	<b>84 889</b>	<b>-16%</b>	<b>419 803</b>	<b>339 571</b>	<b>-19%</b>
Koszt własny sprzedaży	74 936	38 086		18 516	18 833		93 376	56 938	
<b>Zysk brutto na sprzedaży</b>	<b>244 060</b>	<b>216 738</b>	<b>-11%</b>	<b>82 387</b>	<b>66 056</b>	<b>-20%</b>	<b>326 427</b>	<b>282 633</b>	<b>-13%</b>
Koszty sprzedaży	70 235	58 470		31 655	15 535		101 840	73 823	
Koszty ogólnego zarządu	10 851	16 329		5 959	7 638		16 855	24 177	
Przychody minus koszty operacyjne	144	1 308		69	287		213	1 593	
<b>EBIT</b>	<b>163 118</b>	<b>143 247</b>	<b>-12%</b>	<b>44 842</b>	<b>43 170</b>	<b>-4%</b>	<b>207 945</b>	<b>186 226</b>	<b>-10%</b>
Przychody minus koszty finansowe	4 398	3 024		1 073	1 289		5 501	4 477	
Podatek dochodowy	32 834	27 622		9 320	8 728		42 213	36 323	
<b>Zysk netto</b>	<b>134 682</b>	<b>118 649</b>	<b>-12%</b>	<b>36 595</b>	<b>35 731</b>	<b>-2%</b>	<b>171 233</b>	<b>154 380</b>	<b>-10%</b>
<b>Rentowność netto</b>	<b>42%</b>	<b>47%</b>		<b>36%</b>	<b>42%</b>		<b>41%</b>	<b>45%</b>	

dane w tys. PLN

**SLAJD 6. - RZIS SEGMENT CD PROJEKT RED**

W ramach segmentu CD PROJEKT RED w trzecim kwartale bieżącego roku największy wpływ na wyniki miała dalsza wysoka sprzedaż Wiedźmina 3 wraz z dodatkami oraz przychody wygenerowane w ramach projektu Gwint. Przychody CD PROJEKT RED za okres od lipca do września wyniosły łącznie równo 58 mln zł z czego po pokryciu kosztu własnego sprzedaży aż 55 mln to nasza marża na sprzedaży.

Względem trzeciego kwartału 2016 roku – okresu wspomnianej premiery Wiedźmina w Edycji Gry Roku - wykazaliśmy istotnie mniejszą wartość kosztów sprzedaży. Wynika to głównie z dwóch przesłanek – świadomego ograniczenia w minionym kwartale nakładów na promocję GWINTa, a także z rozliczenia refundacji dotychczasowych kosztów marketingu z jednym z zagranicznych partnerów spółki zaprezentowanego w rachunku wyników jako zmniejszenie kosztów sprzedaży.

Koszty ogólnego zarządu CD PROJEKT RED w ostatnim kwartale w stosunku do roku ubiegłego pozostają praktycznie na stałym poziomie.

Na wyższą wartość przychodów finansowych w ubiegłym roku w stosunku do roku bieżącego składa

**CD PROJEKT RED - RACHUNEK WYNIKÓW**

	2016 Q3 (Premiera W3 GOTY)	2017 Q3	zmiana %
<b>Przychody ze sprzedaży</b>	<b>80 580</b>	<b>58 000</b>	<b>-28%</b>
Koszt własny sprzedaży	5 341	2 621	
<b>Zysk brutto na sprzedaży</b>	<b>75 239</b>	<b>55 379</b>	<b>-26%</b>
Koszty sprzedaży	24 982	8 592	<b>-66%</b>
Koszty ogólnego zarządu	6 108	6 207	<b>2%</b>
Przychody minus koszty operacyjne	65	325	
<b>EBIT</b>	<b>44 214</b>	<b>40 905</b>	<b>-7%</b>
Przychody minus koszty finansowe	4 981	1 264	
Podatek dochodowy	9 227	8 369	
<b>Zysk netto</b>	<b>39 968</b>	<b>33 800</b>	<b>-15%</b>
<b>Rentowność netto</b>	<b>50%</b>	<b>58%</b>	

dane w tys. PLN

się głównie wartość dywidendy otrzymanej rok temu od spółki córki – efektywnie podlegającej wyłączeniu na poziomie konsolidacji. Łącznie CD PROJEKT RED w trzecim kwartale bieżącego roku zarobił na czysto blisko 33,8 mln zł.

Tym samym z uzyskanych przychodów, po pokryciu wszystkich niezbędnych kosztów oraz podatku dochodowego aż 58% stanowi zysk netto segmentu.

**SLAJD 7. - RZIS SEGMENT GOG.COM**

Trzeci kwartał bieżącego roku był przychodowo najlepszym trzecim kwartałem w historii segmentu GOG.com. Przychody ze sprzedaży wyniosły 33 mln zł to jest o ponad 40% więcej niż w analogicznym okresie roku ubiegłego. Kolejny kwartał z rzędu, przychodowo najważniejszym produktem dla GOGa był GWINT. Gwint i udział GOG Poland w konsorcjum pracującym nad tym projektem miał również wpływ na uzyskanie nieco wyższej niż rok temu rentowności sprzedaży. Łącznie Zysk brutto na sprzedaży GOGa w okresie od lipca do września bieżącego roku wyniósł 11,3 mln i był o blisko 50% wyższy niż w analogicznym okresie roku ubiegłego.

Wraz ze wzrostem sprzedaży w segmencie GOG.com wzrosły również koszty sprzedaży oraz koszty ogólnego zarządu – niemniej jednak łącznie był to wzrost mniejszy niż wzrost marży na sprzedaży. Efektywnie wynik na działalności operacyjnej w trzecim kwartale bieżącego roku był ponad 3 razy wyższy,

<b>GOG.COM - RACHUNEK WYNIKÓW</b>			
	2016 Q3	2017 Q3	zmiana
<b>Przychody ze sprzedaży</b>	<b>23 605</b>	<b>33 415</b>	<b>42%</b>
Koszt własny sprzedaży	16 046	22 120	
<b>Zysk brutto na sprzedaży</b>	<b>7 559</b>	<b>11 295</b>	<b>49%</b>
Koszty sprzedaży	5 892	7 507	27%
Koszty ogólnego zarządu	1 010	1 485	47%
Przychody minus koszty operacyjne	4	-38	
<b>EBIT</b>	<b>661</b>	<b>2 265</b>	<b>243%</b>
Przychody minus koszty finansowe	-32	25	
Podatek dochodowy	93	359	
<b>Zysk netto</b>	<b>536</b>	<b>1 931</b>	<b>260%</b>
<b>Rentowność netto</b>	<b>2%</b>	<b>6%</b>	

dane w tys. PLN

a zysk netto wynoszący blisko 2 mln był prawie 4 razy wyższy niż w analogicznym okresie 2016 roku. Efektywnie był to dobry kwartał dla serwisu GOG.com.

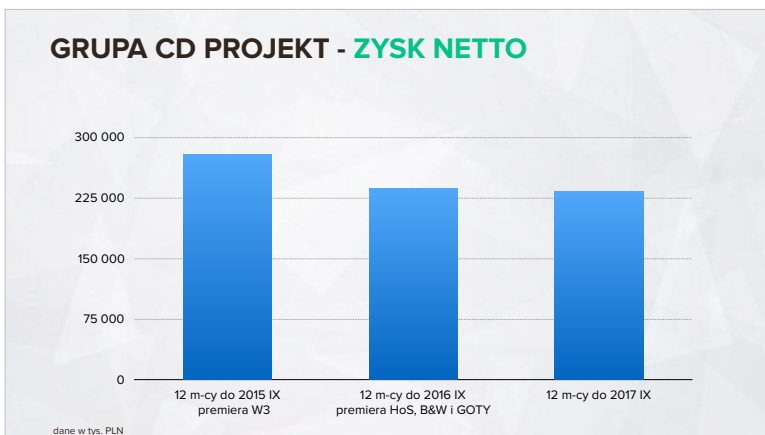
**SLAJD 8. - OSTATNIE 12 MIESIĘCY**

Zestawiliśmy ze sobą trzy dwunastomiesięczne okresy w każdym wypadku kończące się 30 września – to tak jak byśmy rok finansowy kończyli o trzy miesiące wcześniej niż rok kalendarzowy.

Pierwszy słupek prezentuje zysk netto Grupy CD PROJEKT za 12 miesięcy, w trakcie których miała miejsce premiera Wiedźmina 3 – był to oczywiście rekordowy okres w naszej historii.

Drugi słupek odpowiada 12 miesiącom zawierającym szereg mniejszych ale bardzo istotnych dla nas wydarzeń: premierę dodatku Serca z Kamienia w 4 kwartale 2015 roku, premierę dodatku Krew i Wino w 2 kwartale 2016 roku oraz wydanie Wiedźmina 3 w edycji Gry Roku w 3 kwartale minionego roku.

Trzeci słupek, to okres po serii wydarzeń premierowych związanych z Wiedźminem 3 i dodatkami - rozpoczynający się 1 października 2016 roku i kończący się 30 września 2017 roku. W tym okresie nie wydaliśmy żadnych nowych dodatków do Wiedźmina czy jego kolejnych edycji komercyjnych. Nowym produktem, który wprowadziliśmy na rynek w trakcie minionych 12 miesięcy był Gwint. Mimo, że Gwint wciąż jest na etapie testów to już generuje dla nas zauważalne przychody. Przychody te dokładają się do sprzedaży naszych pozostałych produktów w takim stopniu, iż mimo upływu czasu od premiery



Wiedźmina 3 i dodatków nasze zyski netto za ostatnie 12 miesięcy są praktycznie równe zyskom za 12 poprzednich, bardzo aktywnych wydawniczo, miesięcy.

Gwint w naturalny sposób czerpie z rozpoznawalności i popularności marki The Witcher ale jednocześnie wierzę, że nasze obecne działania marketingowe związane z Gwintem wspierają każdorazowo sprzedaż Wiedźmina 3 i poprzednich jego części. Daje nam to możliwość korzystania z synergii w ramach naszych działań, nakładów ponoszonych na promocje a także wydanych i tworzonych obecnie produktów. A to przyczynia się do stabilizacji prezentowanych na tym slajdzie wyników Grupy w okresach pomiędzy premierami.

**SLAJD 9. - AKTYWA**

Po stronie aktywów trwałych największy wzrost wykazaliśmy w pozycji nakładów na prace rozwojowe. Jak Państwo wiedzą dwa największe realizowane obecnie przez nas projekty to Cyberpunk oraz GWINT. Łącznie, w ujęciu bilansowym saldo nakładów na prace rozwojowe na przestrzeni trzeciego kwartału bieżącego roku zwiększyło się o 19,6 mln.

Na poziomie Aktywów obrotowych spora zmiana dotyczy należności handlowych które zmniejszyły się 45 mln. Zmiana ta wynika ze splotu w trzecim kwartale należności wynikających z wysokiej sprzedaży z drugiego kwartału. Porównywalne zmniejszenie należności handlowych na przestrzeni trzeciego kwartału wygenerowaliśmy również w roku ubiegłym. Jednak największa zmiana aktywów dotyczy wzrostu salda środków pieniężnych i lokat bankowych. Na przestrzeni trzeciego kwartału bieżącego roku saldo środków pieniężnych i lokat zwiększyło o ponad 55 mln – o czym opowiem nieco więcej przy okazji rachunku przepływów. Przechodząc do Pasywów Grupy... największa zmiana dotyczy kapitałów własnych które wzrosły o 38 mln zł – głównie za sprawą zysków bieżącego okresu.

**GRUPA CD PROJEKT - BILANS**

	30.06.2017	30.09.2017	zmiana	zmiana %
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>209 672</b>	<b>232 351</b>	<b>22 679</b>	<b>11%</b>
Nakłady na prace rozwojowe	96 967	116 585	19 618	20%
Inne aktywa trwałe	112 705	115 766	3 061	3%
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>692 324</b>	<b>698 035</b>	<b>5 711</b>	<b>1%</b>
Należności handlowe	78 139	32 908	-45 231	-58%
Inne aktywa obrotowe	31 469	27 104	-4 365	-14%
Środki pieniężne i lokaty	582 716	638 023	55 307	9%
<b>Aktywa razem</b>	<b>901 996</b>	<b>930 386</b>	<b>28 390</b>	<b>3%</b>

	30.06.2017	30.09.2017	zmiana	zmiana %
<b>Kapitał własny</b>	<b>796 373</b>	<b>834 465</b>	<b>38 092</b>	<b>5%</b>
Zobowiązania długoterminowe	6 476	907	-5 569	-86%
Zobowiązania krótkoterminowe	99 147	95 014	-4 133	-4%
Zobowiązania handlowe	28 483	22 067	-6 416	-23%
Pozostałe zobowiązania	12 962	5 484	-7 478	-58%
Pozostałe rezerwy	53 242	58 991	5 749	11%
Inne zobowiązania krótkoterminowe	4 460	8 472	4 012	90%
<b>Pasywa razem</b>	<b>901 996</b>	<b>930 386</b>	<b>28 390</b>	<b>3%</b>

dane w tys. PLN

Drugą największą zmianą minionego kwartału było zmniejszenie o 7,5 mln zł pozostałych zobowiązań - wynikające po pierwsze z rozliczenia zaliczki od jednego z naszych kontrahentów na poczet jego uzgodnionego udziału w kosztach marketingu GWINTa a po drugie ze spadku zobowiązań Grupy z tytułu podatków VAT i PIT oraz ZUSu. Na pozostałych pozycjach pasywów nie mieliśmy istotnych zmian w skali naszego bilansu.

**SLAJD 10. - CF**

W minionym kwartale bieżącego roku wygenerowaliśmy wysokie przepływy z działalności operacyjnej. Przy zysku netto wynoszącym 35,7 mln zł wartość dodatnich przepływów z działalności operacyjnej wyniosła ponad 74 mln zł – czyli ponad 2 razy więcej niż wynik omawianego okresu. Główna pozycja korekt wynika ze spadku należności widocznym przed chwilą w aktywach Grupy. Jeżeli chodzi o działalność inwestycyjną to największe pozycje wynikają z naszej aktywnej polityki lokacyjnej w odniesieniu do gotówki będącej w dyspozycji Grupy. Na przestrzeni trzeciego kwartału bieżącego roku łączna wartość zakończonych lokat wyniosła 226,6 mln zł zaś wartość nowych, otwartych lokat była większa o 90 mln zł i wyniosła blisko 316,6 mln zł. Na prace rozwojowe, czyli inwestycje bezpośrednio związane z „core'em” naszej działalności, wydaliśmy w minionym kwartale w ujęciu gotówkowym 18,2 mln zł – to jest praktycznie o połowę więcej niż w analogicznym okresie roku ubiegłego. Tak jak opowiadamy praktycznie na każdej konferencji wynikowej – stale zwiększamy zatrudnienie, powiększamy nasze biura i z kwartału na kwartał realizujemy produkcje nowych gier na skalę większą niż kiedykolwiek wcześniej. Potwierdzeniem, że tak właśnie się dzieje i że w sposób stały zwiększamy nasze możliwości produkcyjne jest widoczny właśnie w tym miejscu wzrost nakładów na prace rozwojowe. Całkowite ujemne saldo przepływów z działalności inwestycyjnej w trzecim kwartale 2017 wyniosło

**GRUPA CD PROJEKT - PRZEPIŁY PNIENIĘŻNE**

	2016 Q3	2017 Q3
<b>DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA</b>		
Zysk netto	36 595	35 731
Korekty łącznie	22 526	38 368
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>59 121</b>	<b>74 099</b>
<b>DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA</b>		
Nakłady na prace rozwojowe	-12 214	-18 246
Zakończone lokaty bankowe 3m+	162 300	226 600
Zalożone lokaty bankowe 3m+	-471 435	-316 630
Saldo pozostałych przepływów inwestycyjnych	-1 779	-51
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<b>-323 128</b>	<b>-108 327</b>
<b>DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA</b>		
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</b>	<b>2 713</b>	<b>-495</b>
<b>Przepływy pieniężne netto razem</b>	<b>-261 294</b>	<b>-34 723</b>
Zmiana salda lokat bankowych 3m+	309 135	90 030
<b>Zmiana salda środków pieniężnych i lokat</b>	<b>47 841</b>	<b>55 307</b>

dane w tys. PLN

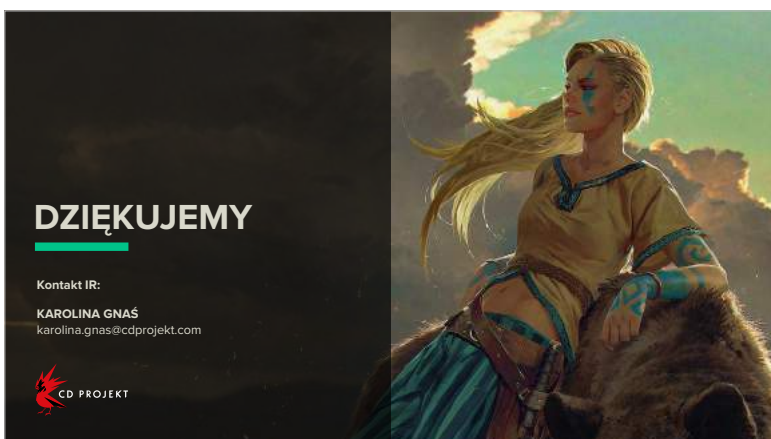
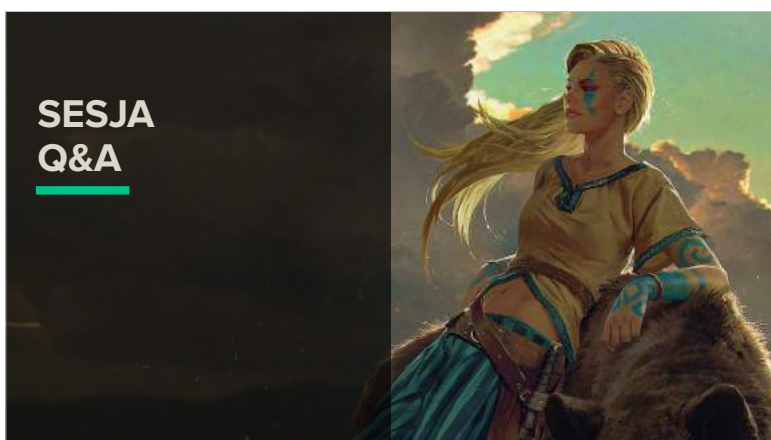
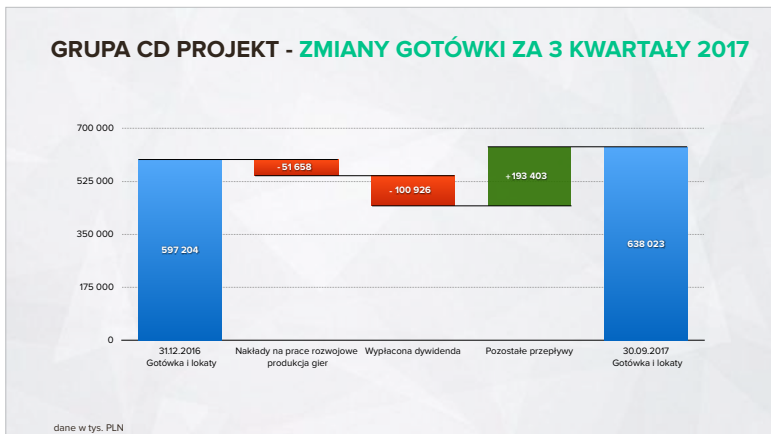
108 mln zł z czego 90 mln wynika z nadwyżki wartości otwartych lokat bankowych nad lokatami zakończonymi – i jest to naturalnie dobra wiadomość.

W ramach działalności finansowej nie mieliśmy żadnych istotnych operacji.

Podsumowując całą kalkulację przepływów pieniężnych: łącznie saldo środków pieniężnych na rachunkach bankowych Grupy na przestrzeni minionego kwartału zmniejszyło się o blisko 35 mln zł przy jednoczesnym wspomnianym wzroście salda lokat bankowych o 90 mln. Tym samym wartość gotówki i lokat w dyspozycji Grupy wzrosła na przestrzeni 3 miesięcy o 55 mln – to jest o prawie 20 mln więcej niż wyniósł nasz zysk netto i o prawie 7,5 mln zł więcej niż w analogicznym okresie roku ubiegłego.

**SLAJD 11. - CF ZA 2017 Q1-03**

Rok 2017 otworzyliśmy z kwotą 597 mln zł gotówki i lokat. Przez 3 kwartały wydaliśmy na produkcje kolejnych tytułów blisko 52 mln zł. W drugim kwartale wypłaciliśmy akcjonariuszom dywidendę w wysokości 101 mln zł. Jednocześnie na całej pozostałej działalności wypracowaliśmy dodanie przepływy wynoszące ponad 193 mln zł. Warto zauważyć, że zysk netto Grupy w tym okresie wyniósł 154 mln zł. Finalnie, inwestując w produkcje kolejnych gier, wypłacając ponad 100 mln zł dywidendy i przede wszystkim generując dodatnie przepływy z działalności operacyjnej zakończyliśmy trzeci kwartał bieżącego roku z łącznym saldem gotówki i lokat wynoszącym 638 mln zł.

**ZASTRZEŻENIA PRAWNE**

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