

Prezentacja wynikowa **GRUPY CD PROJEKT** za rok 2017

ADAM KICIŃSKI

Prezes Zarządu

PIOTR NIELUBOWICZ

Wiceprezes Zarządu ds. finansowych



10.

ROCZNICA

SERII GIER O WIEDŹMINIE

WIEDŹMIN[®]
— EDYCJA ROZSZERZONA —

WIEDŹMIN²
ZABÓJCY KRÓLÓW
EDYCJA ROZSZERZONA

WIEDŹMIN[®]
DZIKI WŁÓDZKA
GON

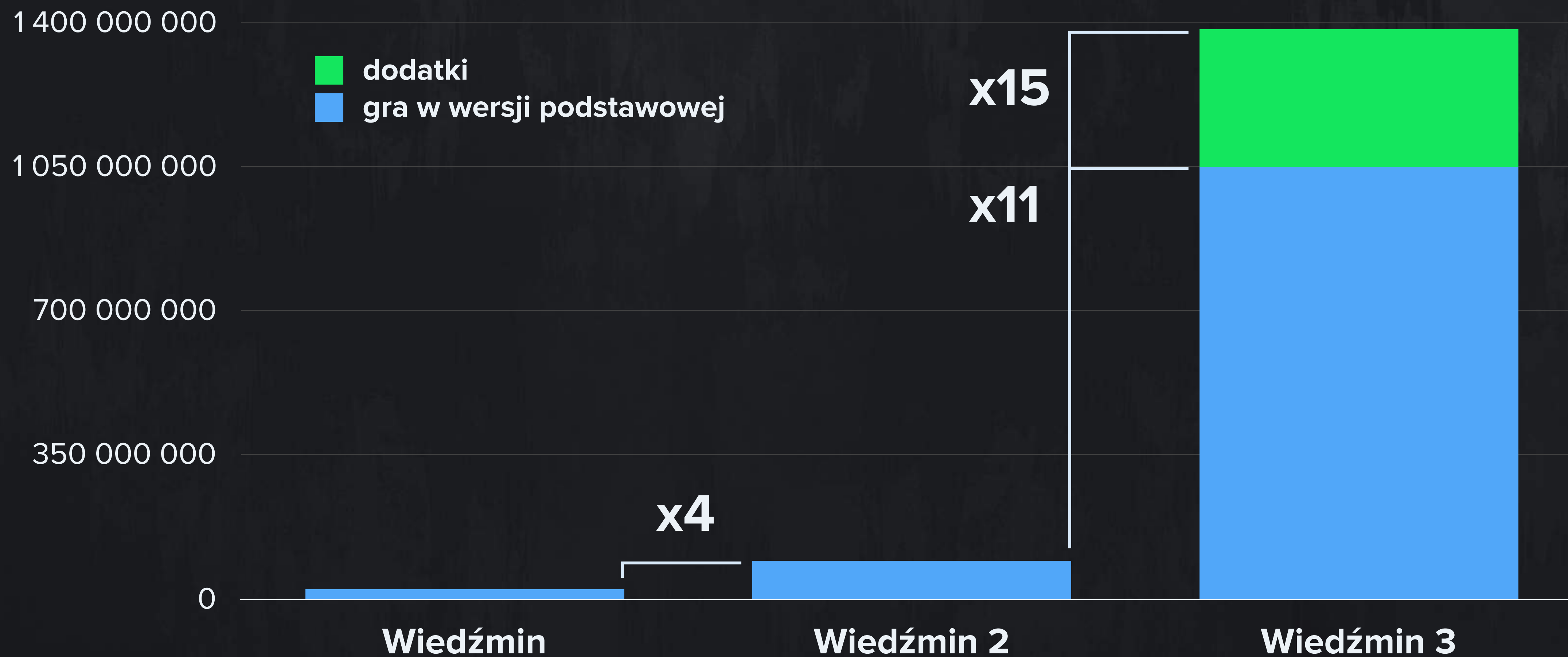
GWINT[®]
WIEDŹMIŃSKA GRA KARCIANA



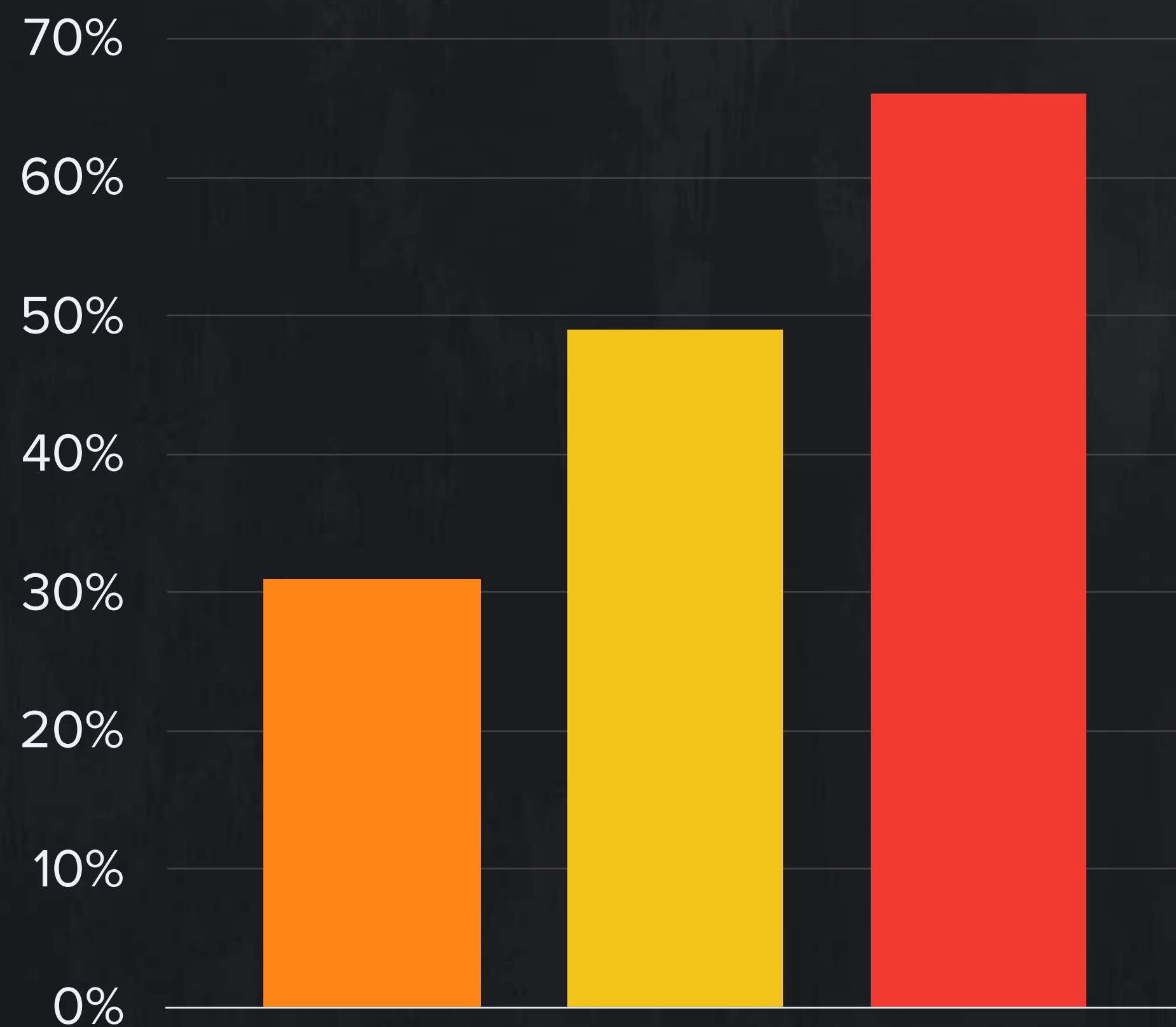
33M SPRZEDANYCH KOPII

Przychody każdej części Wiedźmina

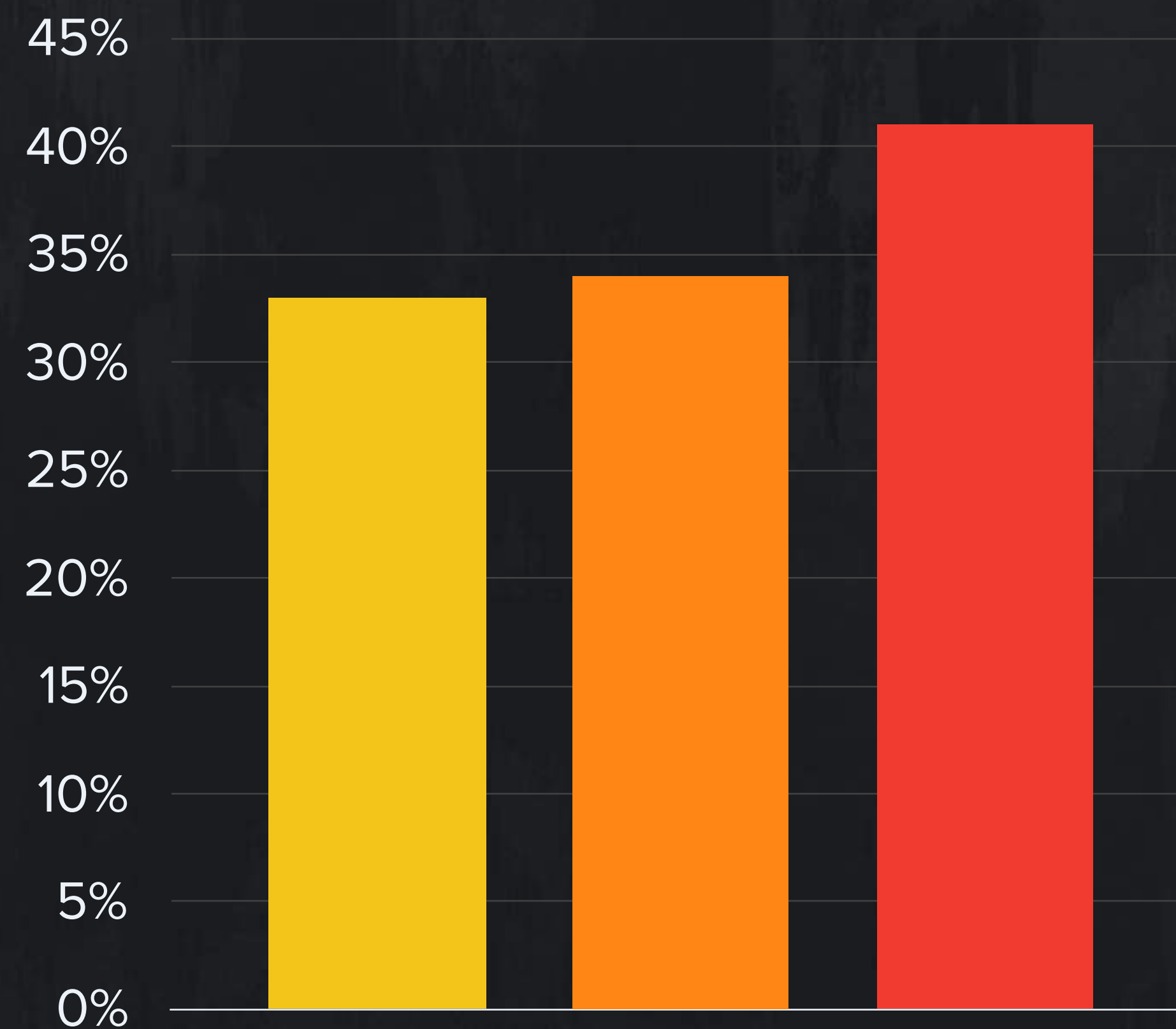
pierwsze 3 lata



**Przychody
rok 2 vs rok 1**



**Przychody
rok 3 vs rok 1**



■ Wiedźmin ■ Wiedźmin 2 ■ Wiedźmin 3 + dodatki

Wyniki finansowe



GRUPA CD PROJEKT

rachunek wyników

	2016*	2017	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	583 903	463 184	-21%
Koszt własny sprzedaży	113 238	82 174	-27%
Zysk brutto na sprzedaży	470 665	381 010	-19%
Koszty działalności operacyjnej	167 038	140 070	-16%
EBIT	303 627	240 940	-21%
Przychody minus koszty finansowe	8 311	6 465	-22%
Podatek dochodowy	61 424	47 135	-23%
Zysk netto	250 514	200 270	-20%
Rentowność netto	43%	43%	

dane w tys. PLN *dane przekształcone

CD PROJEKT RED

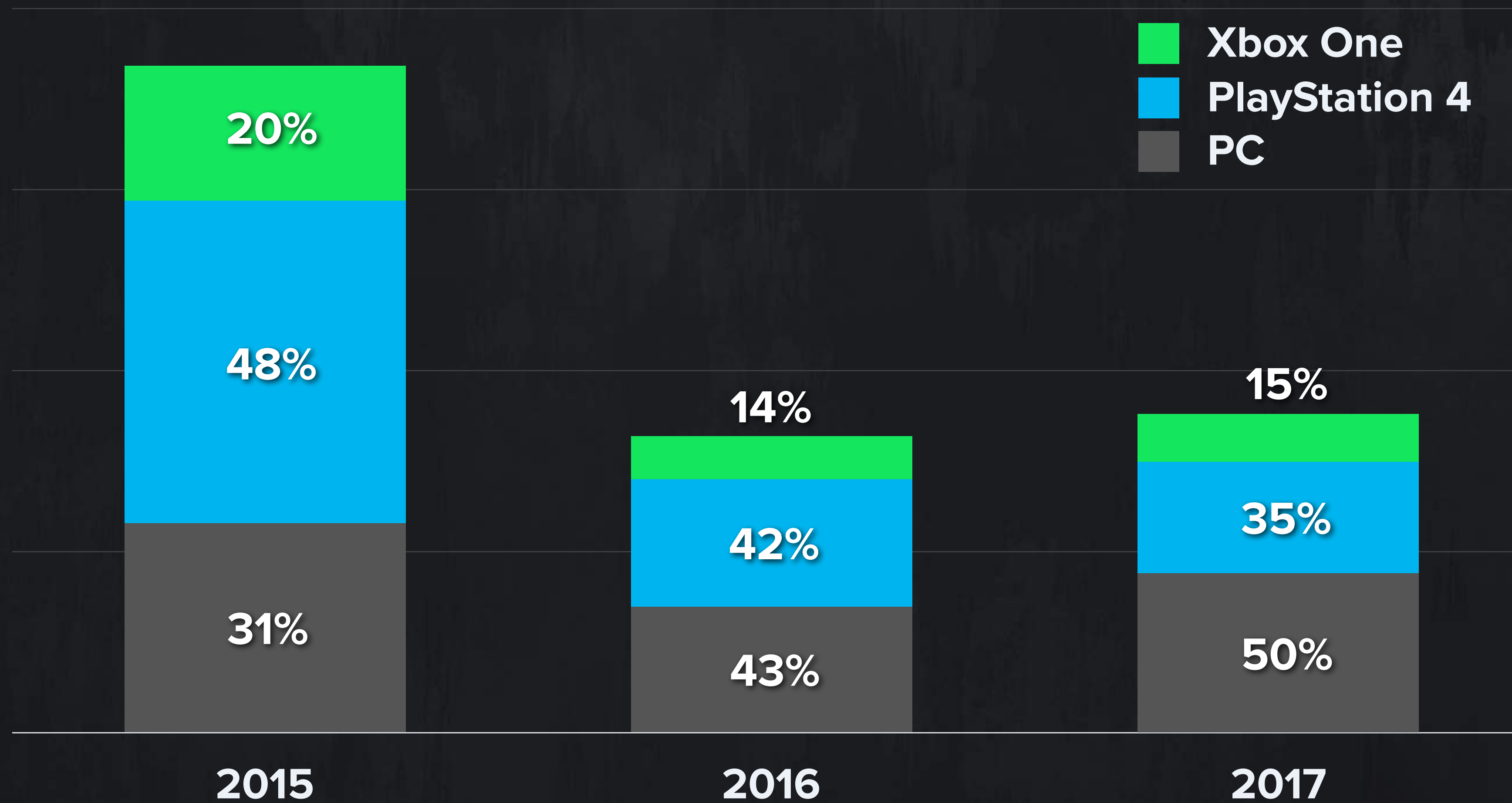
rachunek wyników

	2016*	2017	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	478 058	330 304	-31%
Koszt własny sprzedaży	50 566	13 715	-73%
Zysk brutto na sprzedaży	427 492	316 589	-26%
Koszty działalności operacyjnej	130 264	94 041	-28%
EBIT	297 228	222 548	-25%
Przychody minus koszty finansowe	12 708	6 693	-47%
Podatek dochodowy	60 360	44 969	-25%
Zysk netto	249 576	184 272	-26%
Rentowność netto	52%	56%	

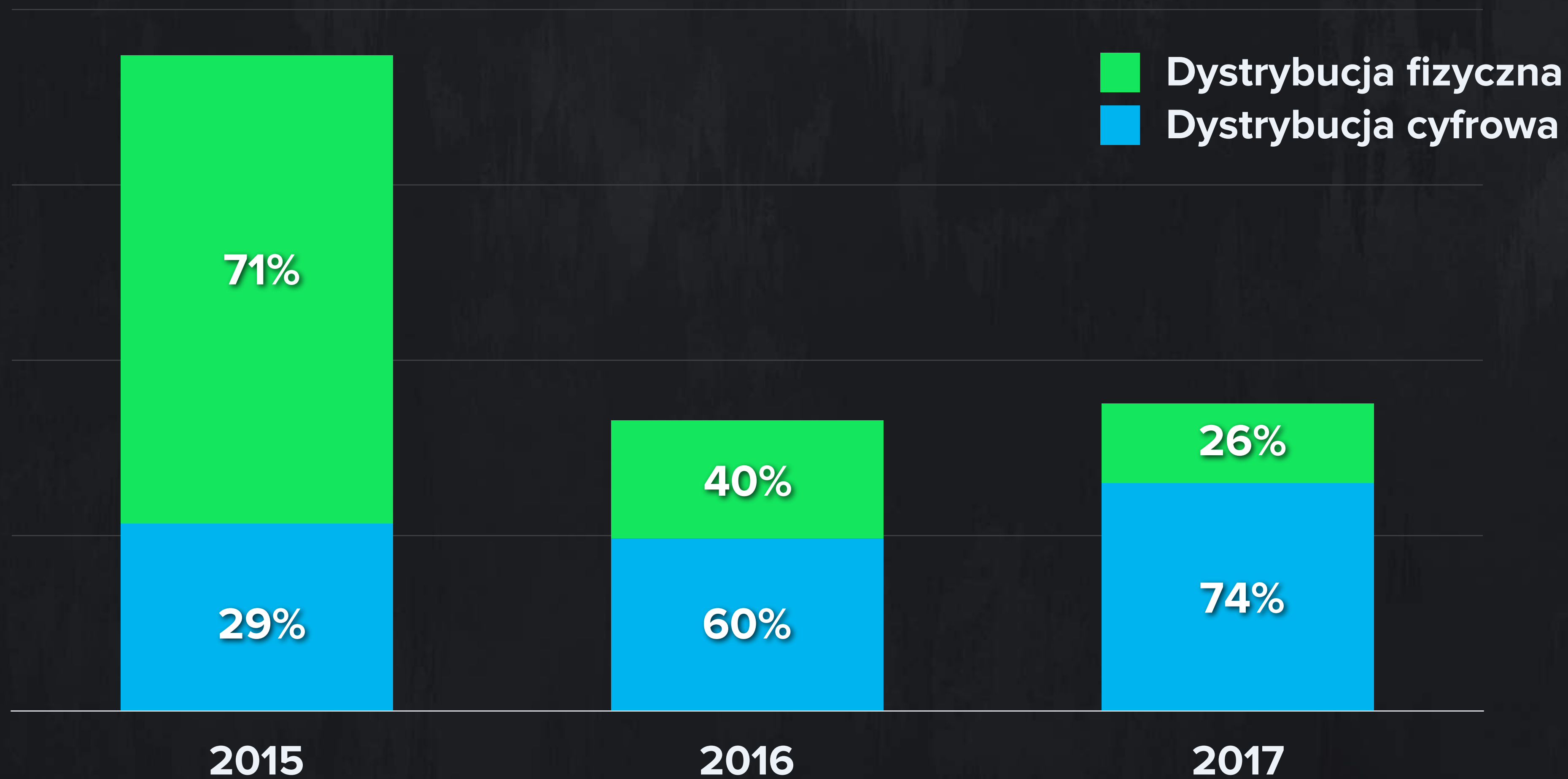
dane w tys. PLN *dane przekształcone

Wiedźmin 3 — platformy

sprzedaż w sztukach



Wiedźmin 3 — typ dystrybucji sprzedaż w sztukach



GOG.com

rachunek wyników

	2016*	2017	zmiana %
Przychody ze sprzedaży	133 518	169 550	27%
Koszt własny sprzedaży	88 227	107 297	22%
Zysk brutto na sprzedaży	45 291	62 253	37%
Koszty działalności operacyjnej	38 892	43 861	13%
EBIT	6 399	18 392	187%
Przychody minus koszty finansowe	-524	-228	-56%
Podatek dochodowy	1 064	2 166	104%
Zysk netto	4 811	15 998	233%
Rentowność netto	4%	9%	

dane w tys. PLN *dane przekształcone

GRUPA CD PROJEKT

aktywa

	31.12.2016*	31.12.2017	zmiana	zmiana %
Aktywa trwałe	170 644	255 535	84 891	50%
Nakłady na prace rozwojowe	62 011	142 505	80 494	130%
Inne aktywa trwałe	108 633	113 030	4 397	4%
Aktywa obrotowe	704 316	725 978	21 662	3%
Należności handlowe	71 554	46 261	-25 293	-35%
Pozostałe należności	20 268	17 582	-2 686	-13%
Rozliczenia międzyokresowe	14 724	14 296	-428	-3%
Inne aktywa obrotowe	566	323	-243	-43%
Środki pieniężne i lokaty	597 204	647 516	50 312	8%
AKTYWA RAZEM	874 960	981 513	106 553	12%

dane w tys. PLN *dane przekształcone

GRUPA CD PROJEKT

pasywa

	31.12.2016*	31.12.2017	zmiana	zmiana %
Kapitał własny	776 938	882 899	105 961	14%
Zobowiązania długoterminowe	8 275	4 130	-4 145	-50%
Zobowiązania krótkoterminowe	89 747	94 484	4 737	5%
Zobowiązania handlowe i pozostałe	37 733	44 144	6 411	17%
Pozostałe rezerwy	45 031	43 640	-1 391	-3%
Inne zobowiązania krótkoterminowe	6 983	6 700	-283	-4%
PASYWA RAZEM	874 960	981 513	106 553	12%

GRUPA CD PROJEKT

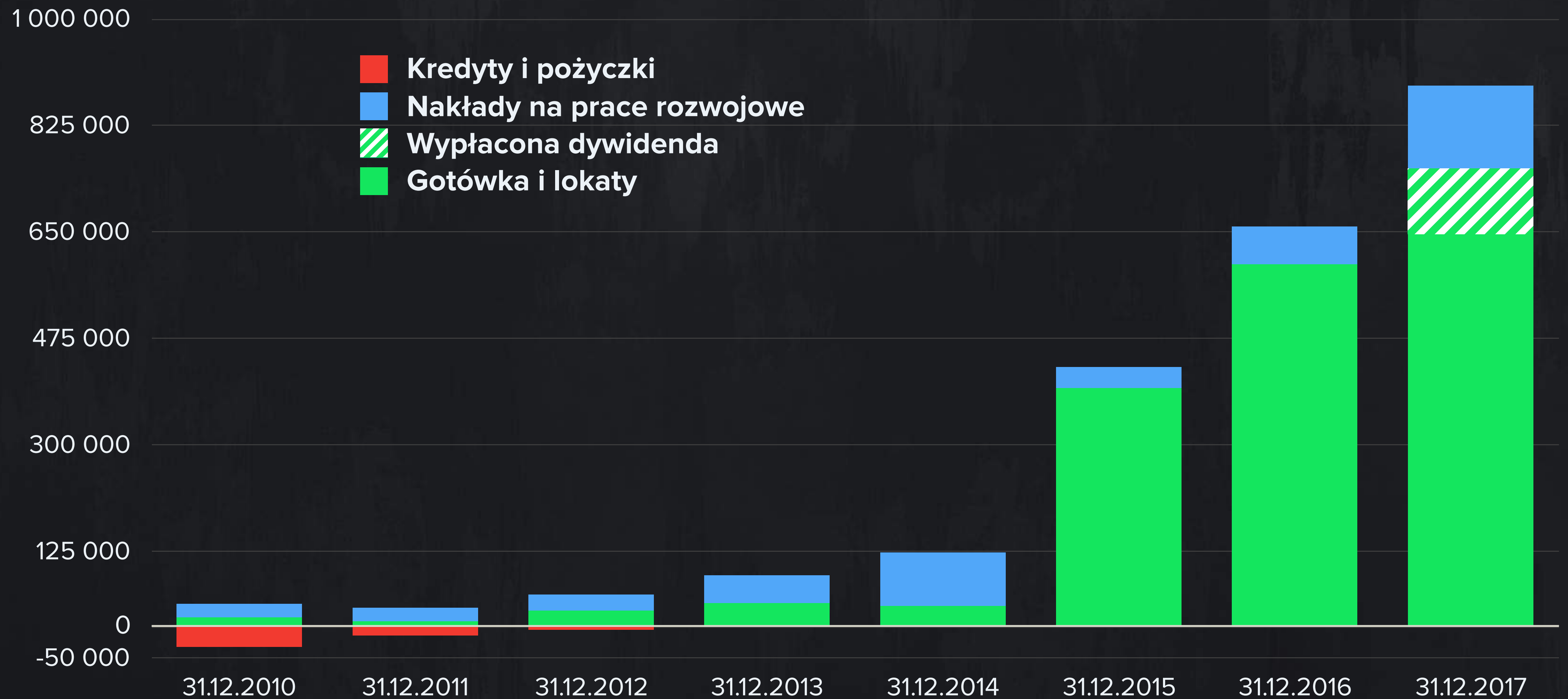
przepływy



dane w tys. PLN

GRUPA CD PROJEKT

zmiana salda gotówki i lokat oraz nakładów na prace rozwojowe



dane w tys. PLN

*dane przekształcone



GWINT®

WIEDŹMIŃSKA GRA KARCIANA

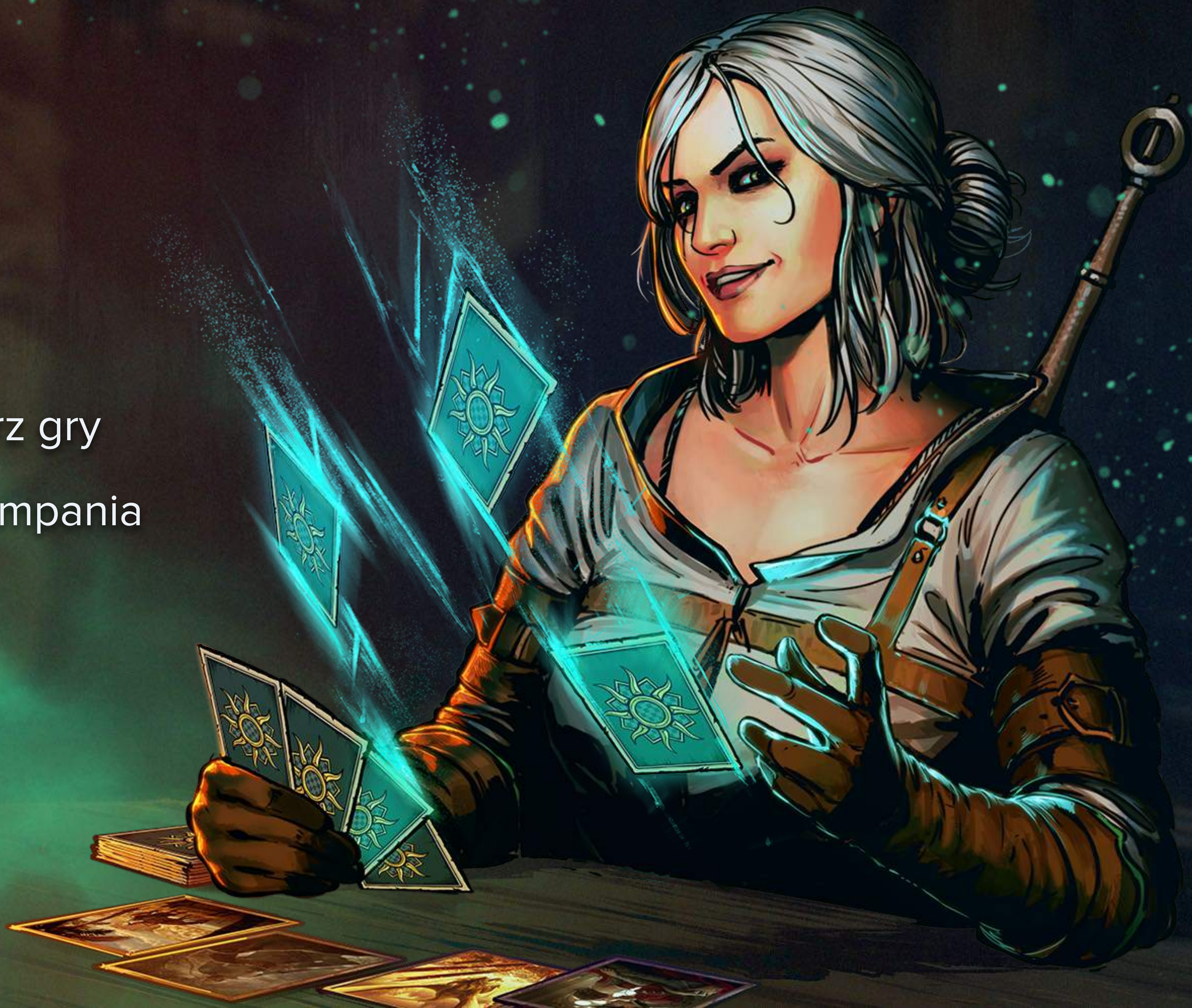
GWINT w 2017

- ▶ Start otwartej bety (PC, PS4, Xbox One)
- ▶ Start zamkniętej bety w Chinach
- ▶ Blisko 500 kart na koniec roku
- ▶ 10 wersji językowych
- ▶ Iteracyjne balansowanie rozgrywki



GWINT W 2018

- ▶ Nowe karty
- ▶ Nowa frakcja
- ▶ Nowe wydarzenia wewnątrz gry
- ▶ *Wojna Krwi* — fabularna kampania dla pojedynczego gracza
- ▶ Wyjście z bety







E-SPORT



8 TURNIEJÓW

PULA NAGRÓD \$25 000



4 TURNIEJÓW

PULA NAGRÓD \$100 000



WIELKI FINAŁ

PULA NAGRÓD \$250 000

GWINT e-sport - cele biznesowe

- ▶ Utrzymywanie **zaangażowania** graczy przez cały rok (oglądalność)
- ▶ **Zwiększenie retencji** poprzez oferowanie graczom szansy na stanie się pro-gamerem (zaangażowanie)
- ▶ Przyciąganie **nowych graczy** za pomocą działań PR (budowanie świadomości)





GOG w 2017 — sklep

- ▶ Kolejne **2 wersje językowe** – polska i chińska – w sumie 7 wersji z pełną lokalizacją, płatnościami i wsparciem technicznym.
- ▶ Ponad **450 nowych tytułów** – w sumie 2350 gier w katalogu.
- ▶ Ponad **100 nowych dostawców** – w sumie 550 partnerów.

GOG w 2017 — LiveOps

- ▶ Nowy **zespół dewelopersko-serwisowy** utworzony w ramach *GWINTA*, którego celem jest skupienie się na takich obszarach jak retencja, monetyzacja i metryki w grze, zbudowany w oparciu o know-how GOG.com i CD PROJEKT RED.

GOG Galaxy w 2017

- ▶ Blisko **500 tytułów** z zaimplementowanym GOG Galaxy, w tym 79 nowych gier z pełną implementacją po stronie deweloperów/partnerów
- ▶ **GOG Galaxy wersja 1.2**
- ▶ Stworzenie **cross-platformowego back-endu**, na którym funkcjonuje publiczna beta *GWINTA* na PC, Xbox One i PlayStation 4

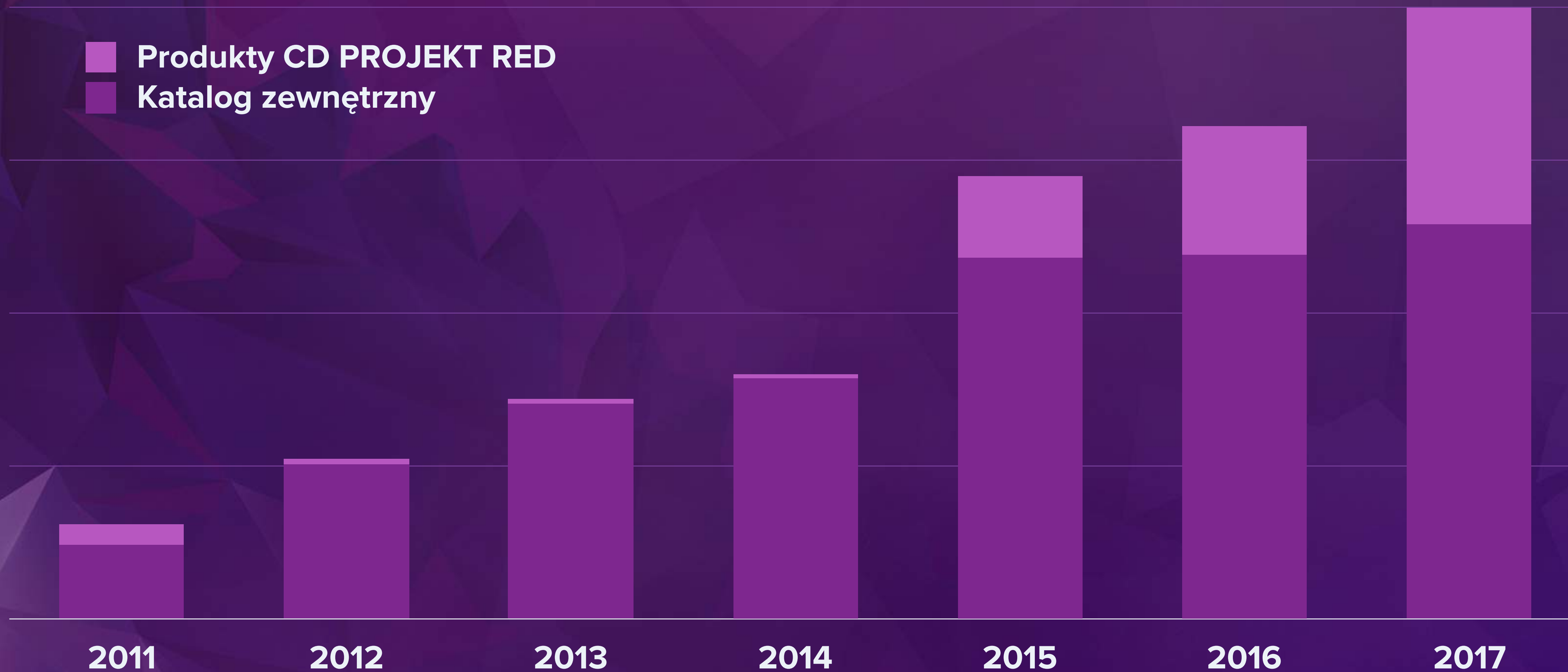
Rozwój w zakresie technologii online

Budowa strategicznych kompetencji dla naszych tytułów

Wspieranie synergii między CD PROJEKT RED i GOG

Udział produktów CD PROJEKT RED w przychodach ze sprzedaży GOG.com 2011-2017

■ Produkty CD PROJEKT RED
■ Katalog zewnętrzny

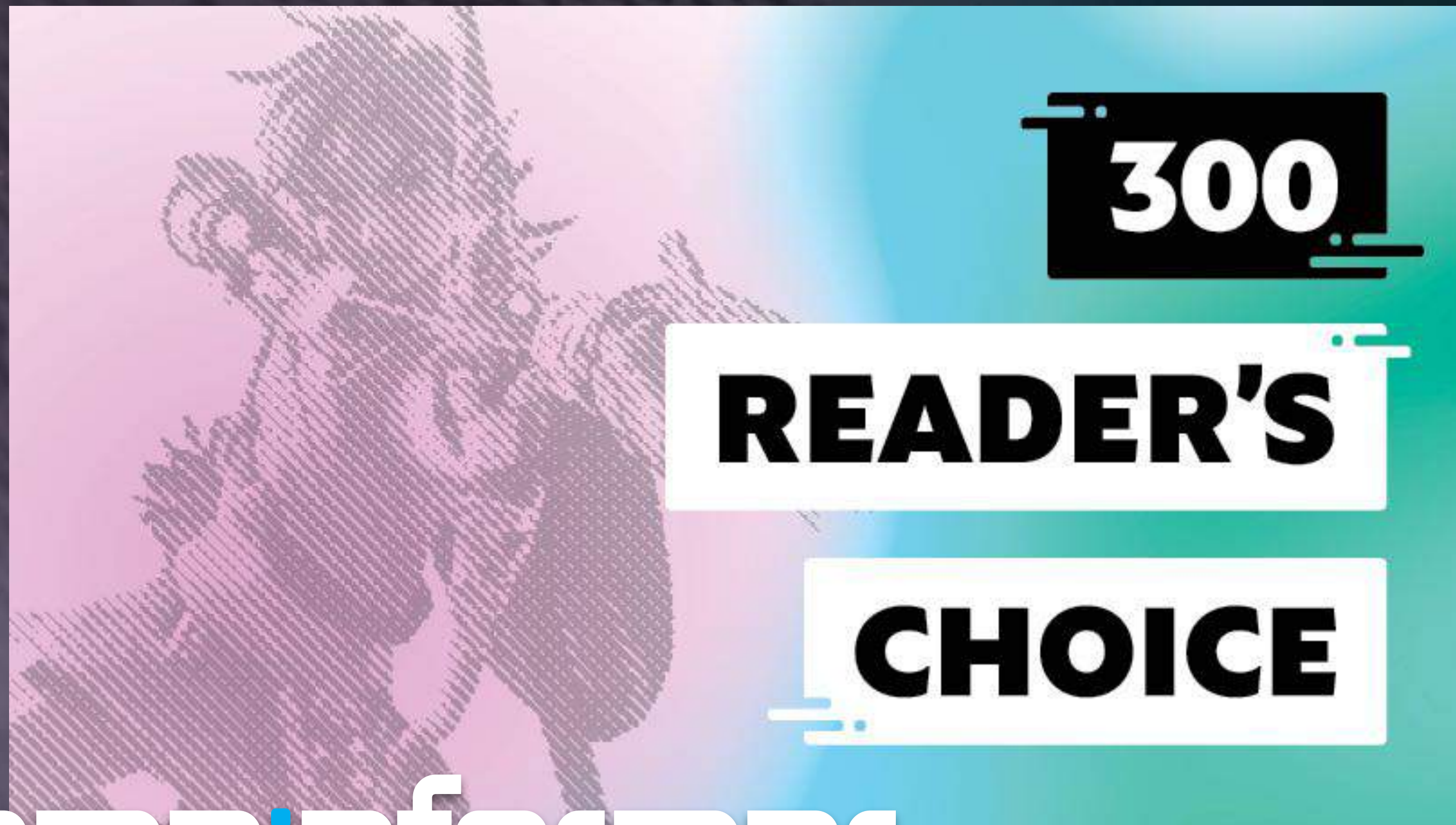




CD PROJEKT RED®

WROCLAW

Wiedźmin 3: Dziki Gon
Najlepsza Gra Wszechczasów



gameinformer®

Q & A

Dziękujemy!



Zastrzeżenia prawne

Informacje zawarte w niniejszej prezentacji odzwierciedlają panujące aktualnie warunki oraz oceny według stanu na chwilę obecną, 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.

