



Prezentacja wynikowa **GRUPY CD PROJEKT** za 1Q 2018

ADAM KICIŃSKI
Prezes Zarządu

PIOTR NIELUBOWICZ
Wiceprezes Zarządu ds. finansowych



Wyniki finansowe

GRUPA CD PROJEKT

rachunek wyników

	2016 Q1	2017 Q1	2018 Q1
Przychody ze sprzedaży	86 995	99 342	75 435
Koszt własny sprzedaży	17 014	14 823	16 133
Zysk brutto na sprzedaży	69 981	84 519	59 302
Koszty działalności operacyjnej	31 401	30 689	31 403
EBIT	38 580	53 830	27 899
Przychody minus koszty finansowe	1 598	3 005	1 258
Podatek dochodowy	7 616	11 576	6 265
Zysk netto	32 562	45 259	22 892

Kwartał bez wydarzeń premierowych;
Kolejny okres mocnej sprzedaży
Wiedźmina 3 oraz rosnącego udziału
przychodów z GWINTa

Wzrost udziału kosztu własnego
w przychodach ze sprzedaży wynika ze
zwiększenia udziału przychodów
segmentu GOG.com w przychodach Grupy

Powtarzalny poziom kosztów przy
wzroście zatrudnienia i skali realizowanej
produkcji gier

Wysoka baza - kwartał, w którym mimo upływu kolejnego roku od
premiery Wiedźmin 3 z dodatkami wygenerował większą sprzedaż
(zarówno wolumen, jak i przychody) w stosunku do roku poprzedniego

CD PROJEKT RED

rachunek wyników

	2016 Q1	2017 Q1	2018 Q1
Przychody ze sprzedaży	68 652	75 521	51 917
Koszt własny sprzedaży	4 529	1 834	1 292
Zysk brutto na sprzedaży	64 123	73 687	50 625
Koszty działalności operacyjnej	25 939	21 863	22 211
EBIT	38 184	51 824	28 414
Przychody minus koszty finansowe	1 589	2 990	1 621
Podatek dochodowy	7 473	11 114	6 284
Zysk netto	32 300	43 700	23 751

Kwartał bez wydarzeń premierowych;
Kolejny okres mocnej sprzedaży
Wiedźmina 3 oraz rosnącego udziału
przychodów z GWINTa

Porównywalny poziom kosztów rdr,
największy udział kosztów sprzedaży
w tym związanych z promocją GWINTa
i wydarzeń e-sportowych

Wysoka baza - kwartał, w którym mimo upływu kolejnego roku od
premiery Wiedźmin 3 z dodatkami wygenerował większą sprzedaż
(zarówno wolumen, jak i przychody) w stosunku do roku poprzedniego

GOG.com

rachunek wyników

	2016 Q1	2017 Q1	2018 Q1
Przychody ze sprzedaży	20 114	32 871	25 780
Koszt własny sprzedaży	13 487	21 409	16 365
Zysk brutto na sprzedaży	6 627	11 462	9 415
Koszty działalności operacyjnej	6 231	9 456	9 930
EBIT	396	2 006	-515
Przychody minus koszty finansowe	9	15	-363
Podatek dochodowy	143	462	-19
Zysk netto	262	1 559	-859

Zmniejszenie przychodów wynika głównie z:

- 1) zmiany podziału przychodów ze sprzedaży gry GWINT w ramach Grupy w konsekwencji połączenia GOG Ltd. i GOG Poland sp. z o.o. oraz
- 2) istotnego osłabienia USD w stosunku do PLN rdr

Stosunkowo niewielki wzrost kosztów rdr pomimo niższego poziomu przychodów - głównie za sprawą kosztów promocji i utrzymania GWINTa

W tym nadwyżka ujemnych różnic kursowych to aż 443 tys zł

Wysoka baza - pierwszy pełny kwartał monetaryzacji GWINTa

GRUPA CD PROJEKT

aktywa

	31.12.17	31.03.18	zmiana	zmiana %
Aktywa trwałe	255 535	279 405	23 870	9%
Nakłady na prace rozwojowe	142 486	165 164	22 678	16%
Inne aktywa trwałe	113 049	114 241	1 192	1%
Aktywa obrotowe	725 978	720 587	-5 391	-1%
Należności handlowe	46 261	21 453	-24 808	-54%
Pozostałe należności	17 582	17 518	-64	0%
Rozliczenia międzyokresowe	14 296	17 868	3 572	25%
Inne aktywa obrotowe	323	1 709	1 386	429%
Środki pieniężne i lokaty	647 516	662 039	14 523	2%
AKTYWA RAZEM	981 513	999 992	18 479	2%

Największe nakłady poniesiono na produkcję gier: Cyberpunk 2077, GWINT, Wojna Krwi

Zmniejszenie należności w związku z ich spływem po intensywnym czwartym kwartale 2017

Wzrost wyniku głównie z minimalnych gwarancji segmentu GOG.com (zaliczki na licencje dla nowych gier)

GRUPA CD PROJEKT

pasywa

	31.12.17	31.03.18	zmiana	zmiana %
Kapitał własny	882 899	908 628	25 729	3%
Zobowiązania długoterminowe	4 130	2 892	-1 238	-30%
Zobowiązania krótkoterminowe	94 484	88 472	-6 012	-6%
Zobowiązania handlowe i pozostałe	44 144	35 953	-8 191	-19%
Pozostałe rezerwy	43 640	48 106	4 466	10%
Inne zobowiązania krótkoterminowe	6 700	4 413	-2 287	-34%
PASYWA RAZEM	981 513	999 992	18 479	2%

Wzrost głównie za sprawą wyników bieżącego okresu

Spadek głównie w konsekwencji redukcji zobowiązań handlowych po intensywnym czwartym kwartale 2017

Głównie wzrost rezerw z tytułu wynagrodzeń uzależnionych od wyniku

GRUPA CD PROJEKT cash flow

	2017 Q1	2018 Q1
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk / (strata) netto	45 259	22 892
Zmiana stanu należności	36 016	24 866
Pozostałe korekty	-16 978	-10 750
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	64 297	37 008
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Nakłady na prace rozwojowe	-16 019	-21 249
Zakończone lokaty bankowe 3m+	339 835	181 871
Założone lokaty bankowe 3m+	-482 277	-179 259
Saldo pozostałych przepływów inwestycyjnych	1 245	-1 225
B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-157 216	-19 862
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA		
C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-295	-11
D. Przepływy pieniężne netto razem	-93 214	17 135
Zmiana salda lokat bankowych 3m+	142 442	-2 612
ZMIANA SALDA ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH I LOKAT	49 228	14 523

Redukcja należności po 4 kwartale

Głównie zapłacony podatek dochodowy i redukcja zobowiązań

Realizowana produkcja: głównie Cyberpunk 2077, Gwint i Wojna Krwi



CD PROJEKT RED®
WROCŁAW



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.

