



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

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

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

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 %   |
|----------------------------|----------------|----------------|---------------|------------|
| <b>Aktywa trwałe</b>       | <b>255 535</b> | <b>279 405</b> | <b>23 870</b> | <b>9%</b>  |
| Nakłady na prace rozwojowe | 142 486        | 165 164        | 22 678        | 16%        |
| Inne aktywa trwałe         | 113 049        | 114 241        | 1 192         | 1%         |
| <b>Aktywa obrotowe</b>     | <b>725 978</b> | <b>720 587</b> | <b>-5 391</b> | <b>-1%</b> |
| 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%         |
| <b>AKTYWA RAZEM</b>        | <b>981 513</b> | <b>999 992</b> | <b>18 479</b> | <b>2%</b>  |

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%      |
| <b>PASYWA RAZEM</b>               | <b>981 513</b> | <b>999 992</b> | <b>18 479</b> | <b>2%</b> |

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.

