

Przychody ze sprzedaży i obecność Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na świecie\* (podział geograficzny)

\*dane za 2018 r.

CD PROJEKT S.A. prowadzi działalność w globalnej, dynamicznie rozwijającej się branży gier wideo. Spółka stoi na czele Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Dwa podstawowe segmenty działalności Grupy Kapitałowej to CD PROJEKT RED i GOG.com.

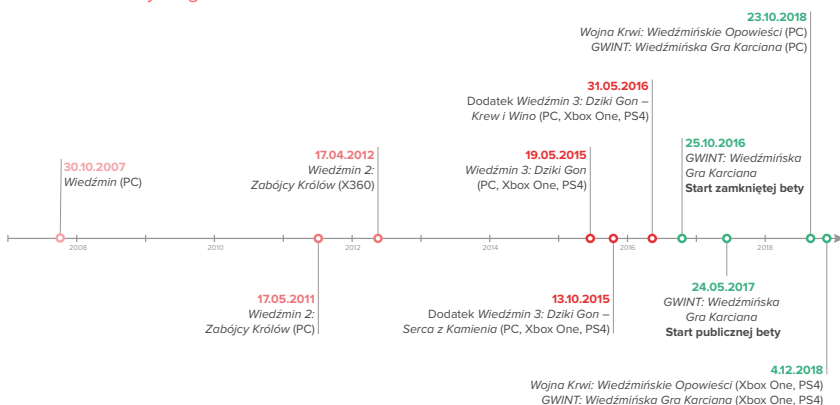
## O CD PROJEKT RED

Produkcja gier wideo realizowana jest przez studio CD PROJEKT RED funkcjonujące w strukturach Grupy CD PROJEKT. Działalność ta polega na tworzeniu i wydawaniu gier wideo, sprzedaży licencji na ich dystrybucję, koordynacji lub bezpośredniej realizacji PR i marketingu własnych produktów, a także na produkcji, sprzedaży lub licencjonowaniu produktów towarzyszących wykorzystujących posiadane przez Spółkę marki: *Wiedźmin/The Witcher* i *Cyberpunk*.

### Kluczowe liczby:

- ponad 40 mln sprzedanych gier z serii *Wiedźmin*,
- ponad 30 mln wyświetleń cinematic trailera do gry *Cyberpunk 2077* we wszystkich dostępnych kanałach,
- ponad 200 nagród dla *Cyberpunka 2077*,
- 96% przychodów ze sprzedaży to eksport.

### Portfolio naszych gier:



## Program motywacyjny\*

### Cel wynikowy – 80% uprawnień:

- za lata 2016-2019 – skonsolidowany zysk netto przypadający na jedną akcję nie niższy niż 6,51 zł, lub
- za lata 2016-2020 – skonsolidowany zysk netto przypadający na jedną akcję nie niższy niż 9,01 zł, lub
- za lata 2016-2021 – skonsolidowany zysk netto przypadający na jedną akcję nie niższy niż 11,51 zł.

### Kryterium rynkowe – 20% uprawnień

- wzrost kursu o 100 p.p. ponad WIG w okresie rozliczeniowym.

**OKRES ROZLICZENIOWY** – maksymalnie 2016-2021 z możliwością wcześniejszego rozliczenia w przypadku szybszego jednoczesnego spełnienia odpowiednich kryteriów wynikowych i rynkowych.

\*szczegółowe informacje na temat programu zawarte są w uchwałach Walnego Zgromadzenia z dnia 24.05.2016 r.

## O GOG.com

Cyfrowa dystrybucja gier w skali globalnej realizowana jest w ramach serwisu GOG.com prowadzonego przez GOG sp. z o.o. Działalność ta polega na sprzedaży i dostarczaniu gier bezpośrednio na komputer gracza za pomocą własnej platformy GOG.com i aplikacji GOG Galaxy.

### Kluczowe liczby:

- blisko 2800 gier w katalogu,
- ponad 600 dostawców gier z całego świata,
- 6 wersji językowych serwisu,
- 94% przychodów ze sprzedaży w H1 2019 to eksport.

## Model biznesowy

### SPOŁECZNOŚĆ

Uczciwa i bezpośrednia komunikacja z graczami. Pełna kontrola nad przekazem.

### DZIAŁALNOŚĆ WYDAWNICZA

Możliwa dzięki niezależności wydawniczej filozofia biznesowa, która stawia graczy na pierwszym miejscu.

### PRODUKCJA

Wewnętrzny zespół doświadczonych deweloperów, dla których jakość pozostaje najwyższym priorytetem.

### DYSTRYBUCJA

Globalny zasięg – współpraca ze starannie wybranymi dystrybutorami pudełkowych wersji gier. Bezpośrednia dystrybucja cyfrowa gier na konsole i PC, w tym własna platforma cyfrowej dystrybucji – GOG.com.

### TECHNOLOGIA

Autorski silnik RED Engine napędzający gry role-playing z otwartym światem. Rozwiązaniaprzgotowane z myślą o przyszłych innowacjach sprzętowych.

### KREACJA

Własne IP i pełna kontrola nad kreacją. Koncentracja na 2 franczyzach i ograniczonej liczbie projektów.

## Zarząd - doświadczenie w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT

Adam Kiciński	Marcin Iwiński	Piotr Nielubowicz	Adam Badowski	Michał Nowakowski	Piotr Karwowski
Prezes Zarządu	Wiceprezes Zarządu ds. międzynarodowych	Wiceprezes Zarządu ds. finansowych	Członek Zarządu, Szef studia CD PROJEKT RED	Członek Zarządu ds. rozwoju biznesu	Członek Zarządu ds. technologii online
25 lata doświadczenia	25 lat doświadczenia	20 lat doświadczenia	14 lat doświadczenia	14 lat doświadczenia	12 lat doświadczenia

## Atuty inwestycyjne

- duży potencjał rozwoju rynku gier na świecie: szacowana wartość globalnego rynku gier w 2019 r.: 152 mld dol.;
- silna ekspozycja Grupy Kapitałowej CD PROJEKT na rynek globalny (przychody z eksportu stanowią 96% przychodów ze sprzedaży ogółem),
- znaczący pakiet akcji w posiadaniu doświadzonego Zarządu,
- marka Wiedźmin rozpoznawalna na całym świecie,
- ambitne cele w Strategii rozwoju Grupy Kapitałowej na lata 2016-2021.

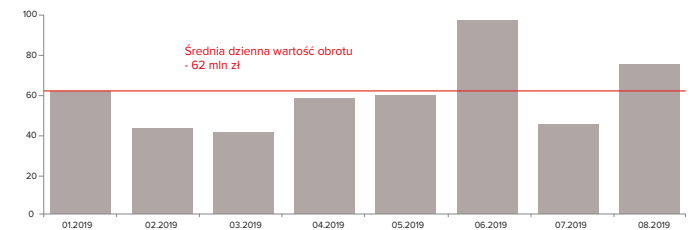
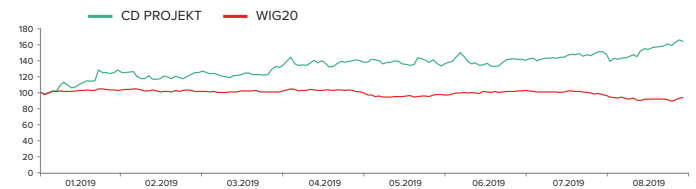
\*Newzoo

## O Grupie Kapitałowej

**1000+** osób zatrudnionych i współpracujących w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT

**39** narodowości wśród osób zatrudnionych i współpracujących

## CD PROJEKT S.A. – kurs i wartość obrotu akcjami\*



\*kurs akcji w polskich złotych i średnia dzienna wartość obrotu akcjami w ujęciu miesięcznym w mln zł

## Podstawowe dane finansowe

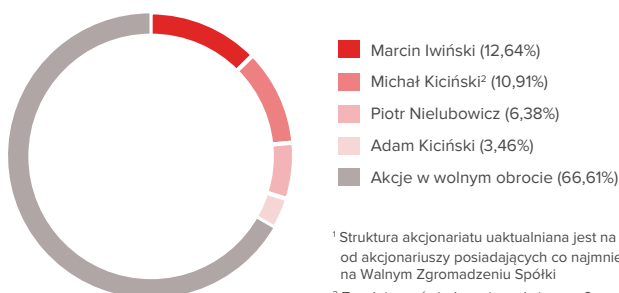
w tys. zł	W2 PC 2011	W2 X360 2012	2013	2014	W3 2015	2016	2017	2018	H1 2019
Przychody ze sprzedaży	136 210	164 040	142 172	96 194	798 014	583 903	463 184	362 901	214 407
Amortyzacja	1 978	2 617	3 139	3 162	5 146	35 640	4 906	4 768	3 952
EBIT*	27 622	28 367	14 874	6 150	424 193	303 627	240 940	112 392	59 994
Zysk brutto	27 229	28 287	17 190	9 340	421 585	311 938	247 405	123 033	148 239
<b>Zysk netto</b>	<b>23 962</b>	<b>28 125</b>	<b>14 900</b>	<b>5 212</b>	<b>342 430</b>	<b>250 514</b>	<b>200 270</b>	<b>109 334</b>	<b>51 680</b>
<b>Zysk z działalności kontynuowanej</b>	<b>23 962</b>	<b>28 125</b>	<b>14 851</b>	<b>9 517</b>	<b>342 430</b>	<b>250 514</b>	<b>200 270</b>	<b>109 334</b>	<b>51 680</b>

w tys. zł	31.12.2011	31.12.2012	31.12.2013	31.12.2014	31.12.2015	31.12.2016	31.12.2017	31.12.2018	30.06.2019
Aktywa trwałe	90 762	94 202	95 047	93 254	119 187	170 644	255 535	388 309	454 783
Aktywa obrotowe	94 964	108 690	122 588	155 683	554 759	704 316	725 978	738 529	681 875
środkami pieniężnymi, ich ekwiwalentami, lokatami	9 819	26 866	39 684	34 395	393 637	557 204	647 516	658 870	529 560
<b>Aktywa ogółem</b>	<b>185 726</b>	<b>202 892</b>	<b>217 635</b>	<b>248 937</b>	<b>673 946</b>	<b>874 960</b>	<b>981 513</b>	<b>1 126 838</b>	<b>1 136 658</b>
Kapitał własny	123 809	151 530	167 368	168 018	513 675	776 938	882 899	1 002 864	975 330
Zobowiązania długoterminowe	7 590	7 604	5 276	2 137	18 414	8 275	4 130	6 691	6 678
Zobowiązania krótkoterminowe	54 327	43 758	44 991	78 782	141 857	89 747	94 484	117 283	154 650
w tym: kredyty i pożyczki	13 404	4 745	21	0	0	0	0	0	0
<b>Pasywa ogółem</b>	<b>185 726</b>	<b>202 892</b>	<b>217 635</b>	<b>248 937</b>	<b>673 946</b>	<b>874 960</b>	<b>981 513</b>	<b>1 126 838</b>	<b>1 136 658</b>

\*zysk operacyjny

## Akcjonariat<sup>1</sup>



<sup>1</sup> Struktura akcjonariatu uaktualniana jest na podstawie formalnych zawiadomień od akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki

<sup>2</sup> Zgodnie z oświadczeniem złożonym 6 grudnia 2016 r.

## Akcje na giełdzie\*

GPW ticker	CDR
Bloomberg Stock Code	CDR.PW
Reuters Stock Code	CDR.WA
Indeks na GPW	WIG20
Liczba akcji	96 120 000
Kapitalizacja	24 mld zł
Kurs MIN (12TM)	129,00 zł
Kurs MAX (12TM)	253,00 zł
Średni dzienny wolumen obrotu (12TM)	321 tys. szt.
Średnia dzienna wartość obrotu (12TM)	60 mln zł
Średnia liczba transakcji na sesję (12TM)	4,1 tys.

\*dane na 2 września 2019 r.

## Kalendarz inwestora

- 10 września 2019 r.** – Pekao Investment Banking – 16th Annual Emerging Europe Investment Conference (Warszawa)
- 24-26 września 2019 r.** – Stifel Non Deal Roadshow (Boston, Nowy Jork)
- 9 października 2019 r.** – The Finest CElection Investor Conference (Wiedeń)
- 6 listopada 2019 r.** – Berenberg Video Gaming Conference (Londyn)
- 21 listopada 2019 r.** – Skonsolidowany raport kwartalny za III kwartał 2019

## Dołącz do nas



**CD PROJEKT S.A.**  
ul. Jagiellońska 74  
03-301 Warszawa

**Relacje inwestorskie CD PROJEKT S.A.**  
gieldea@cdprojekt.com  
tel. +22 519 69 00

