

Wiedźmin 3: Dziki Gon napędza wyniki CD PROJEKT

- **W pierwszym kwartale 2017 roku Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wypracowała 99,3 mln zł przychodów ze sprzedaży i 45,3 mln zł zysku netto. Rentowność netto Grupy wyniosła 46%.**
- **Wydatki na prace rozwojowe w ciągu pierwszych trzech miesięcy 2017 roku wyniosły 16 mln zł a ich skumulowana wartość osiągnęła 79 mln zł.**

Wartość przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w pierwszym kwartale 2017 roku wyniosła 99,3 mln zł i była o 14% wyższa niż w analogicznym okresie roku ubiegłego. Wzrost sprzedaży zanotowało zarówno należące do Grupy studio developerskie CD PROJEKT RED (mimo braku nowych premier – o 10%) jak również serwis GOG.com (o 63%). Wzrostom sprzedaży towarzyszył wzrost wyniku netto – Grupa CD PROJEKT wygenerowała w pierwszym kwartale bieżącego roku 45,3 mln zł zysku netto to jest o blisko 40% więcej niż w analogicznym okresie roku ubiegłego.

Dwa lata po premierze Wiedźmina 3: Dziki Gon obserwujemy ze strony graczy niestabnące zainteresowanie produktami Wiedźmińskimi. W pierwszym kwartale bieżącego roku sprzedaliśmy nie tylko więcej kopii Wiedźmina 3 niż w tym samym okresie przed rokiem, ale i przychody z jego sprzedaży wraz z dodatkami były wyższe. Za część sprzedaży odpowiada także Gwint, który już w trakcie zamkniętych beta testów wygenerował pierwsze zauważalne przychody – komentuje Piotr Nielubowicz, Wiceprezes zarządu ds. finansowych CD PROJEKT.

W pierwszym kwartale 2017 r. wydatki Grupy na produkcję nowych gier, w tym Cyberpunk 2077 i GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana, wyniosły 16 mln zł. Skumulowane saldo nakładów na prace rozwojowe na koniec marca br. wyniosło 79 mln zł. Jednocześnie saldo gotówki i lokat bankowych Grupy zwiększyło się w pierwszym kwartale o 49 mln zł.

Od strony biznesowej pierwszy kwartał bieżącego roku wykorzystaliśmy na przygotowanie startu publicznej bety Gwinta. Demonstrowaliśmy grę na licznych pokazach dla przedstawicieli mediów i influencerów, pokazywaliśmy ją na targach. W marcu zapowiedzieliśmy i rozpoczęliśmy przygotowania do pierwszego turnieju Gwinta – GWENT Challenger, którego finał odbył się 13 maja. To zbudowało nam zainteresowanie graczy i zapewniło dobry start dla publicznych beta testów naszej karcianki – powiedział Adam Kiciński, Prezes CD PROJEKT.

Wraz ze startem w dniu 24 maja publicznych beta testów Gwinta, w ramach których gra dostępna jest dla wszystkich zainteresowanych do gry wprowadzono liczne usprawnienia. Grający po raz pierwszy otrzymali w pełni zlokalizowany tutorial w formie „Wyzwań”. Dla wszystkich zainteresowanych twórcy gry przygotowali trwający około 5 godzin, tryb

jednoosobowy przeciwko sztucznej inteligencji, w ramach którego można w łatwy sposób zapoznać się z mechaniką rozgrywki, rozwijać umiejętności oraz zobaczyć jak tworzyć efektowne zagrania. Wprowadzono również animowane wersje premium wszystkich, ponad 300, kart dostępnych w Gwincie. Poprawiono ogólny balans gry i zmieniono wiele umiejętności dla kart. Ponadto, wraz ze startem publicznej bety, możliwość gry w Gwinta otrzymali również użytkownicy konsoli PlayStation 4.

Pełne sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej CD PROJEKT wraz z omówieniem wyników znajduje się na stronie internetowej Spółki:

www.cdprojekt.com