

CD PROJEKT podsumowuje pierwsze półrocze 2017

Grupa CD PROJEKT wypracowała w pierwszej połowie 2017 roku 255 mln zł przychodów ze sprzedaży i 119 mln zł zysku netto.

Największy wpływ na osiągnięty w pierwszym półroczu 2017 wynik Grupy CD PROJEKT miała sprzedaż gier z serii wiedźmińskiej, która w tym roku obchodzi 10 lat swojego istnienia.

W tym roku świętujemy 10 lat naszej serii wiedźmińskiej, a Wiedźmin 3, po raz kolejny, znalazł się na pierwszym miejscu listy 100 najlepszych gier komputerowych według magazynu PC Gamer. Przez dekadę zbudowaliśmy silną markę i stworzyliśmy świetne gry, czego efektem są m.in. opublikowane przez nas wyniki za pierwsze półrocze 2017 roku – powiedział Piotr Nielubowicz, Wiceprezes zarządu CD PROJEKT ds. finansowych.

Za osiągnięte w tym roku wyniki odpowiada w części również najnowszy produkt – GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana, który w maju przeszedł do fazy publicznych beta testów. Jego wpływ na wynik szczególnie widoczny jest w segmencie GOG.com odpowiedzialnym za całość przychodów GWINTA w wersji PC.

W pierwszym półroczu 2017 r. wydatki Grupy na produkcję nowych gier, w tym Cyberpunk 2077 i GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana, wyniosły 33 mln zł. Skumulowane saldo nakładów na prace rozwojowe na koniec czerwca br. wyniosło 97 mln zł. Spółka w maju po raz pierwszy w swojej historii wypłaciła dywidendę dla akcjonariuszy w wysokości 101 mln zł.

Od strony biznesowej najważniejszym wydarzeniem minionych miesięcy było udostępnienie graczom GWINTA w publicznych beta testach oraz jego dalszy rozwój. Od 29 sierpnia gra dostępna jest również na rynku chińskim gdzie znajduje się w fazie zamkniętych beta testów. W kwietniu CD PROJEKT otworzył lokalne przedstawicielstwo w Szanghaju, którego głównym zadaniem jest koordynowanie działań wydawniczych i promocyjnych na terenie Chin.

Pod koniec sierpnia, podczas targów gamescom w Kolonii CD PROJEKT ogłosił strategię esportową obejmującą pierwszą serię profesjonalnych turniejów, kończącą się mistrzostwami świata w 2019 roku. Łączna pula nagród oficjalnych rozgrywek wyniesie 850 tys. dolarów.

Już pierwszy, rozegrany w maju turniej GWINTA pokazał nam, że nasza karcianka świetnie sprawdza się jako widowisko esportowe. Chcemy dostarczać fanom rozrywkę na najwyższym poziomie, która będzie pasjonująca i angażująca zarówno graczy, jak i oglądających. Unikalną cechą naszego podejścia do esportu jest jeden globalny system rywalizacji obejmujący graczy z całego świata – powiedział Adam Kiciński, Prezes CD PROJEKT.

Pełne sprawozdanie finansowe wraz ze sprawozdaniem z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT znajduje się na stronie internetowej Spółki:

www.cdprojekt.com