

W trzecim kwartale 2017 r. Grupa CD PROJEKT osiągnęła przychody ze sprzedaży na poziomie blisko 85 mln zł i 36 mln zł zysku netto.

Największy wpływ na osiągnięty wynik na poziomie Grupy miała dalsza bardzo dobra sprzedaż Wiedźmina 3 wraz z dodatkami.

Mimo, że od premiery Wiedźmina 3 minęło już 2,5 roku to gracze nadal chętnie po niego sięgają, tym samym nasz tytuł stał się RPG-owym evergreenem. Dzięki temu w trzecim kwartale bieżącego roku osiągnęliśmy kolejny symboliczny kamień milowy – całkowity zysk przed opodatkowaniem na projekcie Wiedźmin 3 wraz z dodatkami przekroczył 1 miliard złotych - powiedział Piotr Nielubowicz, Wiceprezes zarządu CD PROJEKT ds. finansowych.

Do wypracowanych wyników przyczynił się także najnowszy produkt Grupy - GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana. Gwint był też najważniejszym produktem trzeciego kwartału w segmencie GOG.com. Przychody ze sprzedaży tego segmentu wyniosły ponad 33 mln zł czyli o ponad 40% więcej niż w analogicznym okresie roku ubiegłego, dzięki czemu był to najlepszy przychodowo trzeci kwartał w historii GOG-a.

Od strony biznesowej, przez ostatnie miesiące zespół deweloperski GWINTa usprawniał grę, jej mechanikę oraz balansował rozgrywkę. W najbliższym czasie GWINT zostanie przeniesiony na nową wersję technologii, co umożliwi w przyszłości realizację dalszych planów w ramach tego projektu. Spółka buduje również zespół live operations, który będzie odpowiadał za regularne dodawanie do gry różnego typu zawartości, a sama gra będzie częściej aktualizowana o nowe karty, wyzwania i przedmioty, zarówno dla doświadczonych graczy, jak i osób dopiero zaczynających zabawę w GWINTa.

W trzecim kwartale 2017 r. kontynuowano produkcje gier Cyberpunk 2077 i GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana. Grupa CD PROJEKT wydała na ten cel w okresie od lipca do września 18 mln zł. Skumulowane saldo nakładów na prace rozwojowe na koniec września br. wyniosło 117 mln zł.

Pełne sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej CD PROJEKT znajduje się na stronie internetowej Spółki: www.cdprojekt.com