

CD PROJEKT podsumowuje 2017 rok

Grupa CD PROJEKT wypracowała w 2017 roku 463 mln zł przychodów ze sprzedaży i 200 mln zł zysku netto, osiągając trzeci rok z rzędu wysoką rentowność netto na poziomie 43%.

Uzyskany wynik jest szczególnie satysfakcjonujący, na tle ambitnego okresu porównawczego, w którym premierę miał nie tylko fenomenalnie odebrany przez graczy dodatek Krew i Wino, ale i Wiedźmin 3: Dziki Gon w edycji Gry Roku - komentuje Piotr Nielubowicz, Wiceprezes Zarządu CD PROJEKT ds. finansowych.

W 2017 roku od strony uzyskanego przychodu ponownie najważniejszy był dla nas Wiedźmin 3: Dziki Gon, którego w ujęciu ilościowym sprzedaliśmy nawet nieco więcej niż rok wcześniej – dodaje Nielubowicz.

Do końca 2017 roku, to jest w ciągu 10 lat od wydania pierwszego Wiedźmina, Grupa sprzedała w sumie 33 mln gier z serii Wiedźmińskiej.

Wpływ na osiągnięte przychody, szczególnie w segmencie GOG.com, miała również sieciowa gra karciana – GWINT. GOG.com, dla którego był to rekordowy rok, wypracował blisko 170 mln przychodów ze sprzedaży i 16 mln zł zysku netto.

W 2017 roku komunikacja z graczami skupiona była na GWINCIE, a gra przechodziła przez etap intensywnych beta testów – najpierw zamkniętych, a od maja publicznych. Głównym celem było zbalansowanie rozgrywki i dopracowanie podstawowych mechanik. Pod koniec roku gracze dysponowali już blisko 500 kartami. W tym roku GWINT będzie rozbudowywany o nowe wydarzenia tematyczne, wyzwania i karty oraz dodatek fabularny dla jednego gracza – Wojnę Krwi. W lutym br. wprowadzono nowy tryb rozgrywki – Arenę.

CD PROJEKT aktywnie wspiera także scenę e-sportową budującą się wokół wiedźmińskiej karcianki, organizując cykliczne imprezy z serii GWENT Masters, których zadaniem jest m.in. utrzymywanie zaangażowania obecnych oraz przyciąganie nowych graczy. Najbliższy turniej GWENT Challenger z pulą nagród 100 tysięcy dolarów i bezpośrednią transmisją wideo odbędzie się pod ziemią w Kopalni Soli w Wieliczce już w kwietniu.

W 2017 r. wydatki na produkcję gier i nowych technologii Grupy CD PROJEKT wyniosły 77 mln zł, a skumulowane saldo nakładów na prace rozwojowe na koniec roku wyniosło 142 mln zł.

Spółka w maju po raz pierwszy w swojej historii wypłaciła dywidendę dla akcjonariuszy w wysokości 101 mln zł. Mimo jej wypłaty i wspomnianych rekordowych nakładów na produkcję – dzięki dodatnim przepływom z bieżącej działalności łączne saldo gotówki i lokat bankowych na przestrzeni 2017 roku wzrosło o 50 mln zł osiągając poziom 648 mln zł.

Pełne sprawozdanie finansowe wraz ze sprawozdaniem z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT znajduje się na stronie internetowej Spółki: <http://www.cdprojekt.com>