

CD PROJEKT podsumowuje trzeci kwartał 2018 r.

W trzecim kwartale 2018 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT wypracowała 67 mln zł przychodów ze sprzedaży i osiągnęła poziom 15,5 mln zł zysku netto.

— Pomimo że trzeci kwartał przypada na najtrudniejszy sprzedażowo czas wakacyjny, to również w tym okresie możemy się cieszyć z dobrej sprzedaży *Wiedźmina 3: Dziki Gon* wraz z dodatkami – mówi **Piotr Nielubowicz, Wiceprezes Zarządu CD PROJEKT ds. finansowych**. W omawianym kwartale wartość przepływów z działalności operacyjnej wyniosła ponad 29 mln zł, co pozwoliło nam w całości sfinansować nakłady na produkcję kolejnych gier i nowych technologii z bieżących przepływów gotówkowych. Jest to szczególnie warte podkreślenia, ponieważ ten rok jest najbardziej intensywnym pod względem skali i wielkości realizowanej produkcji zarówno w CD PROJEKT RED jak i GOG.com – dodaje.

Od lipca do września 2018 r. wydatki na prace rozwojowe w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT wyniosły 28 mln zł i wynikały głównie z nakładów ponoszonych na produkcję: **Cyberpunka 2077**, **GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej** oraz **Wojny Krwi: Wiedźmińskich Opowieści**. Skumulowane saldo nakładów na koniec września 2018 r. osiągnęło poziom 228 mln zł.

— Ostatnie miesiące były dla nas niezwykle intensywne zarówno od strony produkcyjnej, marketingowej, jak i biznesowej. W sierpniu byliśmy obecni na gamescom – jednym z największych na świecie targów gier, które odbywają się Kolonii – po których po raz pierwszy udostępniliśmy szerokiej publiczności 48-minutowy fragment rozgrywki gry **Cyberpunk 2077**. Bardzo nas cieszy pozytywna reakcja graczy i mediów na całym świecie – mówi **Adam Kiciński, Prezes Zarządu CD PROJEKT S.A.**

Po dacie bilansowej od strony biznesowej kluczowymi zdarzeniami były podpisane w październiku dwie umowy związane z dystrybucją wersji pudełkowych gry **Cyberpunk 2077**. Warner Bros. Home Entertainment będzie odpowiedzialny za dystrybucję na terenie Ameryki Północnej, z kolei BANDAI NAMCO będzie odpowiadać za 24 kraje Europy.

Ponadto w październiku ogłoszona została strategiczna współpraca z kanadyjskim studiem Digital Scapes. Jej celem jest dalszy rozwój produkcji **Cyberpunk 2077**.

23 października br. na platformie GOG.com oraz 9 listopada 2018 r. na platformie Steam, swoją premierę miała wersja PC gry **Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści** oraz najnowsza wersja **GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej**, której premiera jest zwieńczeniem projektu Homecoming. Gry w wersjach na konsole PlayStation 4 oraz Xbox One zadebiutują 4 grudnia 2018 r.