

CD PROJEKT podsumowuje 2018 rok

Przychody Grupy Kapitałowej CD PROJEKT w 2018 r. osiągnęły poziom 363 mln zł, a zysk netto wyniósł 109 mln zł. Kolejny rok z rzędu wynik Grupy zbudowany był na bardzo dobrej sprzedaży *Wiedźmina 3: Dziki Gon.* W segmencie GOG najlepszym przychodowo tytułem był również tytuł z wiedźmińskiego uniwersum - *GWINT*.

Dzięki osiąganym wynikom oraz stałemu rozwojowi działalności w trakcie minionego roku zarówno suma bilansowa Grupy, jak i poziom kapitałów własnych, po raz pierwszy w historii przekroczyły symboliczny 1 mld zł.

Rok ubiegły był dla nas okresem wyężonych inwestycji. Wydatki Grupy na produkcję gier i nowych technologii, wyniosły blisko 100 mln zł. To znaczy, że skumulowane saldo nakładów na projekty, nad którymi pracowaliśmy w minionym roku przekroczyło łącznie ćwierć miliarda zł. W procesie dewelopmentu zawsze przyświecają nam nadrzędne cele – dostarczenia graczom bezkonkurencyjnej jakości i wciągającej historii, dzięki czemu nasze gry sprzedają się latami i pozytywnie dokładają się do wyniku Grupy – powiedział Piotr Nielubowicz, wiceprezes zarządu do spraw finansowych CD PROJEKT S.A.

W minionym roku znacznie zwiększyliśmy moce twórcze zarówno w ramach studia w Warszawie, jak i w Krakowie. Dołączył do nas też bardzo uzdolniony zespół z Wrocławia oraz twórcy ze Spokko, którzy w ramach nowo powołanej spółki pracują nad nieogłoszonym jeszcze projektem mobilnym. Pod względem rozbudowy potencjału twórczego był to najbardziej intensywny rok w naszej historii – powiedział Adam Kiciński, prezes CD PROJEKT S.A.

Niezależnie od działań produkcyjnych Spółka była intensywnie zaangażowana w komunikację z graczami - skupioną głównie na dwóch projektach: *Cyberpunk 2077* i *GWINT*. *Cyberpunk* został w ubiegłym roku po raz pierwszy pokazany dziennikarzom, a następnie szerokiej publiczności. Godzinną prezentację gry na zamkniętych pokazach podczas targów E3 i gamescom obejrzało łącznie ponad 2800 gości, wśród nich YouTuberzy i streamerzy o zsumowanych zasięgach 250 mln obserwujących. Materiały wideo udostępnione w 2018 r. przez studio CD PROJEKT RED miały ponad 50 mln odsłon.

W minionym roku pracowaliśmy też nad zapewnieniem premierze Cyberpunka najszerzej możliwej obecności na półkach sklepowych całego świata. Podpisaliśmy szereg umów na dystrybucję fizyczną obejmujących już w sumie kilkadziesiąt krajów, w tym kluczowe dla nas terytoria Ameryki Północnej i zachodniej Europy. Kolejne umowy są finalizowane – dodaje Kiciński.

Pod koniec roku miała miejsce premiera *Wojny Krwi* oraz pełnej wersji *GWINTA*, dla którego producent zapowiada nowe, atrakcyjne treści i funkcjonalności. Pierwszy dodatek pt. *Krwawa Klątwa* trafi do użytkowników już 28 marca.

Ubiegły rok był również ważny dla segmentu GOG.com, który świętował swoje 10-lecie. Platforma ma obecnie w ofercie ponad 2700 tytułów i właśnie dodała do swojego katalogu kultowy tytuł Blizzarda - *Diablo*, a wkrótce do oferty trafią także legendarny *Warcraft* – *Warcraft: Orcs & Humans* oraz *Warcraft II*.

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