

## CD PROJEKT podsumowuje 2019 rok

**W 2019 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT osiągnęła 521 mln zł przychodów ze sprzedaży, o 44% więcej niż rok wcześniej. To efekt przede wszystkim bardzo dobrej sprzedaży Wiedźmina 3, w tym premierowej wersji na konsolę Nintendo Switch oraz debiutu GWINTA na urządzeniach mobilnych. Skonsolidowany zysk netto wzrósł w porównaniu do 2018 r. o 60% i przekroczył 175 mln zł.**

*- Zarówno od strony poziomu sprzedaży jak i wyniku netto Grupy czwarty kwartał 2019 roku był najlepszą końcówką roku w naszej historii. Jesteśmy bardzo zadowoleni z niesłabnącej popularności Wiedźmina 3 – tym bardziej, że już za kilka tygodni gra skończy 5 lat. Wciąż docieramy do nowych fanów - w październiku ubiegłego roku zadebiutowaliśmy z nią na Nintendo Switch, z kolei GWINT w tym samym miesiącu trafił na urządzenia z systemem iOS. Bardzo dobra sprzedaż Wiedźmina i premiery na nowych dla nas platformach przyczyniły się do poprawy naszych wyników i rentowności netto Grupy, która w ubiegłym roku wzrosła do 34% - mówi Piotr Nielubowicz, Wiceprezes Zarządu CD PROJEKT ds. finansowych.*

W 2019 r. Grupa CD PROJEKT poniosła rekordowe wydatki na produkcję gier i nowych technologii, które wyniosły 165 mln zł. Skumulowane saldo nakładów na prace rozwojowe na koniec roku osiągnęło poziom 386 mln zł.

*- Poza intensywną pracą nad produkcją Cyberpunka, duży nacisk położyliśmy w ubiegłym roku na globalną kampanię promocyjną. Po ogłoszeniu daty premiery gry oraz udziału Keanu Reevesa, który wcielił się w jedną z głównych postaci, spotykaliśmy się z fanami gier na całym świecie, biorąc udział w ponad 20 wydarzeniach branżowych na czterech kontynentach. Zainteresowanie Cyberpunkiem jest ogromne, co potwierdza 200 nagród, które ma już na swoim koncie oraz świetna oglądalność trailera gry, który od czerwca obejrzano ponad 50 mln razy - mówi Adam Kiciński, Prezes Zarządu Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.*

Ubiegły rok był także czasem inicjatyw, które pozytywnie wpłyną na dalsze działania Grupy. W IV kwartale 2019 r. Spółka zakupiła kompleks nieruchomości przy Jagiellońskiej 74 w Warszawie, gdzie od 20 lat ma swoją siedzibę i gdzie nadal planuje się rozwijać. Podpisała także porozumienie z Panem Andrzejem Sapkowskim, twórcą uniwersum Wiedźmina, które nakreśliło ramy przyszłej współpracy.

W związku z pandemią koronawirusa, od połowy marca cały zespół CD PROJEKT pracuje zdalnie.

*- Motywacji nam nie brakuje, posiadamy też wszelkie narzędzia do zdalnej pracy. Działamy tak już od ponad 3 tygodni i jak na razie efekty pokazują, że jesteśmy w stanie prowadzić wszystkie działania bez większych zawirowań. Dlatego nasze plany się nie zmieniły i energicznie kontynuujemy przygotowania do wrześniowej premiery Cyberpunka - dodaje Adam Kiciński.*

Realizowana przez lata strategia niezadłużania się i kumulowania rezerw gotówkowych sprawia, że Grupa jest przygotowana na kontynuację całości prac także w trudniejszych czasach.

W 2019 r. GOG.com wypracował przychody w wys. 162 mln zł, poprawiając je kolejny rok z rzędu. Zespół tego segmentu zaprezentował w ubiegłym roku aplikację GOG GALAXY 2.0, umożliwiającą graczom połączenie w jedną bibliotekę wszystkich posiadanych gier oraz komunikację ze znajomymi i śledzenie ich postępów niezależnie od platform, na których grają. Obecnie aplikacja znajduje się w fazie otwartych beta testów i zbiera pozytywne recenzje użytkowników.

Pełne sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej CD PROJEKT znajduje się na stronie:  
<https://www.cdprojekt.com/pl/inwestorzy/centrum-wynikow/>