

CD PROJEKT podsumowuje początek 2020 roku

W pierwszych trzech miesiącach 2020 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT osiągnęła 193 mln zł przychodów ze sprzedaży - blisko 2,5 raza więcej niż w analogicznym okresie ubiegłego roku. Skonsolidowany zysk netto wzrósł w ujęciu rocznym ponad pięciokrotnie i wyniósł 92 mln zł.

- To rekordowy I kwartał w historii Grupy, zarówno pod względem osiągniętych przychodów, jak i wyniku netto. Przyczyniła się do tego przede wszystkim kontynuacja bardzo dobrej sprzedaży Wiedźmina 3, który obchodził właśnie swoje piąte urodziny. Z tej okazji otrzymaliśmy wyjątkowy prezent - miło mi poinformować, że liczba sprzedanych kopii gier z serii wiedźmińskiej przekroczyła 50 mln - mówi Piotr Nielubowicz, Wiceprezes Zarządu CD PROJEKT ds. finansowych.

- Pozytywny wpływ na wyniki miały także premiery – GWINT po ubiegłorocznej premierze na urządzeniach z systemem iOS z powodzeniem zadebiutował na Androidzie, a Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści na Nintendo Switch. Jednocześnie inwestując ponad 54 mln zł w nowe projekty wypracowaliśmy dodatkowo przepływy gotówkowe. Saldo naszej gotówki i lokat bankowych na przestrzeni I kwartału tego roku zwiększyło się o 128 mln zł - to jest o 40% więcej niż wartość wypracowanego zysku netto - dodaje Piotr Nielubowicz.

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

- Niewątpliwie był to wyjątkowy czas, który zapamiętamy na długo. Decyzja o przejściu w tryb pracy zdalnej w finalnej fazie produkcji Cyberpunka nie była łatwa, jednak bezpieczeństwo zespołu pozostaje priorytetem. Dzięki zaangażowaniu i determinacji naszych pracowników sprawnie przeszliśmy na tzw. home office, kontynuując intensywne prace nad naszą najnowszą produkcją ze swoich domów. Chciałbym podziękować całemu zespołowi za wytrwałość w tym trudnym okresie - mówi Adam Kiciński, Prezes Zarządu Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Sytuacja związana z pandemią i wprowadzanymi w wielu krajach ograniczeniami wychodzenia z domów była jednym z czynników, które wsparły dynamiczny wzrost sprzedaży studia CD PROJEKT RED i platformy GOG.com.

- Przebywanie w domach skłoniło wiele osób do sięgnięcia po gry wideo, które w ostatnim czasie stały się jeszcze bardziej popularną formą rozrywki m.in. dzięki swojej dostępności. Cieszymy się, że nasze produkcje zyskały nowych fanów i że umiliły wielu ludziom ten nietatwy czas - dodaje Adam Kiciński.

Poza kontynuacją prac deweloperskich zespół CD PROJEKT RED przygotowuje specjalne wydarzenie skierowane do fanów Cyberpunka. Już 11 czerwca rusza Night City Wire, w trakcie którego przedstawiciele studia opowiedzą o swojej najnowszej produkcji.

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