

CD PROJEKT podsumowuje 2020 rok

W 2020 r. przychody ze sprzedaży Grupy Kapitałowej CD PROJEKT przekroczyły 2,1 mld zł i były ponad czterokrotnie wyższe niż rok wcześniej. Na tak dynamiczny wzrost największy wpływ miała grudniowa premiera *Cyberpunka 2077* – największej gry w historii studia CD PROJEKT RED, która do końca 2020 roku sprzedała się w liczbie 13,7 mln kopii.

- Ubiegły rok był dla nas niezwykle intensywnym okresem, zakończonym premierą najbardziej złożonego projektu nad jakim przyszło nam pracować w ponad 26-letniej historii CD PROJEKT. Ogromnym wysiłkiem całego zespołu udało nam się wprowadzić na rynek nową franczyzę. Jednak jeśli chodzi o samą premierę - nie wszystko poszło po naszej myśli. To była dla nas ogromna lekcja, której nigdy nie zapomnimy, ale wierzę, że teraz jest czas, aby patrzeć w przyszłość. Pozostajemy ambitni i dajemy z siebie wszystko, aby dopracować Cyberpunka do takiego stopnia, by gracze mogli czerpać z niego pełną przyjemność niezależnie od platformy, na której grają - mówi Adam Kiciński, Prezes Zarządu Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

Skonsolidowany zysk netto w 2020 roku wyniósł 1 154 mln zł, rosnąc ponad sześciokrotnie w ujęciu rocznym. Choć za zdecydowaną większość wypracowanego zysku odpowiada segment CD PROJEKT RED, GOG.com także zanotował w ubiegłym roku rekordowe wyniki. Dzięki mocnemu IV kwartałowi, do którego przyczyniła się premiera *Cyberpunka 2077*, jego przychody osiągnęły blisko 344 mln zł, a zysk netto wyniósł ponad 20 mln zł.

Kolejny udany rok mają za sobą gry z wiedźmińskiego uniwersum, które kontynuowały bardzo dobrą sprzedaż.

- Wiedźmin 3 ma za sobą drugi najlepszy rok pod względem liczby sprzedanych kopii – lepiej sprzedawał się tylko w roku premiery, czyli już niemal 6 lat temu. W 2020 r. łączna liczba sprzedanych kopii Wiedźmina 3 przekroczyła 30 mln, a cała trylogia sprzedała się już w ponad 50 mln egzemplarzy - mówi Piotr Nielubowicz, Wiceprezes Zarządu CD PROJEKT ds. finansowych.

Wiedźmin i Cyberpunk to dwie marki, w oparciu o które CD PROJEKT będzie rozwijał swoje projekty w kolejnych latach. Obie franczyzy są filarami rozwoju firmy i stanowią jedną z osi aktualizacji Strategii, którą Spółka przedstawiła w marcu br.

- Jesteśmy przekonani, że dzięki wprowadzonym zmianom będziemy pracować skuteczniej, co umożliwi nam realizację celów jakie sobie postawiliśmy. Motywacji nam nie brakuje, czujemy też duże wsparcie zespołu, co jest bardzo budujące - mówi Adam Kiciński.

- Poza kolejnymi aktualizacjami Cyberpunka oraz darmowymi DLC, w drugiej połowie roku planujemy wydać zarówno Cyberpunka, jak i Wiedźmina 3 w wersji dedykowanej konsolom najnowszej generacji. Ponadto już wkrótce swoją premierę będzie miał The Witcher: Monster Slayer - lokalizacyjna gra mobilna wykorzystująca technologię rozszerzonej rzeczywistości. Oczywiście pracujemy też nad kolejnymi projektami na następne lata - podsumowuje Piotr Nielubowicz.

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