

## CD PROJEKT podsumowuje I półrocze 2020 roku

**W pierwszym półroczu 2020 r. Grupa Kapitałowa CD PROJEKT osiągnęła 364 mln zł przychodów ze sprzedaży, o blisko 70% więcej niż w analogicznym okresie 2019 r. W stosunku do pierwszego półrocza roku ubiegłego skonsolidowany zysk netto wzrósł prawie trzykrotnie i wyniósł 147 mln zł.**

*- Poprawa wyników w porównaniu do ubiegłego roku jest efektem m.in. utrzymującej się popularności Wiedźmina 3, w tym bardzo dobrej sprzedaży wersji na konsole Nintendo Switch, a także debiutu gier z wiedźmińskiego uniwersum na nowych platformach. Pod koniec ubiegłego roku udostępniliśmy GWINTa użytkownikom urządzeń z systemem iOS, zaś w I półroczu br. miał on swoją premierę na systemie Android. Wojna Krwi trafiła na Nintendo Switch. Przygotowane po raz pierwszy wersje mobilne naszych gier zostały bardzo pozytywnie przyjęte przez graczy - mówi Piotr Nielubowicz, Wiceprezes Zarządu CD PROJEKT ds. finansowych.*

*- Do wyraźnej poprawy sprzedaży Grupy przyczyniły się wprowadzane w wielu krajach ograniczenia wychodzenia z domów w związku z pandemią koronawirusa. Zaangażowanie graczy wyraźnie wzrosło w okresie tzw. lockdownu, a dodatkowo wiele osób sięgnęło po gry po raz pierwszy lub po latach przerwy – przede wszystkim dzięki ich dostępności w ramach cyfrowej dystrybucji, czyli bez konieczności wychodzenia z domu - dodaje Piotr Nielubowicz.*

Spółka kontynuowała intensywne prace nad Cyberpunkiem 2077, którego premiera zaplanowana jest na 19 listopada br. Wydatki na produkcję gier i nowych technologii wyniosły w omawianym okresie 114 mln zł, co przełożyło się na wzrost skumulowanego salda nakładów na prace rozwojowe do poziomu 483 mln zł.

Pomimo wprowadzonych na całym świecie obostrzeń związanych z pandemią COVID-19, studio CD PROJEKT RED z sukcesem przeprowadziło kampanię hands-on dla dziennikarzy z całego świata.

*- Ponad 120 dziennikarzy i liderów opinii branży gamingowej z 15 krajów zagrało w kilkugodzinny fragment Cyberpunka. Zebraliśmy ogrom pozytywnych opinii, co bardzo nas cieszy i motywuje do dalszej pracy - mówi Adam Kiciński, Prezes Zarządu Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.*

Ze względu na odwołanie szeregu wydarzeń branżowych, zespół studia postanowił przybliżyć uniwersum gry fanom Cyberpunka organizując cykliczne wydarzenie on-line Night City Wire.

- Chcemy uchylić rąbka tajemnicy i pokazać graczom jak bardzo wielowymiarowa jest nasza nadchodząca gra. Zainteresowanie jest ogromne - pierwszy odcinek serii oglądało na żywo 1,7 miliona osób. Format ten daje nam także możliwość pochwalenia się nowymi inicjatywami. To właśnie w trakcie pierwszego odcinka NCW ogłosiliśmy, że realizowany we współpracy ze Studiem Trigger serial anime CYBERPUNK: EDGERUNNERS będzie miał swoją premierę na platformie Netflix w 2022 roku - podsumowuje Adam Kiciński.

W ostatnim tygodniu sierpnia br. będące częścią Grupy Kapitałowej studio Spokko zapowiedziało *The Witcher: Monster Slayer* - grę mobilną wykorzystującą technologię rozszerzonej rzeczywistości. Najnowsza produkcja z wiedźmińskiego uniwersum trafiła do tzw. soft launchu w Nowej Zelandii.

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