

CD PROJEKT podsumowuje I półrocze 2025 roku

- 3 czerwca, podczas State of Unreal 2025, CD PROJEKT RED oraz Epic Games zaprezentowali demo technologiczne *Wiedźmina 4*
- 5 czerwca *Cyberpunk 2077: Ultimate Edition* zadebiutował na konsoli Nintendo Switch 2 w dniu jej światowej premiery, a 17 lipca gra trafiła na urządzenia Mac z układem scalonym od Apple
- Na początku II kwartału zespół odpowiedzialny za rozwój Cyberpunka 2 wszedł z projektem w etap preprodukcji
- W I półroczu przychody Grupy CD PROJEKT osiągnęły poziom 443 mln zł, a skonsolidowany zysk netto wyniósł 155 mln zł

W czerwcu, podczas wydarzenia State of Unreal 2025, CD PROJEKT RED zaprezentował technologiczne demo *Wiedźmina 4*. Przygotowane we współpracy z Epic Games demo ukazało technologiczne ambicje strategicznej współpracy obu firm.

– Chcemy, by nasze otwarte światy były jeszcze bardziej immersyjne i interaktywne. Innowacje, które rozwijamy wspólnie z Epic Games, ukształtują sposób, w jaki będziemy tworzyć doświadczenia dla naszych graczy. Biorąc czynny udział przy rozwijaniu silnika Unreal Engine 5 wzmacniamy swoją pozycję wśród liderów postępu technologicznego w branży gier – mówi Michał Nowakowski, Joint CEO CD PROJEKT.

Ostatnie miesiące stały również pod znakiem poszerzania dostępności *Cyberpunka 2077*, który trafił na nowe platformy.

– Jednym z kluczowych elementów naszej strategii jest szerokie dotarcie z naszymi produktami, przy jednoczesnym zachowaniu najwyższej jakości. Tym bardziej cieszy nas fakt, że Cyberpunk 2077: Ultimate Edition trafił na konsolę Nintendo Switch 2 w dniu jej światowej premiery i pozostaje jedną z najlepiej sprzedających się gier tzw. third-party. Z kolei w połowie lipca gra zadebiutowała na komputerach Mac wyposażonych w procesory Apple Silicon – mówi Michał Nowakowski. – Od dłuższego czasu nasze franczyzy to już nie tylko gry wideo. Dlatego z ogromną satysfakcją ogłosiliśmy, że ponownie łączymy siły z renomowanym japońskim studiem TRIGGER, by w przyszłości zaprezentować fanom uniwersum Cyberpunka nową odsłonę kultowego serialu anime - Cyberpunk: Edgerunners 2 – dodaje.

W lipcu gra *Cyberpunk 2077* w wersji podstawowej trafiła do katalogu PlayStation Plus Extra i Premium, co otwiera szansę na dotarcie z grą do użytkowników PlayStation, którzy jeszcze nie mieli okazji zagłębić się w Night City.

W I półroczu 2025 r. skonsolidowane przychody ze sprzedaży Grupy CD PROJEKT osiągnęły wartość 443 mln zł, a zysk netto wyniósł 155 mln zł.

– *Dominujący udział w przychodach Grupy nadal przypada Cyberpunkowi 2077 wraz z dodatkiem Widmo Wolności* - mówi Piotr Nielubowicz, CFO CD PROJEKT. – *Stale zwiększamy też inwestycje w przyszłe projekty - nasze wydatki na prace rozwojowe związane z nowymi produkcjami w I półroczu przekroczyły 240 mln zł* – podsumowuje.

W I półroczu 2025 r. CD PROJEKT poinformował o przekroczeniu ważnych poziomów sprzedaży swoich tytułów. Obchodzący w maju dziesiątą rocznicę premiery *Wiedźmin 3: Dziki Gon* sprzedał się w łącznej liczbie ponad 60 mln egzemplarzy, z kolei sprzedaż dodatku do *Cyberpunka 2077 - Widmo Wolności* przekroczyła poziom 10 mln kopii.

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