

Grupa CD PROJEKT podsumowuje 2025 rok

- W 2025 r. przychody ze sprzedaży Grupy CD PROJEKT wyniosły 867 mln zł, a skonsolidowany zysk netto osiągnął poziom 595 mln zł.
- Rentowność netto Grupy CD PROJEKT z działalności kontynuowanej w 2025 r. wyniosła 60,1%.
- 2025 był drugim najlepszym rokiem w historii Grupy CD PROJEKT pod względem osiągniętego zysku netto.
- W 2025 r. Grupa zainwestowała w przyszłe produkcje ponad 513 mln zł, w tym najwięcej w rozwój *Wiedźmina 4* i *Cyberpunka 2*.
- Zespół studia CD PROJEKT RED rozpoczął prace nad grą osadzoną w autorskim IP o kryptonimie Hadar.

W 2025 r. przychody ze sprzedaży Grupy wzrosły o 9% do poziomu 867 mln zł. Głównym motorem przychodów pozostawała wysoka sprzedaż gry *Cyberpunk 2077* wraz z dodatkiem *Widmo Wolności*, jak i kontynuowana sprzedaż *Wiedźmina 3: Dziki Gon*. Na osiągnięty poziom przychodów zauważalny wpływ miało również udostępnienie *Cyberpunka 2077* w ramach usługi subskrypcji PlayStation Plus Extra i Premium oraz premiera gry w wersji na nową platformę - Nintendo Switch 2.

“Nasze gry to prawdziwe long-sellery, co udowadniają liczby. Do tej pory sprzedaliśmy ponad 85 milionów kopii gier z trylogii wiedźmińskiej, 35 milionów kopii Cyberpunka 2077 i 10 mln Widma Wolności” - powiedział Michał Nowakowski, Joint CEO CD PROJEKT. *“Utrzymujące się przez lata po premierze świetne wyniki sprzedażowe to efekt nie tylko atrakcyjności naszych tytułów i unikalności doświadczeń, które oferują, ale także skutecznego zarządzania cyklem życia naszych gier i świadomej decyzji o wspieraniu naszych tytułów w długim terminie. Dzięki temu stale powiększamy bazę graczy i poszerzamy zasięg naszych marek”* - dodał.

Rok 2025 obfitował w inicjatywy rozwijające IP *Wiedźmina* i *Cyberpunka* poza obszarem gier wideo.

“Sukcesywnie dodajemy nowe formy kontaktu z naszymi markami, aby gracze mogli obcować ze światami znanymi z gier studia CD PROJEKT RED również w oczekiwaniu na nowe produkcje. To buduje globalną rozpoznawalność, ale też przekłada się na konkretne liczby” – dodaje Michał Nowakowski. *“Od premiery Wiedźmina 3: Dziki Gon produkty towarzyszące w ramach tej franczyzy wygenerowały ponad 100 mln złotych, a w przypadku Cyberpunka jest to już blisko 70 mln złotych. To potwierdza siłę i potencjał naszych IP* - dodał.

Istotnym wydarzeniem 2025 roku była przeprowadzona w ramach konkurencyjnego procesu i sfinalizowana 31 grudnia 2025 r. sprzedaż 100% udziałów w spółce GOG sp. z o.o. za kwotę 90,7 mln zł.

“Podjęliśmy decyzję o sprzedaży GOG, aby skupić pełnię uwagi i zasobów na produkcji gier wideo. Jest to kluczowe w kontekście naszych strategicznych, ambitnych planów rozwoju, które zakładają pracę nad wieloma projektami jednocześnie oraz ekspansję naszych marek na nowych polach rozrywki - wyjaśnia Piotr Nielubowicz, CFO CD PROJEKT. *“GOG pozostaje naszym ważnym partnerem biznesowym. Chcemy aby nasze przyszłe gry były nadal dostępne na tej platformie”* - dodał.

Kondycja Grupy CD PROJEKT pozostaje silna. W 2025 r. skonsolidowany zysk netto z działalności kontynuowanej - stanowiącej podstawowy biznes CD PROJEKT RED - wyniósł 521 mln zł, co oznacza wzrost o 18% rok do roku. Biorąc pod uwagę całkowity zysk netto Grupy - w tym zysk z działalności zaniechanej, czyli zysk GOG za omawiany rok, a także zysk z jego sprzedaży - wynik netto Grupy był wyższy o kolejne 74 mln zł i osiągnął poziom 595 mln zł. Tak

solidny wynik netto pozwolił wygenerować 591 mln zł dodatnich przepływów gotówkowych z działalności operacyjnej.

“W 2025 r. zainwestowaliśmy ponad 513 mln zł w rozwój nowych gier i produktów towarzyszących, wypłaciliśmy blisko 100 mln zł dywidendy oraz zrealizowaliśmy skup akcji własnych za ponad 22 mln zł. Pomimo tych wydatków, nasze rezerwy finansowe utrzymują się na wysokim poziomie – na koniec 2025 r. zasoby gotówki, lokat i obligacji wyniosły łącznie ponad 1,3 mld zł” – podsumowuje Piotr Nielubowicz.

Zgromadzone zasoby finansowe gwarantują Grupie pełną niezależność twórczą, umożliwiając jednocześnie realizację nowych, ambitnych projektów. Spółka ogłosiła, że zespół studia CD PROJEKT RED rozpoczął prace nad kolejną grą, osadzoną w rozwijanym wewnątrz IP o kryptonimie Hadar.