

CD PROJEKT podsumowuje I kwartał 2026 roku

- **CD PROJEKT ogłosił, że pracuje nad “Pieśniami przeszłości” – trzecim dodatkiem do gry Wiedźmin 3, który zadebiutuje w 2027 r.**
- **Wiedźmin 3: Dziki Gon osiągnął poziom 65 mln sprzedanych kopii**
- **W I kwartale 2026 r. Grupa CD PROJEKT wypracowała 191 mln zł przychodów, a skonsolidowany zysk netto wyniósł 106 mln zł**
- **Gra Cyberpunk Trading Card Game zebrała 28 mln dolarów na Kickstarterze, co czyni ją najlepiej sfinansowaną kampanią gry i trzecim najmocniejszym projektem bez podziału na kategorie w historii tej platformy**

– Z ogromną radością mogę potwierdzić, że pracujemy nad “Pieśniami przeszłości”. Trzeci, pełnoprawny dodatek do Wiedźmina 3, który wcześniej komunikowaliśmy jako jeden z nieogłoszonych projektów, znajduje się w zaawansowanej fazie produkcji. Powrót Geralta po ponad dekadzie będzie świetną przygodą i sentymentalną podróżą przed przekazaniem symbolicznej pałeczki Ciri w nadchodzącym Wiedźminie 4 – mówi Michał Nowakowski, Joint CEO CD PROJEKT. – Wiedźmin 3: Dziki Gon osiągnął właśnie kolejny ważny poziom sprzedażowy - gra sprzedała się w łącznie 65 milionach kopii. To ogromna społeczność graczy, dla których nowy dodatek może być świetną okazją do ponownego wyruszenia na szlak z Białym Wilkiem. Widzimy też ogromny potencjał w tym, by “Pieśni przeszłości” stały się dla wielu graczy pierwszym spotkaniem ze światem Wiedźmina i początkiem przygody w tym uniwersum jeszcze przed premierą Wiedźmina 4 - dodaje Nowakowski.

“Pieśni przeszłości”, które powstają we współpracy ze studiem Fool’s Theory, zadebiutują w 2027 r.

W I kwartale 2026 r. CD PROJEKT kontynuował działania w celu dalszego zwiększania zasięgu swoich franczyz. Do subskrypcji Xbox Game Pass w wersji Premium i Ultimate trafił Cyberpunk 2077 w wersji podstawowej oraz Wiedźmin 3: Dziki Gon – Edycja Kompletna. Studio stawia również na ciągłe wsparcie technologiczne swoich tytułów – w kwietniu wydano aktualizację dla Cyberpunka 2077, pozwalającą w pełni wykorzystać moc nowej konsoli PlayStation 5 Pro.

– Obecność w różnych kanałach dystrybucji oraz wydawanie aktualizacji na najnowsze urządzenia pozwalają nam stale powiększać bazę graczy i dostępność naszych gier. Równolegle dbamy o siłę naszych marek poza grami wideo - i to z niemałymi sukcesami. Gra karciana Cyberpunk Trading Card Game, którą stworzyliśmy wspólnie z WeirdCo, okazała się najbardziej wspieraną grą i trzecim najpopularniejszym projektem w historii Kickstartera z wynikiem ponad 28 milionów USD. To dobitnie pokazuje, jak silny jest popyt na treści z tego uniwersum – komentuje Michał Nowakowski.

W I kwartale 2026 r. Grupa CD PROJEKT wypracowała 191 mln zł przychodów, co jest wynikiem o 6% lepszym niż przed rokiem. Skonsolidowany zysk netto w omawianym okresie wyniósł 106 mln zł.

– W pierwszych trzech miesiącach tego roku osiągnęliśmy solidne przychody - przede wszystkim dzięki mocnej sprzedaży Cyberpunka 2077 i Wiedźmina 3, a także za sprawą dodania ich do katalogu gier dostępnych w ramach Xbox Game Pass Premium i Ultimate – mówi Piotr Nielubowicz, CFO CD PROJEKT. – Wraz z postępowaniem prac, z kwartału na kwartał zwiększamy nakłady inwestycyjne na nadchodzące projekty, przy jednoczesnym utrzymaniu solidnego poziomu rezerw gotówkowych, które na koniec marca wyniosły 1,4 mld zł. Jesteśmy

dobrze przygotowani na dalszą intensyfikację równoległej produkcji kilku tytułów w ramach naszych świetnych francyz – podsumowuje Nielubowicz.

Pełne sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za I kwartał 2026 r. dostępne jest na stronie: www.cdprojekt.com/pl/inwestorzy/centrum-wynikow/.