

CD PROJEKT UJAWNIA NOWE INFORMACJE O LUTOWYM CYBERATAKU

Producent gier CD Projekt poinformował o nowych szczegółach lutowego ataku hakerów na firmowe systemy. Wykradzione zostały nie tylko kody źródłowe gier, ale również dane pracowników i współpracowników - poinformowała spółka w oficjalnym oświadczeniu. Zapewniła jednocześnie, że współpracuje w tej sprawie z policją i służbami.

[W lutym br. informowaliśmy, że twórcy serii gier o Wiedźminie czy Cyberpunk 2077 padli ofiarą cyberataku](#), a hakerom udało się przedrzeć do systemów firmy. Wykradzono dane dotyczące kodów źródłowych Wiedźmina 3, Cyberpunka 2077, Gwint oraz wszystkie informacje związane z księgowością, administracją, inwestycjami oraz działami HR i spraw prawnych.

W nowym oświadczeniu wydanym przez firmę w tej sprawie podano, że w ręce hakerów dostały się nie tylko kody źródłowe gier, ale też dane byłych i obecnych pracowników i współpracowników, a obecnie są „rozpowszechniane w sieci”.

CD Project zapewnił, że współpracuje z odpowiednimi służbami i organami ścigania, takimi jak Interpol i Europol oraz zaktualizował informacje na temat lutowego ataku, przekazując je prezesowi Urzędu Ochrony Danych Osobowych (PUODO). Producent Wiedźmina podkreśla, że „zrobi wszystko, aby chronić prywatność pracowników i innych zaangażowanych” i by podjąć odpowiednie działania przeciwko rozpowszechnianiu skradzionych danych.

IMPORTANT UPDATE

Read more: <https://t.co/qd6sc5VF3l> pic.twitter.com/kKi1GkIaLO

— CD PROJEKT RED (@CDPROJEKTRED) [June 10, 2021](#)

Spółka podkreśla, że od lutego 2021 roku podjęła odpowiednie działania, by zminimalizować ryzyko ataków, m.in. zaprojektowała i wdrożyła nową architekturę sieci systemów IT; wprowadziła ulepszone zapory sieciowe z zaawansowaną ochroną przed złośliwym oprogramowaniem; zastosowała nowe rozwiązanie do pracy zdalnej czy ograniczyła liczbę uprzywilejowanych kont z prawem dostępu do systemu.

To nie jedyny przypadek ataku na producenta gier komputerowych – [informowaliśmy również o tym](#), że hakerzy wykradli dane z wewnętrznych zasobów jednego z największych producentów gier komputerowych na świecie – Electronic Arts. W ramach incydentu cyberprzestępcy przejęli m.in. kody źródłowe do popularnego tytułu FIFA 21 oraz silnik do zaprezentowanego Battlefielda 2042. Łącznie

skradziona 780 GB.