

CD PROJEKT podsumowuje 2021 rok

W 2021 r. CD PROJEKT skupiał się na usprawnieniu rozgrywki Cyberpunka 2077 oraz przygotowaniu edycji gry na najnowszą generację konsol. Był to także rok wewnętrznych zmian zapowiedzianych w aktualizacji strategii Grupy.

W ramach strategicznych kierunków rozwoju CD PROJEKT zapowiedział transformację studia, która zakłada m.in. zmianę sposobu zarządzania projektami.

- Chcemy się rozwijać i pracować efektywniej, dlatego podjęliśmy inicjatywy mające na celu zmianę sposobu tworzenia gier i podejścia do komunikacji zewnętrznej studia, a także większy rozwój zespołu. W ramach transformacji RED 2.0 sukcesywnie wprowadzamy do naszych zespołów deweloperskich zwinne metodyki pracy, czyli tzw. Agile. Choć jeszcze dużo pracy przed nami, już teraz zauważamy pozytywne efekty tych zmian - mówi Adam Kiciński, Prezes Zarządu Grupy Kapitałowej CD PROJEKT.

W ubiegłym roku studio CD PROJEKT RED intensywnie pracowało nad usprawnieniami do Cyberpunka 2077, wydając łącznie 8 aktualizacji.

- Wierzymy w długoterminowy potencjał naszej najnowszej produkcji, dlatego jednym z naszych priorytetów w 2021 r. była praca nad ulepszeniem rozgrywki Cyberpunka 2077. Jesteśmy zadowoleni z obecnego stanu gry, a także z przyjęcia przez społeczność graczy wersji na konsole najnowszej generacji, którą wydaliśmy w lutym br. Do tej pory sprzedaliśmy ponad 18 mln kopii Cyberpunka - mówi Piotr Nielubowicz, Wiceprezes Zarządu CD PROJEKT ds. finansowych.

Przychody Grupy CD PROJEKT w 2021 r. wyniosły 888 mln zł, do czego w głównej mierze przyczyniła się sprzedaż Cyberpunka 2077. Skonsolidowany zysk netto wyniósł w omawianym okresie 209 mln zł.

- Pomimo wypłaty najwyższej w naszej historii dywidendy w wysokości ponad 500 milionów złotych i realizacji dalszych prac nad wydanymi i nowymi gramami, na koniec ubiegłego roku stan naszych rezerw finansowych w postaci gotówki, lokat i obligacji skarbowych wzrósł o blisko 280 mln złotych. W ostatnich latach zbudowaliśmy solidne zaplecze finansowe, które wspiera naszą niezależność i zabezpiecza możliwość dalszego rozwoju Grupy - dodaje Piotr Nielubowicz.

W ubiegłym roku CD PROJEKT zwiększył aktywność w obszarze M&A, co było jednym z elementów aktualizacji strategii. Grupa powiększyła się o dwa podmioty z Ameryki Północnej – Digital Scapes (obecnie CD PROJEKT RED Vancouver) oraz The Molasses Flood. Kanadyjski zespół dołączył do struktur CD PROJEKT RED i wspiera produkcję realizowanych projektów, natomiast The Molasses Flood produkuje grę w ramach jednej z należących do CD PROJEKT francyz.

– Cieszymy się, że dołączyły do nas studia z Vancouver i Bostonu - to doświadczone, ambitne zespoły z dużym know-how, które planujemy rozwijać w kolejnych latach. Obie transakcje wzmacniają kluczowe kompetencje naszej Grupy Kapitałowej – podsumowuje Adam Kiciński.

W marcu br. CD PROJEKT RED poinformował o rozpoczęciu wieloletniej, strategicznej współpracy z Epic Games, na mocy której przyszłe tytuły będą korzystały z technologii Unreal Engine 5. Studio ogłosiło również, że pracuje nad kolejną odsłoną serii gier Wiedźmin. Do tej pory sprzedano łącznie ponad 65 mln kopii gier sagi wiedźmińskiej, z czego Wiedźmin 3: Dziki Gon został sprzedany w liczbie ponad 40 mln egzemplarzy.

Pełne sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej CD PROJEKT oraz Raport Zrównoważonego Rozwoju Grupy CD PROJEKT za 2021 r. znajdują się na stronie: <https://www.cdprojekt.com/pl/inwestorzy/centrum-wynikow/>.