PROJEKTY

SEAMLESS MULTIPLAYER, CINEMATIC FEEL, ANIMATION EXCELLENCE, CITY CREATION

BENEFICJENT:
CD Projekt SA

ŁĄCZNA WARTOŚĆ PROJEKTÓW:
54 968 878 zł

ŁĄCZNA WARTOŚĆ WSPARCIA:
22 229 480 zł

FINANSOWANIE: PROGRAM OPERACYJNY INTELIGENTNY ROZWÓJ/PROGRAMY SEKTOROWE/GAMEINN

ŚWIAT GIER I FANTAZJI

PROGRAM OPERACYJNY INTELIGENTNY ROZWÓJ

W 2016 R. SPÓŁKA CD PROJEKT SA UZYSKAŁA DOFINANSOWANIE CZTERECH PROJEKTÓW REALIZOWANYCH W RAMACH PROGRAMU SEKTOROWEGO GAMEINN NA ŁĄCZNĄ KWOTĘ PONAD 22 MLN ZŁOTYCH

Wszystkie cztery projekty są obecnie realizowane. Są to:

- **SEAMLESS MULTIPLAYER** – kompleksowa technologia umożliwiająca tworzenie unikalnej rozgrywki dla wielu graczy, uwzględniająca wyszukiwanie przeciwników, zarządzanie sesją, replikację obiektów oraz wsparcie różnorodnych trybów rozgrywki wraz z zestawem dedykowanych narzędzi,
- **CINEMATIC FEEL** – kompleksowa technologia umożliwiająca dostarczanie unikatowej, filmowej jakości w grach RPG z otwartym światem, uwzględniająca również innowacyjne rozwiązania procesowe i unikatowy zestaw dedykowanych narzędzi,
- **ANIMATION EXCELLENCE** – kompleksowa, zaawansowana technologia umożliwiająca znaczny wzrost jakości i produktywności skomplikowanych animacji ciała i twarzy na potrzeby gier RPG z otwartym światem, uwzględniająca również innowacyjne rozwiązania procesowe i unikatowy zestaw spersonalizowanych narzędzi,
- **CITY CREATION** – kompleksowa technologia służąca do kreacji „żywego", grywalnego w czasie rzeczywistym, miasta o wielkiej skali, która bazuje na zasadach, sztucznej inteligencji i automatyzacji oraz uwzględnia opracowanie innowacyjnych procesów i narzędzi wspierających tworzenie najwyższej jakości gier z otwartym światem.

CEL STUDIA CD PROJEKT RED: BYCIE W TRÓJCE NAJBARDZIEJ UZNANYCH PRODUCENTÓW GIER WIDEO NA ŚWIECIE. WPROWADZENIE MAREK STUDIA DO CZOŁÓWKI ŚWIATOWEJ POPKULTURY

MISJA STUDIA CD PROJEKT RED: TWORZENIE REWOLUCYJNYCH GIER FABULARNYCH, TRAFIAJĄCYCH DO SERC LUDZI NA CAŁYM ŚWIECIE

GRUPA KAPITAŁOWA CD PROJEKT

Na czele Grupy Kapitałowej CD PROJEKT stoi CD PROJEKT SA, spółka holdingowa, w ramach której działa studio deweloperskie CD PROJEKT RED.

CD PROJEKT SA jest notowana na Głównym Rynku Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie. Spółka należy do indeksu WIG20, skupiającego 20 największych i najbardziej płynnych spółek z warszawskiego parkietu. Kapitalizacja CD PROJEKT SA na koniec grudnia 2017 r. wyniosła 9,3 mld zł. W 2017 r. spółka osiągnęła 463 mln zł skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży, co przełożyło się na 200 mln zł skonsolidowanego zysku netto. Stabilna sytuacja finansowa pozwala firmie skupić się na tym, co potrafi robić najlepiej – produkcji gier i dostarczaniu rozrywki graczom na całym świecie.

Zdecydowana większość osób zatrudnionych w Grupie Kapitałowej CD PROJEKT pracuje w biurze w Warszawie. Ponadto CD PROJEKT posiada biura w Krakowie i we Wrocławiu, w których pracują zespoły odpowiedzialne za kolejne produkcje studia oraz biura w Los Angeles i w Szanghaju, których zadaniem jest koordynowanie działań marketingowych i sprzedażowych odpowiednio w Stanach Zjednoczonych i na terenie Chin.

STUDIO CD PROJEKT RED

Powstałe w 2002 r. studio CD PROJEKT RED tworzy i wydaje gry wideo na komputery osobiste oraz konsole najnowszej generacji.

Najnowsza gra RPG studia – Wiedźmin 3: Dziki Gon – ukazała się w 2015 r. na komputerach PC oraz konsolach PlayStation 4 i Xbox One, zdobywając w sumie ponad 800 nagród, z czego 250 jako najlepsza gra roku. Tytuł został wydany w 16 wersjach językowych na wszystkich najważniejszych rynkach w Europie, obu Amerykach, Azji, Australii i Afryce. Gra w wersji pudełkowej trafiła do sklepów w 109 krajach, a w wersji cyfrowej jest dostępna na całym świecie.

Największe produkcje CD PROJEKT RED bazują na autorskim oprogramowaniu REDengine. Jest to stale rozwijany i wykorzystujący najnowsze technologie silnik umożliwiający tworzenie złożonych gier fabularnych osadzonych w otwartym świecie.

STUDIO CD PROJEKT RED

Znane na świecie jako twórcy trylogii gier o Wiedźminie, postaci wzorowanej na bohaterze sagi Andrzeja Sapkowskiego. Trzecia część serii, gra Wiedźmin 3: Dziki Gon – miała swoją premierę 19 maja 2015 r. Do końca 2017 r. gry z trylogii Wiedźmińskiej (Wiedźmin, Wiedźmin 2: Zabójcy Królów i Wiedźmin 3: Dziki Gon) sprzedały się w liczbie ponad 33 mln kopii na całym świecie.

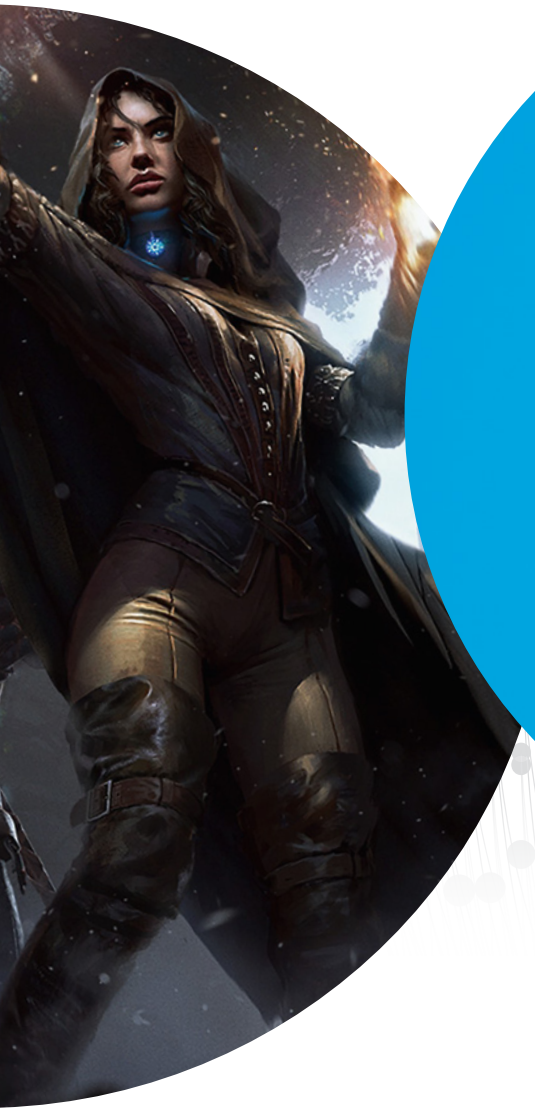
ZDANIEM BENEFICJENTA

STANISŁAW JUST
RESEARCH AND DEVELOPMENT MANAGER

GRUPA KAPITAŁOWA CD PROJEKT DZIAŁA W DYNAMICZNIE ROZWIJAJĄCEJ SIĘ BRANŻY ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI – GIER WIDEO

Nasz biznes opiera się na dwóch silnych fundamentach – produkcji gier w ramach studia deweloperskiego CD PROJEKT RED oraz globalnej cyfrowej dystrybucji realizowanej przez serwis GOG.com. Od ponad 20 lat gry wideo nieprzerwanie pozostają centralnym punktem naszego życia i to właśnie one definiują, kim jesteśmy i jak działamy. Tworzymy najwyższej jakości innowacyjną rozrywkę i jednocześnie, przez własną platformę cyfrowej dystrybucji, dostarczamy graczom na całym świecie szeroki wybór tytułów dostępnych bez kłopotliwych cyfrowych zabezpieczeń – DRM-ów.

Chcemy być najlepsi w tym, czym się zajmujemy, i mieć realny wpływ na kształt branży, w której działamy. Aby utrzymać zaufanie i uznanie graczy, wielką wagę przywiązujemy do wysokiej jakości i otwartej, szczerej komunikacji. Szacunek naszych klientów budujemy także w oparciu o zaangażowanie i oddanie naszego zespołu.



TWORZENIE GIER TO PROCES ULTRAINNOWACYJNY, ALE TEŻ RYZYKOWNY FINANSOWO, WYMAGAJĄCY STAŁYCH PRAC B+R, EKSPERYMENTOWANIA I PROTOTYPOWANIA. JESTEM PEWIEN, ŻE ZASTOSOWANE W POLSKICH GRACH INNOWACYJNE ROZWIĄZANIA PRZEŁOŻĄ SIĘ NA JESZCZE WYŻSZĄ JAKOŚĆ POLSKICH GIER I ZWIĘKSZĄ NASZĄ KONKURENCYJNOŚĆ NA WYMAGAJĄCYM GLOBALNYM RYNKU. JAKO BRANŻA MAMY POTENCJAŁ STAĆ SIĘ ABSOLUTNYM FENOMENEM POLSKIEJ GOSPODARKI

ADAM KICIŃSKI,
Prezes CD PROJEKT SA

KORZYŚCI Z PROGRAMU GAMEINN

Program sektorowy GameINN jest pierwszym, opracowanym przez NCBR we współpracy ze Stowarzyszeniem Polskie Gry, systemowym wsparciem dla sektora gier wideo w Polsce. Wprowadzenie przez NCBR programu sektorowego GameINN w 2016 r. otworzyło nowe ścieżki rozwoju dla polskich firm prowadzących działalność w tej branży. Krajowi producenci po raz pierwszy mogli sięgnąć po dofinansowanie, które pozwoliło im zminimalizować ryzyko związane z pracą nad innowacyjnymi rozwiązaniami z obszaru nowych technologii.

Jako członkowie Stowarzyszenia Polskie Gry mieliśmy okazję czynnie współuczestniczyć przy tworzeniu programu GameINN. Wspólnie wypracowaliśmy zasady funkcjonowania programu, które zachęciły dziesiątki firm do zainwestowania własnych środków w innowacyjne przedsięwzięcia z obszaru gier wideo realizowane w Polsce.

Z satysfakcją obserwujemy, jak z roku na rok NCBR, słuchając uważnie głosów płynących z rynku, konsekwentnie wprowadza wszelkiego rodzaju usprawnienia w organizacji konkursów w ramach GameINN. Dzięki temu realizacja każdego kolejnego konkursu przebiega jeszcze sprawniej i efektywniej. Z perspektywy beneficjenta warto zauważyć, że środki pozyskane z programu sektorowego GameINN dają możliwość realizacji odważnych projektów, które często ze względu na duże ryzyko finansowe związane z ich prowadzeniem, miałyby małą szansę na realizację.