



**CD PROJEKT**

**Strategia Grupy Kapitałowej  
CD PROJEKT na lata  
2016 – 2021**

A thick red line that starts from the left edge of the page, descends to a sharp V-shape, and then ascends towards the right edge, creating a decorative border for the title.

## Grupa CD PROJEKT

Działający od 1994 roku CD PROJEKT jest obecnie grupą firm z branży elektronicznej rozrywki koncentrujących się na dwóch obszarach biznesowych:

- Produkcja i wydawanie najwyższej klasy gier wideo realizowana przez studio CD PROJEKT RED, znane przez fanów na całym świecie dzięki Wiedźminowi, a obecnie pracujące między innymi nad megaprodukcją Cyberpunk 2077;
- Cyfrowa sprzedaż gier do klientów na całym świecie w ramach serwisu GOG.com i platformy GOG Galaxy.

Grupa CD PROJEKT jest od 2010 roku notowana jest na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie.

## Studio CD PROJEKT RED

Powstałe w 2002 roku studio CD PROJEKT RED tworzy i wydaje gry wideo na komputery osobiste oraz konsole najnowszej generacji. Gry z serii Wiedźmin, flagowej marki studia, sprzedały się dotychczas w liczbie ponad 20 milionów egzemplarzy.

Najnowsza gra studia - Wiedźmin 3: Dziki Gon - ukazała się w 2015 roku 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 15 językach 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 była 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.

CD PROJEKT RED ma główną siedzibę w Warszawie oraz oddziały w Krakowie i Los Angeles. Międzynarodowy zespół studia składa się z ponad 350 światowej klasy specjalistów od programowania, animacji, grafiki, designu, produkcji oraz pion wydawniczo-marketingowy zajmujący się globalną promocją.

### Misja Studia CD PROJEKT RED

Tworzenie rewolucyjnych gier fabularnych, trafiających do serc ludzi na całym świecie.

### Cel Studia CD PROJEKT RED

Bycie w trójce najbardziej uznanych producentów gier wideo na świecie. Wprowadzenie naszych marek do czołówki światowej popkultury.

## GOG.com

GOG.com to sklep sprzedający na całym świecie gry komputerowe w modelu dystrybucji cyfrowej.

Sklep działa od 2008 roku, a jego oferta obejmuje nowe i klasyczne tytuły od ponad 350 twórców i wydawców, w tym największych: Activision, Bethesda, Disney, Electronic Arts, Ubisoft, Square-Enix, czy Warner Bros.

W 2015 roku miała miejsce premiera platformy GOG Galaxy, która jest ekosystemem do zakupu i zarządzania własną kolekcją gier, a także do rozgrywek sieciowych oraz korzystania z usług online.

GOG.com jest tworzony przez międzynarodowy zespół ponad 100 pasjonatów gier, którzy stawiają graczy w centrum swoich działań kierując się ich zdaniem przy rozwoju oferty i platformy.

### Misja GOG.com

Łączymy pasję do gier i szacunek dla graczy, dostarczając najlepsze tytuły wsparte usługami online.

### Cel GOG.com

Zbudowanie katalogu nowych tytułów AAA w pełni wspieranych przez GOG Galaxy. Stworzenie z GOG Galaxy centrum technologicznego łączącego gry produkowane przez CD PROJEKT RED ze społecznością graczy, a także graczy między sobą.

## Filozofia Grupy CD PROJEKT

U podstaw naszego myślenia i naszej działalności leży określona filozofia. Większość z jej elementów jest wspólna dla wszystkiego co robimy, choć w naturalny sposób niektóre dotyczą bardziej studia CD PROJEKT RED, a inne GOG.com.

### Czym się kierujemy w biznesie

- Firma opiera się na zasadzie fair play. Traktowanie fair pracowników, graczy czy partnerów biznesowych leży u podstaw podejmowanych działań i decyzji.
- Naszą największą siłą jest zespół. Stale szukamy nowych rozwiązań, które sprawią, że będzie nam się pracowało lepiej.
- Zatrudniamy ludzi z pasją, którym zależy na pracy nad grami i produktami na najwyższym światowym poziomie.
- Jesteśmy zwolennikami pełnej tolerancji światopoglądowej. Zwalczamy wszelkie przejawy rasizmu, homofobii czy ksenofobii. Wierzymy, że tolerancja jest istotnym elementem wspierającym kreatywność i innowacje.
- Budujemy silny, bezpośredni związek ze społecznością graczy. Wierzymy, że skuteczna jest tylko ciągła, otwarta i szczerą komunikacja.

### Co jest dla nas ważne w grach

- Wierzymy, że gra to forma sztuki, a nie produkt, który się bezrefleksyjnie konsumuje. Chcemy docierać do wrażliwości ludzi na całym świecie, dostarczając im doskonałej, poruszającej rozrywki.
- Tworzymy gry, w które sami chcielibyśmy zagrać: nieliniowe, intrygujące, z głęboką fabułą i przeznaczone dla graczy ceniących prawdziwe emocje.
- Dawno temu określiliśmy gatunek, który chcemy rozwijać - gry fabularne (RPG). Produkcje tego typu są jednymi z najtrudniejszych z twórczego punktu widzenia, co wzmacnia ich unikalność. Od lat gromadzimy na ten temat specjalistyczną wiedzę i doświadczenie. Z każdą kolejną grą mamy coraz więcej nowych pomysłów na przyszłość.
- Wierzymy, że zaangażowanie, ilość pracy i serca jaką wkładamy w nasze gry oraz obsesyjna dbałość o szczegóły spowoduje, że gracz po skończeniu rozgrywki będzie mieć poczucie dobrze wydanych pieniędzy.
- Rozwijamy autorskie technologie do tworzenia gier, które stanowią podstawę naszych tytułów.
- Starannie selekcjonujemy tytuły do katalogu GOG.com, grając we wszystkie gry, które sprzedajemy.

### Dlaczego jesteśmy niezależni

- Wierzymy, że niezależność kreatywna i finansowa są kluczowe dla naszego sukcesu. Dzięki nim możemy prowadzić firmę i tworzyć gry według naszych zasad.
- Niezmiernie ważne jest dla nas utrzymanie kontroli nad technologią, procesami kreatywnymi i wydawniczymi oraz nad promocją i relacjami z graczami.
- Rozwijamy własną platformę cyfrowej dystrybucji oraz rozgrywki online, dzięki czemu tworzymy kompletny, przyjazny ekosystem dla graczy. Będzie on integralną częścią naszych przyszłych gier.
- Działamy w tej branży, bo kochamy to co robimy. Wierzymy, że dzięki niezależności możemy do niej wnieść wiele nowego.

## Jak chcemy się rozwijać

- Jesteśmy przekonani, że osiągniemy największe sukcesy jeśli plan biznesowy będzie podążał za wizją kreatywną.
- Jakość to podstawa naszej długofalowej strategii budowania wartości. Nie szukamy łatwego zarobku ani drogi na skróty. Interesują nas tylko ambitne i wyjątkowe przedsięwzięcia o światowym zasięgu, przy realizacji których nie idziemy na kompromisy.
- Uwielbiamy przełamywać standardy i ograniczenia oraz udowodniać, że potrafimy robić to co wielu uważa za niemożliwe. Zawsze chcemy mieć w zasięgu wzroku cel pozornie nieosiągalny.
- Chcąc tworzyć rzeczy przełomowe i prawdziwie innowacyjne nie boimy się wkraczać na nieznane obszary, podejmować ryzyko i popełniać błędy. Twórcza ciekawość wymaga odwagi aby pójść o krok dalej niż inni.
- Naszym najważniejszym kapitałem są energia twórcza i kreatywność zespołu. Wierzymy, że krytycznym czynnikiem sukcesu jest umiejętne wykorzystanie tych niezmiernie rzadkich zasobów i skoncentrowanie ich na kluczowych projektach.
- Koncentrując się na niewielkiej liczbie marek zamierzamy rozwijać je na kolejnych polach eksploatacji. Chcemy żeby fani naszych gier, mogli czerpać radość z maksymalnie szerokiej gamy mediów i produktów z ich ulubionego uniwersum. Takie podejście pozwoli jednocześnie wykorzystać synergię twórczą i biznesową, a także osiągać efekty masy krytycznej w działaniach marketingowych wspierających nasze flagowe projekty, którymi są gry.
- Dzięki temu, że CD PROJEKT RED produkuje gry, a GOG.com zajmuje się ich cyfrową dystrybucją oraz rozwija technologię do obsługi rozgrywki sieciowej, tworzymy synergię, która pozwoli nam budować coraz silniejszą przewagę konkurencyjną Grupy CD PROJEKT.

## Plany

Ze względu na ochronę konkurencyjności poniższa, upubliczniona wersja planów zawiera wybrane, a nie wszystkie elementy naszej strategicznej agendy. Z tego samego powodu opisy niektórych projektów zostały ograniczone do niezbędnego minimum. Plany podzieliśmy na dwa okresy – bieżący rok (2016) oraz kolejne 5 lat. Elementy zawarte w poszczególnych okresach nie są przedstawione w układzie chronologicznym.

## CD PROJEKT RED Studio

### Rok 2016

- Premiera drugiego dodatku do gry Wiedźmin 3: Dziki Gon zatytułowanego Krew i Wino.
- Realizacja planu nowych działań promocyjnych i aktywnego wsparcia sprzedaży gry Wiedźmin 3: Dziki Gon.
- Gra nowego (dla nas) formatu.

### Kolejne lata (2017-2021)

- Premiera gry Cyberpunk 2077.
- Premiera kolejnej gry fabularnej (RPG) kategorii AAA.
- Rozszerzanie naszych marek na obszarach innych mediów i produktów.
- Stałe wspieranie sprzedaży i aktywne zarządzanie tytułami już wydanymi.
- Ponad dwukrotne powiększenie zespołu CD PROJEKT RED. Rozwój czterech niezależnych teamów w tym pracujących nad grami z nowych dla studia segmentów.
- Otworzenie kolejnych lokalnych przedstawicielstw CD PROJEKT RED w kluczowych terytoriach.

## GOG.com

### 2016

- Wydanie w dniu światowej premiery gry AAA stworzonej poza grupą CD PROJEKT, wraz z pełnym wsparciem GOG Galaxy.
- Rozbudowanie GOG Galaxy o funkcje i technologie sieciowe potrzebne do obsługi nowej gry z CD PROJEKT RED.
- Wprowadzenie cen i płatności w nowych walutach oraz kolejne lokalne wersje językowe serwisu GOG.com.
- Dalsze wsparcie wprowadzonego na początku roku nowego segmentu gier “w trakcie produkcji” (model “early access”), który jest bardzo istotny z punktu widzenia powiększania oferty o nowe tytuły.

### Kolejne lata (2017-2021)

- Rozbudowa oferty gier premierowych stworzonych poza grupą CD PROJEKT, wraz z pełnym wsparciem GOG Galaxy.
- Wspieranie technologiczne kolejnych tytułów produkowanych przez CD PROJEKT RED, wraz z dostarczaniem szytych na miarę rozwiązań z obszaru rozgrywki sieciowej i usług online.
- Uruchomienie kolejnych lokalnych wersji językowych serwisu GOG.com.

## Wyłączenie odpowiedzialności

Informacje zawarte w niniejszym dokumencie odzwierciedlają panujące aktualnie warunki (marzec 2016 r.) oraz oceny według stanu na chwilę obecną (marzec 2016 r.), które mogą ulec zmianie. Wszystkie przewidywania i stwierdzenia dotyczące przyszłości stanowią obraz obecnych opinii, subiektywnych osądów oraz założeń co do przyszłych zdarzeń i warunków i obciążone są ryzykiem i niepewnością. Istnieje możliwość wystąpienia nieoczekiwanych zdarzeń, nie ma więc gwarancji, że sytuacja będzie rozwijać się zgodnie z przewidywaniami. CD PROJEKT SA, jego podmioty powiązane oraz jego zarząd i pracownicy nie składają żadnych oświadczeń dotyczących dokładności lub kompletności jakichkolwiek oświadczeń, lub innych materiałów zawartych w niniejszym dokumencie.

Dokument jest udostępniany wyłącznie w celach informacyjnych. CD PROJEKT SA, jego podmioty powiązane oraz jego zarząd i pracownicy nie przyjmują żadnej odpowiedzialności za bezpośrednie, pośrednie lub wynikowe straty lub szkody, jakie mogą powstać w związku z wykorzystywaniem niniejszego dokumentu lub informacji w nim zawartych.