



Aktualizacja Strategii Rozwoju Grupy CD PROJEKT

30 marca 2021

Zastrzeżenia odpowiedzialności

Niniejsza prezentacja została opracowana przez CD PROJEKT S.A. („CD PROJEKT”).

Dane zwarte w prezentacji są aktualne na dzień jej sporządzenia, w związku z czym, prezentacja nie będzie podlegała zmianie, aktualizacji lub modyfikacji w celu przedstawienia zmian zaistniałych po tym dniu.

Prezentacja dotyczy działalności CD PROJEKT oraz Grupy CD PROJEKT, ma ona charakter wyłącznie informacyjny i nie należy jej traktować jako porady inwestycyjnej. Informacje zawarte w prezentacji nie mogą być odbierane jako zapewnienia, projekcje czy prognozy co do oczekiwanych przyszłych osiągnięć lub wyników CD PROJEKT lub Grupy CD PROJEKT. Niniejsza prezentacja nie zawiera kompletnej ani całościowej analizy finansowej lub handlowej CD PROJEKT ani Grupy CD PROJEKT, jak również nie przedstawia jej pozycji i perspektyw w kompletny ani całościowy sposób.

CD PROJEKT przygotował prezentację z należytą starannością, jednak może ona zawierać pewne nieścisłości. Prezentacja w żadnym wypadku nie stanowi i nie powinna być traktowana jako oferta sprzedaży, zaproszenie do składania zapisów lub zachęta do oferowania kupna lub zapisów na jakiegokolwiek papiery wartościowe CD PROJEKT.

Odbiorcy prezentacji ponoszą wyłączną odpowiedzialność za własne analizy i oceny rynku oraz sytuacji rynkowej i potencjalnych wyników CD PROJEKT w przyszłości, dokonane w oparciu o informacje zawarte w prezentacji. Dlatego CD PROJEKT zwraca uwagę osobom zapoznającym się z prezentacją, że jedynym wiarygodnym źródłem danych dotyczących wyników finansowych, prognoz, zdarzeń oraz wskaźników dotyczących spółki są raporty bieżące i okresowe przekazywane przez CD PROJEKT w ramach wykonywania obowiązków informacyjnych wynikających z polskiego prawa.

Prezentacja nie jest przeznaczona do rozpowszechniania na terytorium państw, w których publiczne rozpowszechnianie i przekazywanie informacji zawartych w prezentacji może podlegać ograniczeniom prawnym, a osoby do których może ona dotrzeć, powinny zapoznać się ze wszelkimi ograniczeniami w tym zakresie.

Prezenterzy



**Adam
Kiciński**

Prezes Zarządu



**Piotr
Nielubowicz**

Wiceprezes Zarządu
ds. finansowych



**Michał
Nowakowski**

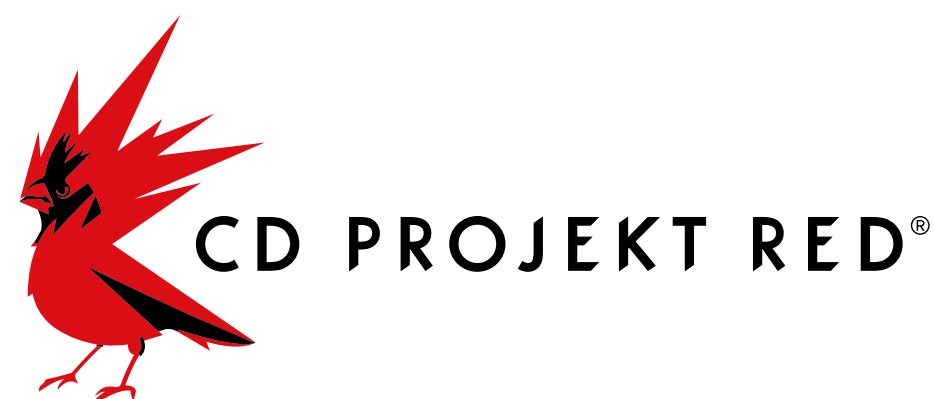
Członek Zarządu ds.
rozwoju biznesu



**Paweł
Zawodny**

Szef Produkcji,
Dyrektor ds. Technologii
(CTO)

Grupa CD PROJEKT



Od 2002

Produkcja i wydawanie gier

~900 członków zespołu

Koncentracja na grach AAA RPG



Od 2008

Cyfrowa dystrybucja

~200 członków zespołu

4100 gier od 600 dostawców



Od 2018

Produkcja gier mobilnych

~50 członków zespołu

Koncentracja na grach mobilnych AAA

Nasze mocne strony



Umiejętność
tworzenia
wciągających
historii



Studio
o ugruntowanej
pozycji



Dwie
wyjątkowe
franczyzy



Zaangażowana
społeczność



Bezpośrednie
relacje z graczami



Dystrybucja
cyfrowa online



Działalność
wydawnicza na
światowym
poziomie



Dostępna
gotówka
i zasoby

Misja i wartości

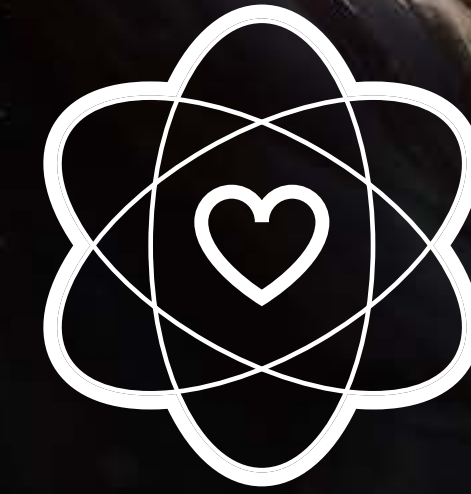


Misja

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

Bycie w trójce najbardziej uznanych producentów gier wideo na świecie

Zapewnienie naszym markom trwałego miejsca w światowej popkulturze



Podstawowe wartości

Jakość jest naszym priorytetem

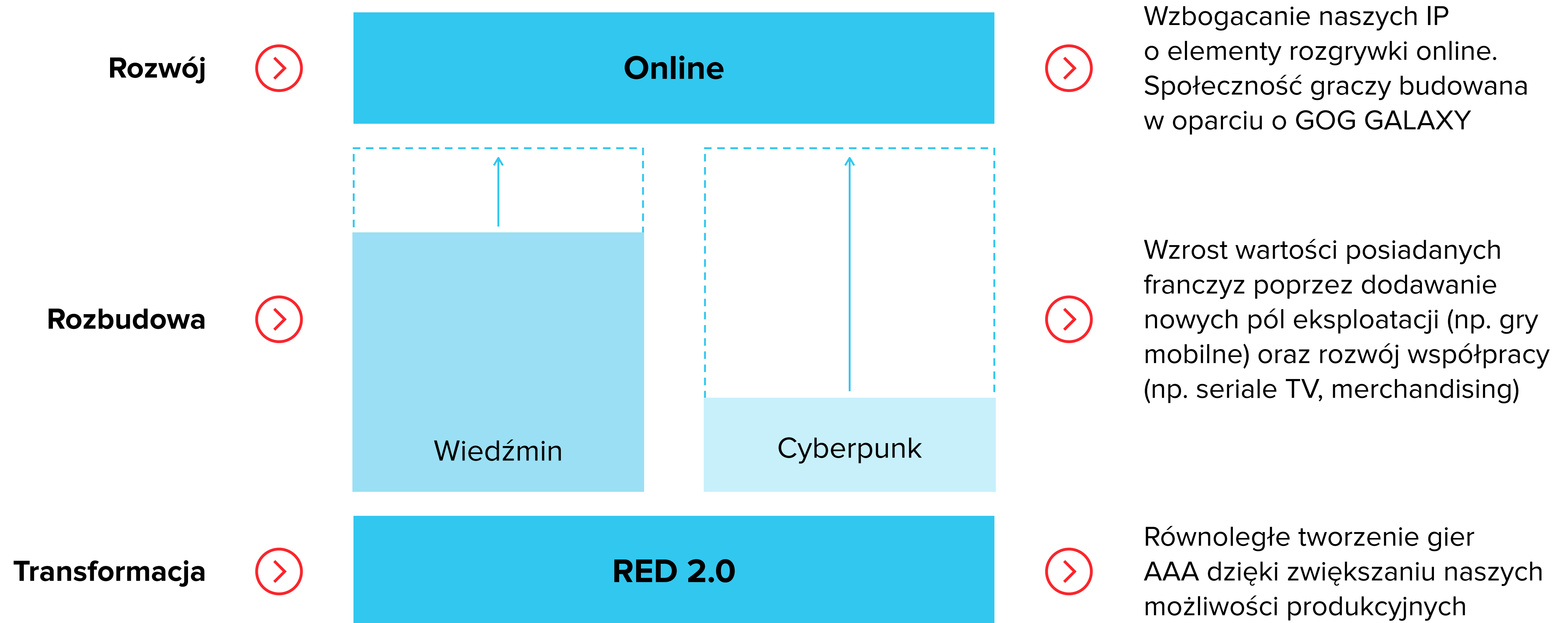
Utalentowany i pełen pasji zespół to nasza siła

Wspieramy tolerancję, uczciwość i otwartość

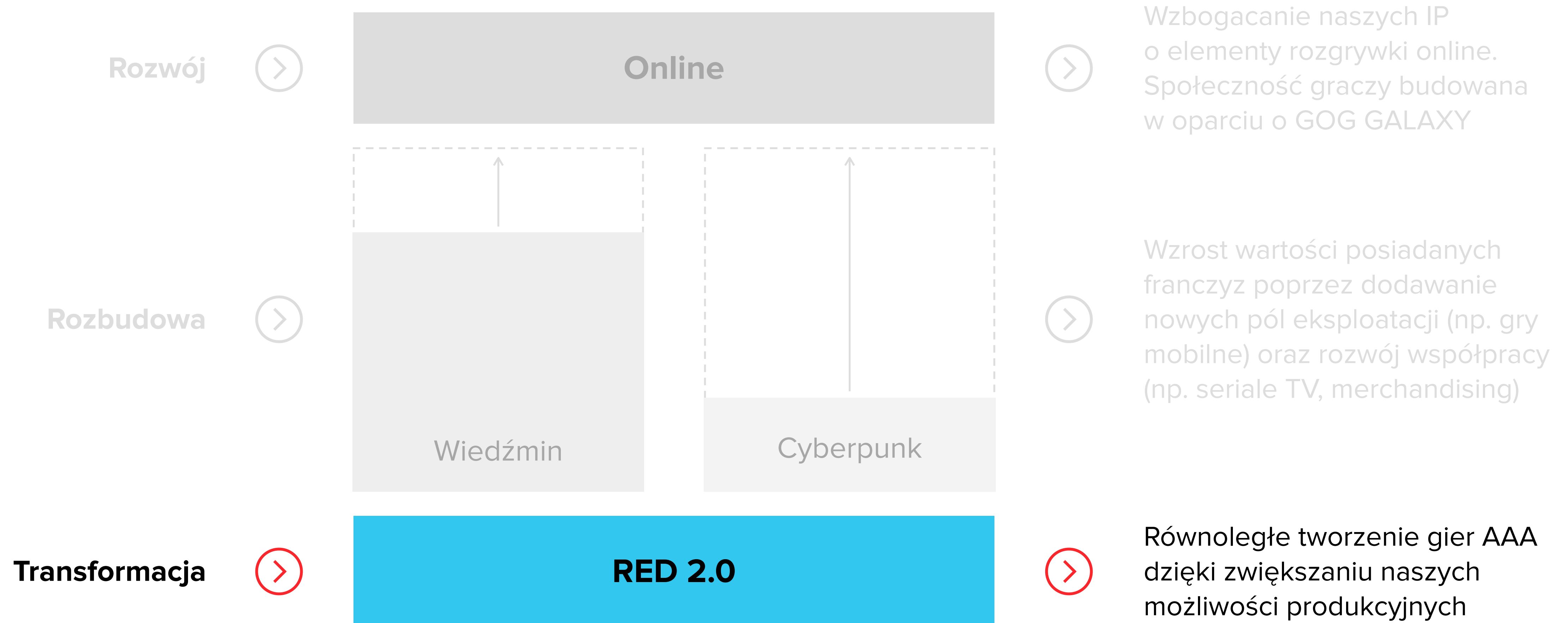
Niezależność to dla nas warunek swobody twórczej

Koncentrujemy się na graczach

Ramy Strategii Rozwoju CD PROJEKT




Ramy Strategii Rozwoju CD PROJEKT



RED 2.0: Transformacja i przygotowanie do dalszego rozwoju


 Dalszy rozwój zrównoważonego i przyjaznego środowiska pracy

 Zredefiniowanie i wzmocnienie roli CTO

 Wprowadzenie zwinnych metodyk pracy („agile”)

 Centralizacja silnika REDengine do obsługi dwóch marek

 Powołanie zespołu ekspertów zdolnego wspierać różne projekty

 Zmiana w podejściu do komunikacji zewnętrznej

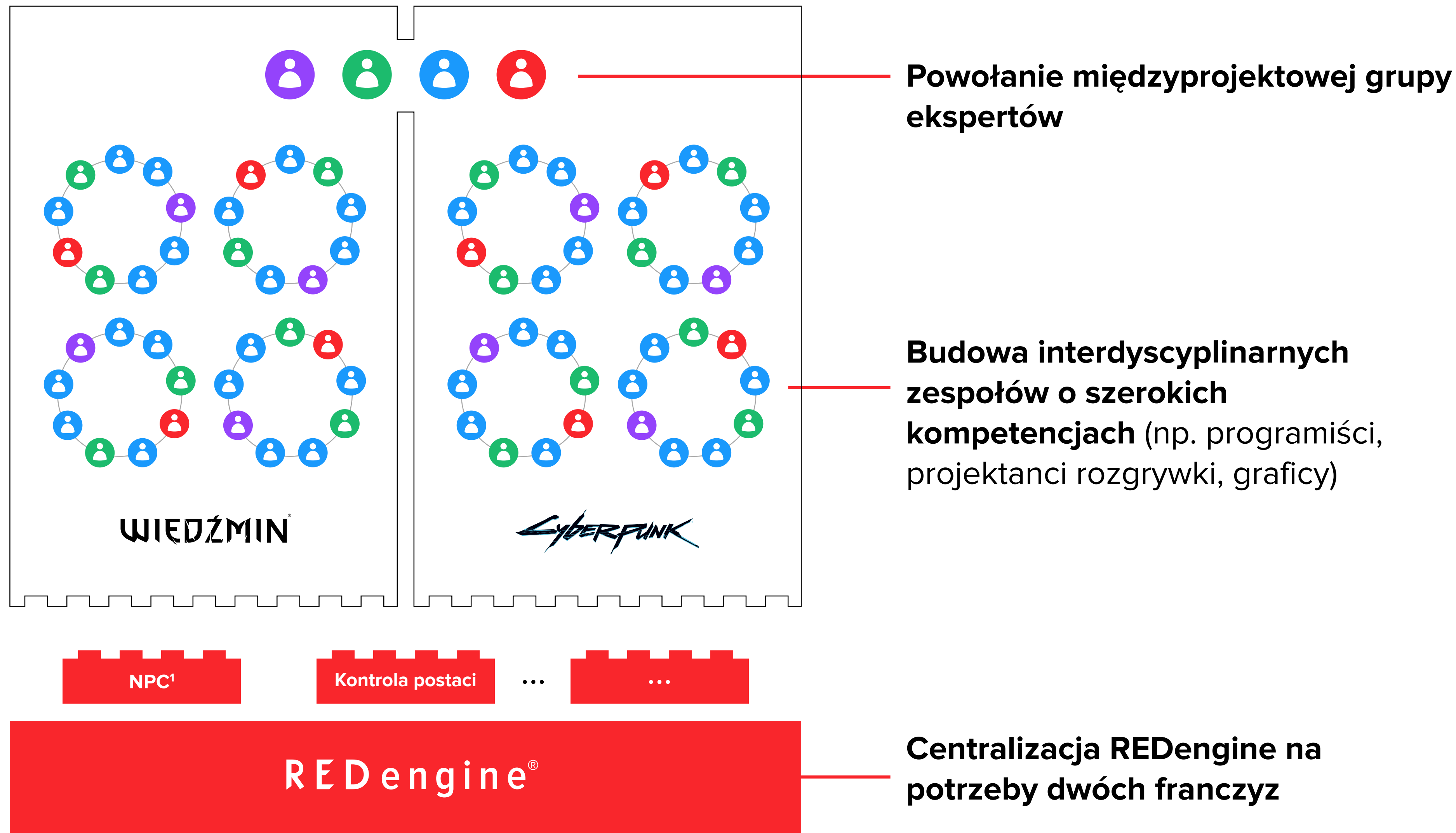
 Zwiększenie naszej puli talentu

Usprawnienie procesu tworzenia gier

Zagwarantowanie wysokiej jakości przyszłych tytułów AAA

Rozbudowa możliwości produkcyjnych umożliwiająca równoległą pracę nad projektami AAA

Transformacja procesu deweloperskiego



¹ Postać w grze niebędąca graczem



**Rozpoczęcie równoległej pracy
nad projektami AAA od 2022 r.**

Zmiana sposobu komunikacji do graczy



Kampanie marketingowe i PR będą rozpoczynać się znacznie bliżej premiery

Nowe projekty mogą być jednak ujawniane na wczesnym etapie produkcji

Komunikacja będzie bazować na bardziej finalnych materiałach i demach

Co więcej – prezentacje będą obejmowały wszystkie platformy sprzętowe

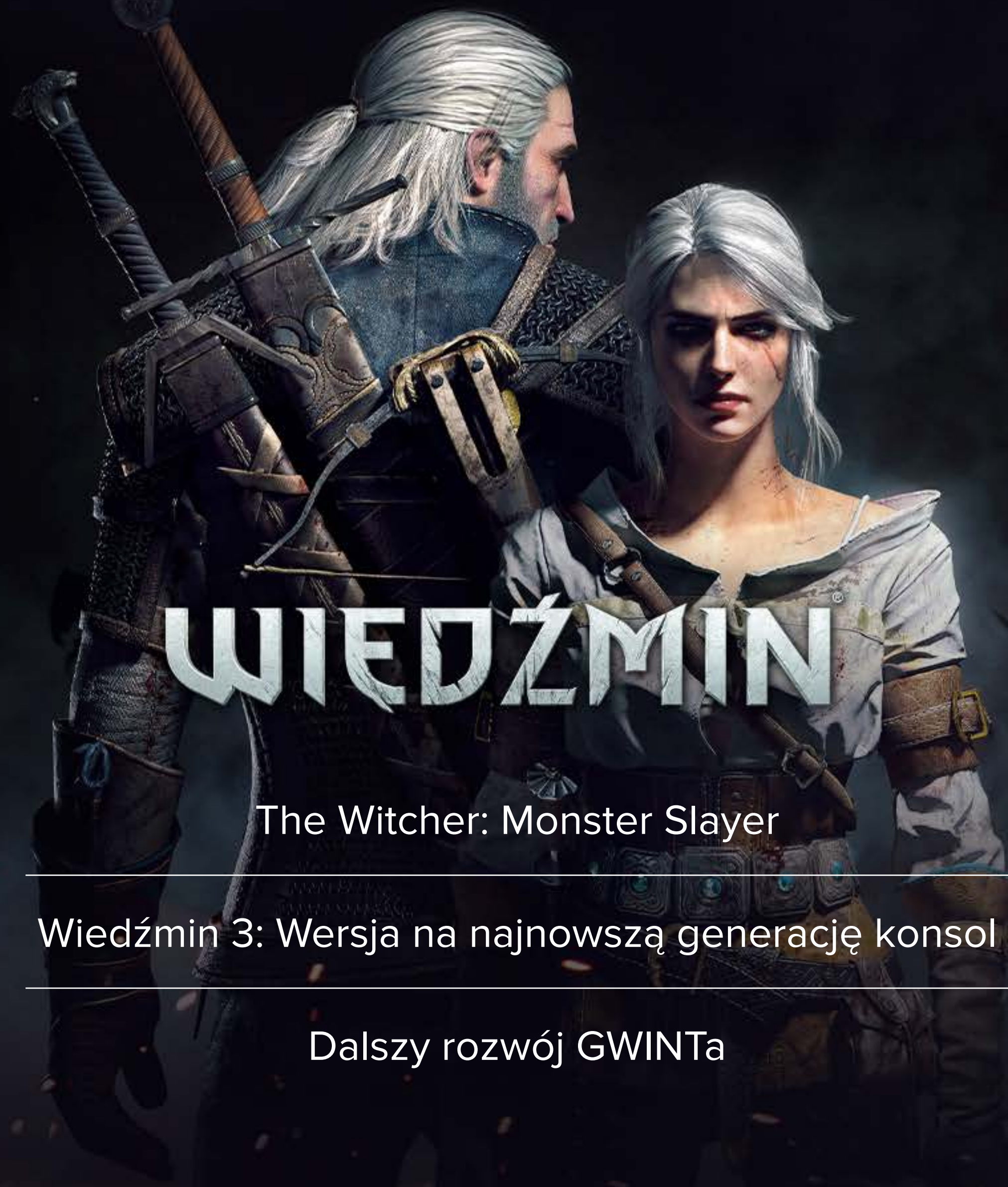
Aktualizacja planów — 2021



Patche i aktualizacje

Darmowe DLC¹

Wersja na najnowszą generację konsol



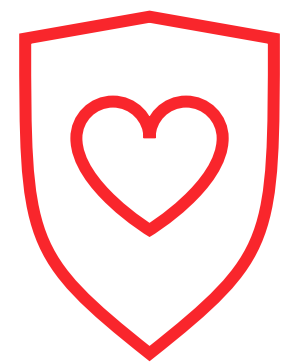
The Witcher: Monster Slayer

Wiedźmin 3: Wersja na najnowszą generację konsol

Dalszy rozwój GWINTa

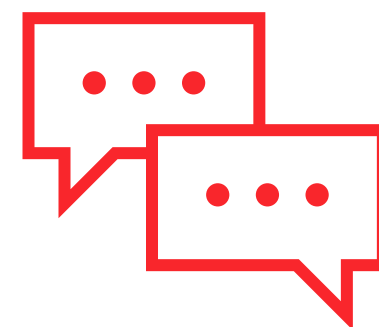
¹ DLC – niewielkie rozszerzenie do gry

Stabilne i bezpieczne środowisko pracy



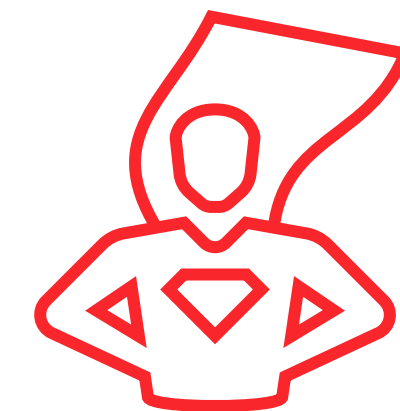
Komfort

Tolerancja i różnorodność
Dobre samopoczucie



Otwartość

Dwustronna komunikacja wewnętrzna
Eliminowanie barier



Empowering

Ambitne projekty
Rozwój osobisty



Skupienie na talencie

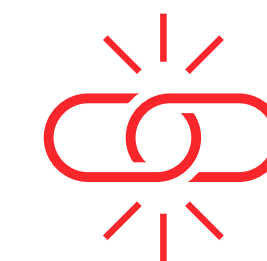
Rozbudowa zespołu



Wzrost organiczny



Zacieśnianie współpracy
ze sprawdzonymi
partnerami



Otwartość na rozwój
nieorganiczny

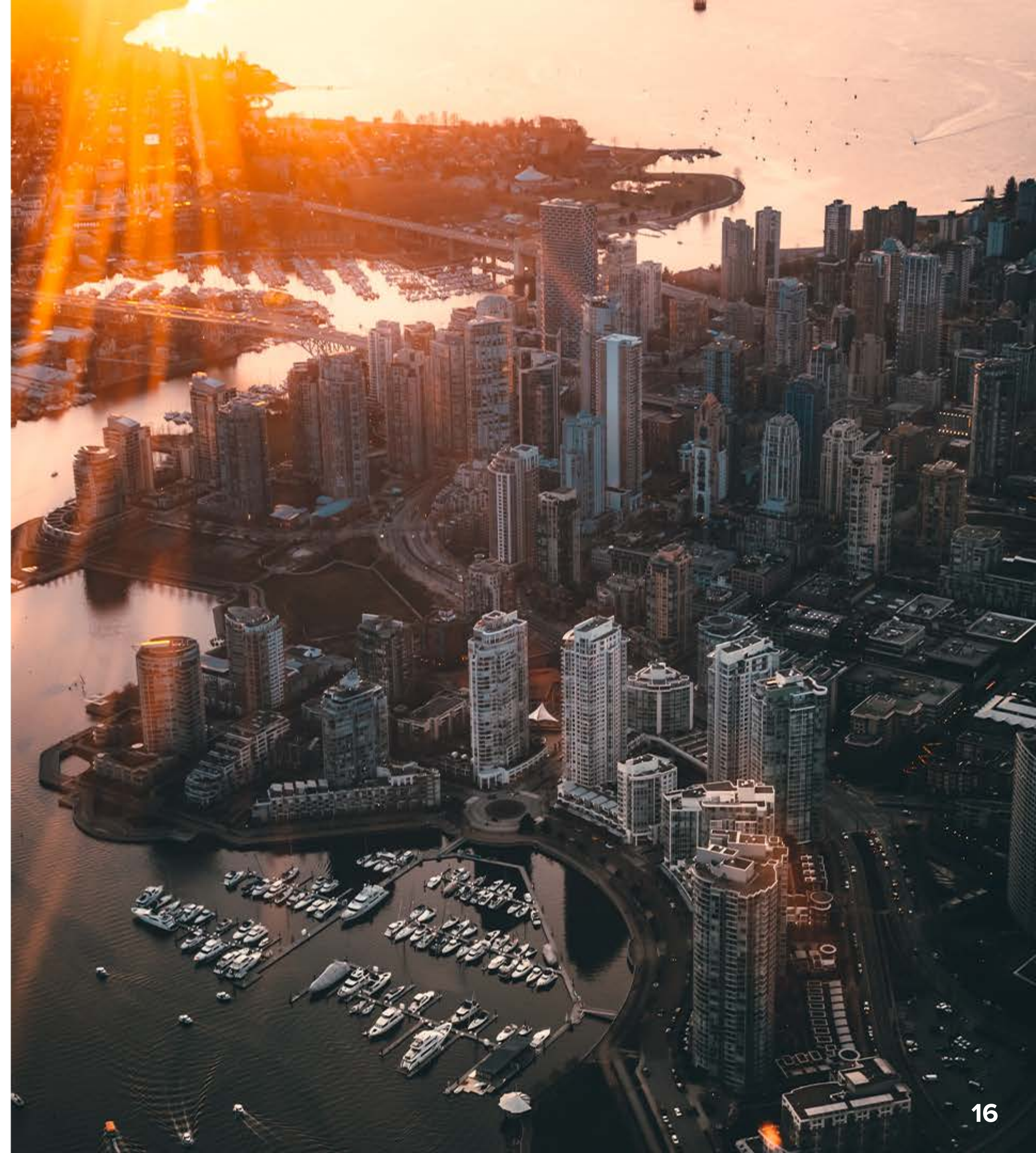
Aktywne poszukiwanie okazji do fuzji i przejęć



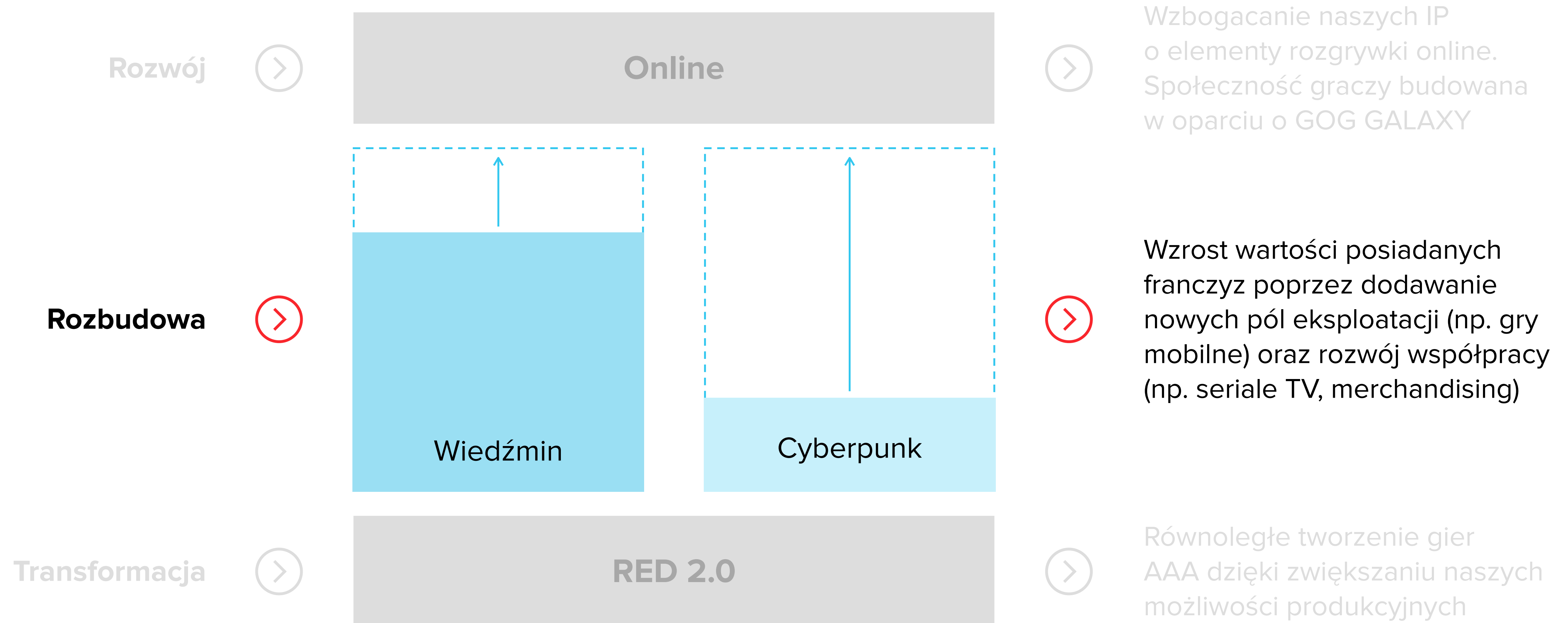
Właśnie podpisaliśmy list
intencyjny z Digital Scapes

Kanadyjskie studio z siedzibą
w Vancouver

Zaufany partner z dużym
doświadczeniem w branży



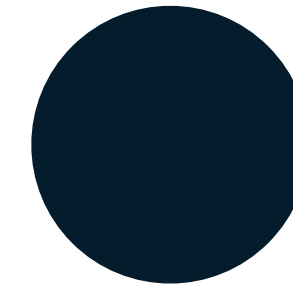
Ramy Strategii Rozwoju CD PROJEKT



Zwiększanie zasięgu naszych gier RPG

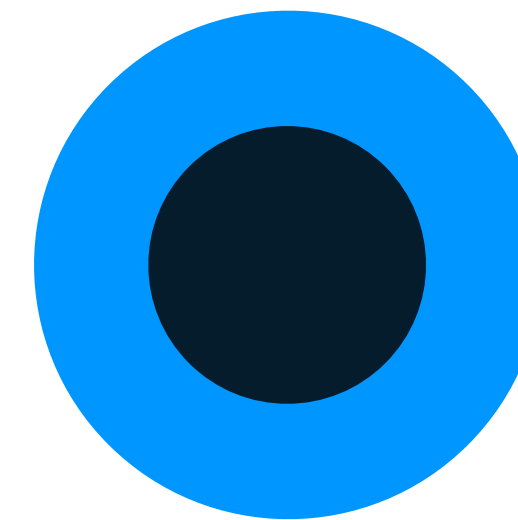
WIEDŹMIŃ
– EDYCJA ROZSZERZONA –

RPG



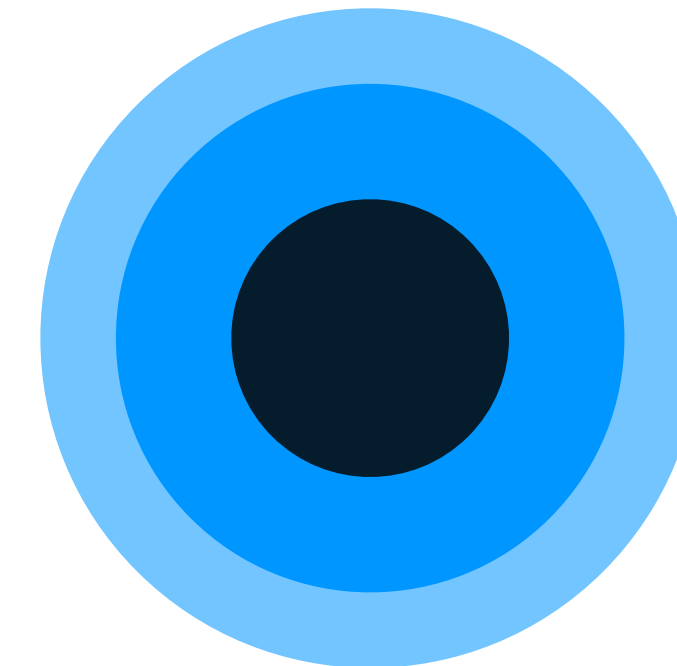
WIEDŹMIN®
DZIKI WŁÓCZNIK

RPG z elementami **akcji**



CYBERPUNK
2077

RPG z elementami **akcji**
i **strzelanki**



Rozbudowa naszych francyz w oparciu o nasze gry

✓ Dostępne
✓ W przygotowaniu
✓ W długofalowych rozważaniach

Gry

Nowe pola

	Wiedźmin	Cyberpunk
Gry		
Gra single-player	✓	✓
Wersja na najnowszą generację konsol	✓	✓
Dodatki	✓	✓
Elementy online	✓	✓
Gry mobilne	✓	✓
Inne formaty		
Produkcje filmowe	✓ *	✓
Anime	✓ *	✓
Muzyka	✓	✓
Książki	✓ *	✓
Komiksy	✓	✓
Merchandising	✓	✓

Wybrane przykłady rozwoju francyz:

- **The Witcher: Monster Slayer** – gra mobilna w technologii AR
- **Cyberpunk: EDGERUNNERS** – anime tworzone przez CD PROJEKT RED i Studio Trigger; planowana emisja w serwisie Netflix
- Zwiększenie oferty gadżetów, komiksów i odzieży



Aktywne zarządzanie cyklem rozwoju franczyz

Tworzenie i wydawanie dodatkowego contentu growego



Rozbudowa w oparciu o inne kategorie rozrywki (m. in. seriale TV, muzyka, merchandising) oraz współpraca z innymi markami



Tworzenie najwyższej klasy gier RPG



WIEDŹMIN®

Dostarczenie graczom niezapomnianych doznań

50+ milionów sprzedanych egzemplarzy gier z serii wiedźmińskiej

Cykliczny
rozwój
skutkuje
wykładniczym
wzrostem
korzyści
finansowych,
co widać na
przykładzie
Wiedźmina

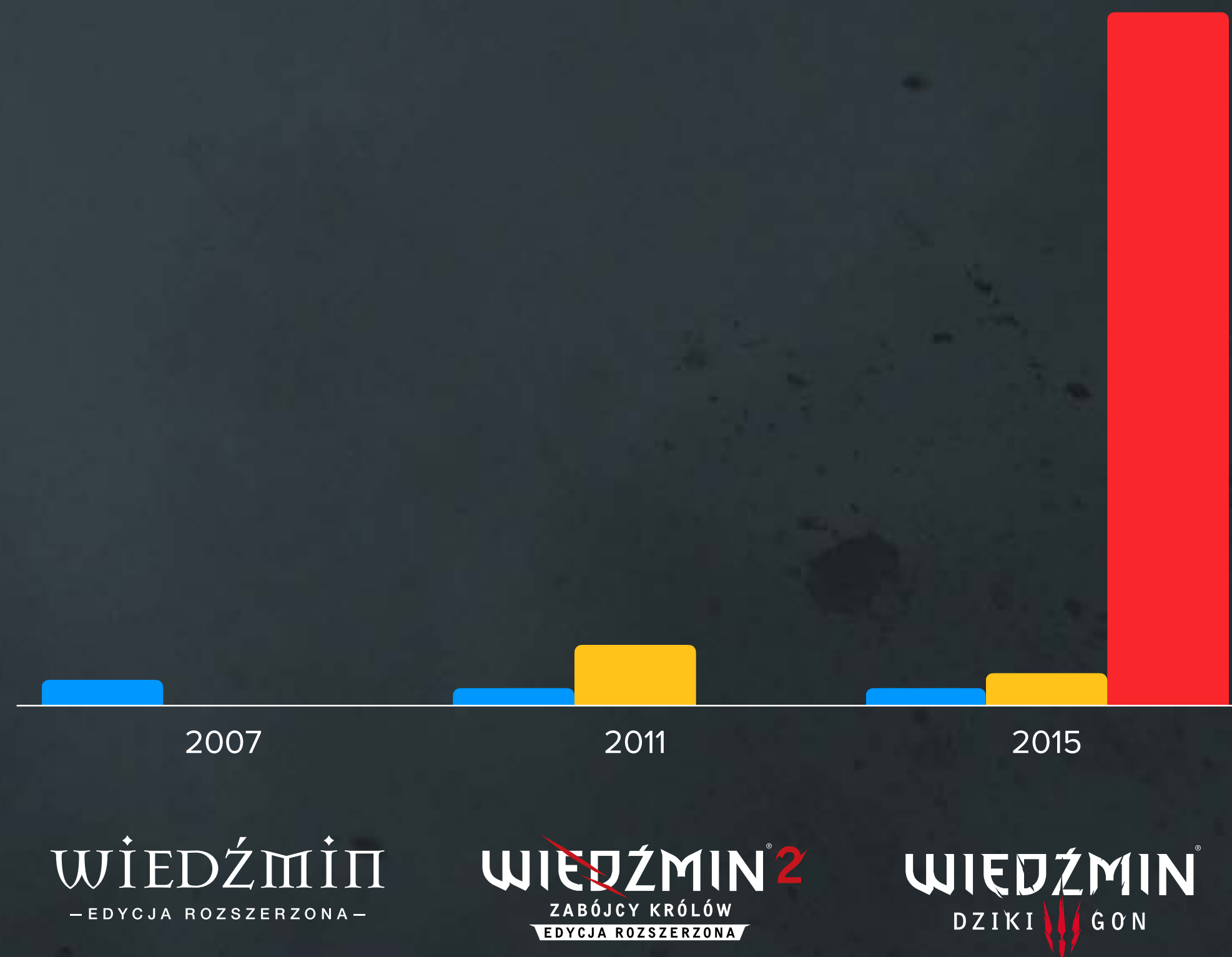
50+
milionów

sprzedanych
egzemplarzy
gier z serii
wiedźmińskiej



Roczne przychody w okresach premierowych

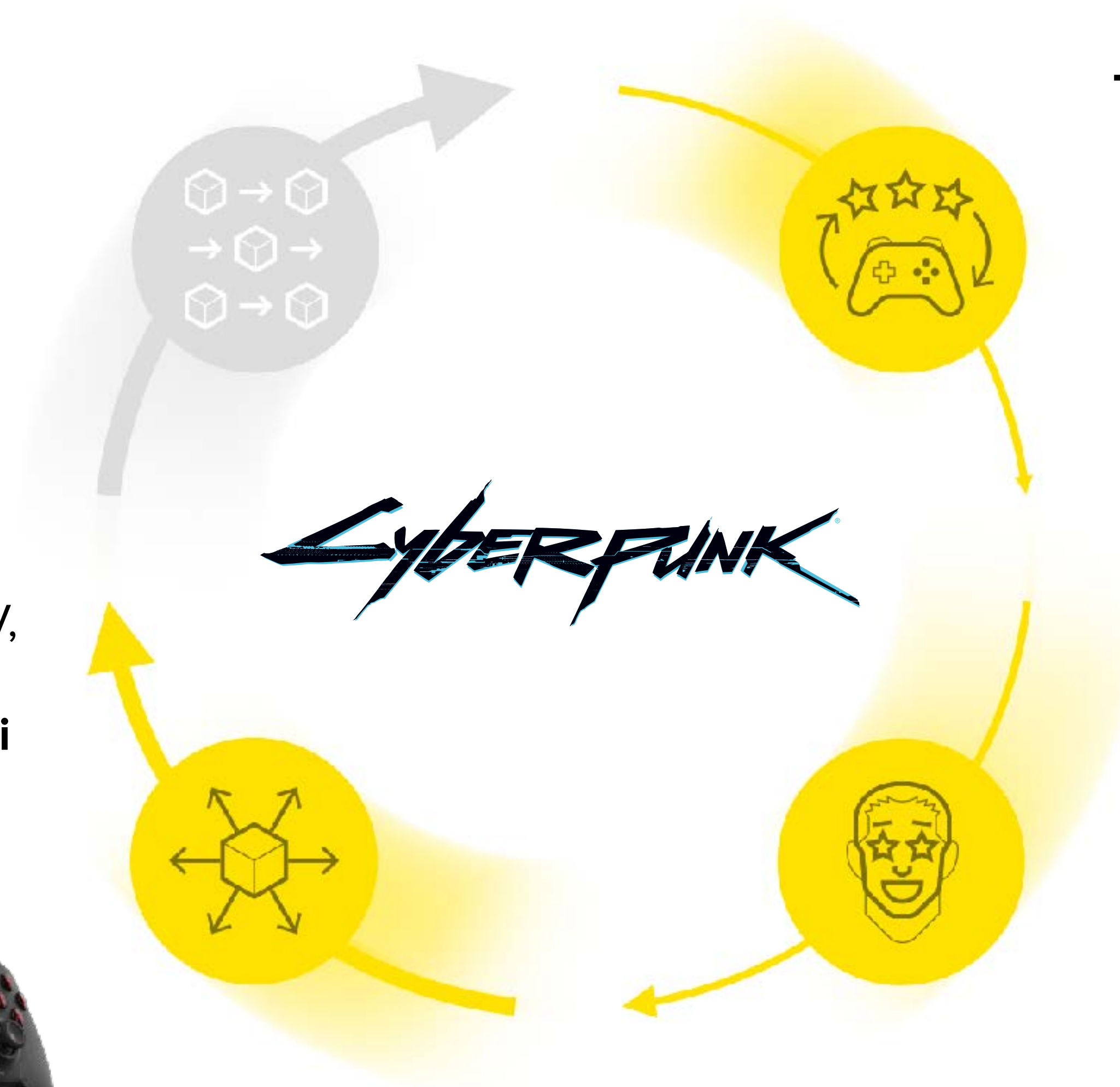
■ Wiedźmin ■ Wiedźmin 2 ■ Wiedźmin 3 + dodatki



Aktywne zarządzanie cyklem rozwoju francyz

Tworzenie i wydawanie dodatkowego contentu growego

Rozbudowa w oparciu o inne kategorie rozrywki (m. in. seriale TV, muzyka, merchandising) oraz współpraca z innymi markami



Tworzenie najwyższej klasy gier RPG

Aktualizacje i darmowe DLC¹ w 2021

Wersja na najnowszą generację konsol z darmową aktualizacją w drugiej połowie 2021

Dodatki w przygotowaniu

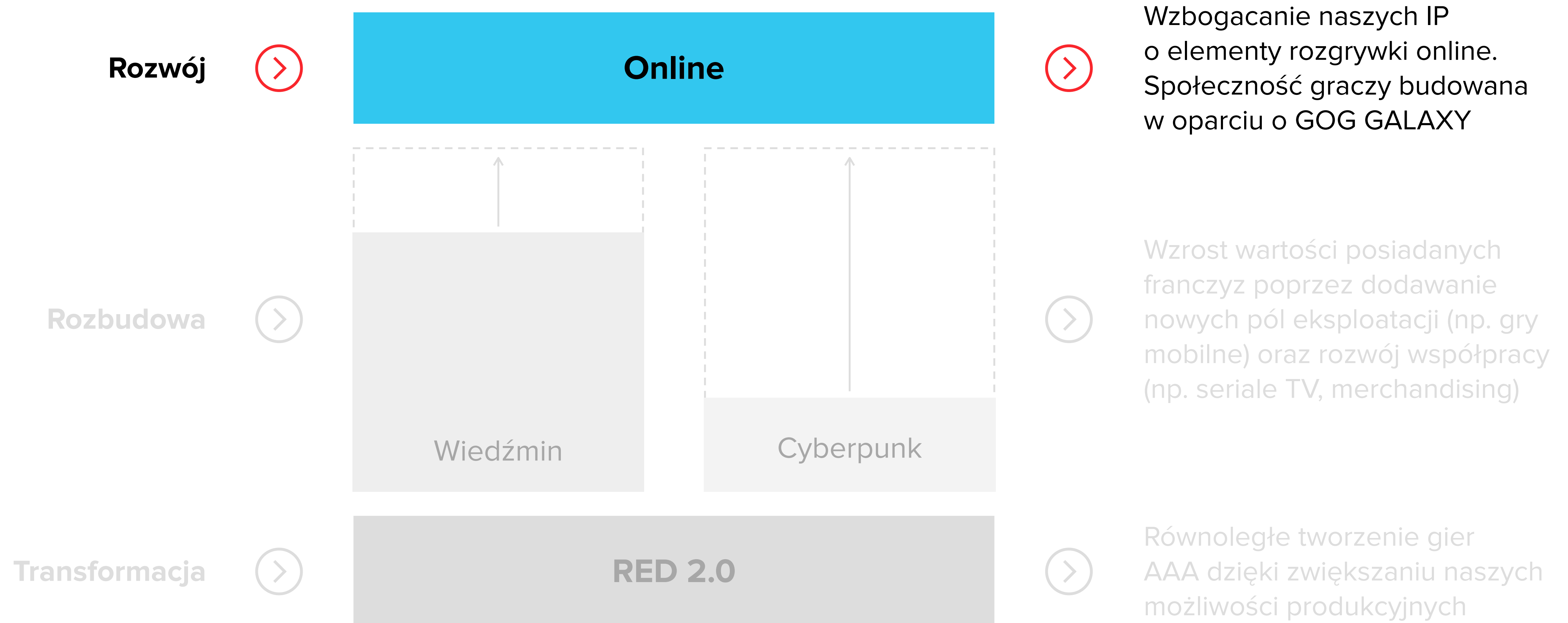
Wprowadzenie elementów rozgrywki online

Dostarczenie graczom niezapomnianych doznań

13 milionów kopii sprzedanych na moment premiery

¹ DLC – niewielkie rozszerzenie do gry

Ramy Strategii Rozwoju CD PROJEKT



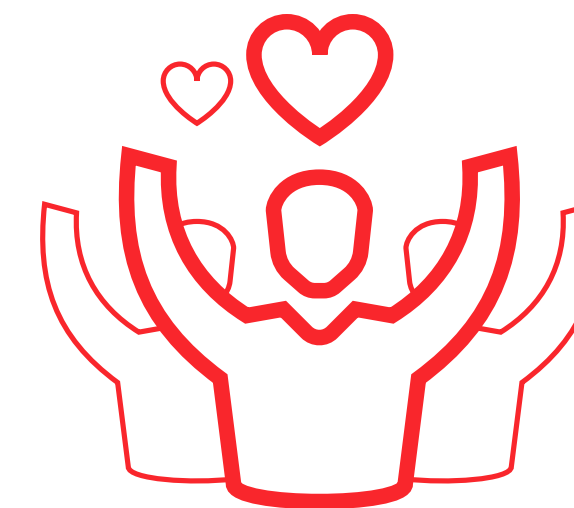
Stopniowe wprowadzanie elementów online

**Online ma
kluczowe
znaczenie dla
rozwoju naszych
franczyz**



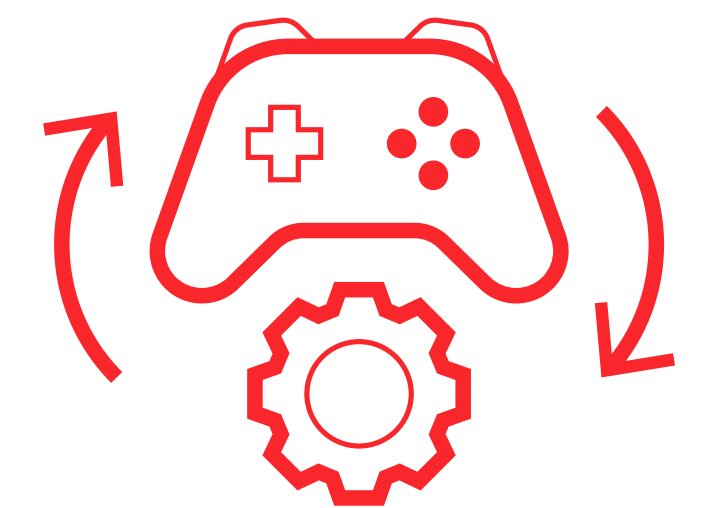
Gry

Rozbudowa kolejnych gier o wciągające elementy rozgrywki online



Społeczność

Budowanie społeczności opartych o GOG GALAXY; tworzenie sieci powiązań wewnątrz, pomiędzy i na zewnątrz naszych gier



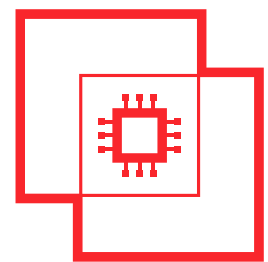
Technologia & Doświadczenie

Rozwój technologii i budowanie doświadczenia zgodnie z naszą nową filozofią online

Odpowiedzialne zarządzanie finansami



Produkcja gier finansowana z własnych środków; silne zaplecze finansowe

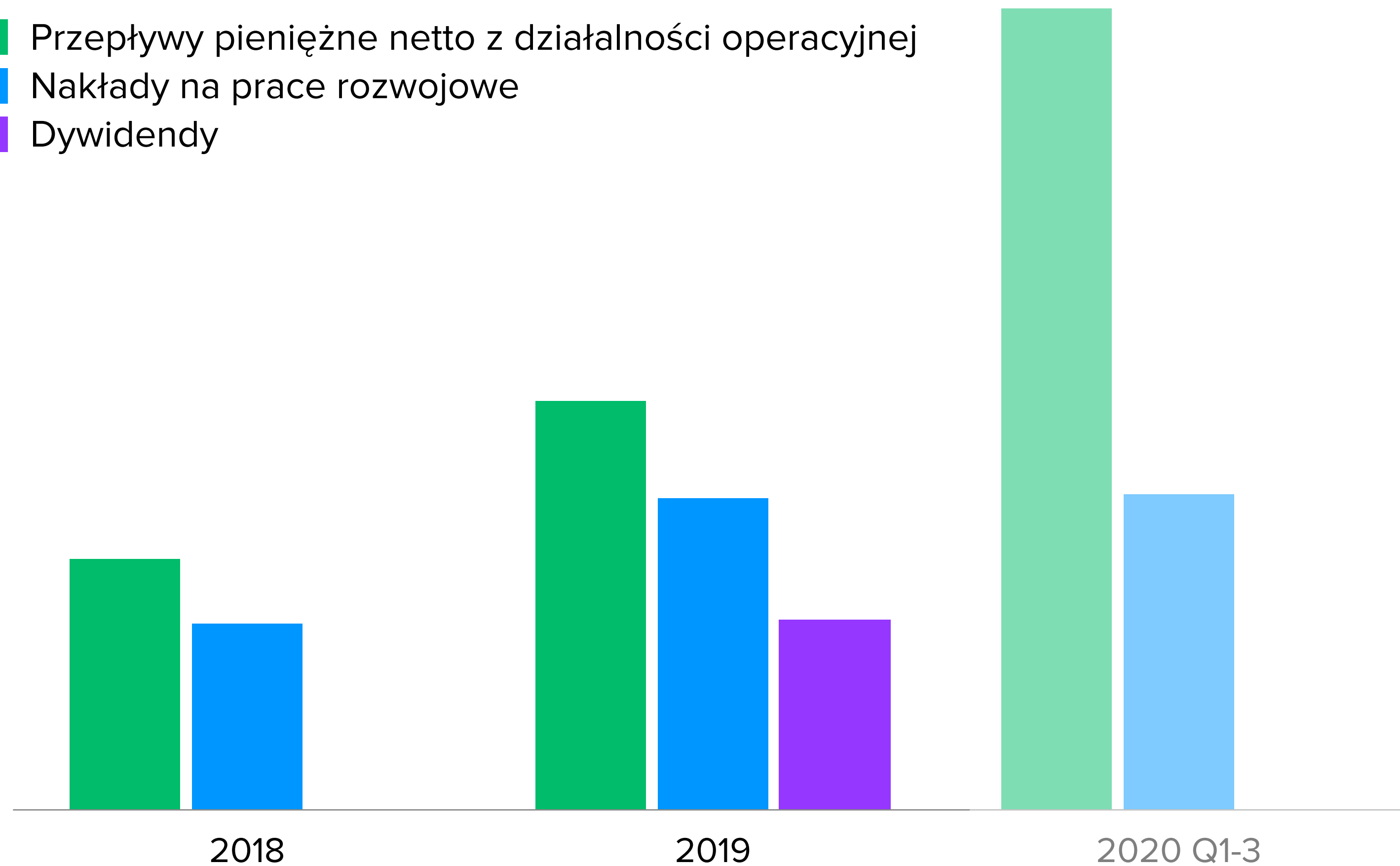


Akwizycje zwiększające nasze możliwości technologiczne



Przemyślane dzielenie się zyskami z akcjonariuszami

- Przeptywy pieniężne netto z działalności operacyjnej
- Nakłady na prace rozwojowe
- Dywidendy



Nasza transformacja

Od

Koncentracja na AAA RPG

Single-player

Sekwencyjny rozwój IP

Kaskadowy model produkcji

Gry AAA

Koncentracja na jakości

Do

» **AAA RPG z elementami innych gatunków gier**

» **Single-player + elementy online**

» **Równoległy rozwój IP**

» **Produkcja w oparciu o metodykę agile**

» **AAA + rozbudowany ekosystem oparty o IP
(gry mobilne, nowe pola eksploatacji)**

» **Koncentracja na zespole i jakości**

Aktualizacja Strategii Grupy CD PROJEKT: podsumowanie



Koncentracja na budowie zespołu, rozwoju talentu i umiejętności technologicznych



Jasne cele strategiczne wspierające rozwój naszych IP i usprawnienie metodyk pracy



Silne zaplecze finansowe zabezpieczające przyszły rozwój

Film prezentujący Aktualizację Strategii Grupy CD PROJEKT