




CD PROJEKT



Strategia Grupy Kapitałowej CD PROJEKT
na lata 2013 - 2016

Grupa CD PROJEKT

Działający od 1994 roku CD PROJEKT jest największą w Polsce grupą firm z branży gier wideo. Większość naszych działań ma charakter globalny, co przekłada się na coraz większą rozpoznawalność i renomę na najważniejszych rynkach wszystkich kontynentów. Jesteśmy notowani na GPW jako CD PROJEKT S.A. i prowadzimy działalność w trzech głównych obszarach:

- produkcja i sprzedaż najwyższej klasy gier wideo realizowana poprzez studio deweloperskie CD Projekt RED, znane z takich przebojów jak Wiedźmin oraz Wiedźmin 2, a obecnie tworzące i promujące dwie megaprodukcje: Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz Cyberpunk 2077;
- cyfrowa sprzedaż gier do klientów na całym świecie poprzez platformę GOG.com będącą drugim, najpopularniejszym, niezależnym cyfrowym dystrybutorem gier PC i Mac;
- dystrybucja pudełkowych wersji gier wideo i filmów w Polsce wraz z lokalną cyfrową dystrybucją gier i książek prowadzone przez CDP.pl.

Misja Grupy CD PROJEKT

Tworzymy najwyższej jakości innowacyjne produkty i serwisy poszukiwane przez użytkowników na całym świecie. Stawiamy na uważną, otwartą i szczerą komunikację, dzięki której budujemy zaufanie i trwałe relacje z naszymi klientami.

Konsekwentnie dążymy do wejścia do ścisłej światowej czołówki firm, mających najlepsze gry, które regularnie pojawiają się na światowych listach przebojów. Chcemy, żeby nasza wytężona praca i nowatorskie pomysły przełożyły się nie tylko na uznanie klientów, ale też na doskonałe wyniki finansowe i zadowolenie akcjonariuszy.

Wierzymy, że wraz z osiąganymi sukcesami, CD PROJEKT staje się jedną z najlepiej rozpoznawalnych polskich firm na świecie i ambasadorem nowoczesnej Polski oraz pokoleń młodych Polaków.

Cele Grupy CD PROJEKT

Wejście do ścistej światowej czołówki firm tworzących topowe gry wideo, posiadając jednocześnie jedną z najpopularniejszych globalnych platform cyfrowej dystrybucji. Stałe rozszerzanie działalności o nowe segmenty cyfrowej rozrywki.

W ramach Grupy CD PROJEKT wszystkie kluczowe segmenty działalności mają przedstawione poniżej własne, dopasowane do ich profilu: misje, strategie, plany oraz cele.

Plany zawierają najważniejsze, ale nie wszystkie elementy działalności, które dla każdego omawianego okresu prezentowane są w hierarchii ważności, a nie kolejności chronologicznej. Nadchodzące 4 lata podzieliliśmy na dwa okresy - bieżący rok, który omówiony jest dokładniej, oraz kolejne 3 lata, które przedstawione są ujęciu bardziej ogólnym na tyle, na ile możemy je ujawniać bez narażenia się na utratę konkurencyjności.

Studio CD Projekt RED

CD Projekt RED - Działające od 2002 r. studio deweloperskie zajmujące się tworzeniem gier wideo opartych na markach Wiedźmin (The Witcher) i Cyberpunk. CD Projekt RED jest jednocześnie globalnym wydawcą własnych gier.

Twórca znanej na całym świecie serii gier o Wiedźminie, Geralcie z Rivii, której obie części zostały bardzo wysoko oceniane przez graczy i krytyków, zebrały ponad 200 nagród i sprzedały się w nakładzie przekraczającym 5 mln egzemplarzy. Studio CD Projekt RED jest jednym z najbardziej szanowanych developerów gier typu RPG na świecie.

Podczas tworzenia drugiej części Wiedźmina opracowany został autorski silnik do produkcji rozbudowanych gier komputerowych - REDengine. Najnowsza wersja technologii REDengine 3 wykorzystywana jest w nadchodzących produkcjach Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz Cyberpunk 2077. REDengine 3 jest silnikiem multiplatformowym rozwijanym w oparciu o technologie nowej generacji.

W studio pracuje międzynarodowy zespół składający się z ponad 150 światowej klasy specjalistów od programowania, animacji, grafiki, designu, produkcji oraz zespół wydawniczo-marketingowy obsługujący wszystkie najważniejsze rynki w Europie, obu Amerykach, Azji, Australii i Afryce.

Misja Studia CD Projekt RED

Łączymy naszą pasję do gier, szacunek dla fanów i najwyższą jakość, aby tworzyć najlepsze gry RPG na świecie.

Strategia Studia CD Projekt RED

- CD Projekt RED jest studiem, któremu zależy na tworzeniu ambitnych projektów. Interesują nas tylko wyjątkowe przedsięwzięcia i najwyższa światowa jakość. W dostarczeniu jej nie idziemy na kompromisy.
- Uwielbiamy przelamywać standardy i ograniczenia oraz udowodniać, że to co wielu uważa za niemożliwe, jest możliwe, a dodatkowo jest dla nas korzystne biznesowo. Kreatywność wykorzystujemy również w komunikacji.
- Wierzymy, że osiągniemy największe sukcesy jeśli plan biznesowy będzie podążał za wizją kreatywną.
- W nasze DNA wpisana jest oszczędność, pomysłowość oraz racjonalne działanie oparte na analizach biznesowych.
- Wolimy konsekwentnie trzymać się założeń oraz słuchać naszych fanów, którzy aktywnie komentują nasze gry na forach niż kierować się ogólnymi danymi o tym co jest teoretycznie dobre dla przeciętnego gracza.
- Chcemy, żeby nasze gry intrygowały. Tworzymy gry, w które sami chcielibyśmy zagrać: nieliniowe z głęboką fabułą i przeznaczone dla dojrzałych graczy, w których liczy się zawartość i prawdziwe emocje. Wiemy, że gracze doskonale rozpoznają prawdziwość przekazu.
- W strategię firmy wpisana jest niezależność finansowa i kreatywna. Tworzymy gry w oparciu o marki pozwalające w pełni realizować naszą wizję. Wychodząc od gier wideo rozszerzamy nasze brandy na obszary innych mediów.
- Rozwijamy autorskie technologie do tworzenia gier, które stanowią podstawę naszych tytułów, a w przyszłości będą licencjonowane jako REDengine i REDkit.
- Naszą największą siłą jest zespół. Stale szukamy nowych rozwiązań, które sprawiają, że będzie pracowało nam się lepiej i wygodniej.

- Zatrudniamy ludzi o międzynarodowym pochodzeniu, oraz z doświadczeniem w pracy przy najlepszych grach na świecie.
- Zatrudniamy ludzi z pasją, którym zależy na pracy nad grami na najwyższym światowym poziomie.
- Kluczowym elementem jest dla nas prowadzenie autorskiej komunikacji z graczami i kampanii marketingowej. Są one równie ważne, co sam projekt.
- Część naszego zespołu zajmuje się na stałe komunikacją z graczami. Budujemy silny, bezpośredni związek ze społecznością graczy. Wiemy, że skuteczna jest tylko ciągła, otwarta i szczerą komunikacja z klientami.
- Wspieramy swoje tytuły długo po premierze nie tylko pod względem technicznym, ale także darmowymi dodatkami i narzędziami dla społeczności graczy.
- Działamy w tej branży, bo kochamy to co robimy, ale też dlatego, że wierzymy, że możemy do niej wnieść wiele nowego.

Plany studia CD Projekt RED w rozbiciu na dwa etapy:

Rok 2013

- Zawarcie umów dystrybucyjnych na Wiedźmina 3 z partnerami z najważniejszych rynków.
- Pierwsza część kampanii promującej Wiedźmina 3.
- Premiera otwartej bety REDkit i rozbudowa wsparcia dla społeczności modderów.
- Premiera pierwszej, niekomputerowej gry opartej na świecie Wiedźmina.

- Kampanie promocyjne wspierające sprzedaż Wiedźmina 2.
- Otworzenie lokalnego przedstawicielstwa CD Projekt RED w Stanach Zjednoczonych odpowiadającego za marketing i PR w obu Amerykach, w szczególności w USA.

Kolejne trzy lata (2014-2016)

Premiery gier

- Wiedźmin 3: Dziki Gon
- Kontynuacja kultowej serii (wyróżnionej ponad 200 nagrodami) zbierającej najwyższe noty krytyków i uwielbianej przez graczy na całym świecie.
- Tytuł zaliczany przez branżę do tzw. kategorii AAA, czyli wysokobudżetowych przebojów, o najwyższej jakości wykonania i największym potencjale komercyjnym.
- Epicka, innowacyjna gra RPG z charakterystycznym dla tego gatunku długim okresem sprzedaży.
- Równoczesna premiera w roku 2014 na co najmniej trzy mocne platformy sprzętowe w tym PC oraz PS4.
- Pełna rozmachu historia, nieliniowa, dojrzała fabuła z ponad 100 godzinami specjalnie zaprojektowanych przygód, z 36 różnymi stanami świata po zakończeniu gry oraz z trzema unikatowymi epilogami. Mroczne fantasy osadzone w tętniącym życiem otwartym świecie - 35 razy większym niż obszar gry Wiedźmin 2. Fascynujące połączenie różnych kultur, społeczności, przygód i zadań z nimi związanych. Oprawa wizualna oparta na najwyższej klasy rendererze i silniku REDengine 3, przygotowanym z myślą o następnej generacji sprzętu. Dopracowane modele postaci, bogate w detale lokacje i efekty specjalne niespotykane do tej pory w grach RPG z otwartym światem.

- Cyberpunk 2077
- Komputerowa i konsolowa gra RPG, oparta na kultowej serii gier fabularnych Cyberpunk® stworzonych przez Mike Pondsmith'a (ponad 5 mln fanów uniwersum, z czego 70% w USA).
- Tytuł zaliczany przez branżę do tzw. kategorii AAA, czyli wysokobudżetowych przebojów, o najwyższej jakości wykonania i największym potencjale komercyjnym.
- Rozbudowana, rewolucyjna gra RPG z charakterystycznym dla tego gatunku długim okresem sprzedaży.
- Futurystyczny thriller, wciągająca intryga w świecie rozrywki, mediów i ulicznych gangów, gdzie nowoczesna technologia koegzystuje ze zdegenerowanym społeczeństwem. Gra opiera się na nieliniowej, pełnej zwrotów i wyrazistych postaci historii osadzonej w ogromnym rozbudowanym otwartym świecie, którego centrum stanowi gigantyczna, tętniąca życiem metropolia - Night City. Wolność gameplayowa, taktyczna walka oraz zróżnicowane klasy postaci silnie związane z fabułą zagwarantują różnorodne typy rozgrywki. Oprawa wizualna oparta na najwyższej klasy rendererze i silniku REDengine 3, przygotowanym z myślą o następnej generacji sprzętu.
- Dwa mniejsze (czas rozgrywki około 20 godzin), ale topowe jakościowo tytuły wspierające jedną z linii produktowych.
- Cross-platformowa gra na platformy mobilne oparta na jednym z naszych brandów.

Inne ważne projekty

- Rozpoczęcie sprzedaży licencji na silnik REDengine.
- Długoterminowe wsparcie gry Wiedźmin 3: Dziki Gon wykorzystujące zupełnie nowe mechanizmy.

- Premiera pełnej wersji REDkit i rozbudowa wsparcia dla społeczności modderów.
- Stałe, aktywne wspieranie sprzedaży i zarządzanie back catalogiem.
- Otworzenie kolejnych lokalnych przedstawicielstw CD Projekt RED w kluczowych terytoriach.

Cel Studia CD Projekt RED

Bycie w trójce najbardziej uznanych producentów gier RPG na świecie.
Wypromowanie dwóch topowych, globalnych linii produktów tworzonych na bazie własnej technologii.

GOG.com

GOG.com jest platformą cyfrowej dystrybucji sprzedającą gry komputery PC i Mac graczom z całego świata. Serwis działa od 2008 roku, a jego oferta obejmuje ponad 500 gier od ponad 100 wydawców i twórców, w tym największych w branży, takich jak: Electronic Arts, Activision, Ubisoft, Hasbro czy Square-Enix. Obecnie GOG.com jest drugą najpopularniejszą, niezależną platformą cyfrowej dystrybucji gier PC i Mac na świecie. Pod koniec 2012 roku, GOG.com przekroczył poziom 2 milionów unikalnych klientów odwiedzających serwis w ciągu miesiąca.

Misja GOG.com

Maksymalnie prosta i przyjazna w użyciu platforma cyfrowej dystrybucji gier, gdzie wszystkie gry wolne są od zabezpieczeń, a gracz stawiany jest zawsze na pierwszym miejscu.

Strategia GOG.com

Tworzymy przełomową platformę cyfrowej dystrybucji gier na komputery PC i Mac. Nasza filozofia bazuje na unikalnych filarach:

- Brak zabezpieczeń DRM: wszystkie gry sprzedawane przez nas są wolne od zabezpieczeń DRM uznawanych przez graczy jako uciążliwe, inwazyjne i ograniczające dowolność korzystania z gry.
- Polityka Uczciwej Ceny (Fair Price Policy): jako globalna platforma, GOG.com oferuje gry w tej samej cenie w każdym kraju świata. Nie widzimy powodu, dla którego użytkownik z jednego kraju miałby płacić więcej lub mniej niż użytkownik z innego terytorium za dokładnie ten sam produkt.
- Wolność wyboru: gracze mają możliwość kupienia, ściągnięcia, a następnie korzystania z gier sprzedawanych przez nas w każdej chwili i z każdego miejsca

na świecie - tak jak jest to dla nich najwygodniejsze. Nie stosujemy żadnych ograniczeń czasowych, terytorialnych, ani dotyczących możliwej ilości ściągnięć.

- Niespotykana wartość dodana dla graczy: do każdego tytułu z naszej oferty staramy się dołączać szeroki wachlarz darmowych materiałów dodatkowych, takich jak ścieżki dźwiękowe, tapety, rozbudowane poradniki, avatary itp.
- Wsparcie techniczne i bezpośrednia komunikacja: gwarantujemy naszym klientom najlepsze na rynku, pełne wsparcie techniczne. Co ważniejsze przez cały czas nasza komunikacja z graczami jest szczerą i bezpośrednią, a nasi pracownicy codziennie udzielają się na forach GOG.com.
- Prostota i łatwość korzystania z serwisu: każdy element GOG.com tworzymy tak, aby prezentował się atrakcyjnie, był funkcjonalny, a korzystanie z niego sprawiało przyjemność. Nasz proces zakupu i pobierania gier jest maksymalnie prosty i szybki.

Plan działań GOG.com na rok 2013

- Nowe pełnocenowe gry bez DRM jednocześnie ze światową premierą.
- Dwa duże projekty badawczo-rozwojowe mające na celu przyspieszenie rozwoju platformy w kolejnych latach.
- Otworzenie, częściowo współdzielonego ze studiem CD Projekt RED, lokalnego przedstawicielstwa GOG.com w Stanach Zjednoczonych odpowiadającego za rozwój biznesu i rekrutację.

Cyfrowa dystrybucja gier jest jednym najbardziej dynamicznych segmentów w naszej branży. Rozwój związany jest ściśle ze stałymi innowacjami. Mając na uwadze ochronę pozycji konkurencyjnej GOG.com nie możemy ujawniać dalszych planów ani strategicznego celu. Kolejne projekty odpowiadające za dalszy rozwój będą ogłaszane w momentach optymalnych z punktu widzenia maksymalizacji wyniku spółki.

CDP.pl

CDP.pl jest najbardziej utytułowanym i najlepiej rozpoznawalnym polskim wydawcą i dystrybutorem gier na konsole i komputery osobiste. Działalność koncentrująca się na rynku polskim prowadzona jest nieprzerwanie od 1994 roku. Od 2009 roku spółka rozpoczęła dystrybucję filmów na DVD/Blu-ray, co zapoczątkowało proces poszerzania portfolio dystrybucyjnego. W 2012 roku CDP.pl rozpoczęło dystrybucję kolekcjonerskich gier karcianych oraz gier planszowych.

Spółka prowadzi serwis CDP.pl - polską platformę cyfrowej dystrybucji, bezpośrednio oferującą gry komputerowe, e-booki i e-komiksy.

Misja CDP.pl

Naszym klientom dostarczamy dobrą rozrywkę, a partnerom zapewniamy skuteczną dystrybucję. Wierzymy w dystrybucję premium. Kładziemy szczególny nacisk na wysoka jakość świadczonych usług, cechuje nas kreatywność oraz indywidualne podejście do klienta.

Strategia CDP.pl

- Wierzymy w dystrybucję z wartością dodaną.
- Idealną organizację sprzedaży łączymy z unikalnymi wartościami: najwyższą jakością obsługi klienta i wieloletnim doświadczeniem.
- Skuteczna dystrybucja rozrywki to nasza specjalność, a innowacyjnie prowadzone działania komunikacyjne i marketingowe to nasz znak rozpoznawczy.
- Rozwijamy równocześnie dystrybucję produktów fizycznych (retail), jak i produktów cyfrowych (digital). Wierzymy w synergię obu tych kategorii.

- Stale dążymy do optymalizacji naszej organizacji w celu poprawy efektywności parametrów dystrybucyjnych - zarządzając Spółką kierujemy się filozofią *lean managment*.
- Utrzymujemy transparentne relacje z naszymi partnerami i stale dążymy do otwartej i bezpośredniej komunikacji z naszymi klientami.

Plany CDP.pl w rozbiciu na dwa etapy:

Rok 2013

Cyfrowa dystrybucja

- Uruchomienie nowej komplementarnej kategorii.
- Pozyskanie 1-2 nowych wydawców gier ze ścisłej światowej czołówki.

Fizyczna dystrybucja

- Pozyskanie co najmniej jednego nowego partnera ze ścisłej światowej czołówki w kategorii gry wideo lub filmy.
- Rozwój kategorii - gry karciane i gry planszowe, poprzez pozyskanie nowego partnera oraz uruchomienie nowej linii produktów własnych.
- Optymalizacja obszarów: logistyka, rozliczenia, administracja w celu podniesienia wydajności organizacji.

Kolejne trzy lata (2014-2016)

- Cyfrowa dystrybucja: stałe poszerzanie katalogu wydawniczego. Posiadanie szerokiej oferty najlepszych produktów we wszystkich obsługiwanych kategoriach.

- Fizyczna dystrybucja: Koncentracja na segmencie premium, czyli najlepszych grach i filmach.
- Cyfrowa i fizyczna dystrybucja: Aktywne poszukiwania nowych pól eksploatacji do prowadzenia działalności dystrybucyjnej i wydawniczej.

Cel CDP.pl

Zdobycie pozycji lidera lokalnej, cyfrowej dystrybucji. Chcemy być najpopularniejszym serwisem i najlepiej rozpoznawaną marką w cyfrowej dystrybucji elektronicznej rozrywki w Polsce oraz krajowym liderem w fizycznej dystrybucji gier i filmów.

Wyłączenie odpowiedzialności

Informacje zawarte w niniejszym dokumencie odzwierciedlają panujące aktualnie warunki (marzec 2013 r.) oraz oceny według stanu na chwilę obecną (marzec 2013 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 S.A., 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 udostępniony wyłącznie w celach informacyjnych. CD PROJEKT S.A., 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.