CD PROJEKT®

GRUPA CD PROJEKT

Aktualizacja strategii

Długofalowa perspektywa produktowa

Kim jesteśmy

Nasz biznes

DZIAŁALNOŚĆ PODSTAWOWA

CD PROJEKT RED®

Najwyższej klasy
gry fabularne

THE MOLASSES FLOOD
A CD PROJEKT STUDIO

Nieujawniony projekt
w świecie Wiedźmina

Wsparcie ze strony wewnętrznych działów PR, marketingu i rozwoju biznesu

DZIAŁALNOŚĆ UZUPEŁNIAJĄCA

gog.com

Dystrybucja cyfrowa

spokko

Projekty mobilne

Nasz cel

Tworzymy rewolucyjne gry fabularne
z zapadającymi w pamięć opowieściami,
które inspirują graczy.

THE WITCHER

WIEDŹMIN 2 ZABÓJCY KRÓLÓW

WIEDŹMIN DZIKI GON

65+ MILIONÓW

SPRZEDANYCH KOPII

CYBERPUNK 2077

20+ MILIONÓW

SPRZEDANYCH KOPII

Transformacja i rozwój

Aktualizacja strategii względem 1 kw. 2021

- Dalszy rozwój przyjaznego i zrównoważonego środowiska pracy
- Wprowadzanie zwinnych metodyk pracy („Agile”)
- Podjęcie decyzji o przejściu na nowy silnik do gier
- Poszerzanie dostępu do puli talentów dzięki dwóm przejęciom w Ameryce Północnej
- Wzmocnienie Zarządu poprzez powołanie CTO i CMO
- Rozwój franczyz na nowych polach eksploatacji i z wykorzystaniem nowych mediów
- Dalsze wsparcie dla Cyberpunka 2077: duże aktualizacje oraz premiera wersji new-gen

Równoległa praca nad projektami AAA

od 2022 r.

Główne kierunki

Kierunki rozwoju biznesu

Długofalowy rozwój franczyz

Wzmocnienie zdolności produkcyjnych, aby móc dostarczyć graczom więcej gier przy zachowaniu najwyższej jakości

Wprowadzenie rozgrywki wieloosobowej

Ambicje ESG

Skłaniać do refleksji poprzez opowiadanie wciągających historii

Tworzyć wyjątkowe miejsce pracy, którego ludzie chcą być częścią

Kontynuować „zieloną” transformację na naszym kampusie – i poza nim

Budować relacje w oparciu o wzajemne zaufanie i transparentność

Pomagać innym korzystając z naszych zasobów i kompetencji

Nasze podejście

Dalszy rozwój Studia

aby było miejscem, w którym ludzie chcą pracować i doskonalić swoje umiejętności

Przyciąganie talentu i wspieranie rozwoju

- Dalsze budowanie konkurencyjnej w skali globalnej polityki wynagrodzeń oraz programów ukierunkowanych na utrzymanie zatrudnionych*
- Umożliwienie pracy nad kultowymi grami, nad których warstwą kreatywną i artystyczną studio sprawuje pełną kontrolę
- Wsparcie dla doskonalenia kompetencji zawodowych i rozwoju osobistego
- Zatrudnianie osób o nieprzeciętnych zdolnościach i doświadczeniu
- Umożliwianie rozwoju poprzez umiejętne powiązanie swobody podejmowania decyzji i odpowiedzialności
- Wzmacnianie kompetencji przywódczych

*program motywacyjny oparty na akcjach, podlegający zatwierdzeniu przez WZA

Zwiększanie efektu koła zamachowego

wraz z rozwojem skoncentrowanych wokół gier franczyz oraz dążenie do maksymalizacji momentum

Rozwój produktów towarzyszących w oparciu o licencje

- Współpraca z najlepszymi zewnętrznymi zespołami
- Dedykowany zespół zarządzający franczyzami
- Otwarcie na szerszą gamę produktów
- Zwiększenie aktywności w sektorze gier mobilnych

Koncentracja na podstawowej działalności: opowiadanie wciągających historii

Cyberpunk 2077 Widmo Wolności

Duży fabularny dodatek do Cyberpunka 2077

- W finalnej fazie produkcji
- Tworzony przez zespół CD PROJEKT RED (350+ osób aktualnie zaangażowanych w projekt)

Projekt Syriusz

Innowacyjne podejście do uniwersum wiedźmińskiego – niezapomniana opowieść stworzona zarówno z myślą o obecnych fanach Wiedźmina, jak i o nowych odbiorcach

- Obecnie w fazie preprodukcji
- Tworzony przez studio The Molasses Flood przy wsparciu CD PROJEKT RED (60+ osób aktualnie zaangażowanych w projekt)

WIEDŹMIN®

Projekt Polaris

Gra fabularna w otwartym świecie stworzona na fundamencie doświadczeń z produkcji Wiedźmina 3

- Obecnie w fazie preprodukcji
- Tworzona przez zespół CD PROJEKT RED (150+ osób aktualnie zaangażowanych w projekt)
- Otwiera nową trylogię wiedźmińską
- Chcemy, aby wszystkie trzy gry z trylogii wiedźmińskiej zostały wydane w sześć lat, licząc od premiery Polarisa

WIEDŹMIN®

Projekt Canis Majoris

Gra fabularna dla jednego gracza z otwartym światem, osadzona w uniwersum wiedźmińskim

- Realizacja projektu zlecona zewnętrznemu studiu tworzonemu przez weteranów produkcji wiedźmińskich

WIEDŹMIN®

Projekt Orion

Sequel do Cyberpunka 2077 wykorzystujący potencjał i ukazujący pełną skalę cyberpunkowego uniwersum

- Będzie tworzony przez zespół CD PROJEKT RED

Nowe studio w Ameryce Północnej

CD PROJEKT RED®
NORTH AMERICA

CD PROJEKT RED®
EUROPE

* Niezależnie od bostońskiego studia The Molasses Flood

Trzecia franczyza – Projekt Hadar

Nowe, odrębne IP – niezależne od Wiedźmina i Cyberpunka 2077

- Projekt w 100% autorski (inkubacja IP rozpoczęta pod koniec 2021 r.)
- Obecnie w fazie koncepcyjnej (prace prowadzone przez niewielki zespół)

Długofalowa perspektywa produktowa

WIEDŹMIN

Syriusz
(tworzony przez
The Molasses Flood)

Nowa trylogia wiedźmińska
(tworzona przez
CD PROJEKT RED)

Canis Majoris
(tworzony przez
zewnętrzne studio)

CYBERPUNK 2077

Widmo Wolności
(dodatek do Cyberpunka 2077
tworzony przez CD PROJEKT RED)

Orion
(tworzony przez
CD PROJEKT RED)

Nowe IP

Hadar
(tworzony przez
CD PROJEKT RED)

Rozgrywka wieloosobowa

w większości naszych gier jako rozszerzenie trybu dla jednego gracza

Ekspansja w kierunku filmów i TV

Cyberpunk: EDGERUNNERS

Znakomity przykład przenikania i synergii różnych typów mediów

CD PROJEKT RED® × TRIGGER

Podsumowanie

Co chcemy osiągnąć

- Trzy wyjątkowe, silne i trwałe franczyzy
- Więcej produktów dla graczy – zapadające w pamięć opowieści dla jednego gracza, rozszerzone o doświadczenie rozgrywki wieloosobowej
- Gry mobilne, TV, filmy i nie tylko – rozwijane we współpracy z partnerami zewnętrznymi

Wyłączenie odpowiedzialności

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

Informacje zawarte w prezentacji są aktualne na dzień jej sporządzenia, w związku z czym prezentacja nie będzie zmieniana, aktualizowana lub modyfikowana celem uwzględnienia zmian zaistniałych po jej publikacji.

Pezentacja opisuje działania CD PROJEKT oraz Grupy CD PROJEKT. Ma ona charakter wyłącznie informacyjny i nie stanowi 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.

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 rekomendacja sprzedaży, zaproszenie do składania objęcia lub zachęta do oferowania kupna lub zapisów na jakiekolwiek papiery wartościowe emitowane przez CD PROJEKT.

Odbiorcy prezentacji ponoszą wyłączną odpowiedzialność za własne analizy i oceny sytuacji rynkowej i przyszłych wyników CD PROJEKT. CD PROJEKT podkreśla, że raporty bieżące i okresowe przekazywane przez CD PROJEKT w ramach wykonywania obowiązków informacyjnych wynikających z polskiego prawa są jedynym wiążącym źródłem danych dotyczących wyników finansowych, prognoz, zdarzeń oraz wskaźników dotyczących CD PROJEKT.

Prezentacja nie jest przeznaczona do rozpowszechniania na terytorium państw, w których publiczne rozpowszechnianie i przekazywanie informacji zawartych w prezentacji może podlegać ograniczeniom prawnym. Osoby zapoznające się z niniejszą prezentacją powinny uprzednio zapoznać się ze wszelkimi ograniczeniami w tym zakresie.

CD PROJEKT ani żaden podmiot wchodzący w skład Grupy CD PROJEKT, w odniesieniu do jakichkolwiek sponsorowanych lub niesponsorowanych ADR (“alternatywnych certyfikatów depozytowych”) lub jakichkolwiek innych instrumentów finansowych tego typu (łącznie “Instrumenty Finansowe”): (i) nie czyni żadnych zapewnień, w sposób wyraźny lub dorozumiany, co do dokładności, odpowiedniości lub kompletności jakichkolwiek informacji związanych z Instrumentami Finansowymi, (ii) nie wspiera ani nie zachęca do tworzenia jakichkolwiek Instrumentów Finansowych. CD PROJEKT nie reprezentuje żadnej instytucji depozytowej, banku ani żadnej innej osoby w związku z jakimikolwiek Instrumentami Finansowymi.

CD PROJEKT nie ponosi żadnej odpowiedzialności i wyłącza wszelkie zobowiązania związane z Instrumentami Finansowymi. W przypadku jakichkolwiek pytań, posiadacz jakichkolwiek Instrumentów Finansowych powinien zwrócić się do instytucji emitującej takie Instrumenty Finansowe lub wspierającej taką emisję po jakiekolwiek informacje związane z takimi Instrumentami FInansowymi.