

STRATEGIA GRUPY KAPITAŁOWEJ

CDPROJEKTRED

NA LATA 2012 - 2015

Warszawa 17 listopada 2011 r.

Szanowni Inwestorzy, obecni i przyszli Akcjonariusze,

Przez kilkanaście lat działalności na rynku gier komputerowych nasza komunikacja skupiona była na graczach, partnerach biznesowych i mediach branżowych.

W 2010 roku staliśmy się spółką giełdową, co było dla nas wyzwaniem również pod względem komunikacyjnym. Oczekiwania inwestorów co do zakresu i sposobu komunikacji są nieco inne niż to co interesuje naszych klientów. Uczestnicy rynku kapitałowego potrzebują znacznie większej liczby informacji dotyczącej działalności i planów spółki, aby móc ją rzetelnie ocenić. Przez lata w relacjach biznesowych zawsze staraliśmy się być fair i takie podejście mamy również wobec naszych akcjonariuszy stosując najwyższe standardy i prezentując pełną otwartość.

W odpowiedzi na zapotrzebowanie przedstawicieli rynków kapitałowych, a jednocześnie chroniąc interesy spółki, zdecydowaliśmy się przedstawić cele jakie stawiamy w poszczególnych obszarach działalności CD Projekt RED. Przedstawienie strategii w czteroletnim horyzoncie jest ruchem odważnym, ale okres ten jest nieprzypadkowy. Wierzę, że po osiągnięciu założonych celów CD Projekt RED będzie w zupełnie innym miejscu.



Prezes Zarządu

Adam Kiciński

Grupa CD Projekt RED

Działający od 1994 roku CD Projekt jest dziś największą w Polsce grupą firm z branży gier komputerowych. Jesteśmy notowani na GPW jako CD Projekt RED S.A. i prowadzimy działalność w trzech obszarach:

- dystrybucja gier wideo i filmów w Polsce prowadzona przez CD Projekt Sp. z o.o.;
- produkcja i sprzedaż najwyższej klasy gier wideo realizowana poprzez studio deweloperskie CD Projekt RED, które stworzyło gry komputerowe Wiedźmin oraz Wiedźmin 2;
- cyfrowa sprzedaż gier do klientów na całym świecie poprzez platformę GOG.com zaliczaną do ścisłej światowej czołówki cyfrowych dystrybutorów gier PC.

Przeważająca większość działalności biznesowej grupy ma zasięg globalny i opiera się z jednej strony o własne produkty, a z drugiej o bezpośredni dostęp do klientów na całym świecie.

Misja Grupy CD Projekt RED

Tworzymy najwyższej jakości innowacyjne produkty i serwisy poszukiwane przez graczy 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. Naszym celem jest, aby wytężona praca i nowatorskie pomysły przełożyły się nie tylko na uznanie naszych klientów, ale też na doskonałe wyniki finansowe i zadowolenie naszych akcjonariuszy.

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

Cele Grupy CD Projekt RED

Wejście do ścisłej światowej czołówki firm tworzących topowe gry wideo, posiadając jednocześnie jedną z najpopularniejszych globalnych platform cyfrowej dystrybucji gier PC. Rozszerzenie działalności o nowe segmenty cyfrowej rozrywki, w szczególności stworzenie dywizji lub akwizycja firmy zajmującej się produkcją i sprzedażą gier na platformy mobilne.

W ramach Grupy CD Projekt RED wszystkie kluczowe spółki lub dywizje mają przedstawione poniżej własne, dopasowane do ich profilu misje, plany oraz cele.

CD Projekt (Dystrybucja PL)

CD Projekt jest najbardziej utytułowanym i najlepiej rozpoznawalnym polskim dystrybutorem gier na konsole i komputery osobiste. Firma prowadzi działalność koncentrującą się na rynku polskim nieprzerwanie od 1994 roku. Od 2009 roku spółka rozpoczęła dystrybucję filmów na DVD/Blu-ray, co zapoczątkowało proces poszerzania portfolio dystrybucyjnego. Naszym partnerom takim jak m.in. Walt Disney Company, THQ, SEGA, NC Soft, Activision Blizzard zapewniamy skuteczną dystrybucję, a naszym klientom dostarczamy najwyższej jakości produkty na najlepszym światowym poziomie.

Misja CD Projekt (Dystrybucja PL)

Wierzymy w dystrybucję z wartością dodaną. Idealną organizację sprzedaży łączymy z naszymi unikalnymi wartościami: atrakcyjnym stosunkiem ceny do jakości oraz otwartą komunikacją z klientami. Skuteczna dystrybucja to nasza specjalność, a innowacyjnie prowadzony marketing i indywidualne podejście do klientów i kontrahentów to nasz znak rozpoznawczy.

Nadrzędnym celem organizacji jest być wśród liderów rynkowych oraz pozostać wzorem dla innych przedsiębiorstw w branży. Marka CD Projekt jest synonimem innowacyjności, nowoczesności oraz wysokiej jakości przy zachowaniu atrakcyjnych cen. Siła naszej pasji, kreatywność i profesjonalizm pozwala nam pokonywać problemy i osiągać cele, nieosiągalne dla naszych konkurentów.

Nasza misja obliguje nas do ciągłego poszukiwania nowych kontrahentów, aktywnego poszerzania kanałów dystrybucji i docierania z naszymi produktami i usługami do coraz szerszej rzeszy klientów w całej Polsce. Z odwagą patrzymy w przyszłość i wierzymy w rozwój działalności w oparciu o nowe modele biznesowe.

Dzięki dynamicznej i ekspansywnej strategii staniemy się największym podmiotem na rynku szeroko rozumianej cyfrowej rozrywki. Jesteśmy firmą wyrazistą, zorientowaną na realizację założonych celów, rzetelnie rozliczaną skuteczną maszyną dystrybucyjną - liderem w swojej branży, cenionym przez kontrahentów za profesjonalizm i najwyższej jakości serwis, a przez klientów za szeroką ofertę oraz bogatą paletę usług o wartości dodanej.

Plan działań CD Projekt (Dystrybucja PL) na najbliższy rok

Q1 2012

- Uruchomienie nowej, wysokomarżowej linii produktowej o docelowym potencjale przychodu na poziomie 5 mln PLN rocznie, komplementarnej z już eksploatowanymi kategoriami.
- Rozpoczęcie działalności operacyjnej w nowym kanale sprzedaży – dystrybucja kinowa (pierwsza premiera kinowa filmu dystrybuowanego w Polsce przez CD Projekt).
- Pozyskanie nowego partnera w kategorii gry wideo.

Q2-Q4 2012

- Poszerzenie obsługiwanych kanałów dystrybucyjnych o co najmniej dwóch nowych odbiorców posiadających w sumie 30 marketów oraz o jeden duży sklep wysyłkowy.
- Wdrożenie nowoczesnego systemu ERP pozwalające na dalszą optymalizację kosztów i procesów biznesowych oraz nowe bardziej wydajne rozwiązania logistyczne i magazynowe.
- Poszerzenie oferty gier i filmów twórców niezależnych w portfolio firmy.
- Uruchomienie nowego internetowego projektu wspierającego sprzedaż hurtową.

Spółka posiada całościowy czteroletni plan rozwoju. Ze względu na działalność na bardzo konkurencyjnym rynku i w celu ochrony naszej pozycji konkretne projekty zaplanowane na lata 2013 – 2015 będą stopniowo ujawniane w przyszłości. Realizując zakładane plany chcemy osiągnąć poniższy cel.

Cel CD Projekt (Dystrybucja PL) na koniec roku 2015

Nadrzędnym celem firmy jest maksymalizacja marży i osiągnięcie rentowności na poziomie 7% netto przy jednoczesnym utrzymaniu wzrostu całego biznesu. Rozwój chcemy oprzeć na dywersyfikacji portfolio dystrybucyjnego o nowe kategorie spoza segmentu gier komputerowych oraz na uruchomieniu segmentów działalności opartych o nowe modele biznesowe. Plany strategiczne spółki CD Projekt w latach 2012-2015 skupiają się na rynku polskim.

GOG.com

GOG.com jest platformą cyfrowej dystrybucji oferującą i sprzedającą gry PC w wersjach elektronicznych graczom z całego świata. GOG.com działa od października 2008, a jego oferta obejmuje ponad 350 gier od 40 wydawców i studiów, w tym największych w branży takich jak Electronic Arts, Activision, Ubisoft czy Atari-Hasbro. W zaledwie 3 lata, GOG.com stał się jedną z najpopularniejszych platform cyfrowej dystrybucji na świecie i jest postrzegany jako główne miejsce zakupu klasycznych gier na komputery PC. We wrześniu 2011, GOG.com ogłosił przekroczenie poziomu 1 miliona unikalnych klientów odwiedzających serwis w ciągu miesiąca.

Misja GOG.com

Koncentrujemy się na przełomowej jakości w cyfrowej dystrybucji gier PC poprzez zapewnienie graczom najkorzystniejszej oferty na rynku przy jednoczesnym maksymalnym uproszczeniu procesu zakupu i korzystania z gier. Przeglądanie stron GOG.com, zakup, ściąganie oraz instalacja i uruchamianie gier - wszystkie te kroki są proste po to by gracz spędzał czas na graniu, a nie zastanawianiu co ma zrobić, aby gra zadziałała. Nasza filozofia bazuje na 3 głównych filarach:

- **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. Strona GOG.com została tak zaprojektowana, aby proces zakupu i ściągania gier był możliwie prosty i szybki. Co ważniejsze żadne gry sprzedawane przez nas nie zawierają systemów zabezpieczeń (DRM) uznawanych przez większość graczy jako uciążliwe.
- **Polityka Uczciwej Ceny (Fair Price Policy):** jako prawdziwie globalna platforma e-commerce, GOG.com oferuje wszystkie gry w tej samej cenie bez względu na kraj pochodzenia klienta. Nie widzimy powodu dla którego użytkownik z jednego kraju miałby płacić więcej niż użytkownik z innego terytorium za dokładnie ten sam produkt.
- **Niespotykana wartość dodana dla graczy:** wierzymy, że sprzedawanie samej gry nie wystarcza, aby zadowolić klienta, dlatego do każdego tytułu z naszej oferty dołączamy szeroki wachlarz materiałów dodatkowych całkowicie za darmo. Są to materiały takie jak tapety, ścieżki dźwiękowe, rozbudowane instrukcje, avatary itp. Jednocześnie gwarantujemy naszym klientom pełne wsparcie techniczne (w przeciwieństwie do innych platform zajmujących się cyfrową dystrybucją), a co najważniejsze przez cały czas nasza komunikacja z graczami jest szczerą i bezpośrednią, a nasi pracownicy codziennie udzielają się na forach GOG.com.

Plan działań GOG.com na rok 2012

- Podpisanie umowy na ofertę starszych gier z dwoma, nowymi, wiodącymi wydawcami gier.
- Wejście w nowy segment – wprowadzenie do oferty pierwszych nowszych gier (min. 20 tytułów) oferowanych w cenach od 13,99 do 16,99 USD.
- Nawiązanie bezpośredniej współpracy z ambitnymi producentami gier i niezależnymi wydawcami. Pierwsza premiera nowego tytułu stworzonego przez znane zagraniczne studio. Gra będzie sprzedawana na zasadach czasowej wyłączności w kanale cyfrowej dystrybucji, czyli dostępna na GOG.com przed jej pojawieniem się w ofercie firm konkurencyjnych.

Cyfrowa dystrybucja gier jest jednym z najmłodszych i najbardziej dynamicznych segmentów w naszej branży. Ze względu na tę specyfikę i wciąż zachodzące zmiany precyzyjne działania zaplanowane są do końca 2013 roku. Na lata 2014 i 2015 zakładamy ogólne kierunki rozwoju, które będziemy uszczegóławiać uważnie obserwując rozwój rynku. Tak, jak w przypadku polskiej działalności dystrybucyjnej, konkretne plany wybiegające poza 2012 rok będą ujawniane stopniowo. Służy to ochronie pozycji konkurencyjnej GOG.com. Biorąc pod uwagę powyższe wyznaczaliśmy dla tej spółki cel na koniec roku 2013.

Cel GOG.com na koniec roku 2013

Osiągnięcie pozycji drugiej na świecie niezależnej platformy cyfrowej dystrybucji gier PC oferującej produkty we wszystkich kategoriach cenowych.

Dalszy agresywny wzrost biznesu w latach 2012 i 2013 na poziomie przynajmniej 100% rok do roku.

Chcemy to osiągnąć kontynuując naszą skuteczną strategię, dzięki której GOG.com stał się w ciągu trzech lat numerem jeden w elektronicznej dystrybucji klasycznych gier PC. W szczególności:

- Będziemy przez cały czas koncentrować się na naszych kluczowych wartościach, kładąc nacisk na szczerłość, uczciwość i traktowanie fair graczy, tak aby GOG.com był uznawany za najbardziej przyjazną platformę cyfrowej dystrybucji.
- Będziemy współpracować z wiodącymi światowymi wydawcami i studiami tworzącymi najlepsze gry, wspólnie budując nową jakość dla klientów cyfrowej dystrybucji.

Studio CD Projekt RED

Studio CD Projekt RED od 2002 roku jest deweloperem najwyższej klasy gier wideo. Studio jest producentem znanych na całym świecie gier RPG opartych na własnej marce Wiedźmin (The Witcher). Globalna premiera Wiedźmina 2 PC została bardzo entuzjastycznie przyjęta przez graczy i media branżowe uzyskując wiele nagród i wyróżnień. Kolejnym dużym krokiem w rozwoju studia będzie zapowiadana na pierwszy kwartał 2012 roku premiera Wiedźmina 2 na Xbox 360. Przy tworzeniu drugiej części Wiedźmina opracowany został autorski, ultranowoczesny silnik do produkcji rozbudowanych gier komputerowych – RED Engine. Technologia ta będzie wykorzystywana w przyszłości do tworzenia wyjątkowych, nieliniowych tytułów. Studio zatrudnia obecnie ponad dziewięćdziesięciu najwyższej światowej klasy specjalistów od programowania, animacji, grafiki, designu, produkcji oraz zespół wydawniczo-marketingowy obsługujący wszystkie kluczowe rynki.

Misja Studia CD Projekt RED

Gry to całe nasze życie. Nasza pasja i nasza praca.

Działamy w tej branży, bo kochamy to co robimy, ale też dlatego, że wierzymy, że możemy do niej wnieść wiele nowego. Jesteśmy niepoprawnymi entuzjastami elektronicznej rozrywki. Choć pełni szaleństwa i twórczej radości jesteśmy jednocześnie absolutnie profesjonalni.

Innowacja, wysoka jakość i otwarta komunikacja z otoczeniem to tylko część naszego etosu. Uwielbiamy przełamywać standardy, łamać ograniczenia i udowodniać, że to co wielu uważa za niemożliwe, jest możliwe i do tego jest jeszcze biznesowo korzystne. Robimy to wszystko tylko w jednym celu, aby dostarczyć niesamowitych wrażeń i rozrywki na najwyższym poziomie graczom z całego świata.

Tworzymy gry takie, w które sami chcielibyśmy zagrać: nieliniowe RPG'i z rozbudowaną i głęboką fabułą. Realistyczne gry przeznaczone dla dorosłych graczy, w których liczy się przejmujące i prawdziwe doświadczanie, a nie płytka pseudo-komercyjność, czy poprawność polityczna. Interesuje nas wyłącznie najwyższa światowa jakość. W dostarczeniu jej nie idziemy na kompromisy. Kreatywność wykorzystujemy również w komunikacji. Nasze gry to nie tylko najwyższa jakość, ale też szczyty list przebojów i znakomita sprzedaż.

Zrobiliśmy dopiero pierwsze kroki, wiele przed nami. Konsekwentnie podążamy naszą ścieżką, a gdy w końcu osiągniemy szczyt, nie zapomnimy dzięki czemu tam się znaleźliśmy.

Plan Studia CD Projekt RED na lata 2012-2015

W segmencie produkcji gier prezentujemy kluczowe elementy planów wydawniczych na cały okres objęty strategią. Biznes oparty na produkcji gier najwyższej klasy jest działalnością długofalową i tylko w takim ujęciu można sensownie zaprezentować plany. W przypadku nieogłoszonych jeszcze tytułów posługujemy się zdefiniowanymi poniżej kodami. Każda gra będzie zapowiedziana w najlepszym, z biznesowego punktu widzenia, momencie.

Oznaczenie i definicje kategorii produktów

PRODUKTY AAA+ - to największe produkcje wydawane równocześnie na minimum 2 platformy z planowaną jakością na poziomie średniej ocen (np. metacritic.com) powyżej 90% i dużym potencjałem komercyjnym. To światowe hity o planowanej sprzedaży powyżej 2 mln sztuk w pierwszym roku* rozprowadzane wszystkimi kanałami dystrybucji (klasyczna dystrybucja oraz dystrybucja elektroniczna). Gry te charakteryzują się największymi budżetami produkcyjnymi oraz czasami produkcji od 3 do 5 lat. Sugerowana cena detaliczna gier w tej kategorii w pierwszym okresie sprzedaży wynosi 49-59 USD w Ameryce Płn. i 49-59 EUR w Europie Zach.

PRODUKTY AAA - to duże produkcje z planowaną jakością na poziomie średniej ocen powyżej 90% i znaczącym potencjałem komercyjnym jednak mające premierę wyłącznie na jedną platformę. Światowe przeboje o planowanej sprzedaży od 800 tys. do 1,3 mln sztuk sprzedaży w pierwszym roku* rozprowadzane wszystkimi kanałami dystrybucji (klasyczna dystrybucja oraz dystrybucja elektroniczna). Gry te charakteryzują się dużymi budżetami produkcyjnymi oraz czasami produkcji od 2 do 4 lat. Sugerowana cena detaliczna gier w tej kategorii w pierwszym okresie sprzedaży wynosi 49-59 USD w Ameryce Płn. i 49-59 EUR w Europie Zach.

PRODUKTY AA - to duże produkcje z planowaną jakością na poziomie średniej ocen powyżej 85% mające premierę wyłącznie na jedną platformę. Światowe przeboje z potencjałem komercyjnym powyżej 500 tys. sztuk w całym cyklu życia, rozprowadzane wszystkimi kanałami dystrybucji (klasyczna dystrybucja oraz dystrybucja elektroniczna). Gry te charakteryzują się mniejszymi budżetami produkcyjnymi oraz czasami produkcji od 1 do 2 lat. Sugerowana cena detaliczna gier w tej kategorii w pierwszym okresie sprzedaży wynosi 39-59 USD w Ameryce i 39-59 EUR w Europie Zachodniej.

PRODUKTY A - to mniejsze produkcje z planowaną jakością na poziomie średniej ocen powyżej 80% rozprowadzane głównie lub wyłącznie za pomocą elektronicznej dystrybucji przynajmniej na jedną platformę (PC/MAC/PS3/X360). Gry te charakteryzują się ograniczonymi budżetami produkcyjnymi oraz czasem produkcji do 2 lat.

WYDARZENIA **IK** - oznacza Inne wydarzenia konsumenckie. Ważne dodatkowe zdarzenia bezpośrednio powiązane z życiem produktu takie jak np. Wiedźmin Edycja Rozszerzona, czy TW2 wersja 2.0 mające odbicie w sprzedażowym życiu produktu). Wydarzenia IK planowane są z wyprzedzeniem od 6 do 18 miesięcy, co oznacza, że nie będą na razie występować w planach na dalsze lata.

SPRZEDAŻ **BC** – oznaczenie produktów z aktywnego Back Catalogu mających premierę w latach poprzednich, których sprzedaż jest kontynuowana w danym roku.

* Sprzedaż w pierwszym roku – estymowana sprzedaż gier za które CD Projekt RED uzyskuje opłaty licencyjne w okresie pierwszych 12 miesięcy od premiery.

Podsumowanie realizacji planu w 2011 roku

Maj 2011	PRODUKT AAA	premiery W2 PC
Wrzesień 2011	WYDARZENIE IK	W2 2.0 PC
Rok 2011	SPRZEDAŻ BC	W1 PC

Plany produktowe w rozbiciu na lata

Rok 2012

Q1 2012	PRODUKT AAA	premiery W2 X360
Q1 2012	PRODUKT A	premiery
Q1 2012	WYDARZENIE IK	
Q4 2012	WYDARZENIE IK	
Q4 2012	PRODUKT A	premiery
Rok 2012	SPRZEDAŻ BC	W1 PC W2 PC

Rok 2013

Q1 2013	PRODUKT AA	premiery
Q4 2013	WYDARZENIE IK	
Rok 2013	SPRZEDAŻ BC	W1 PC PRODUKT A W2 PC W2 X360 PRODUKT A

Rok 2014

Rok 2014	PRODUKT AAA+	premiera
----------	---------------------	----------

Rok 2014	SPRZEDAŻ BC	W1 PC PRODUKT A W2 PC W2 X360 PRODUKT A PRODUKT AA
----------	--------------------	--

Rok 2015

Rok 2015	PRODUKT AAA+	premiera
----------	---------------------	----------

Rok 2015	SPRZEDAŻ BC	W1 PC PRODUKT A W2 PC W2 X360 PRODUKT A PRODUKT AA PRODUKT AAA+
----------	--------------------	---

Cel Studia CD Projekt RED na koniec roku 2015

Bycie w trójce najbardziej uznanych producentów gier RPG na świecie. Wypromowanie dwóch topowych, globalnych linii gier multi-platfomowych, tworzonych na bazie własnej technologii. Sprzedanie dziesięciomilionowej kopii gry własnej produkcji.

Wyłączenie odpowiedzialności

Informacje zawarte w niniejszym dokumencie odzwierciedlają panujące aktualnie warunki (listopad 2011 r.) oraz oceny według stanu na chwilę obecną (listopad 2011 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 RED 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 RED 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.