

Szanowni Akcjonariusze,

W ubiegłorocznym liście napisaliśmy, że stoimy przed ogromną szansą, będąc u progu najważniejszego wydarzenia w ponad 20-letniej historii naszej firmy. Rok 2015 był przełomowy dla Grupy CD PROJEKT – dzięki ogromnej pracy, talentowi, energii oraz zaangażowaniu ludzi z naszego zespołu odnieśliśmy ogromny sukces, zarówno twórczy, jak i biznesowy.

To był rok Wiedźmina i CD PROJEKT-u

Naszą misją jest tworzenie rewolucyjnych gier fabularnych, trafiających do serc ludzi na całym świecie, dostarczając im doskonałej, poruszającej rozrywki. Wierzymy, że gra to forma sztuki, a nie produkt, który się bezrefleksyjnie konsumuje. Tworzymy gry, z głęboką fabułą w które sami chcielibyśmy zagrać. Jesteśmy przekonani, że osiągniemy największe sukcesy jeśli plan biznesowy będzie podążał za naszą wizją kreatywną.

Tą filozofią kierowaliśmy się przy tworzeniu gier o Wiedźminie. Wiedźmin 3: Dzikie Gon, będący zwieńczeniem trylogii, zadebiutował 19 maja 2015 roku. Gra została wydana na całym świecie na trzech platformach, w 15 wersjach językowych, zdobywając do dziś ponad 800 nagród, w tym 250 tytułów Najlepszej Gry Roku (GOTY). Jednocześnie CD PROJEKT RED zdobył ponad 30 nagród dla najlepszego studia developerskiego roku. Wiedźmin 3 był również ogromnym przedsięwzięciem promocyjnym, co zaowocowało tym, że nasza gra była najczęściej opisywanym tytułem w światowych mediach internetowych w 2015 r.

Dzisiaj z dumą informujemy, że do końca 2015 roku sprzedaliśmy w sumie ponad 20 mln gier z trylogii wiedźmińskiej.

Globalna cyfrowa dystrybucja

Premiera Wiedźmina 3 połączona była z debiutem autorskiej technologii GOG Galaxy - wszyscy gracze, którzy kupili grę w wersji pudełkowej na komputery PC otrzymali w zestawie klucz do wersji elektronicznej na GOG.com, a GOG Galaxy był platformą odpowiedzialną za jej instalację oraz dostarczenie aktualizacji i dodatków.

W przyszłości chcemy jeszcze bardziej wykorzystywać synergii pomiędzy dwoma segmentami prowadzonej przez nas działalności. Zaplecze technologiczne i internetowy know-how GOG-a oraz innowacyjne gry studia CD PROJEKT RED pozwolą nam budować coraz silniejszą przewagę konkurencyjną Grupy CD PROJEKT.

Realizacja strategii i celów 2012-2015

Rok 2015 był jednocześnie ostatnim rokiem obowiązywania programu motywacyjnego, którego cele wraz ze strategią opublikowaliśmy pod koniec 2011 roku.

W ostatnich czterech latach konsekwentnie budowaliśmy wartość Grupy Kapitałowej CD PROJEKT skupiając się całkowicie na działaniach o zasięgu globalnym.

Zawsze byliśmy przekonani, że najlepszą receptą na sukces biznesowy studia CD PROJEKT RED jest tworzenie najlepszych gier na świecie. Żeby to osiągnąć nie możemy iść na kompromisy. Mamy określone zasoby talentu i energii, które rosną razem z nami, ale są zawsze limitowanym, najcenniejszym dobrem. Chcąc robić wybitne gry musimy konsekwentnie unikać rozproszenia i koncentrować się na stosunkowo ograniczonej ilości projektów. Stosowanie prostej zasady przedkładania jakości nad ilość dało wymierne rezultaty. W pierwotnych planach zakładaliśmy, że w latach 2012-2014 ukażą się dwie duże gry. Ostatecznie uznaliśmy, że warto poświęcić dodatkowy czas i pieniądze na rozbudowanie Wiedźmina 3 do poziomu niespotykanego dotychczas wśród gier fabularnych. Czas pokazał, że nasze podejście było słuszne. W listopadzie 2011 roku ogłosiliśmy plan, w efekcie którego mieliśmy sprzedać 10-cio milionową kopię gry własnej produkcji do końca 2015 roku, a sprzedaliśmy ponad 20 milionów. Dzięki temu sumaryczny wynik netto Grupy CD PROJEKT za ten okres wyniósł 390 mln zł, czyli 168% celu finansowego. W tym czasie kurs akcji CD PROJEKT wzrósł o 353%, podczas gdy indeks WIG jedynie o 26%.

W sukcesie tym uczestniczyła również nasza platforma cyfrowej dystrybucji - GOG.com. Przez ostatnie cztery lata nadaliśmy GOG-owi nowe kierunki rozwoju – uruchomiliśmy serwis w nowych wersjach językowych, wprowadziliśmy lokalne waluty i metody płatności. Stworzyliśmy technologię GOG Galaxy oferującą graczom szereg nowych możliwości i pozwalającą na poszerzenie katalogu oferowanych produktów o gry z trybem multiplayer. Na przestrzeni ostatnich 4 lat przychody platformy GOG.com wzrosły o 365%.

Patrząc w przyszłość

Wierzymy, że poprzeczka, którą zawiesił Wiedźmin 3, jest inspirującą bazą do dalszego rozwoju. Budujemy globalne marki, które będziemy dalej intensywnie rozwijać. Mamy własną technologię i wypracowany know-how. Zgromadziliśmy zespół doświadczonych, utalentowanych i pełnych pasji ludzi, którzy potrafią stworzyć grę od jej koncepcji, poprzez cały proces twórczy, promocję, aż po globalną sprzedaż. W GOG.com dopiero co rozpoczęliśmy nowy rozdział dzięki platformie GOG Galaxy.

Dzisiaj, razem z podsumowaniem wyników finansowych Grupy CD PROJEKT, ogłaszamy aktualizację naszej strategii, obejmującą lata 2016-2021. Mamy konkretne pomysły, wiedzę, środki finansowe i ludzi, z którymi chcemy sięgać jeszcze wyżej. Ponownie stawiamy sobie ambitne cele – zarówno twórcze, jak i finansowe.

Nasze wartości – bezkompromisowa jakość produktów, otwarta komunikacja, szacunek do graczy, traktowanie fair wszystkich z którymi pracujemy, niezależność oraz tolerancja światopoglądowa pozostają niezmiennie w naszym DNA i są nierozzerwalnie powiązane z filozofią prowadzonej przez nas firmy. To one są podstawą podejmowanych przez nas decyzji biznesowych, a co za tym idzie fundamentem budowy długoterminowej i unikalnej wartości dla akcjonariuszy.

Dziękujemy wszystkim za okazywane nam od wielu lat zaufanie i wsparcie.

Z wyrazami szacunku,



Zarząd CD PROJEKT

Michał Nowakowski

Piotr Nielubowicz

Adam Kiciński

Adam Badowski

Piotr Karwowski

Marcin Iwiński