



GRUPA KAPITAŁOWA CD PROJEKT  
**STRATEGICZNE KIERUNKI ROZWOJU**  
**W PERSPEKTYWIE DŁUGOFALOWEJ**



## Grupa CD PROJEKT

---

Działający od 1994 roku CD PROJEKT jest grupą firm z branży elektronicznej rozrywki koncentrujących się na dwóch obszarach biznesowych:

- produkcji i wydawaniu gier wideo oraz produktów towarzyszących w oparciu o posiadane marki: Wiedźmin i Cyberpunk 2077, realizowanych przez studio CD PROJEKT RED oraz satelitarne studia wchodzące w skład Grupy;
- cyfrowej sprzedaży gier w ramach serwisu GOG.com.

Grupa CD PROJEKT jest od 2010 roku notowana na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie i wchodzi w skład indeksu WIG20, skupiającego 20 największych i najbardziej płynnych spółek tego parkietu.

Ze względu na dominujący udział w przychodach i zyskach Grupy, niniejszy dokument skupia się w swojej treści na długoletnich kierunkach rozwoju działalności skoncentrowanej na produkcji gier wideo i produktów towarzyszących oraz budowaniu rozpoznawalności posiadanych marek.



## Studio CD PROJEKT RED

Powstałe w 2002 roku studio CD PROJEKT RED tworzy i wydaje gry wideo na komputery osobiste oraz konsole najnowszej generacji. Na dzień publikacji gry serii Wiedźmin sprzedały się w liczbie ponad 65 milionów egzemplarzy, zdobywając ponad 1000 nagród. Pierwszy tytuł w nowej franczyzie Cyberpunk 2077 sprzedał się w liczbie 20 milionów kopii.

CD PROJEKT RED ma główną siedzibę w Warszawie oraz biura deweloperskie w Krakowie, Wrocławiu i Vancouver a także biuro w Los Angeles odpowiadające za promocję i sprzedaż na terenie Ameryki Północnej. Międzynarodowy zespół studia składa się z ponad 700 światowej klasy specjalistów od programowania, animacji, designu i produkcji. Działalność produkcyjna wspierana jest przez pion wydawniczo-marketingowy odpowiadający za kompleksowe wprowadzanie produktów studia na rynek oraz relacje ze społecznością graczy. Od 2021 roku w skład Grupy wchodzi też studio The Molasses Flood z Bostonu.



### CEL STUDIA CD PROJEKT RED

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

### NASZE WARTOŚCI

- Jakość jest naszym priorytetem
- Koncentrujemy się na graczach
- Utalentowany i pełen pasji zespół to nasza siła
- Wspieramy tolerancję, uczciwość i otwartość
- Niezależność do dla nas warunek swobody twórczej



## CO JEST DLA NAS WAŻNE W GRACH

Wierzymy, że gra to forma sztuki. Chcemy docierać do wrażliwości graczy na całym świecie, inspirując ich i dostarczając doskonałej, poruszającej rozrywki.

Tworzymy gry, w które sami chcielibyśmy zagrać: nieliniowe, intrygujące, z głęboką fabułą i przeznaczone dla graczy ceniących prawdziwe emocje.

Dawno temu określiliśmy gatunek, który chcemy rozwijać – gry fabularne (RPG). Produkcje tego typu są jednymi z najtrudniejszych z twórczego punktu widzenia, co wzmacnia ich unikalność. Od lat gromadzimy na ten temat specjalistyczną wiedzę i doświadczenie. Z każdą kolejną grą mamy więcej nowych pomysłów na przyszłość.

Wierzymy, że zaangażowanie, ilość pracy i serca jaką wkładamy w nasze gry oraz dbałość o szczegóły spowoduje, że gracz po zakończeniu rozgrywki będzie mieć poczucie dobrze wydanych pieniędzy.

Stale rozwijamy własne autorskie technologie wykorzystując je wspólnie z najlepszymi dostępnymi zewnętrznymi rozwiązaniami aby tworzyć przełomowe i immersyjne gry wideo.

## DLACZEGO JESTEŚMY NIEZALEŻNI

Wierzymy, że niezależność kreatywna i finansowa są kluczowe dla realizacji naszych strategicznych zamierzeń. Dzięki nim możemy się dalej rozwijać i tworzyć gry według naszych zasad. Niezmiennie ważne jest dla nas utrzymanie kontroli nad procesami kreatywnymi i wydawniczymi oraz nad promocją i relacjami z graczami. Działamy w tej branży, bo kochamy to co robimy. Wierzymy, że dzięki niezależności możemy do niej wnieść wiele dobrego.



## AKTUALIZACJA STRATEGII 2021

Premiera Cyberpunka 2077 w grudniu 2020 r. zaważyła na podjęciu decyzji o pogłębionej analizie procesów w Spółce i przeprowadzeniu fundamentalnych zmian. Wnioski zostały zawarte w aktualizacji Strategii Grupy z 2021 r., gdzie duży nacisk położono na następujące główne obszary zmian i rozwoju Grupy:

- **RED2.0** – transformacja studia wiążąca się m.in. ze zmianą sposobu tworzenia gier, wdrożeniem bardziej elastycznego procesu produkcji umożliwiającego równoległy rozwój produktów w obrębie dwóch głównych marek, zmianami sposobu zarządzania i środowiska pracy skoncentrowanego na rozwoju zespołu i wspieraniu talentów oraz zmianą podejścia do komunikacji z graczami;
- **Rozbudowa marek** – dalsze wychodzenie poza gry RPG i wykorzystanie potencjału zarówno marki Wiedźmin, jak i Cyberpunk poprzez nowe produkty, kolaboracje oraz nowe media i formaty, co w konsekwencji powinno zmaksymalizować zasięg, rozpoznawalność i siłę marek;
- **Rozwój online** – wzbogacenie tytułów rozwijanych w ramach naszych IP o elementy rozgrywki multiplayer.

W oparciu o powyższe założenia od publikacji aktualizacji Strategii Grupy w 2021 r., wprowadziliśmy szereg zmian i usprawnień, które stanowią podstawę dla rozwoju Grupy CD PROJEKT w przyszłości. Są to m.in.:

- wewnętrzna transformacja naszej organizacji, koncentrująca się na budowaniu silnych zespołów;
- wprowadzenie zwinnych metodyk pracy (Agile) i optymalizacja procesów deweloperskich;
- rozpoczęcie długoletniej, strategicznej współpracy z Epic Games i zmiana silnika gry na Unreal Engine, co pozwoli Spółce osiągnąć większą efektywność, stabilność i przewidywalność procesów deweloperskich;
- przyłączenie dwóch zespołów składających się z doświadczonych deweloperów – CD PROJEKT RED Vancouver i The Molasses Flood z Bostonu;
- wzmocnienie kompetencji Zarządu w obszarach technologii i marketingu – poprzez rozszerzenie jego składu o dwie nowe osoby;
- rozpoczęcie równoległej produkcji dwóch projektów klasy AAA.



## KIERUNKI DALSZEGO ROZWOJU

W kolejnych latach kierunki strategicznego rozwoju Grupy upatrujemy w:

- dalszym zwiększeniu możliwości produkcyjnych, aby dostarczać graczom więcej treści przy zachowaniu ich najwyższej jakości;
- poszerzeniu doświadczeń płynących z naszych gier o funkcjonalność multiplayer;
- dalszym rozbudowywaniu naszych francyz.

Jednocześnie stale obserwujemy zmiany zachodzące w otoczeniu i mamy świadomość, że realizacja obranych kierunków działań będzie możliwa jedynie przy wsłuchiwaniu się w głos graczy i szerszego grona naszych interesariuszy.



## NASZE AMBICJE ESG

Tolerancja i szacunek do wszystkich wokół — graczy, członków zespołu i partnerów biznesowych, a także środowiska, w którym funkcjonujemy — są dla nas niezwykle ważne. W CD PROJEKT kwestie środowiskowe (E), społeczne (S) i te związane z jakością zarządzania (G) są nieodłączną częścią naszej działalności i kultury organizacyjnej.

Nasze ambicje ESG to:

- Skłaniać do refleksji nad światem poprzez niezapomniane historie.
- Tworzyć wyjątkowe miejsce pracy, którego ludzie chcą być częścią.
- Kontynuować zieloną transformację na naszym kampusie i poza nim.
- Budować relacje oparte o zaufanie i transparentność.
- Pomagać innym korzystając z naszych zasobów i kompetencji



## NASZE PODEJŚCIE

### I. Tworzenie Studia, którego ludzie chcą być częścią.

Chcemy być postrzegani jako pracodawca pierwszego wyboru tworząc miejsce, w którym ludzie mogą rozwijać swój potencjał i z którym wiążą długofalowo swoją zawodową przyszłość. Pracujemy nad wdrożeniem nowego, konkurencyjnego globalnie systemu wynagrodzeń, wspieranego przez program motywacyjny ukierunkowany na retencję pracowników. Umożliwiamy pracę nad ambitnymi projektami oraz dużą swobodę twórczą. Wspieramy także rozwój kompetencji pracowników zgodnie z ich indywidualnymi preferencjami.

### II. Zwiększenie efektu Koła Zamachowego – wieloaspektowy rozwój marek

Dążymy do tworzenia ekosystemu zbudowanego z m.in. gier, komiksów, produkcji telewizyjnych, filmów, animacji. Każdy element pozwala nam potencjalnie na tworzenie narracji transmedialnej a co za tym idzie zwiększenie konwergencji w ramach naszych marek. W efekcie przekłada się to na wzrost ich rozpoznawalności, szersze dotarcie do nowych odbiorców, synergie produktowe, a także zwiększenie przychodów.



### III. Współpraca z zewnętrznymi partnerami

Chcemy zapewnić nowe możliwości kontaktu z naszymi markami poszerzając ofertę produktową i krąg odbiorców naszych treści. W tym celu otwieramy się na zewnętrzną współpracę w zakresie tworzenia nowych produktów. Naszym imperatywem pozostaje staranne i selektywne realizowanie projektów, zachowanie najwyższej możliwej jakości oferowanych produktów i sprostanie wymaganiom graczy.

### IV. Koncentracja na podstawowej działalności – opowiadanie wciągających historii

Otwarcie się na współpracę z zewnętrznymi partnerami ułatwi naszemu zespołowi skupienie się na podstawowej działalności CD PROJEKT – tworzeniu rewolucyjnych gier fabularnych przy zachowaniu ich najwyższej jakości. Naszym priorytetem pozostaje opowiadanie historii, które zapadają w pamięć i inspirują graczy na całym świecie. Zamierzamy umacniać ten aspekt, upatrując w nim naszą główną siłę.

## Długoterminowe plany produkcyjne

---

Ze względu na ochronę konkurencyjności poniższe plany zawierają jedynie główne kierunki rozwoju naszych francyz. Opisy projektów zostały ograniczone do minimum. Wszystkie poniższe nazwy są nazwami kodowymi (codenames).

### Projekt Sirius

Gra tworzona przez The Molasses Flood, osadzona w uniwersum wiedźmińskim i powstająca we współpracy z zespołem CD PROJEKT RED. W porównaniu z dotychczasowymi grami CD PROJEKT RED gra skierowana jest do znacznie szerszej grupy odbiorców. Sirius zaoferuje graczom rozgrywkę jednoosobową oraz w trybie multiplayer.

### Projekt Polaris (1, 2, 3)

Projekt otwiera nową wiedźmińską trylogię, rozszerzając świat przedstawiony w dotychczasowych grach z serii Wiedźmin. Saga będzie składać się z trzech gier które planujemy wydać w trakcie 6-letniego cyklu wydawniczo-produkcyjnego, licząc od premiery Polaris.

Druga i trzecia część sagi pod względem technologicznym będzie wyrastała z podwalin stworzonych przy produkcji Polaris. W ten sposób chcemy usprawnić proces powstawania gier, nie rezygnując jednocześnie z naszych ambicji pod względem artystycznym oraz każdorazowego ulepszania naszych kolejnych produkcji.

### Projekt Canis Majoris

Pełnoprawna produkcja ze świata Wiedźmina, która będzie rozwijana przez zewnętrzne studio kierowane przez doświadczonych twórców związanych w przeszłości z wiedźmińskim uniwersum. Pod względem technologii, planujemy użyć do jej stworzenia silnika Unreal Engine 5 i zestawu narzędzi, który tworzymy z myślą o Polaris.

### Projekt Orion

Gra z serii Cyberpunk, która będzie dalej rozwijać potencjał leżący w tym uniwersum. Za realizację projektu Orion odpowiedzialne będzie studio CD PROJEKT RED North America, w którego skład wchodzić będzie nowo utworzony podmiot w Bostonie wraz z istniejącym zespołem z Vancouver. Powstanie ono niezależnie od funkcjonującego już w Bostonie The Molasses Flood realizującego projekt Sirius. Utworzenie nowego hubu CD PROJEKT RED North America umożliwi nam pełny dostęp do puli talentów z Ameryki Północnej.

### Nowe IP – Projekt Hadar

Nowe, oryginalne IP. Po raz pierwszy w historii studio CD PROJEKT RED jest w pełni odpowiedzialne za stworzenie nowego uniwersum. Wczesne prace koncepcyjne rozpoczęły się w 2021 roku. Na dzień wydania niniejszego dokumentu trwają prace nad podstawowymi założeniami i światem – podwalinami do uruchomienia w przyszłości trzeciej linii produktowej.



## Co chcemy osiągnąć

- Trzy unikalne, silne i trwałe franczyzy. W centrum każdej z nich rosnąca liczba gier z zapadającymi w pamięć opowieściami wzbogaconymi o doświadczenie gry sieciowej.
- Synergia płynąca ze współpracy z partnerami zewnętrznymi. Efektem nawiązywanych kooperacji będzie poszerzenie oferty produktowej i grona odbiorców naszych treści oraz zwiększenie doznań płynących z doświadczenia naszych uniwersów.
- CD PROJEKT jako miejsce z unikalną kulturą organizacyjną, przyciągające i rozwijające największe talenty.



### Wyłączenie odpowiedzialności

Niniejszy dokument został opracowany przez CD PROJEKT S.A. („CD PROJEKT”).

Informacje zawarte w dokumencie są aktualne na dzień jego sporządzenia, w związku z czym dokument nie będzie zmieniany, aktualizowany lub modyfikowany celem uwzględnienia zmian zaistniałych po jego publikacji.

Dokument opisuje działania CD PROJEKT oraz Grupy CD PROJEKT. Ma on charakter wyłącznie informacyjny i nie stanowi porady inwestycyjnej. Informacje zawarte w dokumencie 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 dokument z należytą starannością, jednak może on zawierać pewne nieścisłości. Dokument w żadnym wypadku nie stanowi i nie powinna być traktowany jako rekomendacja sprzedaży, zaproszenie do składania objęcia lub zachęta do oferowania kupna lub zapisów na jakiegokolwiek papierze wartościowe emitowane przez CD PROJEKT.

Odbiorcy dokumentu 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.

Dokument nie jest przeznaczony do rozpowszechniania na terytorium państw, w których publiczne rozpowszechnianie i przekazywanie informacji zawartych w dokumencie może podlegać ograniczeniom prawnym. Osoby zapoznające się z niniejszym dokumentem powinny uprzednio zapoznać się ze wszelkimi ograniczeniami w tym zakresie.

CD PROJEKT ani żaden podmiot wchodzący w skład Grupy CD PROJEKT, w odniesieniu do jakiegokolwiek sponsorowanych lub niesponsorowanych ADR (“alternatywnych certyfikatów depozytowych”) lub jakiegokolwiek innych instrumentów finansowych tego typu (łącznie “Instrumenty Finansowe”): (i) nie czyni żadnych zapewnień, w sposób wyraźny lub dorozumiany, co do dokładności, odpowiedniości lub kompletności jakiegokolwiek informacji związanych z Instrumentami Finansowymi, (ii) nie wspiera ani nie zachęca do tworzenia jakiegokolwiek 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 jakiegokolwiek pytań, posiadacz jakiegokolwiek Instrumentów Finansowych powinien zwrócić się do instytucji emitującej takie Instrumenty Finansowe lub wspierającej taką emisję po jakiegokolwiek informacje związane z takimi Instrumentami Finansowymi.



KONTAKT DLA INWESTORÓW: [IR@CDPROJEKT.COM](mailto:IR@CDPROJEKT.COM)  
[WWW.CDPROJEKT.COM](http://WWW.CDPROJEKT.COM)