

Sukces na rynku gier wideo na podstawie firmy CD Projekt RED – studium przypadku

Wstęp.....2

Rozdział I

CD Projekt i jego pozycja na rynku

1.1. Postanie i historia CD Projekt..... 4

1.2. Powstanie studia CD Projekt Red..... 8

Rozdział II

Pierwsze projekty CD Projekt Red

2.1. Wiedźmin I10

2.2. Wiedźmin II..... 14

Rozdział III

Wiedźmin III

3.1. Przygotowanie i promocja Wiedźmina III..... 20

3.2. Sukces projektu i jego znaczenie dla Polski24

Rozdział IV

Dalsze plany studia

4.1. Cyberpunk 207729

4.2. Rozwój świata wiedźmina i projekt Gwint..... 33

4.3. Inne działania i plany studia39

Zakończenie.....	45
Bibliografia	47
Spis tabel i rysunków	50