

LIST ZARZĄDU GRUPY KAPITAŁOWEJ CD PROJEKT RED DO AKCJONARIUSZY

Warszawa, 27 kwietnia 2011 r.

Szanowni Akcjonariusze,

w imieniu Zarządu przekazuję w Państwa ręce Sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej CD Projekt RED za 2011 rok, które stanowi podsumowanie wyników finansowych i najważniejszych wydarzeń dla naszej Grupy w tym okresie. CD Projekt prowadzi działalność na rynku gier nieprzerwanie od 18 lat, natomiast miniony rok był z pewnością jednym z najważniejszych kamieni milowych na drodze naszego rozwoju. Wypracowane przez nas wyniki finansowe są najwyższe w historii działalności CD Projekt, a nasza sytuacja finansowa i pozycja na rynku nigdy wcześniej nie były takie silne.

W 2011 roku intensywnie pracowaliśmy nad uporządkowaniem i uproszczeniem struktury organizacyjno-prawnej w kierowanej przez nas grupie. W lipcu Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy zarejestrował zmiany statutu Spółki polegające na zmianie jej nazwy z dotychczasowej Optimus S.A. na CD Projekt RED S.A. Z końcem września nastąpiło połączenie spółki holdingowej CD Projekt RED S.A. z CD Projekt Red Sp. z o.o., a tym samym przeniesienie istotnego profilu działalności do spółki dominującej. Wzmocniło to jej potencjał i konkurencyjność. To jak wierzymy, powinno w istotny sposób przyczynić się do zwiększenia finansowej stabilności działania, a w dłuższym okresie do wzrostu wartości dla akcjonariuszy Spółki. Poza działalnością polegającą na produkcji gier w ramach Grupy Kapitałowej notowanej na warszawskiej giełdzie dynamicznie rozwijaliśmy platformę cyfrowej dystrybucji GOG.com. Ponadto za pośrednictwem CD Projekt Sp. z o.o. wydawaliśmy i dystrybuowaliśmy gry i filmy na terenie polski.

W ten sposób rok 2011 zakończył porządkowanie grupy kapitałowej, a sama Grupa weszła na ścieżkę intensywnego rozwoju. Nasz rozwój w minionym roku odbywał się głównie w dwóch obszarach - produkcji i cyfrowej dystrybucji gier komputerowych. Również te dwa globalne kierunki uznaliśmy jako najważniejsze w opublikowanej na jesieni zeszłego roku strategii rozwoju Grupy.

Krokiem, który nas niewątpliwie zbliżył do celu była premiera drugiej części naszej gry opartej o świat wiedźmiński. 17 maja 2011 roku na sklepowe półki trafił Wiedźmin 2: Zabójcy Królów. Tytuł tworzony z ogromnym wysiłkiem i zaangażowaniem przez trzy i pół roku oparty o stworzony w tym samym czasie autorski silnik RED Engine. Gra okazała się gigantycznym sukcesem, a do końca 2011 roku sprzedaliśmy jej ponad 1,1 mln kopii przekraczając w ten sposób ilość 3 mln sprzedanych gier, które zostały wyprodukowane w naszym studio. Chcemy, aby do końca 2015 roku tych gier było ponad 10 mln, co założyliśmy w zaprezentowanej na jesieni zeszłego roku naszej strategii. Kolejnym krokiem, który uczyniliśmy w tym kierunku była mająca miejsce 17 kwietnia 2012 roku premiera naszej pierwszej konsolowej gry, czyli rozszerzonej wersji Wiedźmina 2 w wersji na konsolę Xbox 360. Mimo, że od tej premiery minął bardzo krótki czas to już teraz możemy powiedzieć, że tytuł ten został doskonale odebrany przez rynek, a sama gra została uznana za jedną z najlepiej wyglądających gier jaka kiedykolwiek wyszła na tę konsolę.

Nasza konsekwentnie realizowana strategia działania i filozofia tworzenia produktów najwyższej światowej klasy są skuteczne, a zakładany przez nas cel wejścia do trójki najlepszych producentów gier typu RPG na świecie realny. W tym celu rozpoczęliśmy pracę na kolejną – zupełnie nową – serią gier, która będzie doskonałym uzupełnieniem naszego portfolio.

Równie duże sukcesy odnieśliśmy w obszarze cyfrowej dystrybucji gier. Nasza platforma należąca do zależnej od nas w 100 proc. spółki GOG Ltd. jest drugim najpopularniejszym, niezależnym cyfrowym dystrybutorem gier na świecie. Do tej pory użytkownicy z ponad 190 państw świata pobrali z niej 7,5 mln gier, a sama spółka od kilku lat każdego roku podwaja skalę biznesu. Tak było również w 2011 roku, który był przełomowy dla GOG. Nasz serwis pozyskał gry od największych wydawców takich jak EA Games, co zakończyło strategiczny etap rozbudowy portfolio dużych firm, które dostarczają nam swoje klasyczne tytuły. Dodatkowo, w maju 2011 roku doszło do pierwszej premiery gry na GOG, był nią Wiedźmin 2, a nasz własny serwis odpowiadał za około 15 proc. całej światowej cyfrowej dystrybucji tego tytułu.

Oba te fakty oraz kolejne zapowiedziane premiery i wprowadzane obecnie droższe gry do oferty GOG.com utwierdzają nas, że obrany przez nas model biznesowy jest słuszny.

Dziękując akcjonariuszom za dotychczasowe zaufanie chcę podkreślić, że wciąż jesteśmy na początku naszej drogi. Wierzymy, że nasz rozwój w kolejnych latach będzie jeszcze bardziej dynamiczny, co z pewnością przełoży się na wymierne korzyści dla wszystkich akcjonariuszy.

Z poważaniem,

Adam Kiciński
Prezes Zarządu

Marcin Iwiński
Członek Zarządu

Piotr Nielubowicz
Członek Zarządu

Adam Badowski
Członek Zarządu

Michał Nowakowski
Członek Zarządu