

Warszawa, 21 marca 2013 roku

Szanowni Akcjonariusze,

W imieniu Zarządu, przekazuję na Państwa ręce jednostkowe sprawozdanie finansowe CD PROJEKT S.A. za rok 2012, które stanowi podsumowanie wyników finansowych i najważniejszych wydarzeń dla Spółki w tym okresie. Miniony rok zakończyliśmy najwyższym wynikiem w historii CD PROJEKTU. Osiągnęliśmy go dzięki ciężkiej pracy całego naszego zespołu i konsekwentnej realizacji przyjętej strategii dostarczania produktów o najwyższej, światowej jakości. To także efekt sukcesu komercyjnego naszej gry „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów”. Jesteśmy przekonani, że nasza kolejna produkcja „Wiedźmin 3: Dziki Gon”, której premiera jest przewidziana na 2014 r. ma potencjał do osiągnięcia jeszcze lepszych wyników. Ogromny potencjał ma też nasz nowy projekt „Cyberpunk 2077”.

W 2012 roku przeprowadziliśmy kilka symbolicznych zmian formalnych w Grupie CD PROJEKT. W związku z tym jednostka dominująca zmieniła pod koniec roku nazwę z CD Projekt RED S.A. na CD PROJEKT S.A. W ocenie Zarządu zmiana firmy spółki wpłynie korzystnie na jej rozpoznawalność oraz wizerunek, zarówno wśród inwestorów, jak i jej klientów stanowiąc nawiązanie do ugruntowanej

i rozpoznawanej na rynku marki o ponad 19-letniej tradycji. Skrócona i uproszczona w wyniku przeprowadzenia opisywanej zmiany nowa firma spółki jest zbieżna z ogólnym postrzeganiem spółki i jej powszechnym odbiorem.

Nazwy nie zmienia należące do CD PROJEKT S.A. studio CD Projekt RED. Dzięki sukcesowi komercyjnemu i artystycznemu gier z serii „Wiedźmin” CD Projekt RED również stanowi silną, globalnie rozpoznawalną markę, a samo studio cieszy się opinią jednego z najbardziej szanowanych twórców gier na świecie.

W zeszłym roku, 17 kwietnia nasza gra - „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” Edycja Rozszerzona zadebiutowała na konsolach Xbox 360 oraz komputerach PC. Zarówno dla studia CD Projekt RED, jak i całej Grupy CD PROJEKT był to historyczny moment. Nie tylko znacząco poszerzyliśmy grupę docelową dla naszych gier, ale jednocześnie zrealizowaliśmy strategiczny cel jakim było wejście na rynek konsol. Warto zauważyć, że w Stanach Zjednoczonych i Zachodniej Europie udział konsol (pod względem generowanych przychodów i liczby graczy) jest znacznie większy, niż w przypadku komputerów klasy PC. Wprowadzenie „Wiedźmina 2” na Xboxa 360 okazało się sukcesem, dzięki któremu Spółka zanotowała w 2012 roku tak dobry wynik finansowy.

Gra została entuzjastycznie przyjęta zarówno przez graczy, jak i krytyków. „Wiedźmin 2” w wersji na konsolę Xbox 360 został uznany za najlepszą grę RPG 2012 roku przez czytelników IGN, największego światowego wortalu zajmującego się tematyką gier wideo. Wcześniej CD PROJEKT zdominował rozdanie najważniejszych europejskich nagród w branży gier wideo European Games Award zdobywając sześć nagród w różnych kategoriach, w tym dla najlepszej europejskiej gry. Chciałbym zaznaczyć, że w segmencie gier wideo takie wyróżnienia stanowią doskonałe wsparcie marketingowe i przekładają się na sprzedaż.

Równocześnie pierwsza część „Wiedźmina” została zaadaptowana na potrzeby komputerów Apple. Dobre wyniki finansowe, połączone z niskimi kosztami tej operacji, przelożyły się na decyzję o wprowadzenie na rynek również „Wiedźmina 2: Zabójcy Królów” na komputery Apple, co zostało zrealizowane jesienią. Gra w tej wersji była dystrybuowana m.in. poprzez prestiżowy sklep internetowy App Store, gdzie trafiła na szczyt list bestsellerów.

W czerwcu zapowiedzieliśmy nową grę pt. „Cyberpunk 2077”. W ten sposób realizujemy nasze zobowiązania wobec Akcjonariuszy. Dla CD PROJEKT uruchomienie nowej linii produktowej to szansa na optymalne wykorzystanie zasobów naszego studia i osiągnięcie jeszcze lepszych wyników w przyszłości. Prowadzenie dwóch serii gier umożliwi nam częstsze premiery produktów klasy AAA i budowanie jeszcze mocniejszej relacji z naszymi fanami. Wszystkim tym działaniom przyświeca jeden cel. CD PROJEKT zapowiedział wejście do trójki najlepszych producentów gier RPG na świecie i chcemy ten cel zrealizować. W momencie publikacji tego raportu łączna sprzedaż gier „Wiedźmin” oraz „Wiedźmin 2” przekroczyła 5 mln egzemplarzy. To wielkie osiągnięcia, ale nie jest to jeszcze wynik, który odzwierciedla nasze aspiracje. Głęboko wierzymy, że potencjał sprzedażowy niedawno zapowiedzianej gry „Wiedźmin 3: Dzikie Gon” znacząco przewyższa poprzednie części sagi. Co więcej nadal jesteśmy w stanie stymulować sprzedaż poprzednich części. Cykl sprzedażowy jakościowych gier z segmentu RPG jest bardzo długi.

Naszą ambicją jest trwałe wejście do bardzo wąskiego grona trójki najlepszych producentów gier RPG na świecie. Jesteśmy przekonani, że nasze kolejne projekty „Wiedźmin 3” oraz „Cyberpunk 2077” znacząco przybliżą nas do tego celu. Jego osiągnięcie będzie miało wymierne efekty dla Akcjonariuszy Spółki.

Dziękuję Państwu za zaufanie i wiarę w potencjał naszej Spółki.

Łączę wyrazy szacunku,

Adam Kiciński
Prezes Zarządu