



Szanowni Akcjonariusze,

Spodziewaliśmy się, że rok 2021 będzie dla PCF Group S.A. wyjątkowy i bardzo intensywny. Nie myliliśmy się. Stanowił dla nas kulminację pewnego okresu w historii People Can Fly, który rozpoczął się w 2015 roku, kiedy powróciliśmy na mapę branży jako niezależne studio deweloperskie. Za jego centralne wydarzenie należy oczywiście uznać premierę naszej gry *Outriders*, wydanej przez Square Enix Limited. Był to także rok dynamicznej realizacji strategii, którą ogłosiliśmy w ramach oferty publicznej naszych akcji w 2020 roku.

Wykorzystanie potencjału własnego IP (istniejącego lub nowo tworzonego), dalszy rozwój autorskiego oprogramowania PCF Framework, pozyskanie nowych zespołów produkcyjnych i rozbudowa istniejących zespołów deweloperskich – takie cele mieliśmy przed sobą wkraczając w pierwszy rok funkcjonowania na głównym parkiecie Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie.

Patrząc na te minionych dwanaście miesięcy, dokonaliśmy istotnych postępów we wszystkich obszarach, dotrzymując w ten sposób danego inwestorom słowa.

W wyniku trzech zrealizowanych akwizycji oraz wzrostu organicznego na całym świecie zespół People Can Fly zwiększył się z 281 do 495 specjalistów, co oznacza wzrost o 76%. Wzmocniliśmy nie tylko nasze struktury deweloperskie, ale także tzw. obszar *back office* niezbędny do prawidłowego funkcjonowania organizacji. Konsekwentnie wspieramy rozwój Grupy w Północnej Ameryce – dziś jedna trzecia naszych „Awiatorów” pracuje w USA i Kanadzie. Jest to możliwe także dzięki systemowi pełnej pracy zdalnej, który w wyniku zmian wywołanych przez pandemię Covid-19 stał się naturalnym elementem rynku pracy.

Transformacja PCF Group S.A. wspomaga realizację wcześniej przedstawionej strategii. Zdecydowaliśmy się wykorzystać sprawdzone, skuteczne i nowoczesne praktyki zarządcze. Nasze projekty są realizowane w oparciu o metody zwinne (agile), które dostosowaliśmy do naszej branży i kontekstu biznesowego. Dzięki temu lepiej zarządzamy ryzykiem projektowym oraz wytwarzamy gry, dbając o ich jak najwyższą jakość.

Nasi deweloperzy potrzebują do tego odpowiedniego środowiska pracy, narzędzi i miejsca, do którego chętnie będą codziennie wracali. Te i inne elementy są odpowiedzialnością *back office*, który przy rozproszonej geograficznie strukturze, realizuje swoje działania wykorzystując metodę Objectives & Key Results (OKR). Pozwala nam ona priorytetyzować nasze działania rozwojowe i skupić się na rezultatach, które są osiągnięte w krótkich interwałach czasowych.

Tworzenie gier video nie jest dziś możliwe bez odpowiedniego zaplecza IT. Okres pandemii Covid-19 przyspieszył nasze plany związane z budową wydajnej i bezpiecznej struktury informatycznej, która zwiększa efektywność pracy naszych zespołów. W ostatnim czasie powiększyliśmy zespoły IT, w tym kompetencje DevOps, które stanowią pomost między infrastrukturą serwerową a środowiskiem Unreal Engine. W planach mamy kolejne projekty rozwojowe w tym obszarze.

Dodając do Grupy studia Game On oraz Incuvo znacząco poszerzyliśmy wachlarz i różnorodność kompetencji, jakie możemy oferować.

Od 2019 roku konsekwentnie realizujemy strategię zwiększania skali działalności poprzez jednoczesną produkcję wielu gier. Kamieniem milowym było nasze IPO, pozwoliło nam bowiem na pozyskanie kapitału niezbędnego do niezależnej produkcji i wydania tworzonych przez Grupę gier. Opublikowana we wrześniu 2021 roku aktualizacja naszej strategii, zakłada możliwość poszerzenia naszego portfolio o tytuły, które określamy jako „compact AAA” – gry o krótszym czasie produkcji, mniejszym zakresie oraz budżecie, ale o jakości porównywalnej do gier AAA. Zakładamy także możliwość produkowania gier w innych niż dotychczas gatunkach oraz pozyskiwania lub akwizycji zespołów pozwalających nam realizować te plany. Aktualizacja strategii wprowadza także cel w postaci corocznej premiery gry wyprodukowanej przez Grupę począwszy od 2024 roku w modelu współpracy z wydawcą lub w modelu self-publishing.



W konsekwencji, People Can Fly realizuje szereg projektów jednocześnie, w tym kilka w oparciu o własne IP – jeden przeznaczony do wydania w modelu self-publishing (Project Bifrost), projekt VR wraz z Incuvo oraz dwa autorskie projekty, które znajdują się aktualnie w fazie koncepcyjnej (Project Victoria oraz Project Red). Do tego projekty we współpracy z wydawcami: Gemini ze Square Enix oraz Dagger z Take-Two Interactive. W dalszym ciągu wspieramy również IP Outriders.

Aby zarządzać produkcją kilku gier jednocześnie, rozbudowujemy oprogramowanie PCF Framework, nasze oryginalne rozszerzenie do Unreal Engine – silnika, z którym, co warto podkreślić, pracujemy już ponad 15 lat. To rozwój strukturalny i technologiczny, którego celem jest bardziej efektywna i kreatywna praca nad naszymi projektami.

Podsumowując, realizację naszej strategii można rozpatrywać w szerszym ujęciu jako trwającą transformację Grupy – ze spółki prywatnej w publiczną, ze studia pracującego nad jednym projektem w studio rozwijające bogate portfolio produktów, z firmy lokalnej w firmę globalną, ze studia deweloperskiego w kreatywną organizację o zróżnicowanych kompetencjach związanych z szeroko rozumianym rynkiem gier i rozrywki.

Nasze wyniki finansowe w roku 2021 również uznajemy za rezultat tego, że strategię PCF Group S.A. wdrażamy z konsekwencją i powodzeniem. Przychody Grupy wzrosły o 73,7% w stosunku do 2020 roku – wyniosły 180,3 miliona PLN w porównaniu do zeszłorocznego 103,8 miliona PLN. Wzrost skorygowanej EBITDA o 116,4% w stosunku do zeszłego roku – z 32,6 miliona PLN do 70,5 miliona PLN. W efekcie zysk netto Grupy w 2021 roku powiększył się o 149,7% w stosunku do roku poprzedniego – z 24,6 miliona PLN do 61,4 miliona PLN.

Cieszy nas tempo, z jakim realizowaliśmy nasze strategiczne zamierzenia w ubiegłym roku, ale wiemy, że rynek ocenia nas przede wszystkim przez pryzmat naszych produktów. Działania związane z debiutem *Outriders* otworzyło 25 lutego 2021 roku demo gry wydane na wszystkich platformach (poza Google Stadia), które w pierwszym tygodniu od udostępnienia osiągnęło ponad 2 miliony pobrań. Pełna gra miała premierę 1 kwietnia 2021 roku i w miesiąc od premiery przekroczyła liczbę 3,5 miliona unikalnych użytkowników. Pojawiające się błędy techniczne schłodziły nieco początkowy entuzjazm graczy i recenzentów. Wraz z wydawcą od razu rozpoczęliśmy proces poprawiania oraz balansowania gry. Kulminacją tych starań była szeroka, darmowa aktualizacja *New Horizon*, której premiera odbyła się 16 listopada. Oprócz usunięcia problemów technicznych, w ramach aktualizacji, dokonaliśmy obszernych zmian w rozgrywce endgame, a także dodaliśmy świetnie przyjęty system transmog oraz 4 nowe Ekspedycje. *Outriders: New Horizon* cieszył się pozytywną reakcją społeczności graczy i mediów, okazując się dobrym wstępem do działań planowanych wokół naszego flagowego tytułu w roku 2022. Wraz z debiutem aktualizacji zapowiedzieliśmy oficjalny dodatek *Outriders Worldslayer*, który ukaże się w bieżącym roku. Wiążemy z tym rozszerzeniem duże nadzieje – liczymy, że przyczyni się ono do zbliżenia się gry do progu rentowności, a tym samym uzyskania przez Grupę tantiem z jej sprzedaży. W kontekście współpracy biznesowej z japońskim wydawcą Outriders należy odnotować zawarcie w dniu 29 sierpnia 2021 roku umowy inwestycyjnej określającej prawa i obowiązki stron w związku z emisją warrantów subskrypcyjnych przez PCF Group S.A.

Co dalej przed nami? Oczekując na premierę *Outriders Worldslayer* i pracując intensywnie nad innymi projektami, planujemy dalszy wzrost zatrudnienia, z czym wiążą się wzmożone działania rekrutacyjne i rozwój w nowych lokalizacjach zarówno w Polsce, jak i za granicą. Naszą ambicją na rok 2022 jest przesunięcie kluczowych projektów z fazy pre-produkcji do fazy produkcji. Nie wykluczamy także, w najbliższej przyszłości, kolejnych akwizycji. W ramach Grupy tworzymy również struktury wydawnicze. Już teraz mamy w Grupie zespół znakomych ekspertów budujących fundamenty pod działania self-publishing. Planujemy dalszą przebudowę struktur Grupy, by sprawniej zarządzać wzrostem firmy i skuteczniej dbać o satysfakcję naszych Awiatorów. Zamierzamy kontynuować biznesową i kulturową transformację Grupy z naciskiem na utrwalanie i umacnianie globalnego charakteru studia i marki People Can Fly.



Wiemy, że ten rok nie będzie szczędził nam wyzwań, a nasze ambitne zamierzenia będziemy musieli realizować w trudnej rzeczywistości społeczno-politycznej, w cieniu wojny w Ukrainie, zawirowań gospodarczych i ewentualnych nawrotów pandemii Covid-19.

Będziemy starali się być elastyczni w reagowaniu na te wydarzenia, w tym poprzez kontynuację pomocy dla naszych współpracowników i przyjaciół z Ukrainy. Naszym celem długoterminowym jest budowa firmy, w której ludzie naprawdę mogą latać – nazwa People Can Fly na wiele sposobów odzwierciedla nasze ambicje. Piszę o tym z pełnym przekonaniem w roku, w którym celebруем 20 urodziny studia. To bez wątpienia duże osiągnięcie na tak zmiennym i konkurencyjnym rynku. Cieszymy się, że nasze działania, w ostatnim czasie, przekładają się na trend wzrostowy kursu akcji Spółki.

Chcemy tworzyć miejsce, w którym nasi Awiatorzy mogą rozwijać się jako twórcy i jednostki. Pragniemy być kreatywnym „hubem” dla deweloperów na całym świecie – dawać im możliwość wcielania w życie innowacyjnych i oryginalnych pomysłów. Stanowiąc przeciwwagę dla wielkich studiów, które stopniowo zamieniają się w korporacje. Ale też twardo stąpać po ziemi i precyzyjnie planować ekspansję, a współpracownikom, partnerom, inwestorom oferować bezpieczne, zdrowe i inspirujące środowisko biznesowe.

Tego nam wszystkim życzę na 20-lecie People Can Fly, a także dużo siły i spokoju w tych niełatwych czasach. Wszystkim akcjonariuszom dziękuję za wsparcie, ale też konstruktywną krytykę. Dobrze mieć Was na pokładzie.

Z wyrazami szacunku,

Sebastian Wojciechowski

PREZES ZARZĄDU