



**Szanowni Akcjonariusze,**

Rok 2023 rozpoczęliśmy od ogłoszenia zaktualizowanej, ambitnej strategii rozwoju PCF Group S.A. Zakładała ona przede wszystkim wzmocnienie naszej działalności wydawniczej (tj. segmentu produkcji i sprzedaży gier własnych), zaadoptowanie w jej ramach modelu gry jako usługi oraz zróżnicowanych modeli monetyzacji gier, a także bardzo dynamiczny rozwój studia w latach 2023 – 2027, w tym dalsze zwiększanie liczebności oraz podnoszenie jakości naszych zespołów, inwestycje w nowe obszary przemysłu rozrywkowego oraz znaczny wzrost skali biznesowej. Ogłoszenie nowej strategii było także swoistym podsumowaniem 20-lecia People Can Fly oraz dobrym pretekstem do uporządkowania oraz skodyfikowania naszych sposobów pracy i wartości. W rok 2023 weszliśmy więc dobrze przygotowani, z konkretnym planem, który był kwintesencją naszej dotychczasowej historii i nowych zamierzeń.

Nasza propozycja spotkała się z pozytywnym przyjęciem inwestorów – w roku 2023, w ramach dwóch rund finansowania udało nam się zamknąć proces wtórnych ofert publicznych akcji pozyskując na realizację strategii PCF Group S.A. ponad 230 milionów złotych. Wzmocniliśmy relację z niektórymi partnerami, powitaliśmy też „na pokładzie” nowych inwestorów, w tym południowokoreańskiego giganta Krafton Ltd., który w czerwcu ubiegłego roku objął 10% kapitału zakładowego Spółki.

Koncentrując się na priorytetach nowej strategii, nie zapomnieliśmy też, o modelu pracy na zlecenie (Work for Hire), który zawsze decydował o naszej dobrej kondycji finansowej. Również w czerwcu 2023 sfinalizowaliśmy nową umowę produkcyjną na projekt „Maverick”, który nasze zespoły w Europie i Ameryce Północnej realizują na rzecz grupy Microsoft. To dla nas kolejny dowód na to, że kompetencje Grupy PCF znajdują uznanie w oczach



największych międzynarodowych partnerów, a to dobry prognostyk na przyszłość.

Zadbaliśmy także o porządki strukturalne w Grupie – zwiększyliśmy zatrudnienie o prawie 24%, do 756 Awiatorów, powołaliśmy spółkę zależną do świadczenia usług wydawniczych – PCF Ireland, otworzyliśmy nowe biuro w Montrealu, zwiększyliśmy nasze zaangażowanie w spółkę Incuvo S.A. do 62,25%, uruchamiając jednocześnie nowy projekt VR-owy Bison, oraz podpisaliśmy dwie umowy finansowania dłużnego dla Grupy z Bank of Montreal (9,2 miliona CAD) oraz Bankiem Pekao S.A. (na łączną kwotę 50 milionów złotych).

Udało się więc zrobić wiele, ale rok 2023, to także początek kryzysu w branży gier, który po pandemicznym, abnormalnym wzroście, wszedł w fazę korekty. W konsekwencji, ubiegły rok, nie przyniósł niestety jedynie sukcesów i dobrych wiadomości. Skomplikowana sytuacja na rynku utrudniła nam realizację wielu zamierzeń, a także spowodowała znaczącą presję na nasze wyniki finansowe. Przede wszystkim zmusiła nas do zaniechania niektórych inicjatyw (należy tu wspomnieć nieudane negocjacje dotyczące projektu Dolphin) lub znacznego ich ograniczenia (projekt Dagger, którego zakres ograniczyliśmy w listopadzie 2023 roku, a ostatecznie spisaliśmy w roku bieżącym). W tym samym okresie nasz długoletni partner Square Enix zdecydował o rewizji warunków naszej współpracy dotyczącej projektu Gemini – na podstawie toczących się od wielu miesięcy rozmów, już wiemy, że nie uda nam się zrealizować tego projektu w ramach takiej marżowości jak w latach ubiegłych. Obserwowaliśmy także i nadal obserwujemy spowolnienie w segmencie gier VR, do którego „dołożyła się” niestety nieudana premiera gry Bulletstorm VR – zapowiedziana na grudzień 2023, a która miała miejsce w styczniu 2024 roku. Negatywne tendencje rynkowe odbiły się też na kondycji finansowej naszej drugiej, obok Incuvo, spółki zależnej – Game On,



realizującej usługi produkcyjne dla podmiotów z branży gier. Obok sukcesów, były więc i porażki.

Z tych wszystkich powodów ubiegły rok i aktualną sytuację PCF Group trudno mi ocenić w sposób jednoznaczny. Z jednej strony mamy jasno zdefiniowaną strategię, fantastyczny, międzynarodowy zespół, solidnych partnerów w segmencie Work for Hire oraz mocno zaawansowane gry w modelu self-publishing (Bifrost, Victoria), z drugiej niezwykle wymagający i skomplikowany krajobraz na rynku gier, który nie jest oczywiście winny wszystkim naszym niepowodzeniom – za niektóre, jak launch gry Bulletstorm VR, musimy wziąć pełną odpowiedzialność i wyciągnąć konstruktywne wnioski, żeby nie powtórzyć takich błędów w przyszłości, bo największe premiery, na szczęście, dopiero przed nami.

Niemniej sytuacja rynkowa na pewno znacząco wpływa na realizację naszych zamierzeń i aktualną sytuację Spółki, dlatego w rok 2024 wchodzimy z pełną determinacją zrealizowania naszej strategii, w tym pozyskania środków na jej zrealizowanie poprzez, między innymi, zawarcie nowych umów na tworzenie gier w modelu Work for Hire. Te procesy oczywiście również wymagają dodatkowych nakładów – w roku 2024 zmieniamy nasze podejście na bardziej ostrożnościowe i zamiast kapitalizować ewentualne nowe projekty na bilansie, będziemy odnosić je w ciężar wyniku finansowego (poza projektem Red, który pozostaje na bilansie) aż do czasu zwarcia umowy z wydawcą (w przypadku projektów realizowanych na rzecz podmiotów trzecich). W ramach rozpoczętego jeszcze w ubiegłym roku procesu budżetowania na 2024 rok, zmieniliśmy także znacząco podejście dotyczące wydatków – ograniczając je do niezbędnego, naszym zdaniem, minimum i generując oszczędności na poziomie ponad 20 milionów złotych rocznie.

Wszystkich wątpliwości w PCF i zmartwionych aktualnym kursem akcji PCF Group chcę zapewnić, że jesteśmy cały czas bardzo aktywni na rynku, a



wewnętrznie zmotywowani, aby osiągnąć cele, które postawiliśmy sobie na początku 2023 roku. Miejmy nadzieję, że kolejne miesiące przyniosą więcej dobrych wiadomości nie tylko dla PCF Group S.A., ale także całego rynku gier. Chcemy tworzyć i utrzymywać miejsca pracy.

Wszystkim naszym Akcjonariuszom dziękuję za cierpliwość i wiarę w to, co robimy, a także za czasami uzasadnione słowa konstruktywnej krytyki. Dziękuję, że jesteście z nami - zrobimy wszystko co w naszej mocy, aby nie zawieść Waszych oczekiwań.

Pozdrawiam,

Sebastian Wojciechowski

Prezes Zarządu PCF Group S.A.