

WARSZAWA | 31 STYCZNIA 2023



AKTUALIZACJA STRATEGII NOWE OTWARCIE



CO OSIĄGNIĘLIŚMY?

CZYM JEST GRUPA PEOPLE CAN FLY?

Grupa People Can Fly, w której skład wchodzi PCF Group S.A. jako spółka dominująca („Spółka” lub „PCF”) i jej spółki zależne (łącznie „Grupa”), rozpoczęła działalność na rynku gier wideo w Polsce w 2002 roku. W ciągu dwudziestu lat współpracowała z elitarnym gronem wydawców gier, stając się jednym z najbardziej doświadczonych polskich i europejskich studiów produkujących gry wideo, szczególnie te z gatunku *shooter* w segmencie AAA (Triple-A), a także jednym z wiodących w branży ekspertów w zakresie technologii Unreal Engine. PCF cieszy się uznaniem na całym świecie jako twórca wyjątkowych i inspirujących gier akcji.

JAKIE GRY ROBIMY?

Misja PCF jest prosta: najważniejszy jest Gracz. Chcemy, aby dzięki naszym produkcjom gracze doświadczyli świata gier na najwyższym możliwym poziomie. Sami jesteśmy graczami i doskonale rozumiemy wyjątkową wartość i siłę oddziaływania takich przeżyć. Tworzymy więc gry, w które sami chcemy grać.

Przez dwie dekady działalności PCF stworzyło lub wyprodukowało jedno z najgłośniejszych *shooterów* w branży, w tym *Painkiller'a*, *Bulletstorm*, *Gears of War: Judgement* i *Outriders*. Te sukcesy nie wyczerpują jednak naszego apetytu na rozwijanie ogromnego i wciąż niewykorzystanego potencjału, jaki widzimy w segmencie *shooterów* AAA i compact-AAA (tj. gier o krótszym czasie produkcji, niższym budżecie i mniejszej objętości (ang. *scope*), charakteryzujących się jednak jakością porównywalną z grami z segmentu Triple-A). Planujemy stworzyć gry, które nie tylko rozwiną cały gatunek, ale także połączą go z innymi gatunkami i podgatunkami gier, pozwolą zastosować nowatorskie rozwiązania trybów gry wieloosobowej (*multiplayer*), wprowadzić innowacje w zakresie projektowania rozgrywki oraz znaleźć metody na przeniesienie tych doświadczeń do rzeczywistości wirtualnej.

Rozwijając *Projekt Dagger* poszerzyliśmy zakres gatunkowy produkowanych przez nas gier o gry akcji (*action games*) i nadal chcemy produkować nowe gry w nowych gatunkach.

KIM JESTEŚMY?

W całym okresie naszej działalności dołączyło do nas bardzo wielu światowej klasy deweloperów gier stanowiących elitę tej branży, dysponujących wiedzą i międzynarodowym doświadczeniem, których codzienną misją, we współpracy z zespołami wsparcia (*back office*), jest tworzenie światowej klasy gier o wysokim stopniu złożoności i technologicznego zaawansowania. Nazywamy ich Awiatorami.

W Grupie pracuje obecnie ponad 600 Awiatorów, w tym 400 deweloperów. Dwie trzecie z nich pracuje w Europie, jedna trzecia w Ameryce Północnej.



Zespoły działają w poszczególnych lokalizacjach jako niezależne komórki kreatywne, które kierują się wspólnymi wartościami i którym przyświeca jeden cel: tworzenie inspirujących gier dla światowej społeczności graczy.

Aby zmaksymalizować efektywność współpracy pomiędzy tymi zespołami rozwinęliśmy PCF Framework: własny pakiet dodatków, narzędzi, i modyfikacji do silnika Unreal usprawniający proces produkcji gier. Ponadto zorganizowaliśmy w ramach Spółki tak zwane *Centers of Excellence*, umożliwiające Awiatorom współpracę w ramach grup roboczych, wspierające innowacyjność, stanowiące przestrzeń do eksperymentów i dzielenia się wiedzą między projektami. Jest to wyjątkowe rozwiązanie stanowiące podstawę naszej efektywności produkcyjnej i ułatwiające jednoczesną pracę nad odrębnymi projektami, należącymi do różnych gatunków.

Nasze światowej klasy zespoły współpracowały z wieloma najbardziej rozpoznawalnymi studiami w branży gamingowej, tworząc gry, które zdobyły uznanie graczy i osiągnęły sukces komercyjny.

Zespoły te kierują się wspólnymi wartościami składającymi się na DNA People Can Fly. Są nimi:

- **Szczerłość:** czyli prawo i przestrzeń do otwartej komunikacji;
- **Odpowiedzialność:** za swoje decyzje, pomysły oraz dane słowo;
- **Praca zespołowa:** pozwalająca realizować wspólną pasję, różnorodność punktów widzenia, która stanowi o naszej sile;
- **Nieustępliwość:** czyli odwaga do kwestionowania *status quo* i wdrażania unikalnych pomysłów.

JAK PRACUJEMY?

Wraz z rozwojem Spółki i skalowaniem portfolio produktów, PCF wdrożyło metody pracy odzwierciedlające najlepsze praktyki w branży. Od ponad dwóch lat Spółka wykorzystuje i adaptuje tzw. praktyki zwinne (ang. *agile*), pozwalające Spółce empirycznie i w krótkich iteracjach weryfikować postępy i efekty toczących się prac, a także w łatwy sposób korygować ich zakres i kierunek. Dzięki temu Spółka odpowiednio dostosowuje swoje działania do poszczególnych faz produkcji gry.

Oprócz struktur liniowych, Spółka wdrożyła projektowe struktury macierzowe zbudowane wokół tzw. *Feature Ownerów* i *Feature Teamów*. *Feature Ownerzy* odpowiadają za końcowy efekt funkcjonalności w grze, a dzięki rozłożeniu odpowiedzialności na utalentowanych deweloperów uzyskujemy dbałość o szczegóły i wysoką jakość w przekroju całego projektu. Nad kolejnymi iteracjami czuwają producenci oraz doświadczeni dyrektorzy poszczególnych obszarów, zaś proces produkcji podzielony jest na tzw. kadencje, czyli unikalny proces, którego istotą jest połączenie iteratywnych okresów i zdarzeń (spotkań) z metodami pracy, poprawiające terminowość realizacji celów przy jednoczesnym ograniczaniu ryzyka.

CO UDAŁO NAM SIĘ ZREALIZOWAĆ W CIĄGU OSTATNICH 2 LAT?

Dwa lata od debiutu giełdowego (grudzień 2020 roku) wszystkie obrane krótkoterminowe cele strategiczne zostały zrealizowane, często z nawiązką. Dokonane inwestycje oraz nabyte kompetencje pozwalają obecnie Spółce pracować nad kilkoma projektami jednocześnie, przy zachowaniu niezależności organizacyjnej studiów deweloperskich działających w ramach Grupy. PCF stało się jednym z największych na świecie niezależnych studiów produkcyjnych, od lat tworzącym IP (prawa własności intelektualnej) w segmencie AAA.



- Zakończyliśmy z sukcesem prace nad grą *Outriders* i dodatkiem do niej *Outriders: Worldslayer*.
- Z powodzeniem zakończyliśmy transformację studiów produkcyjnych PCF:
 - » z modelu pracy nad jedną grą przeszliśmy do modelu pracy nad kilkoma grami jednocześnie;
 - » rozwinęliśmy się z jednego do kilku zespołów kreatywnych;
 - » wdrożyliśmy nowoczesne metody i praktyki tworzenia gier;
 - » powołaliśmy do życia *Centers of Excellence*.
- Wzmocniliśmy globalnie nasze zespoły wsparcia (*back office*), których celem jest tworzenie innowacyjnego środowiska pracy oraz realizacja jednego celu: wspieranie naszych Awiatorów.
- Przejęliśmy nowe zespoły produkcyjne w Stanach Zjednoczonych, Kanadzie i Polsce, aby rozwijać nasze kompetencje i nowe projekty:
 - » zespół deweloperski spółki Phosphor Games, LLC z siedzibą w Chicago;
 - » spółkę Game On Creative Inc. będącą studium realizującym na zlecenie usługi mocap, animacje, cinematyki i audio;
 - » spółkę Incuvo S.A. zajmującą się produkcją gier na platformy rzeczywistości wirtualnej (VR).
- Otworzyliśmy nowe studia deweloperskie w Krakowie i Montrealu (Kanada).
- Przyjęliśmy hybrydowy i zdalny model pracy w czasie, gdy pandemia koronawirusa zmieniała oblicze branży. Podejście to umożliwiło PCF rekrutację, niezależnie od lokalizacji, najwyższej klasy profesjonalistów i utrzymanie odpowiedniego do potrzeb projektowych poziomu zatrudnienia.
- Rozbudowaliśmy struktury naszej Grupy w oparciu o siedem studiów deweloperskich (Warszawa, Rzeszów, Kraków, Katowice, Newcastle, Montreal i Nowy Jork), co umożliwiło zapewnienie pełniejszego wsparcia pracownikom w krajach Ameryki Północnej i Europy.
- Wykorzystując IP będące własnością Grupy, zawarliśmy z Incuvo S.A. umowę produkcyjno-wydawniczą, której przedmiotem jest stworzenie gry na wszystkie znaczące platformy VR.
- Kontynuowaliśmy prace związane z rozwojem PCF Framework.
- Wzmocniliśmy globalną markę People Can Fly jako wiodącego, niezależnego dewelopera w branży gier wideo, a także reputację twórcy wysokiej jakości gier z segmentu AAA.
- Rozpoczęliśmy prace nad dwoma zupełnie nowymi projektami. Obok ujawnionych w trakcie IPO *Projektów Gemini* i *Dagger* aktualnie w pre-produkcji znajdują się również *Projekt Bifrost* i *Projekt Victoria*.
- Eksplorujemy możliwości rozwoju w innych segmentach przemysłu rozrywkowego w oparciu o markę i IP Grupy.



CO DALEJ?



CO DALEJ?

DOKĄD ZMIERZAMY?

Dynamiczny rozwój, sprawdzone strategie rozwoju, zdobyte doświadczenie, zahartowane zespoły kreatywne i deweloperskie, a także kompetencje skoncentrowane w ramach *Centers of Excellence* oraz *PCF Framework* umożliwiają nam obecnie równoległą pracę nad wieloma ambitnymi projektami jednocześnie. Podejmujemy to wyzwanie z pełną odpowiedzialnością, zobowiązując się wobec społeczności graczy i naszych inwestorów do wprowadzania na rynek, z sukcesem, kilku produktów w nadchodzących latach.

Będziemy nadal tworzyć i wydawać ambitne, nowatorskie gry z gatunku shooterów w kategoriach AAA i compact-AAA. Będziemy jednak sięgać także do nowych gatunków. Krótkie omówienie tych projektów przedstawiamy w dalszej części tego dokumentu.

Przy wybranych projektach Spółka nadal współpracować będzie z renomowanymi partnerami w modelu pracy na zlecenie (*work-for-hire*). W odniesieniu do tej działalności nasza strategia nie ulega zmianie. Jeśli pojawią się atrakcyjne możliwości współpracy z wydawcami, na pewno z nich skorzystamy. Tego rodzaju umowy zapewniają Spółce stabilność finansową, a jednocześnie przestrzeń do eksperymentowania, rozwoju oraz – w przypadku przekroczenia przez te projekty progów rentowności – zapewniają dodatkowe korzyści finansowe.

Jednocześnie uważamy, że w dłuższej perspektywie zdynamizowanie działań w kierunku działalności wydawniczej w modelu *self-publishing* jest najlepszą strategią. Od debiutu na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie rozwinęliśmy i samodzielnie finansujemy dwa projekty w tym modelu: *Projekt Bifrost* i *Projekt Victoria*. Od ubiegłego roku w tym modelu realizujemy także *Projekt Dagger*.

W porównaniu z modelem *work-for-hire*, samodzielne wydanie gry zapewnia większą kontrolę nad procesem jej tworzenia, daje możliwość wyboru modeli monetyzacji oraz pozwala na kształtowanie strategii marketingowej, sprzedażowej i dystrybucyjnej. Oczywiście pozwala również producentowi zachować większy udział w przychodach ze sprzedaży. PCF planuje ograniczać ryzyka związane z prowadzeniem działalności w modelu *self-publishing* dywersyfikując portfolio gier i prowadząc prace nad wieloma grami jednocześnie.

Wszystkie elementy składowe obecnego portfela gier PCF, takie jak dobór gatunków, docelowych grupy odbiorców, określenie potencjału rynkowego, daty premiery czy sposobu monetyzacji – są głęboko przemyślane. Spółka zgromadziła wystarczającą wiedzę, umiejętności i zasoby, aby podjąć się wydawania gier. Jesteśmy gotowi dostarczać nasze gry graczom w pełni samodzielnie.



JAKIE SĄ KLUCZOWE ZAŁOŻENIA NOWEJ STRATEGII PCF?

- **WZMOCNIENIE DZIAŁALNOŚCI WYDAWNICZEJ (MODELU SELF-PUBLISHING)**
 - Wypromowanie marki People Can Fly jako wiodącego, niezależnego twórcy i wydawcy gier w segmencie AAA oraz compact-AAA.
 - Tworzenie, rozwijanie i utrzymywanie kontaktu z lojalną i zaangażowaną społecznością milionów graczy jako podstawy do generowania zainteresowania nowymi produktami PCF.
 - Rozbudowa działu analizy rynku i badań konsumenckich w ramach naszej działalności wydawniczej w celu lepszego rozumienia potrzeb i oczekiwań graczy zarówno na etapie produkcji gry, jak i w pełnym cyklu życia produktu.
 - Wyprodukowanie w ciągu najbliższych czterech lat sześciu gier z wykorzystaniem wszystkich własnych zespołów deweloperskich (szczegóły poniżej).
- **ALWAYS LIVE**
 - Gry w naszym portfelu wydawniczym będą oparte na modelu gry jako usługi (*Game-as-a-Service*, *GaaS*) lub *GaaS-ready* (w którym projekty mogą stać się grami *live* po początkowym okresie funkcjonowania jako samodzielny produkt), z naciskiem na zaangażowanie i utrzymanie graczy. Podejście to umożliwi wykorzystanie wielu modeli monetyzacji, dopasowanych do poszczególnych projektów tak, aby najbardziej odpowiadały docelowemu odbiorcy i jednocześnie zapewniały graczom nieprzerwane, spersonalizowane doświadczenie w dłuższym okresie.
 - Spółka dąży do poszerzenia swojego zakresu kompetencji o gry online *live*, zarówno w formule *PvE* (*Player versus Environment*), jak i *PvP* (*Player versus Player*). Będą one korzystać zarówno z technologii *P2P* (*peer-to-peer*), jak i dedykowanych serwerów. W tym celu Spółka planuje dalsze inwestycje w *PCF Framework*, *Platformę Online Backend* oraz infrastrukturę chmurową *GaaS*, zdolną obsłużyć miliony graczy jednocześnie.
 - Model *GaaS* nie tylko umożliwi przyspieszenie procesu wydawniczego, ale także dokonywanie regularnych aktualizacji, które utrzymują zaangażowanie graczy przez lata. Pozwala to poprawić retencję graczy i znacząco zwiększa wartość gry w czasie w porównaniu z grami wydawanymi w tradycyjnym modelu „kup i graj” (*pay-to-play*).
 - Model *GaaS* pozwala również na uwzględnianie informacji zwrotnych uzyskiwanych od społeczności graczy jeszcze na etapie prac deweloperskich, zapewniając dopasowanie gier do jej potrzeb i oczekiwań. Umożliwia to nie tylko wzmocnienie potencjału danej gry, ale też zwiększenie zaangażowania graczy i ich lojalności.
- **ZRÓŻNICOWANE MODELE MONETYZACJI GIER**
 - W grach wydawanych przez Spółkę stosowane będą zróżnicowane modele monetyzacji.
 - Tradycyjny model „kup i graj” (*pay-to-play*), w którym gra sprzedawana jest za określoną cenę w dystrybucji cyfrowej lub detalicznej.
 - Mikrotransakcje, umożliwiające pobranie gry i korzystanie z niej bez ponoszenia żadnych początkowych kosztów, ale oferujące graczom możliwość kupowania w grze przedmiotów modyfikujących i personalizujących sposób doświadczenia przez nich rozgrywki.
 - Karnety sezonowe, będące modelem monetyzacji pozwalającym graczom na dostęp do dodatkowych treści przez określony czas, zwykle jeden sezon, za dodatkową opłatą, która może mieć charakter jednorazowy lub abonamentowy.
 - Model hybrydowy – łączący dwie lub więcej z powyższych metod monetyzacji.



• **DALSZE ZWIĘKSZANIE LICZEBNOŚCI ZESPOŁÓW PRODUKCYJNYCH I ROZWIJANIE TALENTÓW**

- W celu zmaksymalizowania powodzenia realizowanych przez Grupę gier, Spółka planuje dalszą rozbudowę zespołów deweloperskich, koncentrując się na zatrudnianiu i szkoleniu najwyższej klasy specjalistów. Spółka będzie także podtrzymywać unikalną kulturę organizacyjną wspierającą wysoką retencję pracowników i ich satysfakcję.
- Wprowadzenie programu motywacyjnego dla kluczowych pracowników lub współpracowników Grupy na lata 2023-2027 umożliwi przyznanie uprawnionym osobom praw do nabycia akcji bez rozdawania dotychczasowych akcjonariuszy, w liczbie nie przekraczającej 1.237.500 akcji stanowiących 4,13% obecnego kapitału zakładowego Spółki, w szczególności pod warunkiem wypracowania przez Grupę w tym okresie skumulowanego wyniku EBITDA w kwocie 1,5 mld PLN. Po przekroczeniu 80% wskazanego wyżej skumulowanego wyniku EBITDA, 50% oferowanych akcji zostanie przydzielona uprawnionym osobom, podczas gdy pozostałe 50% akcji będzie przydzielane wraz ze wzrostem poziomu skumulowanego wyniku EBITDA do poziomu docelowego, kiedy to 100% oferowanych akcji zostanie przydzielonych uprawnionym pracownikom lub współpracownikom Grupy. Akcje dla pracowników lub współpracowników oferowane będą przez głównego akcjonariusza Spółki. Cena po jakiej akcje będą oferowane kluczowym pracownikom lub współpracownikom Grupy będzie wyższą z następujących cen: (i) ceny za akcje Spółki z dnia przydzielenia akcji uprawnionej osobie (rozumianego jako dzień zawarcia umowy pomiędzy osobą uprawnioną a głównym akcjonariuszem Spółki), (ii) ceny za akcję dla inwestorów instytucjonalnych z IPO Spółki oraz (iii) ceny za akcję ustaloną w ramach nowej emisji akcji Spółki, o której mowa poniżej.
- *Lock-up* głównego akcjonariusza Spółki – poza akcjami przeznaczonymi do programu motywacyjnego lub zakupionymi po IPO – zostaje przedłużony do końca 2027 roku, z wyłączeniem transakcji o charakterze strategicznym i wezwań do zapisywania się na sprzedaż lub zamianę akcji Spółki.

INWESTYCJE W NOWE SEGMENTY PRZEMYSŁU ROZRYWKOWEGO

- Spółka zamierza eksplorować nowe obszary działalności w oparciu o markę, wiedzę oraz IP Grupy, inwestując w nowe segmenty przemysłu rozrywkowego i kultury cyfrowej.

JAKIE GRY MAMY W PORTFELU STRATEGICZNYM?

Spółka przygotowała niezwykle ambitny plan produkcyjny, marketingowy i sprzedażowy na najbliższe pięć lat, wyznaczając jako cel strategiczny osiągnięcie co najmniej 3,0 mld PLN łącznych przychodów w latach 2023-2027.

Aktualizacja harmonogramu: we wrześniu 2021 r. ogłosiliśmy, że począwszy od roku 2024 PCF będzie wydawać jedną grę rocznie. Od tego czasu konieczne okazało się zaktualizowanie harmonogramu premier ze względu na opóźnienia wynikające z przejścia z silnika Unreal Engine 4 na Unreal Engine 5. Ta zmiana i wykorzystanie nowej wersji silnika UE.5 w naszych produkcjach są kluczowymi czynnikami z punktu widzenia utrzymania konkurencyjności naszych gier w przyszłości. Zważywszy na fakt, że premiera *Projektu Thunder* wyznaczona jest na rok 2023, obecnie nie planujemy wydania żadnej pełnej, samodzielnej gry w 2024 r.

Uwaga: poniższe opisy gier i planów ich rozwoju są celowo ograniczone do minimum ze względu na konieczność ochrony konkurencyjności rynkowej.

PROJEKT GEMINI

Gatunek: nieujawniony

Wielkość zespołu: 200 osób

IP: nieujawnione (własność Square Enix)

Przewidywana premiera: 2026

Gra z segmentu AAA, realizowana przez Grupę w Europie, w modelu work-for-hire, z długoletnim wydawcą Grupy, Square Enix Limited.



PROJEKT DAGGER

Gatunek: Kooperacyjny Action Melee RPG

Wielkość zespołu: 50 osób (aktualnie) do 140 osób (docelowo)

IP: nieujawnione (własne)

Przewidywana premiera: 2025-2026

Finansowana całkowicie przez Spółkę gra z segmentu AAA, którą Grupa realizuje w Ameryce Północnej, tworzona w nowym dla Grupy obszarze gier akcji RPG, z nowymi elementami rozgrywki i strukturami fabularnymi niestosowanymi dotychczas przez Grupę. Projekt będzie wydany samodzielnie, dając początek nowej serii gier przeznaczonych na platformy gamingowe nowej generacji.

PROJEKT BIFROST

Gatunek: Online shooter

Wielkość zespołu: 70 osób (aktualnie) do 150 osób (docelowo)

IP: nieujawnione (własne)

Przewidywana premiera: 2025-2026

Online shooter z segmentu AAA realizowany przez Grupę w Ameryce Północnej. Będzie to samodzielnie finansowana i wydana gra *live*, w związku z czym wyznaczony do niej zespół będzie się zwiększał po premierze w miarę osiągania przez grę jej kluczowych wskaźników efektywności.

PROJEKT VICTORIA

Gatunek: Multiplayer survival

Wielkość zespołu: 30 osób (aktualnie) do 120 osób (docelowo)

IP: nieujawnione (własne)

Przewidywana premiera: 2025-2026

Gra *multiplayer survival* z segmentu AAA realizowana przez Grupę w Ameryce Północnej. Będzie to samodzielnie finansowana i wydana gra *live*, w związku z czym wyznaczony do niej zespół będzie się zwiększał po premierze w miarę osiągania przez grę jej kluczowych wskaźników efektywności.

PROJEKT RED

Gra z segmentu compact-AAA realizowana przez Grupę w Europie. Na dzień niniejszego dokumentu gra znajduje się w fazie koncepcyjnej.

PROJEKT THUNDER

Gra jest realizowana przez spółkę zależną Grupy, Incuvo S.A. Projekt znajduje się w fazie produkcji i oparty jest na własnym IP Grupy.

Produkcja gry jest finansowana w całości przez Spółkę i przeznaczona do wydania w modelu self-publishing. Premiera gry planowana jest do końca 2023 r.

GREEN HELL VR

Gra stanowi VR'ową adaptację popularnej, wydanej na PC i konsole, survivalowej gry z otwartym światem *Green Hell*, autorstwa Creepy Jar S.A. i realizowana jest przez spółkę zależną Grupy, Incuvo S.A. Premiera gry odbyła się w kwietniu 2022 r. w wersji na platformę Oculus Quest 2 oraz w czerwcu 2022 r. w wersji na PC, a następnie w lipcu 2022 r. na platformie Oculus Rift i w październiku 2022 r. na platformach Pico. Gra jest przeznaczona do wydania na platformach sprzętowych HTC w kwietniu 2023 r. lub blisko tej daty, jak również na gogle Sony NGVR współpracujące z konsolą Sony PlayStation 5, do końca 2023 r.



NOWA STRATEGIA – FINANSOWANIE

W celu pokrycia wydatków związanych z nową strategią Spółki, Zarząd planuje pozyskać środki z nowej emisji akcji Spółki w kwocie od około 205 mln PLN do około 295 mln PLN.

Środki pozyskane z nowej emisji akcji Spółki zostaną w całości przeznaczone na zwiększenie liczebności zespołów produkcyjnych do poziomu odpowiadającego poszczególnym etapom produkcji gier *Project Dagger*, *Bifrost* i *Victoria*. Środki pozyskane z nowej emisji akcji Spółki wraz z (i) własnymi środkami pieniężnymi, (ii) środkami z działalności operacyjnej generowanymi przez Spółkę oraz (iii) innymi dostępnymi źródłami finansowania, nie skutkującymi rozładaniem udziałów akcjonariuszy, pozwolą na pełną realizację strategii Grupy. Jednocześnie, na datę niniejszego dokumentu Zarząd nie przewiduje rekomendowania Walnemu Zgromadzeniu Spółki wypłaty dywidendy do czasu uzyskania przez Spółkę przychodów, zysków oraz dodatnich przepływów pieniężnych z tytułu planowanej własnej działalności wydawniczej, tj. nie wcześniej niż w odniesieniu do zysków wypracowanych za rok obrotowy 2025.

W tym celu Zarząd planuje zwołać Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki i przeprowadzić podwyższenie jej kapitału zakładowego w drodze emisji akcji zwykłych na okaziciela, z całkowitym wyłączeniem prawa poboru nowych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy.

Ostateczna wysokość środków netto z emisji nowych akcji będzie uzależniona od ostatecznej liczby nowych akcji przydzielonych w ramach oferty, ostatecznej ceny emisyjnej lub cen emisyjnych nowych akcji i całkowitej kwoty kosztów oferty poniesionych przez Spółkę.

ZASTRZEŻENIE PRAWNE

Niniejszy dokument („**Dokument Strategii**”) został przygotowany przez PCF Group S.A. z siedzibą w Warszawie („**PCFG**”). Jego celem jest przedstawienie wybranych danych dotyczących Grupy Kapitałowej PCFG („**Grupa PCFG**”). Niniejszy Dokument Strategii ma charakter wyłącznie informacyjny i nie stanowi kompletnej analizy sytuacji finansowej Grupy PCFG. Dane zwarte w niniejszym Dokumencie Strategii są aktualne na dzień jego sporządzenia, w związku z czym Dokument Strategii nie będzie podlegał zmianie, aktualizacji lub modyfikacji w celu przedstawienia zmian zaistniałych po tym dniu.

Niniejszego Dokumentu Strategii nie należy traktować jako porady inwestycyjnej, rekomendacji, oferty nabycia albo sprzedaży jakichkolwiek papierów wartościowych bądź instrumentów finansowych lub uczestnictwa w jakimkolwiek przedsięwzięciu handlowym Grupy PCFG.

Niniejszy Dokument Strategii został przygotowany z zachowaniem należytej staranności, niemniej jednak PCFG nie gwarantuje dokładności i kompletności informacji w nim zawartych, w szczególności w przypadku, gdyby materiały, na których oparto się przy jego sporządzeniu, okazały się niekompletne lub nie w pełni odzwierciedlały stan faktyczny. PCFG zaleca, aby każda osoba zamierzająca podjąć decyzję inwestycyjną dotyczącą jakichkolwiek instrumentów finansowych Grupy PCFG opierała się na informacjach ujawnionych w oficjalnych raportach PCFG sporządzonych i opublikowanych zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa, które są wiarygodnym źródłem danych dotyczących Grupy PCFG. Dane statystyczne lub informacje dotyczące rynku, na którym działa PCFG lub Grupa PCFG lub spółki należące do Grupy PCFG, wykorzystane w niniejszym Dokumencie Strategii, zostały pozyskane ze źródeł publicznych lub wskazanych w treści Dokumentu Strategii i nie zostały poddane dodatkowej lub niezależnej weryfikacji.

PCFG oraz członkowie jej organów, a także pracownicy i współpracownicy oraz doradcy biorący udział w opracowaniu niniejszego Dokumentu Strategii ani żaden podmiot z Grupy PCFG nie ponoszą odpowiedzialności za skutki decyzji podjętych na podstawie lub w oparciu o informacje zawarte w Dokumencie Strategii lub wynikające z jego treści ani za jego dowolne wykorzystanie. Ponadto Dokument Strategii nie stanowi jakiegokolwiek oświadczenia, ani zobowiązania żadnej z wyżej wymienionych osób.

Dokument Strategii oraz opisy w nim zawarte mogą zawierać stwierdzenia dotyczące przyszłości, w szczególności „cele, aspiracje, planowane”, w tym stwierdzenia dotyczące oczekiwanych wyników finansowych, **jednak nie są one i nie mogą być traktowane jako prognozy wyników finansowych**. Zawarte w Dokumencie Strategii stwierdzenia dotyczące przyszłości są obarczone szeregiem znanych oraz nieznanych ryzyk, niepewności oraz innych czynników (także pozostających poza kontrolą PCFG), które mogą spowodować, że faktyczne wyniki, poziom działalności bądź osiągnięcia Grupy PCFG oraz PCFG mogą istotnie odbiegać od stwierżeń wskazanych w Dokumencie Strategii, w tym oczekiwanych wyników finansowych opisanych w Dokumencie Strategii. Dokument Strategii może zawierać informacje lub wskaźniki finansowe, które nie były przedmiotem audytu, przeglądu lub innej oceny ze strony zewnętrznego audytora.

Dokument Strategii nie jest przeznaczony do rozpowszechniania do, lub na terytorium państw, w których publiczne rozpowszechnianie informacji zawartych w Dokumencie Strategii podlega ograniczeniom lub może być zakazane przez prawo.



PCF GROUP S.A.

AL. SOLIDARNOŚCI 171
00-877 WARSZAWA, POLSKA
+48 22 887 34 30

IR@PEOPLECANFLY.COM