



SZANOWNI AKCJONARIUSZE,

W minionym roku świętowaliśmy 20-lecie powstania zarówno studia People Can Fly, jak i studia Game On. Obchodziliśmy również 10 urodziny studia Incuvo (oba studia dołączyły do Grupy w 2021 roku). Czas refleksji nad drogą, którą przeszliśmy i naszą tożsamością pozwolił nam zredefiniować wartości wokół których będziemy dalej budować kulturę w People Can Fly:

- **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.

W ROKU 2022 ZREALIZOWALIŚMY SZEREG WAŻNYCH PROJEKTÓW I KONTYNUOWALIŚMY PRACĘ NAD INNYMI:

- wspólnie z wydawcą Square Enix, ukończyliśmy prace nad dodatkiem „*Outriders Worldslayer*”, który miał swoją premierę 30 czerwca 2022 roku;
- kontynuowaliśmy prace nad rozwojem portfolio gier Grupy; niezależne od siebie zespoły deweloperskie rozwijają łącznie siedem tytułów;
- kontynuowaliśmy rozwój naszych studiów – otworzyliśmy nowe biuro w Krakowie, a nasz globalny zespół rozwinął się do ponad 600 osób;
- przejęte w 2021 roku podmioty zaczęły pozytywnie kontrybuować do skonsolidowanego rachunku wyników Grupy – Incuvo z sukcesem wprowadziło na rynek „*Green Hell VR*” (nominacja do Steam Awards), a Game On zrealizował usługi dla tak prestiżowych projektów jak „*Gotham Knights*” czy „*Call of Duty: Modern Warfare II*”;
- z powodzeniem przeprowadziliśmy *migrację* naszych projektów z UE4 do UE5, odkrywając nowe możliwości technologii Unreal Engine, z którą pracujemy już od ponad 15 lat;
- rozwijaliśmy struktury *self-publishing*;
- wreszcie, rozbudowaliśmy działy wsparcia chcąc zapewnić naszym Awiatorom wyjątkowe, bezpieczne i innowacyjne środowisko pracy w modelu pracy hybrydowej.

Udało się zrobić bardzo wiele, ale rok 2022, jak każdy, nie przyniósł tylko sukcesów i dobrych wiadomości.

Zaczął się przecież od wybuchu tragicznej wojny w Ukrainie, która, w oczywisty sposób, wstrząsnęła całym naszym środowiskiem – pracuje z nami bardzo wielu deweloperów ze Wschodu. Staraliśmy się, jako PCF, zachować w tej sytuacji po prostu po ludzku i udzielić naszym współpracownikom i ich rodzinom wszelkiej możliwej pomocy.



Druga połowa roku 2022 przyniosła natomiast zakończenie naszej współpracy z amerykańskim wydawcą Take-Two Interactive, przy projekcie „Dagger”. Wybiło nas to ze strefy komfortu i dało wielki impuls do zmian wewnątrz organizacji. Zamiast myśleć o projektach M&A postawiliśmy na organiczny wzrost, skupiliśmy się na rozwoju własnych zespołów deweloperskich i projektów, na wdrożeniu *Centers of Excellence*, na rozwoju zespołu wydawniczego, na przygotowaniu pięcioletniego planu finansowego dla Grupy, na zredefiniowaniu roli działów wsparcia, na procesach priorytetyzujących satysfakcję i retencję Awiatorów.

Kulminacją tych prac jest uaktualniona strategia PCF Group S.A. ogłoszona już w tym roku. Dla przypomnienia, stawiamy w niej na wzmocnienie działalności wydawniczej (model *self-publishing*), na oparciu gier z naszego portfela wydawniczego na modelu gry jako usługi (*Game-as-a-Service*) i zróżnicowaniu modeli monetyzacji gier (od *pay-to-play* do *free-to-play*). W efekcie realizacji naszej strategii w latach 2023-2027 powinniśmy skokowo zwiększyć nasze skumulowane przychody – w tym okresie do co najmniej 3,0 mld złotych.

Aby zrealizować nasze plany potrzebujemy kapitału; jego pozyskaniu ma służyć emisja nowych akcji, która została przegłosowana przez Walne Zgromadzenie w dniu 28 lutego 2023 roku. Powodzenie emisji ma zapewnić pozyskanie nowego partnera – 10-procentowym inwestorem PCF Group S.A. będzie KRAFTON, jeden z największych południowokoreańskich producentów i wydawców gier. Planujemy zakończyć proces pozyskania kapitału w pierwszym półroczu 2023 roku.

Podsumowując, rok 2022 kończymy z przychodami na poziomie ponad 171 mln złotych oraz EBITDA w wysokości 48 mln złotych. To solidny wynik mimo turbulencji jakich doświadczyliśmy.

Na rok 2023 mamy mnóstwo planów związanych z realizacją naszej zaktualizowanej strategii. Będziemy ciężko pracowali nad naszymi projektami, nad rozwojem naszych zespołów, nad pozyskaniem kolejnych partnerów biznesowych. Z dużymi emocjami czekamy na premierę VR-owego projektu *Thunder*, który realizuje studio Incuvo, w oparciu o IP z portfolio studia People Can Fly. Premiera gry *Thunder* będzie też chrztem bojowym naszego pionu wydawniczego, a działania marketingowe wokół tego tytułu rozpoczną się już niebawem.

Wszystkim naszym Akcjonariuszom dziękuję za wsparcie, zaufanie oraz konstruktywną krytykę. Dobrze mieć Was na pokładzie.

Z wyrazami szacunku,
Sebastian Wojciechowski
PREZES ZARZĄDU