



# **AKTUALIZACJA STRATEGII** **NOWE OTWARCIE**

31 STYCZNIA 2023 R.



## ZASTRZEŻENIA 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 nieznanymi 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 stwierdzeń 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.



# KIM JESTEŚMY?



**KIM JESTEŚMY: PCF GROUP**

**PEOPLE  
CAN FLY  
GROUP**

## **DOŚWIADCZENIE**

**JEDNO Z NAJBARDZIEJ  
DOŚWIADCZONYCH POLSKICH  
I EUROPEJSKICH STUDIÓW  
SPECJALIZUJĄCE SIĘ W  
STRZELANKACH AAA I  
TECHNOLOGII UNREAL ENGINE**

## **GRY**

**PRODUCENT WYSOKO  
OCENIANYCH I ORYGINALNYCH  
GIER AKCJI, W SZCZEGÓLNOŚCI  
GIER TYPU SHOOTER**



PRODUCENT GIER Z GATUNKU AAA

JEDYNE POLSKIE STUDIO, KTÓREGO 3 KOLEJNE GRY ZOSTAŁY OPUBLIKOWANE NA OKŁADCE PRESTIŻOWEGO MAGAZYNU "GAME INFORMER"

≡ GRY WYPRODUKOWANE PRZEZ PCF



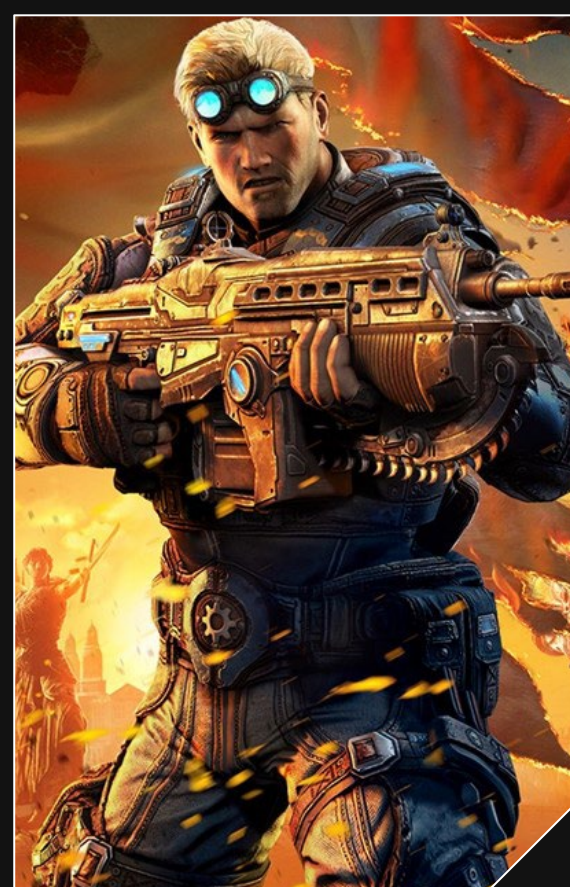
**PAINKILLER**  
PEOPLE CAN FLY (2004)

81



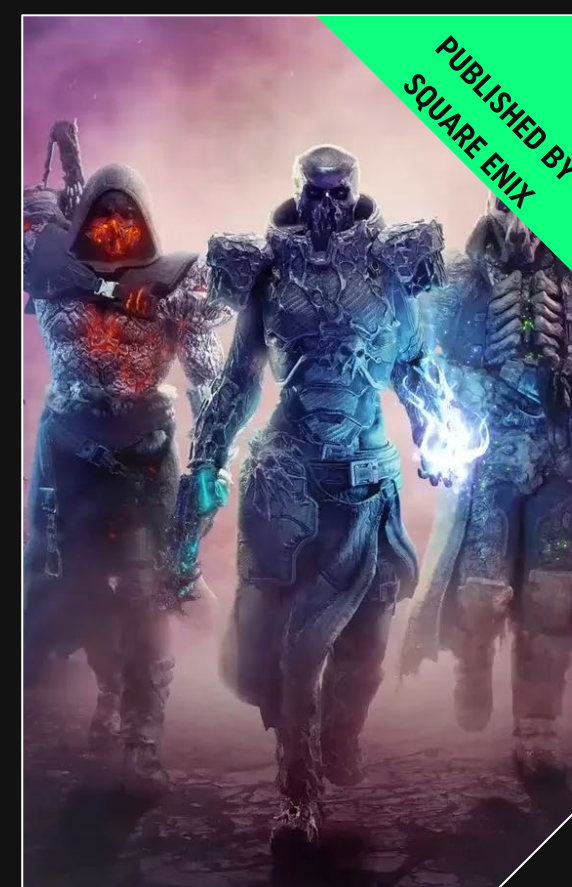
**BULLETSTORM**  
PEOPLE CAN FLY (2011, 2017)

82-84<sup>(1)</sup>



**GEARS OF WAR:  
JUDGMENT**  
EPIC GAMES POLAND (2013)

79



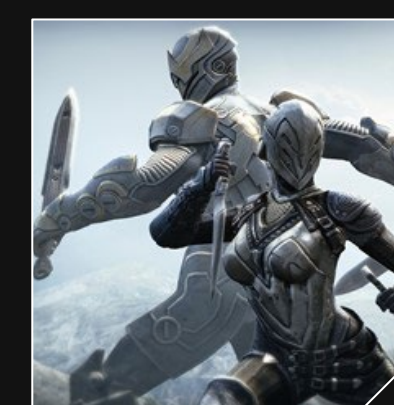
**OUTRIDERS**  
PEOPLE CAN FLY (2021)

73

≡ NASZE KOPRODUKCJE



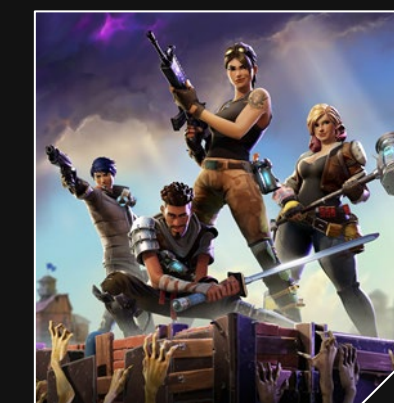
**GEARS OF WAR**  
(2006-2011) 87-95



**INFINITY BLADE**  
(2013) 78



**UNREAL  
TOURNAMENT**  
(1999-2014) 77-93



**FORTNITE**  
(2017) 85

1. ZAKRES OCEN Z DNIA PREMIERY GRY (RÓŻNE PLATFORMY); W 2017 WYDANY ZOSTAŁ REMASTER "BULLETSTORM: FULL CLIP EDITION" KTÓRY, W ZALEŻNOŚCI OD PLATFORMY, UZYSKAŁ OCENY W ZAKRESIE 75-82



**KIM JESTEŚMY: PCF GROUP**

**PEOPLE  
CAN FLY  
GROUP**

## **DOŚWIADCZENIE**

**JEDNO Z NAJBARDZIEJ  
DOŚWIADCZONYCH POLSKICH  
I EUROPEJSKICH STUDIÓW  
SPECJALIZUJĄCE SIĘ W  
STRZELANKACH AAA I  
TECHNOLOGII UNREAL ENGINE**

## **ROZWÓJ**

**7 STUDIÓW DEWELOPERSKICH  
ORAZ PONAD 600-OSOBOWY  
MIĘDZYNARODOWY ZESPÓŁ,  
PRACUJĄCY RÓWNOLEGLE NAD  
KILKOMĄ PROJEKTAMI**

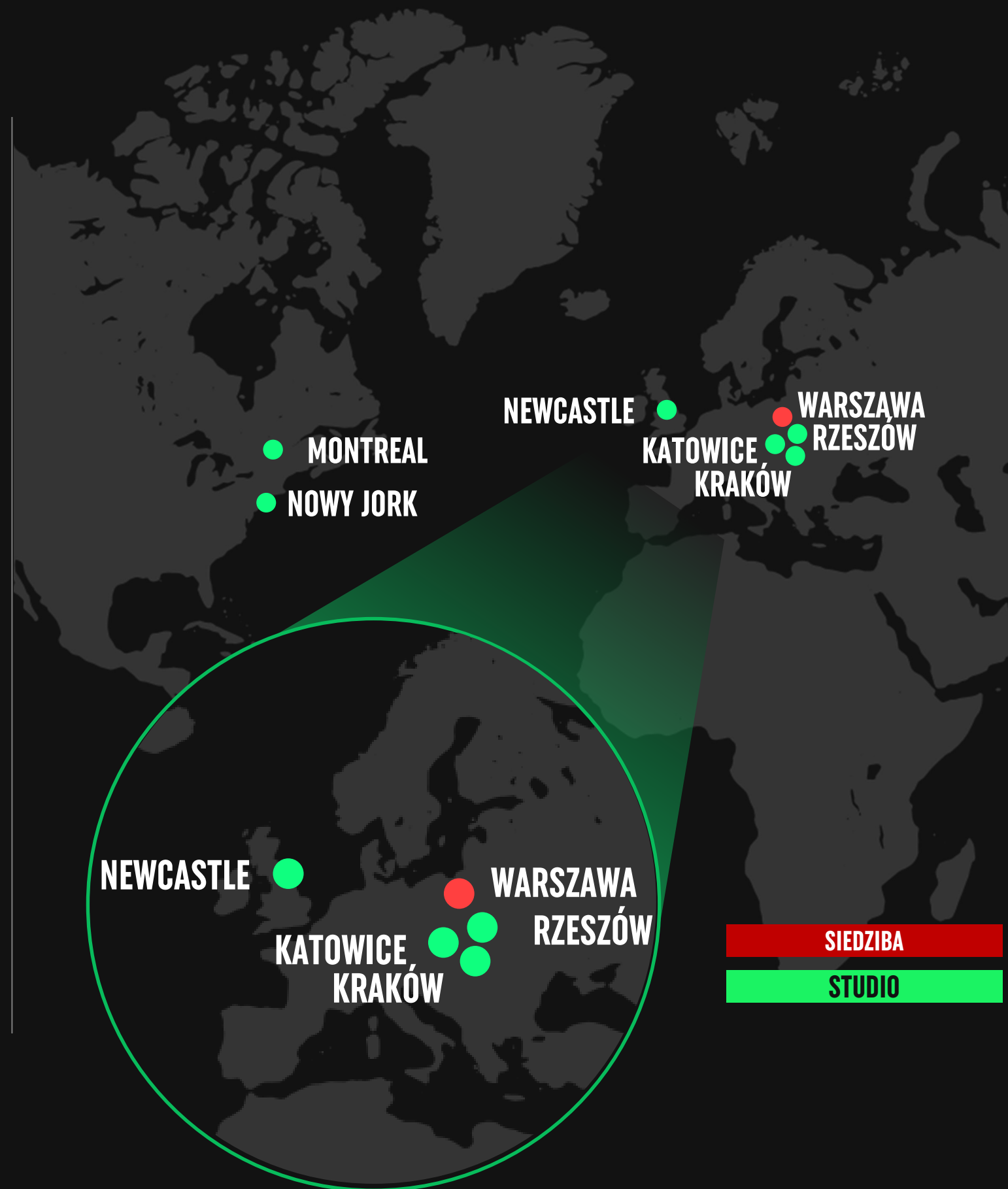
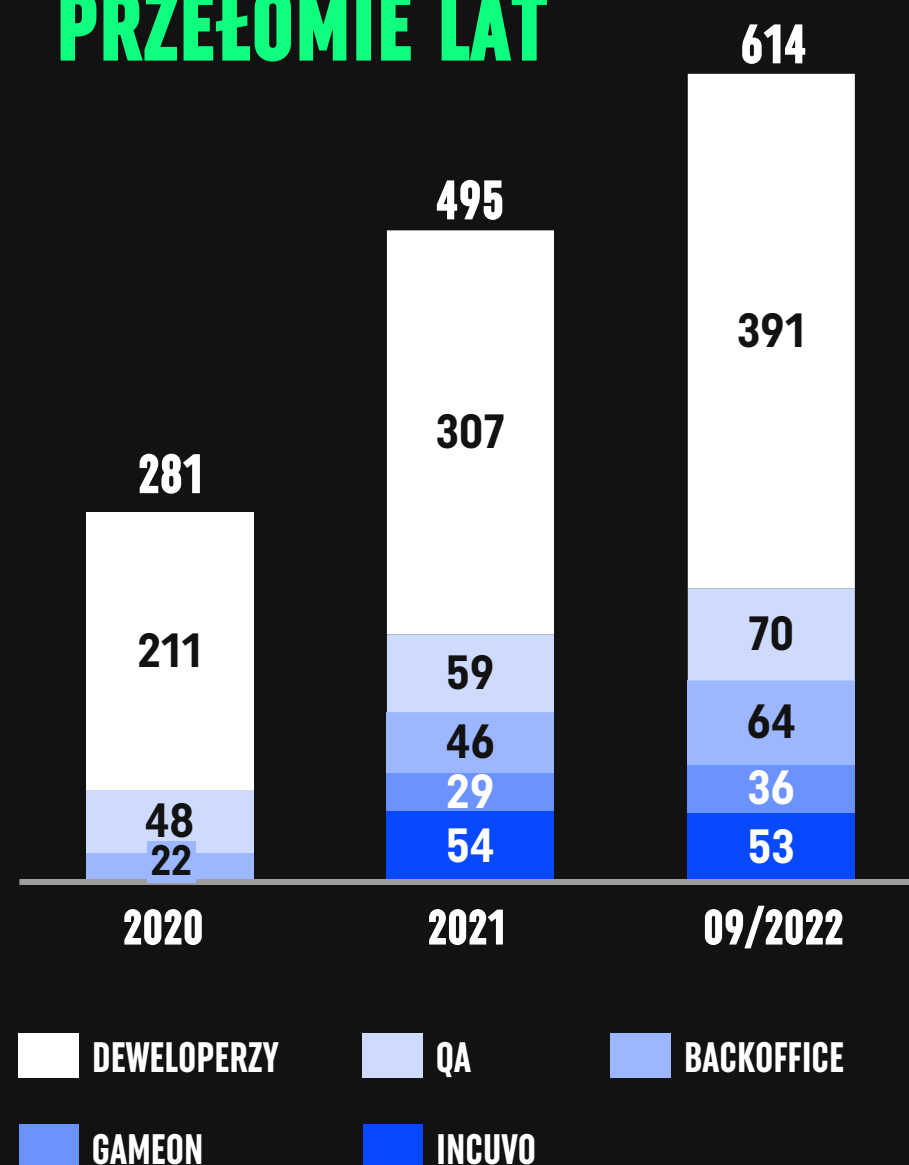
## **GRY**

**PRODUCENT WYSOKO  
OCENIANYCH I ORYGINALNYCH  
GIER AKCJI, W SZCZEGÓLNOŚCI  
GIER TYPU SHOOTER**



## MIĘDZYNARODOWY ZESPÓŁ ZLOKALIZOWANY NA DWÓCH KONTYMENTACH

### NASZ ZESPÓŁ NA PRZEŁOMIE LAT



### PCF NA GAMEDEV'OWEJ MAPIE:

ROZBUDOWANIE STRUKTUR GRUPY UMOŻLIWIAJĄCE JEDNAKOWE WSPARCIE AWIATORÓW W KRAJACH AMERYKI PÓŁNOCNEJ I EUROPY

PCF GROUP TO OBECNIE PONAD 600 AWIATORÓW, W TYM 400 DEWELOPERÓW

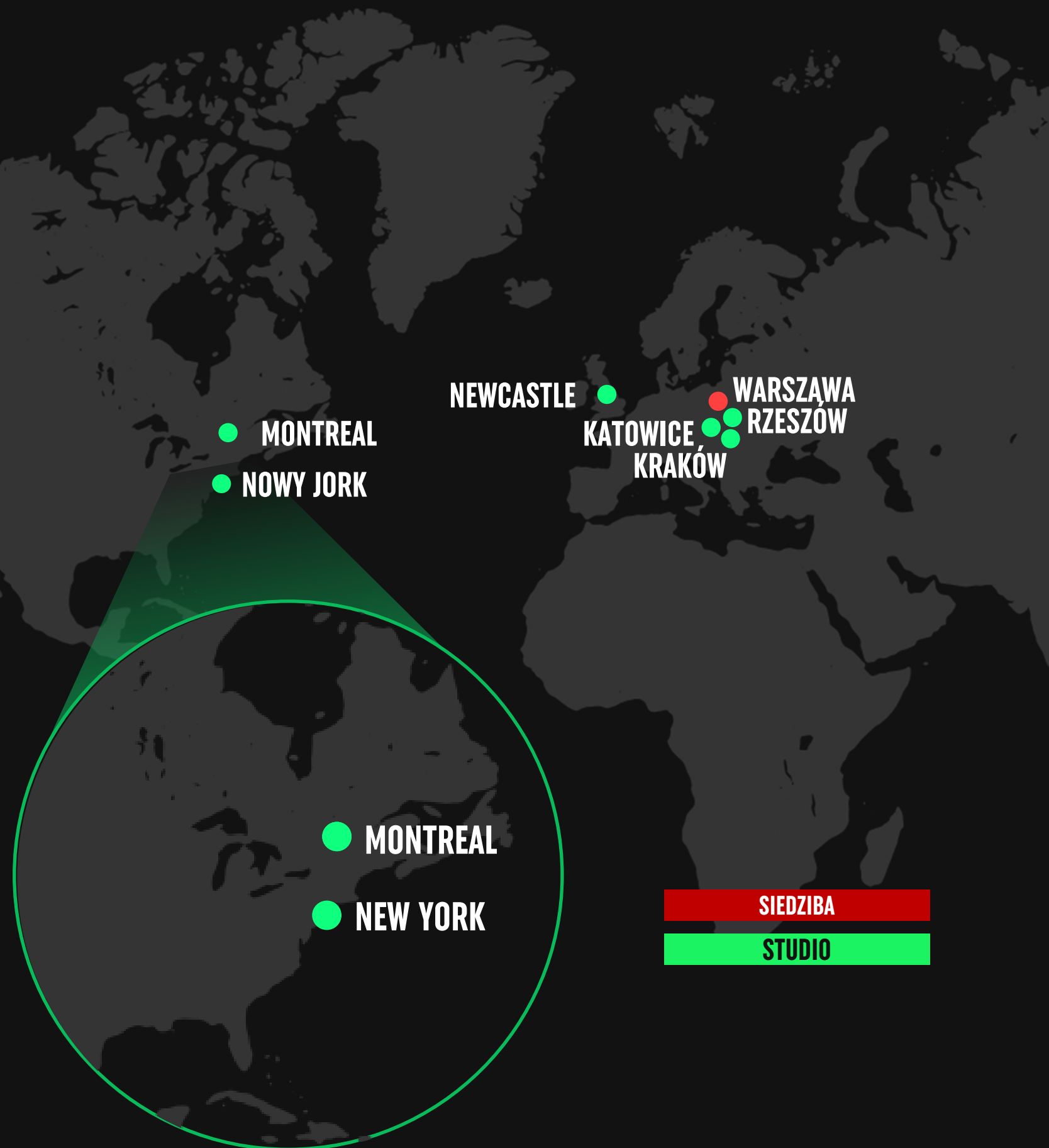
HYBRYDOWY ORAZ ZDALNY MODEL PRACY UMOŻLIWIAJĄCY PCF REKRUTACJĘ NAJWYŻSZEJ KLASY PROFESJONALISTÓW NA CAŁYM ŚWIECIE

GLOBALNE ZESPOŁY WSPARCIA (BACK-OFFICE), KTÓRYCH CELEM JEST TWORZENIE INNOWACYJNEGO ŚRODOWISKA PRACY DLA NASZYCH DEWELOPERÓW

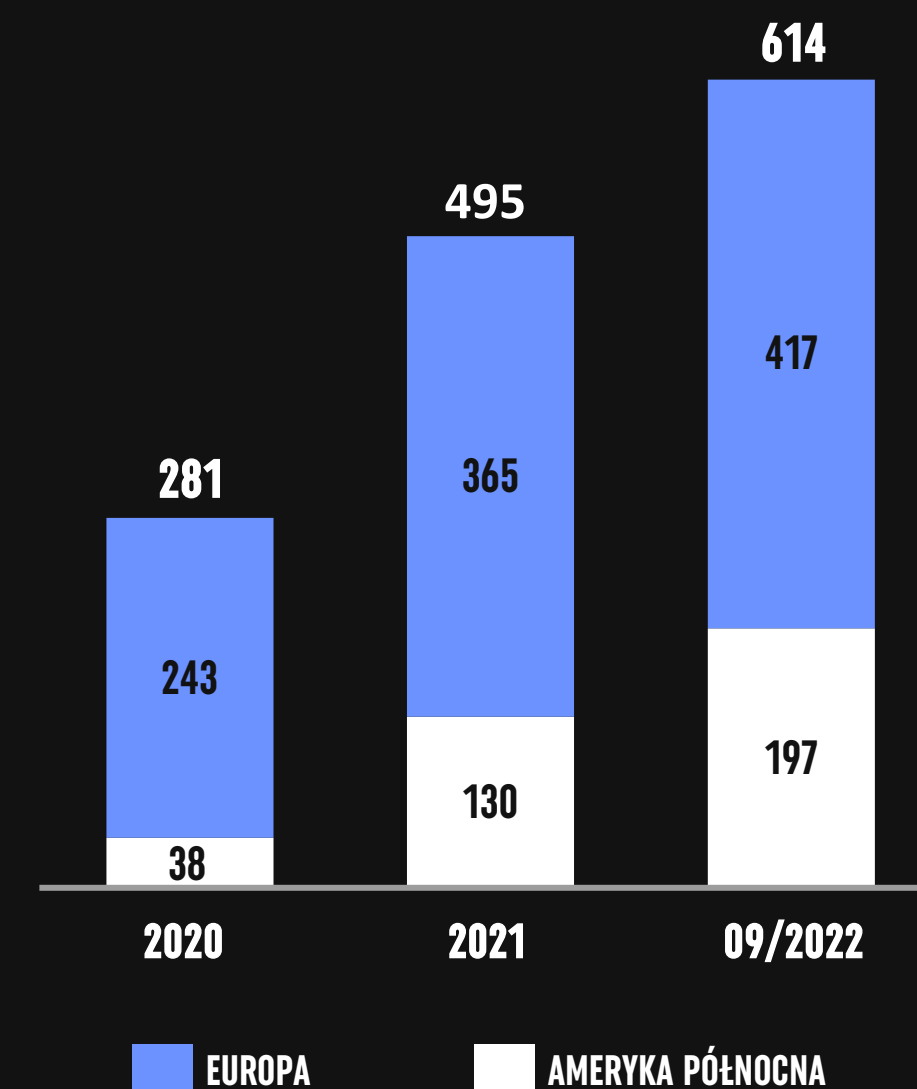


## MIĘDZYNARODOWY ZESPÓŁ ZLOKALIZOWANY NA DWÓCH KONTYNTENTACH

**EKSPANSJA W  
AMERYCE PÓŁNOCNEJ:  
WIĘKSZA DOSTĘPNOŚĆ  
NAJWYŻSZEJ KLASY  
SPECJALISTÓW I  
DEWELOPERÓW**



## NASZ ZESPÓŁ NA PRZEŁOMIE LAT







**KIM JESTEŚMY: PCF GROUP**

# PEOPLE CAN FLY GROUP

## DOŚWIADCZENIE

JEDNO Z NAJBARDZIEJ  
DOŚWIADCZONYCH POLSKICH  
I EUROPEJSKICH STUDIÓW  
SPECJALIZUJĄCE SIĘ W  
STRZELANKACH AAA I  
TECHNOLOGII UNREAL ENGINE

## ROZWÓJ

7 STUDIÓW DEWELOPERSKICH  
ORAZ PONAD 600-OSOBOWY  
MIĘDZYNARODOWY ZESPÓŁ,  
PRACUJĄCY RÓWNOLEGLE NAD  
KILKOMĄ PROJEKTAMI

## GRY

PRODUCENT WYSOKO  
OCENIANYCH I ORYGINALNYCH  
GIER AKCJI, W SZCZEGÓLNOŚCI  
GIER TYPU SHOOTER

## TRANSFORMACJA

METODY ORAZ PRAKTYKI  
ZWINNE (AGILE) ZASTOSOWANE  
W PROCESACH PRODUKCYJNYCH  
WRAZ Z PROJEKTOWĄ  
STRUKTURĄ MACIERZOWĄ

## MISJA:

**NAJWAŻNIEJSZY  
JEST GRACZ:  
NASZYM CELEM  
JEST DOSTRACZANIE  
GRACZOM PRZEŻYC  
NA NAJWYŻSZYM  
MOŻLIWYM  
POZIOMIE**

## NASZE WARTOŚCI:

- **SZCZEROŚĆ**
- **ODPOWIEDZIALNOŚĆ**
- **PRACA ZESPOŁOWA**
- **NIEUSTĘPLIWOŚĆ**



## KIM JESTEŚMY: OSTATNIE OSIĄGNIĘCIA

### PRZEJĘCIA / NOWE KOMPETENCJE

POZYSKANIE NOWYCH  
ZESPOŁÓW PRODUKCYJNYCH W  
POLSCE, KANADZIE ORAZ USA

PHOSPHOR



INCUBO



### PORTFOLIO

KONTYNUACJA PRAC NAD GRAMI  
GEMINI I DAGGER  
ZAPOWIEDZIANYMI PODCZAS IPO  
ORAZ ROZPOCZĘCIE PRAC NAD  
NOWYMI PROJEKTAMI (BIFROST  
ORAZ VICTORIA), KTÓRE  
AKTUALNIE ZNAJDUJĄ SIĘ W FAZIE  
PRE-PRODUKCJI





## CO DALEJ: OBIECUJĄCY PIPELINE 4 PROJEKTÓW GŁÓWNYCH ORAZ 3 PROJEKTÓW UZUPEŁNIAJĄCYCH

### PREPRODUKCJA WORK-FOR-HIRE

**GEMINI**  
IP NALEŻY DO  
**SQUARE ENIX**

WYDAWCA:  
**SQUARE ENIX**

PREMIERA: 2026

EU

### PREPRODUKCJA SELF-PUBLISHING

**DAGGER**  
IP NALEŻY DO  
**PEOPLE CAN FLY**

WYDAWCA: PCF

PREMIERA 2025-2026

NA

**BIFROST**  
I IP NALEŻY DO  
**PEOPLE CAN FLY**

WYDAWCA: PCF

PREMIERA: 2025-2026

NA

**VICTORIA**  
I IP NALEŻY DO  
**PEOPLE CAN FLY**

WYDAWCA: PCF

PREMIERA: 2025-2026

NA

**PORTFOLIO GRUPY  
SKŁADA SIĘ Z 7 PROJEKTÓW  
(W TYM 2 PROJEKTY VR)**

### PRODUCTION VR

**GREEN HELL**  
VR  
IP NALEŻY DO  
CREEPY JAR

WYDAWCA:  
**INCUBO**

PREMIERA: 2022  
(HTC / NGVR 2023)

EU

### KONCEPCJA

**THUNDER**  
IP NALEŻY DO  
**PEOPLE CAN FLY**

WYDAWCA: PCF  
**INCUBO**

PREMIERA: 2023

EU

**RED**  
IP NALEŻY DO  
**PEOPLE CAN FLY**

WYDAWCA: PCF  
POTENCJALNIE WE WSPÓŁPRACY Z WYDAWCĄ

PREMIERA: TBD

EU

**ZWAŻYWSZY NA FAKT, ŻE PREMIERA  
PROJEKTU THUNDER WYZNACZONA  
JEST NA ROK 2023, OBECNIE NIE  
PLANUJEMY WYDANIA ŻADNEJ PEŁNEJ,  
SAMODZIELNEJ GRY W 2024**



## CO DALEJ: WYZNACZANIE NOWYCH KIERUNKÓW ROZWOJU – NOWY HORYZONT GRUPY

### SELF-PUBLISHING

WZMOCNIENIE  
DZIAŁALNOŚCI  
WYDAWNICZEJ  
(MODEL SELF-PUBLISHING)  
W SEGMENTCIE AAA /  
COMPACT-AAA



### ALWAYS LIVE / GAMES-AS-A- SERVICE

NOWE GRY W MODELU  
GRY JAKO USŁUGA



### NOWE MODELE MONETYZACJI

ZRÓŻNICOWANE MODELE  
MONETYZACJI GIER, W  
TYM WPROWADZENIE  
NOWOCZESNYCH I  
SKUTECZNYCH SPOSOBÓW  
PERSONALIZOWANIA  
ROZGRYWKI POPRZEZ  
MIKROTRANSAKCJE ORAZ  
KARNETY SEZONOWE





# SPO PCF GROUP



CO DALEJ: SPO PCF GROUP

## 2018 → IPO → DZIŚ

» WIĘKSZOŚĆ PRZYCHODÓW Z PRACY Z WYDAWCAMI

» 2,4X WZROST PRZYCHODÓW W LATACH 2018-2022\*

» LICZBA 600+ AWIATORÓW

## PCF'S SPO → 2027

» WIĘKSZOŚĆ PRZYCHODÓW Z DZIAŁALNOŚCI WYDAWNICZEJ (3 PROJEKTY AAA WYDANE W MODELU SELF-PUBLISHING)

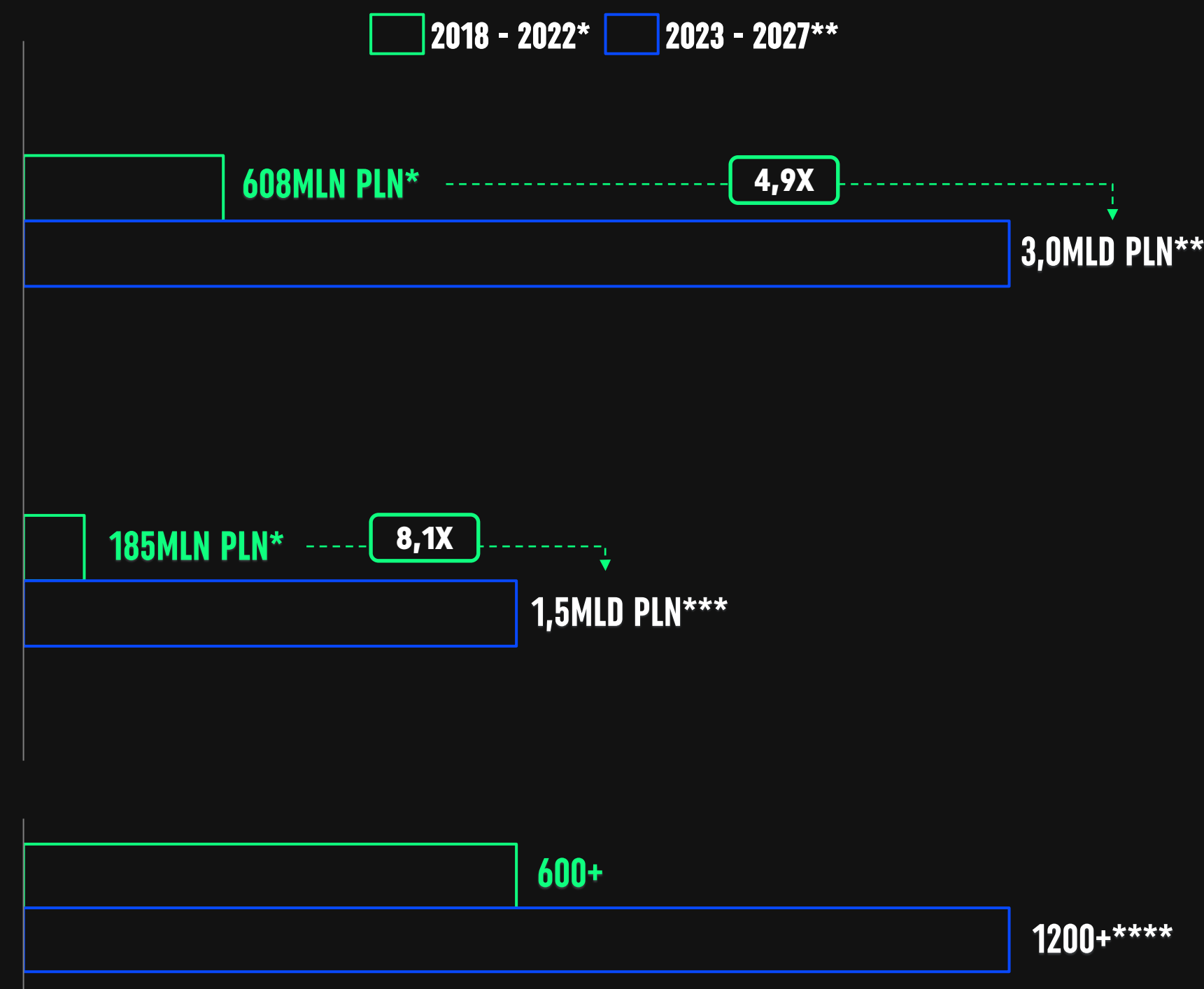
» 4,9X WZROST PRZYCHODÓW W LATACH 2023-2027\*\*

» LICZBA 1200+ AWIATORÓW\*\*\*\*

SKUMULOWANE PRZYCHODY

SKUMULOWANA EBITDA

LICZBA AWIATORÓW



\* DANE ZA ROK 2022 NA PODSTAWIE SZACUNKÓW WYNIKÓW W OPARCIU O RAPORT BIEŻĄCY SPÓŁKI NR 5/2023

\*\* CEL STRATEGICZNY PCF

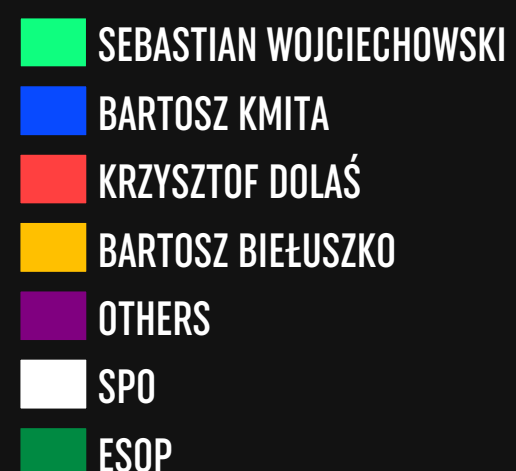
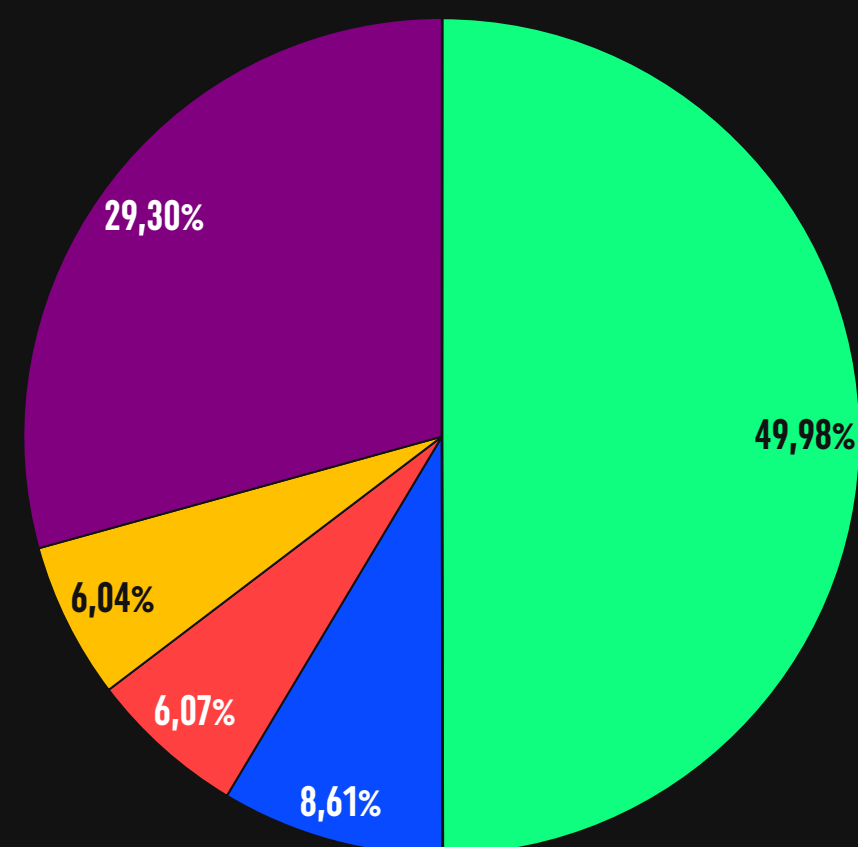
\*\*\* PROGRAM MOTYWACYJNY GŁÓWNEGO AKJONARIUSZA DLA PRACOWNIKÓW – WARUNEK URUCHOMIENIA

\*\*\*\* SZACOWANA WIELKOŚĆ ZESPOŁU W 2027 ROKU W OPARCIU O CEL STRATEGICZNY PCF

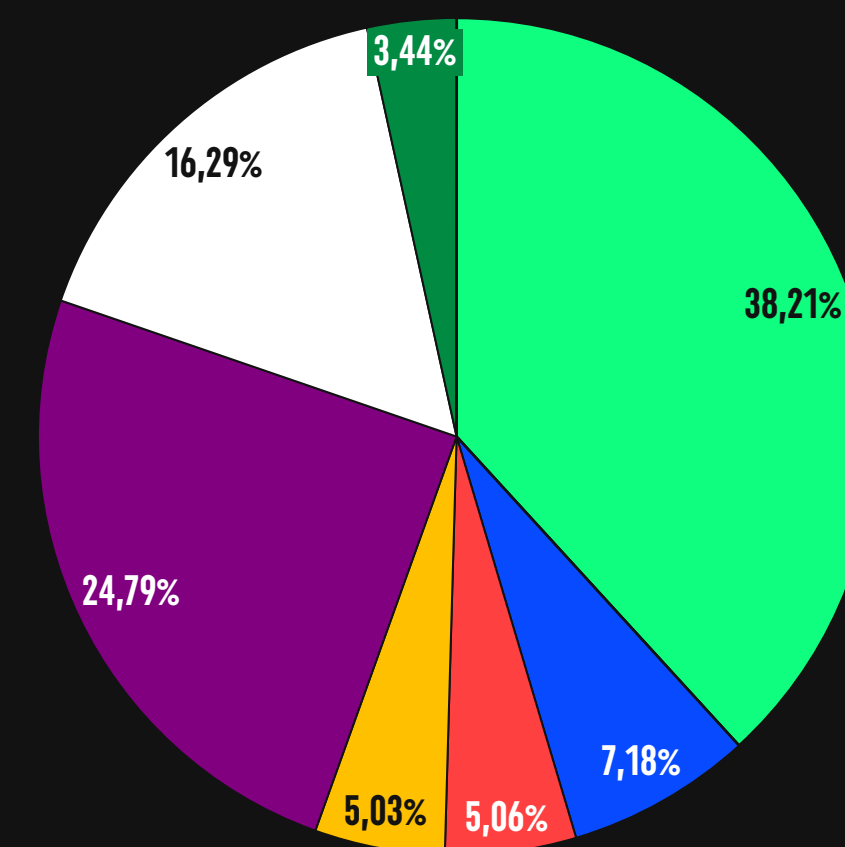


## CO DALEJ: SPO PCF GROUP

### PRE-SPO



### POST-SPO\*



**WŁASNE ŚRODKI PIENIĘŻNE,  
OPERACYJNE PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE  
ORAZ INNE NIEPÓWODUJĄCE  
ROZWODNIENIA ŚRODKI FINANSOWE**



**205MLN - 295MLN  
PLN**



**PEŁNA REALIZACJA  
STRATEGII GRUPY**

\* PRZY ZAŁOŻENIU WYEMITOWANIA MAKSYMALNEJ LICZBY 5.853.941 AKCJI W RAMACH WTÓRNEJ OFERTY PUBLICZNEJ AKCJI SPÓŁKI ORAZ WYEMITOWANIA 136.104 AKCJI W RAMACH KAPITAŁU DOCELOWEGO ZGODNIE Z RAPORTEM BIEŻĄCYM SPÓŁKI NR 2/2023



## PODSUMOWANIE FINANSOWE ORAZ INWESTYCYJNE



UZNANY TWÓRCA  
GIER AAA Z DUŻYM  
POTENCJAŁEM W  
ZAKRESIE GIER  
ONLINE LIVE



DOŚWIADCZONY  
ZESPÓŁ  
ZARZĄDZAJĄCY  
SKUPIONY WOKÓŁ  
GŁÓWNEGO  
WŁAŚCICIELA,  
WSPIERANY PRZEZ  
EKSPERTÓW  
TECHNOLOGII  
UNREAL ENGINE



PRAWDZIWIE  
MIĘDZYNARODOWA  
FIRMA OBECNA  
NA DWÓCH  
KONTYNENTACH



OBIECUJĄCY  
PIPELINE 4  
GŁÓWNYCH  
PROJEKTÓW Z  
SEGMENTU AAA  
ORAZ 3 PROJEKTÓW  
DODATKOWYCH



POTENCJAŁ DO  
WZROSTU  
RENTOWNOŚCI  
DZIĘKI ROZWOJOWI  
SEGMENTU  
SELF-PUBLISHING,  
WŁASNYM IP ORAZ  
ZWIĘKSZONEJ SKALI  
DZIAŁALNOŚCI





**DZIĘKUJEMY**