



**2020 – OMÓWIENIE WYNIKÓW**

**PREZENTACJA – 28 KWIETNIA 2021**



Niniejsza prezentacja nie stanowi ani oferty sprzedaży, ani zaproszenia do złożenia oferty nabycia lub objęcia papierów wartościowych lub instrumentów finansowych wyemitowanych przez PCF Group S.A. („Spółka”, „PCF Group S.A.”), lub jakiegokolwiek porady lub rekomendacji w odniesieniu do papierów wartościowych lub innych instrumentów finansowych wyemitowanych przez Spółkę.

Prezentacja dotyczy działalności PCF Group S.A. oraz grupy kapitałowej PCF Group S.A. i ma ona charakter wyłącznie informacyjny; nie należy jej traktować jako porady inwestycyjnej.

Prezentacja obejmuje stwierdzenia dotyczące przyszłości, przyszłych planów, perspektyw oraz strategii lub zamierzonych zdarzeń. Powyższe twierdzenia nie mogą być traktowane jako prognozy Spółki lub zapewnienia co do spodziewanych wyników Spółki albowiem zostały one przyjęte na podstawie, oczekiwań, projekcji oraz danych o zdarzeniach przyszłych.

Oczekiwania Spółki są oparte na bieżącej wiedzy, doświadczeniu oraz poglądach Zarządu Spółki i są zależne od szeregu czynników, które mogą spowodować, iż rzeczywiście osiągnięte w przyszłości wyniki, będą w sposób istotny różnić się od twierdzeń zawartych w niniejszej prezentacji.

Dane zwarte w prezentacji są aktualne na dzień jej sporządzenia. Spółka nie jest zobowiązana do aktualizowania lub publicznego ogłaszania jakichkolwiek zmian i modyfikacji w odniesieniu do jakichkolwiek twierdzeń dotyczących przyszłości zawartych w prezentacji.

Niniejsza prezentacja nie zawiera kompletnej ani całościowej analizy finansowej lub handlowej PCF Group S.A. ani grupy kapitałowej PCF Group S.A., jak również nie przedstawia jej pozycji i perspektyw w kompletny ani całościowy sposób. PCF Group S.A. przygotowała prezentację z należytą starannością, jednak może ona zawierać nieścisłości.

Spółka, ani jakikolwiek z jej przedstawicieli, podmiotów dominujących bądź zależnych nie będzie ponosiła odpowiedzialności za jakąkolwiek szkodę wynikającą z jakiegokolwiek użycia prezentacji lub jakichkolwiek informacji w niej zawartych lub na innej podstawie pozostającej w związku z prezentacją.

Odbiorcy prezentacji ponoszą wyłączną odpowiedzialność za własne analizy i oceny rynku oraz sytuacji rynkowej i potencjalnych wyników PCF Group S.A. w przyszłości, dokonane w oparciu o informacje zawarte w prezentacji. Dlatego PCF Group S.A. zwraca uwagę osobom zapoznającym się z prezentacją, że jedynym wiarygodnym źródłem danych dotyczących wyników finansowych, prognoz, zdarzeń oraz wskaźników dotyczących Spółki są raporty bieżące i okresowe przekazywane przez Spółkę w ramach wykonywania obowiązków informacyjnych wynikających z przepisów prawa.

Prezentacja nie jest przeznaczona do publikowania lub rozpowszechniania w państwach, w których taka publikacja bądź rozpowszechnianie mogą być niedozwolone zgodnie z właściwymi przepisami prawa.

---

## **PEOPLE CAN FLY: ZESPÓŁ PREZENTUJĄCY**



**SEBASTIAN WOJCIECHOWSKI**  
PREZES ZARZĄDU



**MICHAŁ SOKAL**  
DYREKTOR FINANSOWY



**MATEUSZ KIRSTEIN**  
DYREKTOR DS. MARKETINGU

## PEOPLE CAN FLY: PODSUMOWANIE ROKU 2020

	2019	2020	
PRZYCHODY	83.9 MLN PLN	103.8 MLN PLN	+23.6%
EBITDA (SKORYGOWANA)	18.4 MLN PLN	32.6 MLN PLN	+76.7%
ZYSK NETTO	4.8 MLN PLN	24.6 MLN PLN	+409.1%
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	1.9 MLN PLN	15.8 MLN PLN	+730.5%
ZATRUDNIENIE <sup>(1)</sup>	219	281	+28.3%

(1) Zatrudnienie rozumiane jako liczba pracowników i współpracowników Grupy



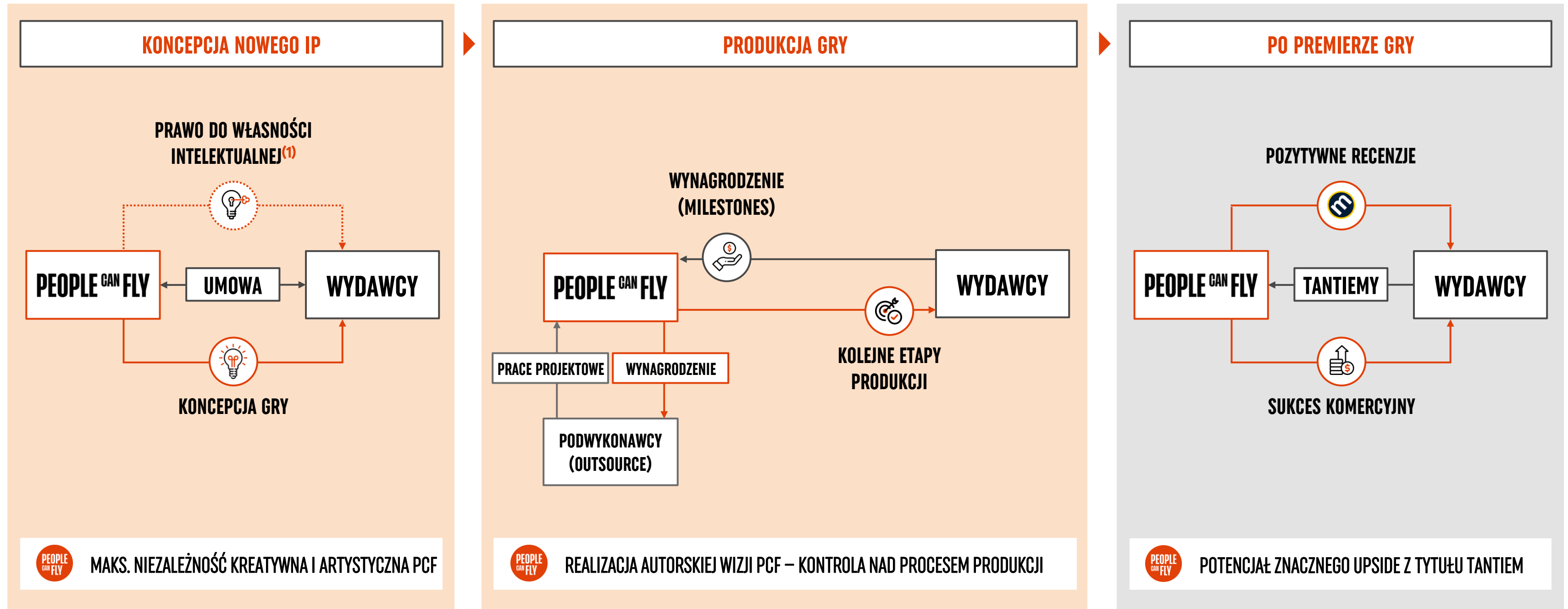
**PEOPLE  
CAN FLY**

**SEKCJA I | MODEL BIZNESOWY – PODSUMOWANIE**





# PEOPLE CAN FLY: MODEL BIZNESOWY



MODEL BIZNESOWY PCF WIĄŻE SIĘ Z OGRANICZENIAMI W ZAKRESIE RELACJI INWESTORSKICH, JAKO ŻE TO WYDAWCA PODEJMUJE DECYZJE W ZAKRESIE FORMY I MOMENTU KOMUNIKACJI DOTYCZĄCEJ POSZCZEGÓLNYCH GIER

(1) Transfer IP ma zastosowanie tylko w przypadku umowy pomiędzy People Can Fly a Square Enix; w ramach umowy z Take-Two IP pozostaje własnością People Can Fly (choć wydawca posiada prawo jego wykupu)

**SQUARE  
ENIX™**

**OKRES ROZLICZENIOWY**

**2020-2024**

**MAKSYMALNY % UDZIAŁ<sup>(1)</sup>**

**1.8%**

**MAKS. LICZBA WARRANTÓW<sup>(2)</sup>**

**0.54 mln**

**LICZBA TRANSZ**

**6**

**ŁĄCZNA WARTOŚĆ**

**27 mln PLN**



WARRANTY EMISYJNE JAKO POTWIERDZENIE WIARY SQUARE ENIX W STRATEGIĘ ROZWOJU PEOPLE CAN FLY



KAŻDA Z TRANSZ NALEŻNA ZA OKRES, W KTÓRYM PRZYCHODY PCF Z UMÓW ZE SQUARE ENIX PRZEKROCZĄ 45 MLN ZŁ



MOŻLIWOŚĆ WYKONANIA PRAWA DO OBJĘCIA AKCJI PO OBJĘCIU CZTERECH TRANSZ WARRANTÓW

(1) Status na koniec 2020 roku (nie uwzględnia wpływu akwizycji Game On Creative)

(2) Maksymalna liczba warrantów wynikająca z podjętych uchwał stanowi 1.56 mln  
Umowa inwestycyjna dot. warrantów emisyjnych znajduje się w finalnej fazie negocjacji

PEOPLE  
CAN FLY

SEKCJA II | PIPELINE PRODUKCYJNY – AKTUALIZACJA





90/100  
gameinformer

75  
metacritic

125,123<sup>(1)</sup>  
STEAM®

## OUTRIDERS

## OUTRIDERS



NAJWIĘKSZA PREMIERA GRY SQUARE ENIX NA STEAM W HISTORII



NALEPIEJ SPRZEDAJĄCA SIĘ GRA NA STEAM PRZEZ DWA TYGODNIE PO PREMIERZE



PONAD 125,000 JEDNOCZEŚNIE GRAJĄCYCH NA STEAM I 178,000 OGLĄDAJĄCYCH NA TWITCH W SZCZYTOWYM MOMENCIE



DOSTĘPNOŚĆ W RAMACH XBOX GAME PASS OD DNIA PREMIERY POZWOLIŁA NA ZAINTERESOWANIE GRĄ SZEROKIEGO GRONA GRACZY

PRZESUNIĘCIE PREMIERY I WYDANIE WERSJI DEMO MIAŁY ZNACZĄCY POZYTYWNY WPŁYW NA OSTATECZNE WYNIKI GRY



(1) Szczytowa ilość jednocześnie aktywnych graczy w serwisie Steam



# PEOPLE CAN FLY: INTENSYFIKACJA DZIAŁAŃ W RAMACH NOWYCH PROJEKTÓW

## AKTUALNY STATUS PRODUKCJI

2021

2022

2023

2024

WYDANO

WŁASNE  
IP

### PROJEKT DAGGER

GATUNEK: ACTION-RPG  
IP: PEOPLE CAN FLY  
BUDŻET: 40-60 MLN EURO

T2™  
TAKE-TWO  
INTERACTIVE



### PROJEKT GEMINI

GATUNEK: TBA  
IP: WYDAWCA  
SKALA PROJEKTU: PORÓWNYWALNA Z „OUTRIDERS”

SQUARE ENIX



MAINTENANCE MODE – WPROWADZONO KLUCZOWE AKTUALIZACJE,  
DALSZE WSPARCIE DEWELPERSKIE DLA GRY

WIĘKSZOŚĆ ZESPOŁÓW PRODUKCYJNYCH PEOPLE CAN FLY PRACUJE OBECNIE NAD ROZWOJEM  
NOWYCH PRODUKCJI





**PEOPLE  
CAN  
FLY**

**SEKCJA III | WYKORZYSTANIE ŚRODKÓW Z OFERTY**





# PEOPLE CAN FLY: GRUPA PCF NA KONIEC 2020 ROKU



## STUDIA PRODUKCYJNE

- Warszawa (HQ)
- Nowy Jork

## STUDIA WSPIERAJĄCE

- Rzeszów
- Newcastle

## STUDIA START-UP

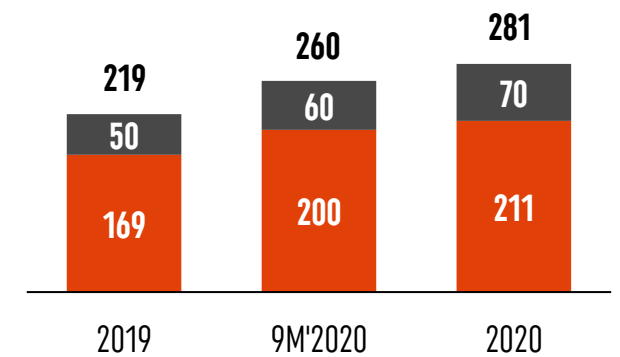
- Montreal
- Łódź

## KLUCZOWE PRZEWAGI

- MIĘDZYNARODOWY ZASIĘG REKRUTACJI – 6 BIUR W 4 KRAJACH
- DWA ZESPOŁY PRODUKCYJNE – PRODUKCJA CO NAJMNIEJ 2 TYTUŁÓW AAA RÓWNOLEGLE

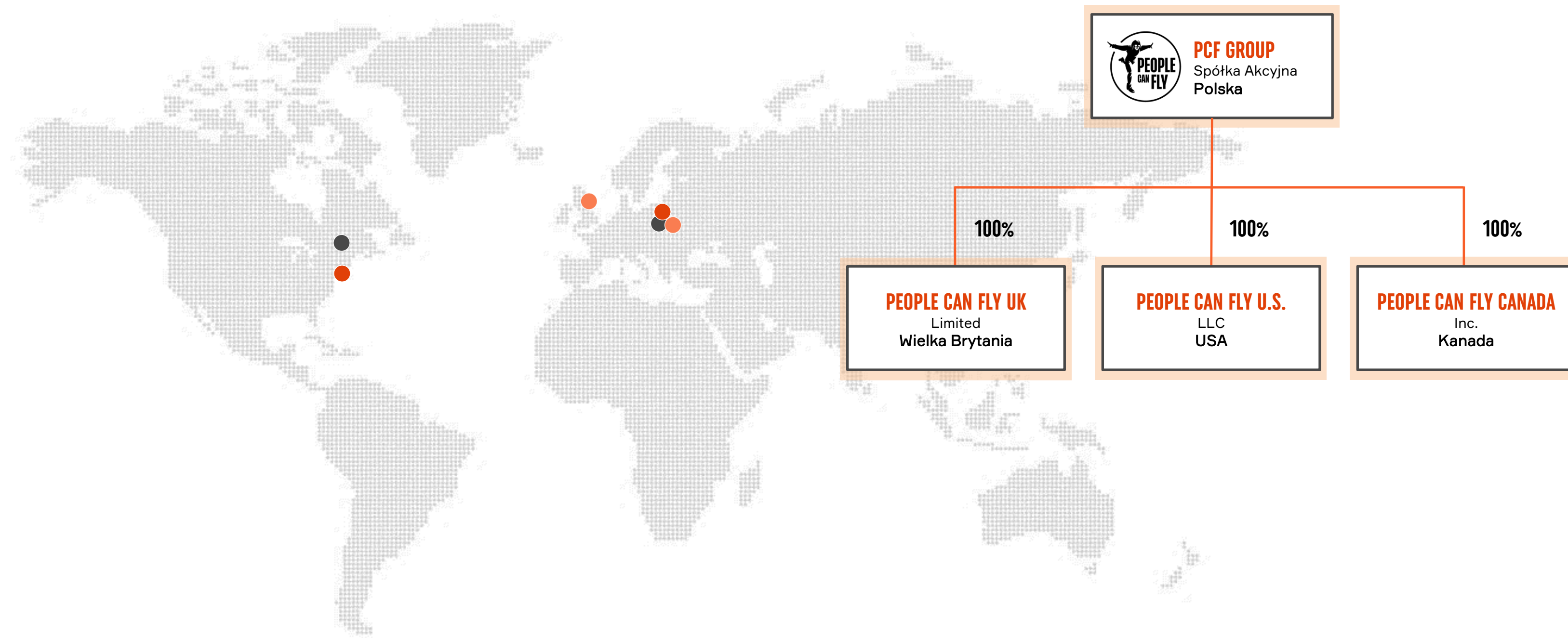
## ZESPÓŁ NA PRZEŁOMIE LAT

- Deweloperzy
- QA i back office



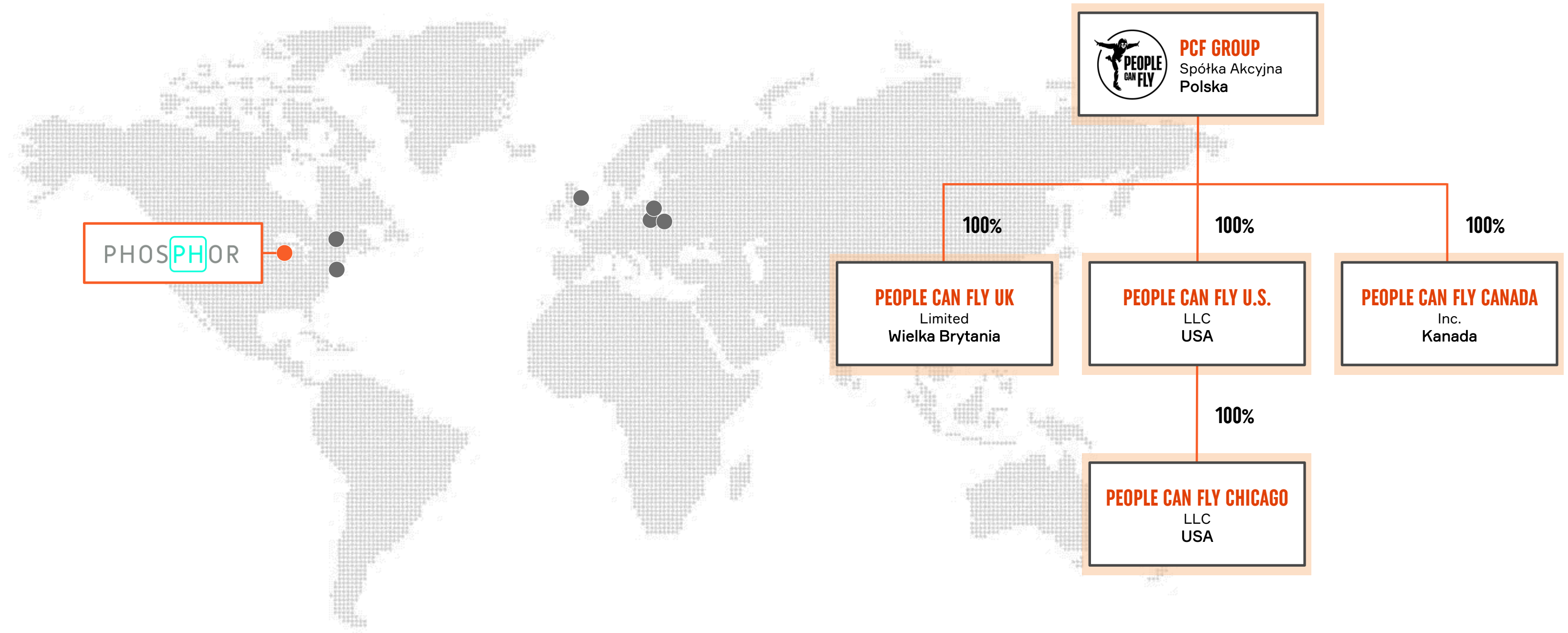


# PEOPLE CAN FLY: STRUKTURA GRUPY NA KONIEC 2020 ROKU



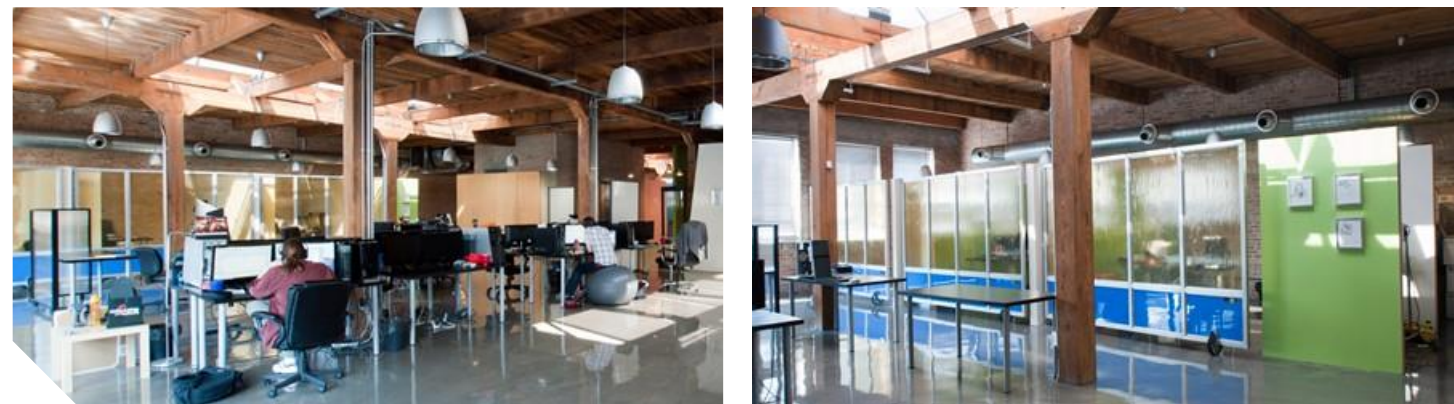


# PEOPLE CAN FLY: PRZEJĘCIE PHOSPHOR GAMES (23.04)





## PHOSPHOR GAMES



**18 DEWELOPERÓW**



**CHICAGO, USA**



**OD 2009 ROKU**

ZATRUDNIENIE CAŁEGO ZESPOŁU DEWELOPERSKIEGO ISTNIEJĄCEGO OD 2009 STUDIA PRODUKUJĄCEGO GRY PC, MOBILNE ORAZ VR

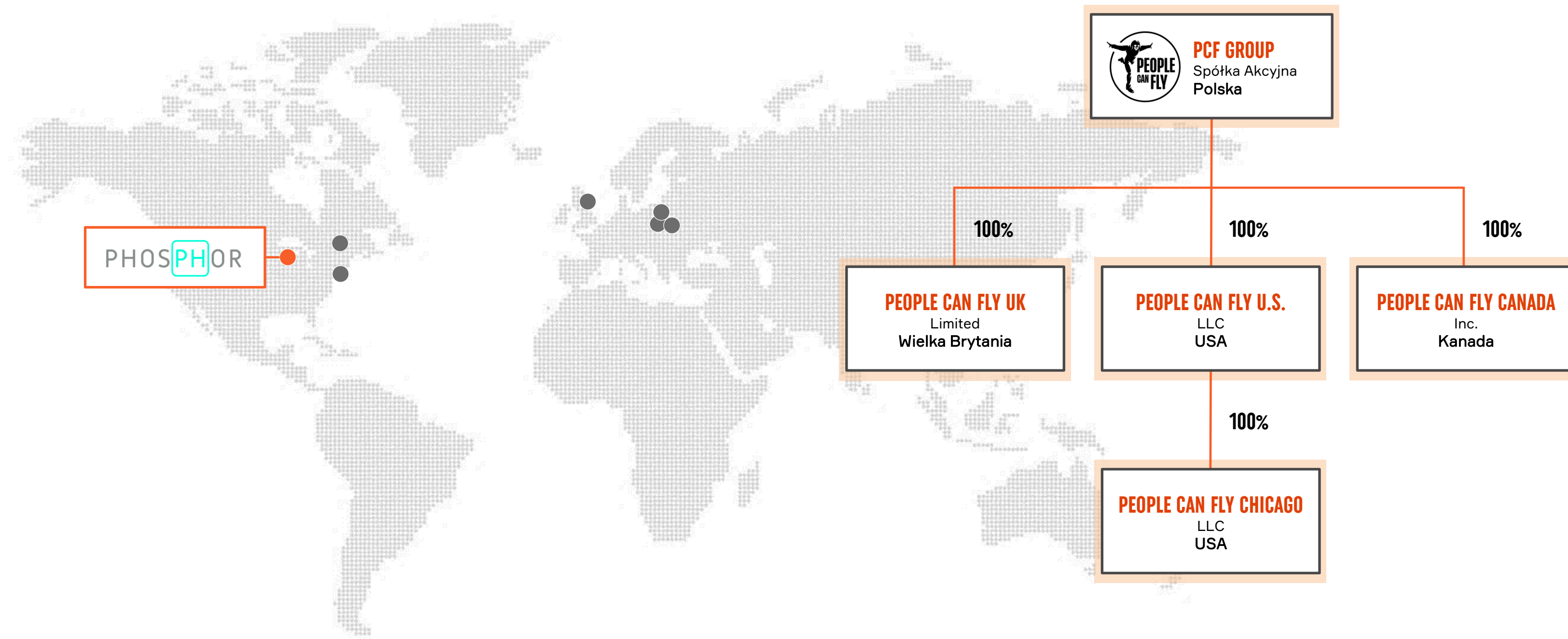
DUŻE DOŚWIADCZENIE W ZAKRESIE WYKORZYSTANIA UNREAL ENGINE

NOWA LOKALIZACJA W CHICAGO – AKTUALNE BIURO PHOSPHOR GAMES OD 1 MAJA STANIE SIĘ SIEDZIBĄ PCF CHICAGO

DALSZY ROZWÓJ DZIAŁALNOŚCI W STANACH ZJEDNOCZONYCH

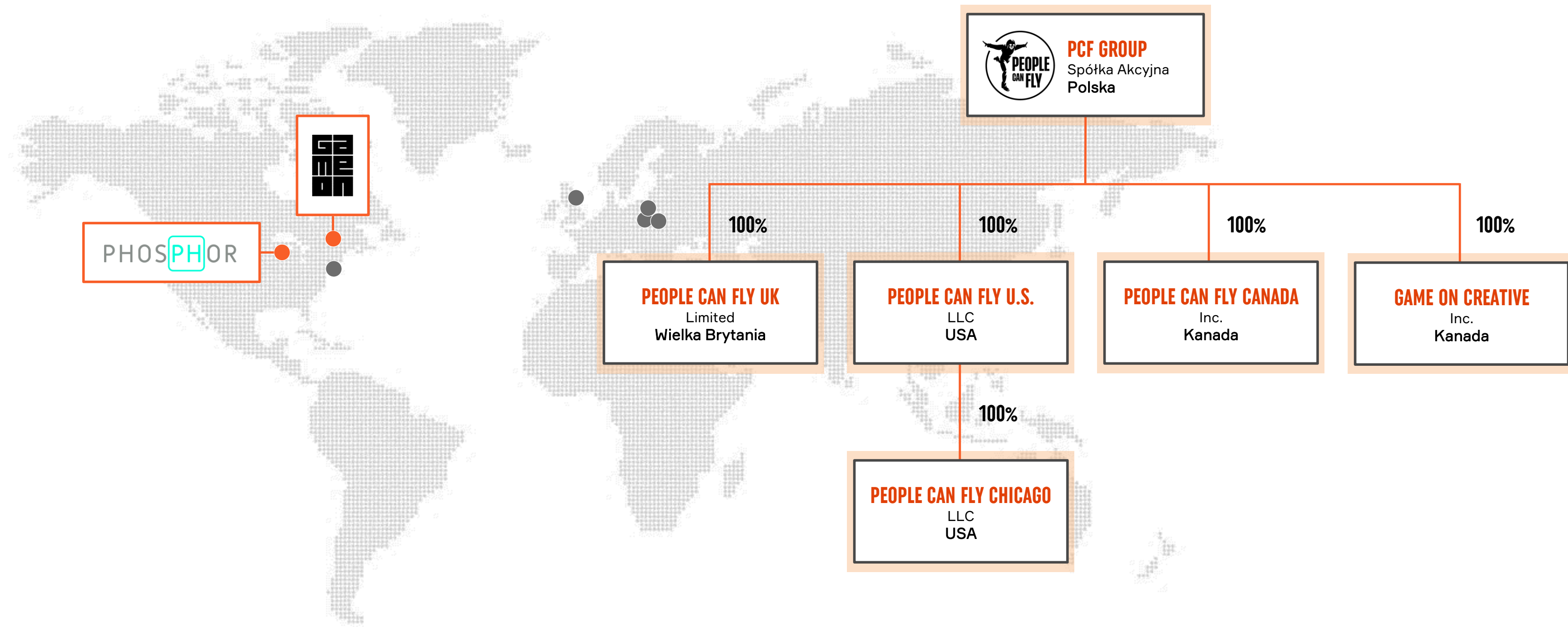


# PEOPLE CAN FLY: STRUKTURA NA 23.04



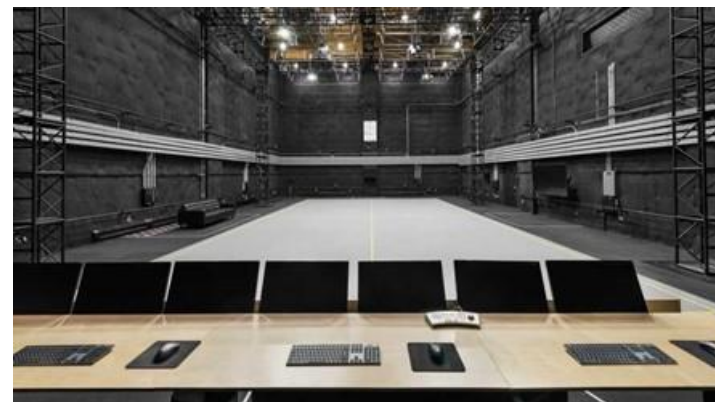


# PEOPLE CAN FLY: AKWIZYCJA GAME ON CREATIVE (27.04)





**GAME ON CREATIVE INC.** 



**26 SPECJALISTÓW**



**MONTREAL, KANDA**



**OD 2002 ROKU**

PRZEJĘCIE ISTNIEJĄCEGO OD 2002 STUDIA SPECJALIZUJĄCEGO SIĘ W MOTION CAPTURE, ANIMACJI ORAZ INŻYNIERII I POSTPRODUKCJI DŹWIĘKU

DOŚWIADCZONY CEO GAME ON CREATIVE SAMUEL GIRARDIN OBEJMIJE FUNKCJĘ NOWEGO PREZESA PEOPLE CAN FLY CANADA INC.

WIARA ZESPOŁU GAME ON CREATIVE W WIZJĘ PCF – PŁATNOŚĆ OBEJMUJE AKCJE PCF OBJĘTE LOCK-UPEM

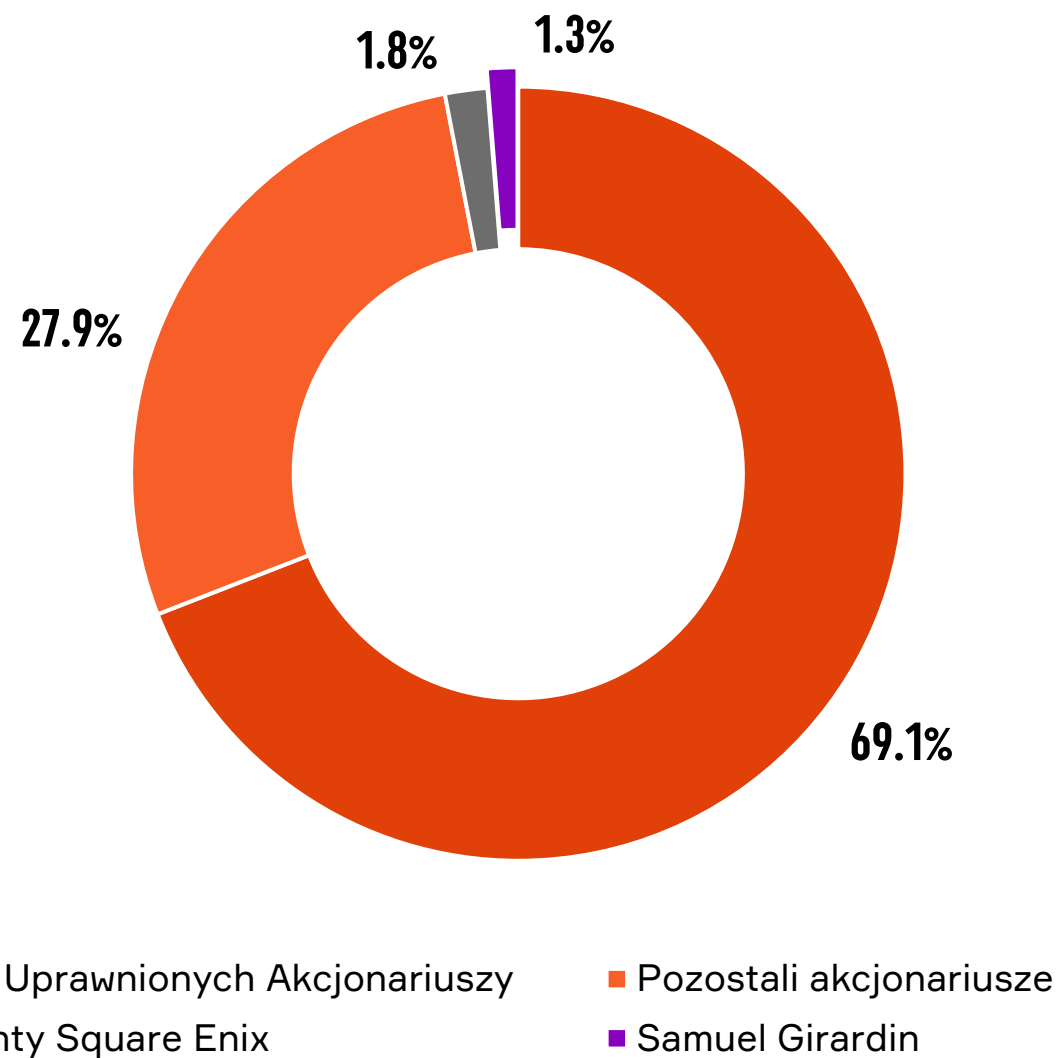
DOBRE WYNIKI FINANSOWE – PRZYCHODY ~6.7 MLN CAD, EBITDA ~1.5 MLN CAD, AKTYWA ~4.4 MLN CAD (2020)

SYNERGIE OPERACYJNE ORAZ NABYCIE NOWYCH KOMPETENCJI

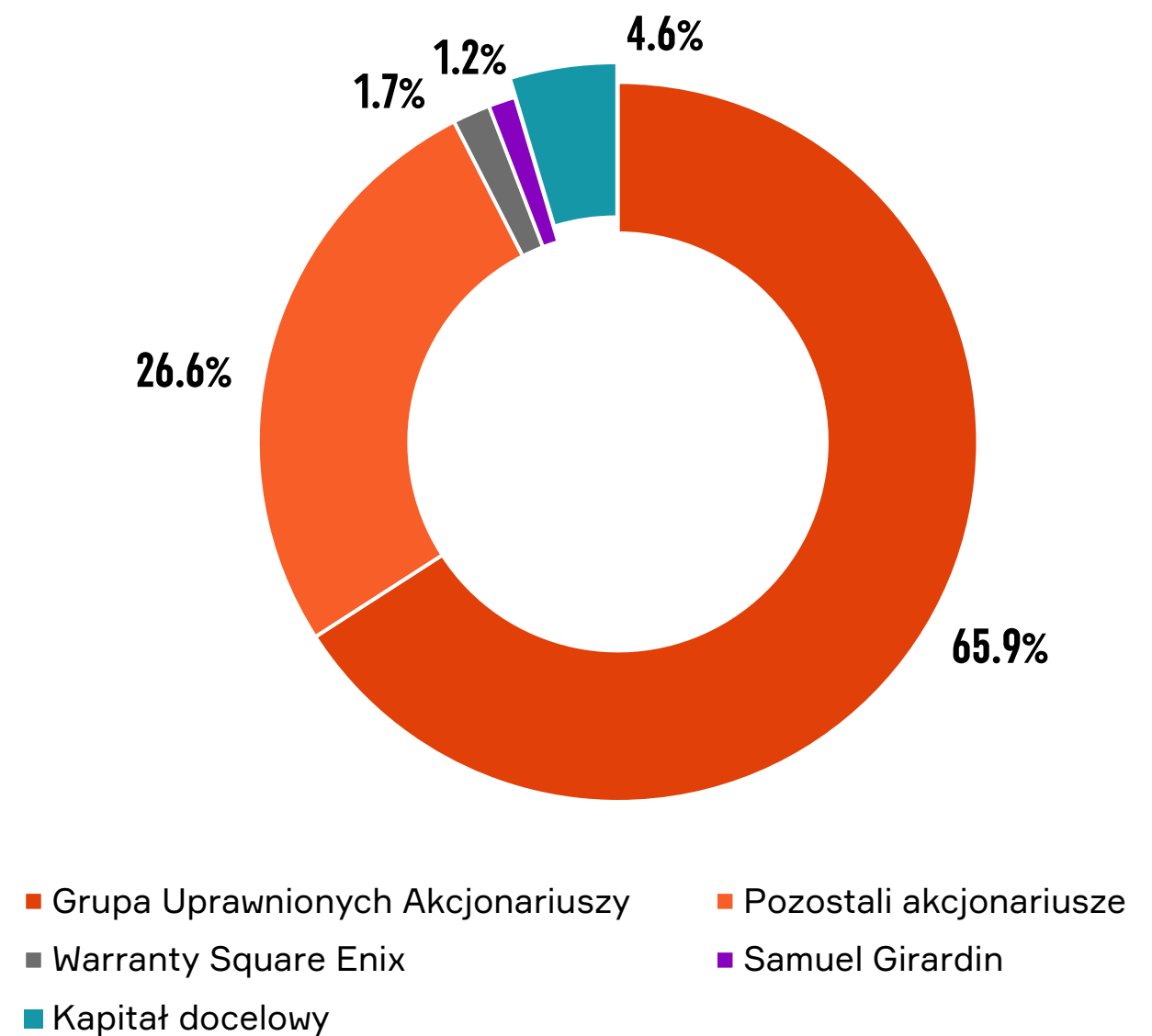


# PEOPLE CAN FLY: ZMIANY W STRUKTURZE AKCJONARIATU

## PO TRANSAKCJI PRZEJĘCIA GAME ON CREATIVE



## KAPITAŁ DOCELOWY – DALSZY ROZWÓJ



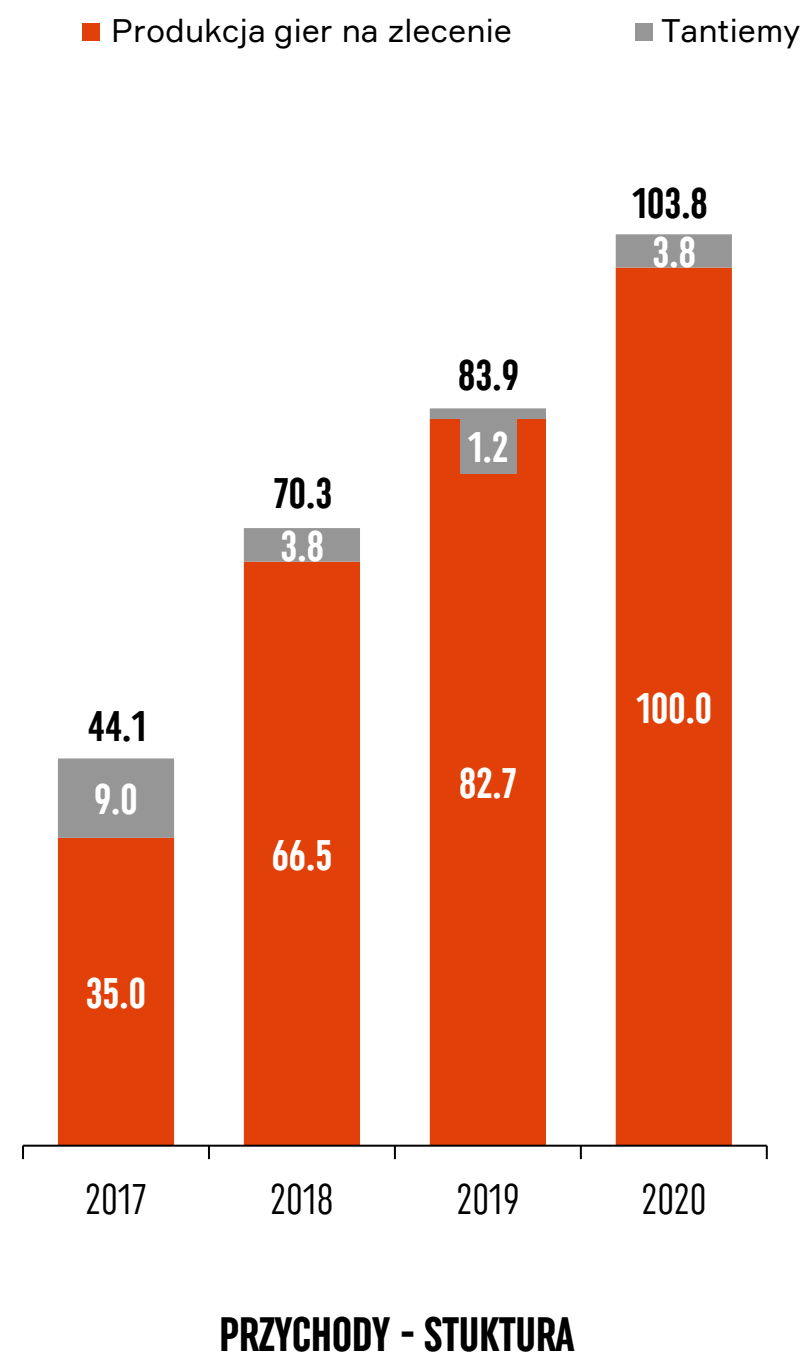
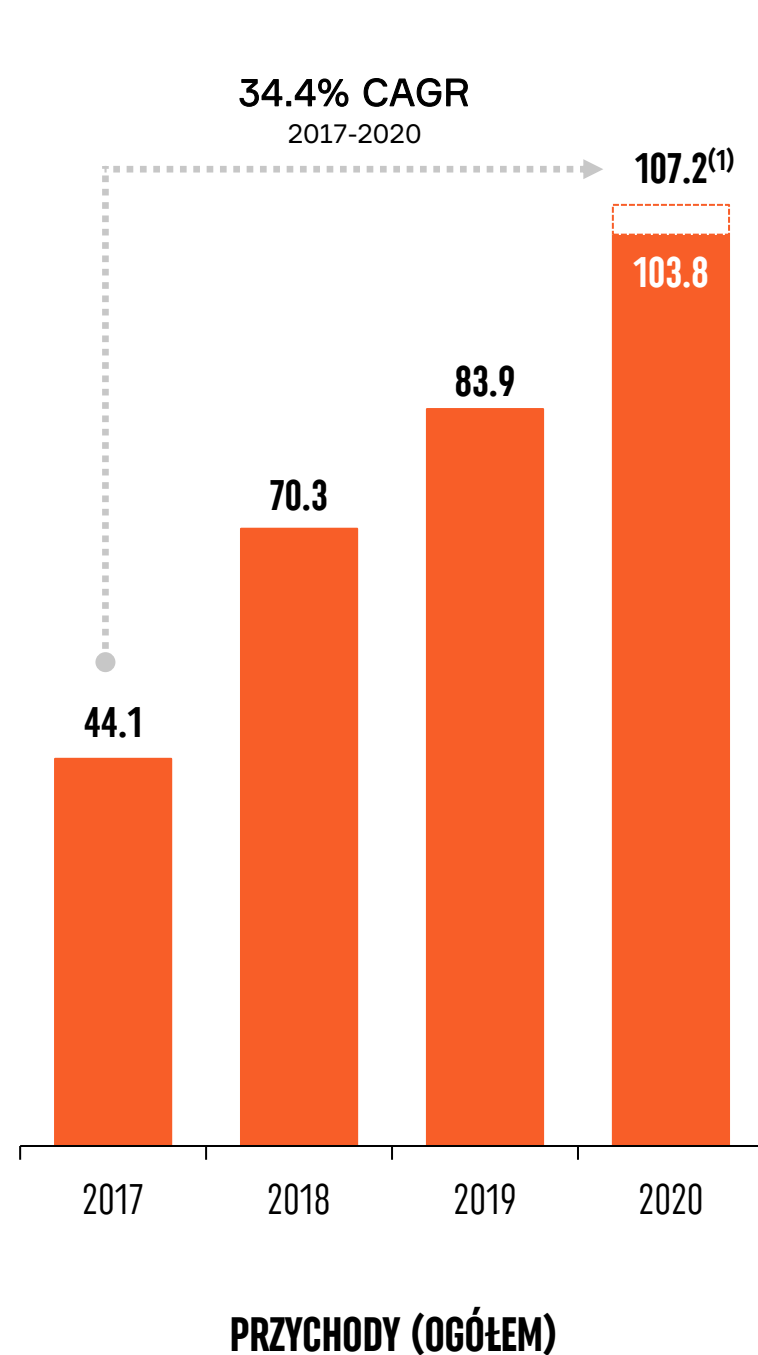


**PEOPLE  
CAN  
FLY**

**SEKCJA IV | WYNIKI FINANSOWE**



## WYNIKI FINANSOWE: PRZYCHODY

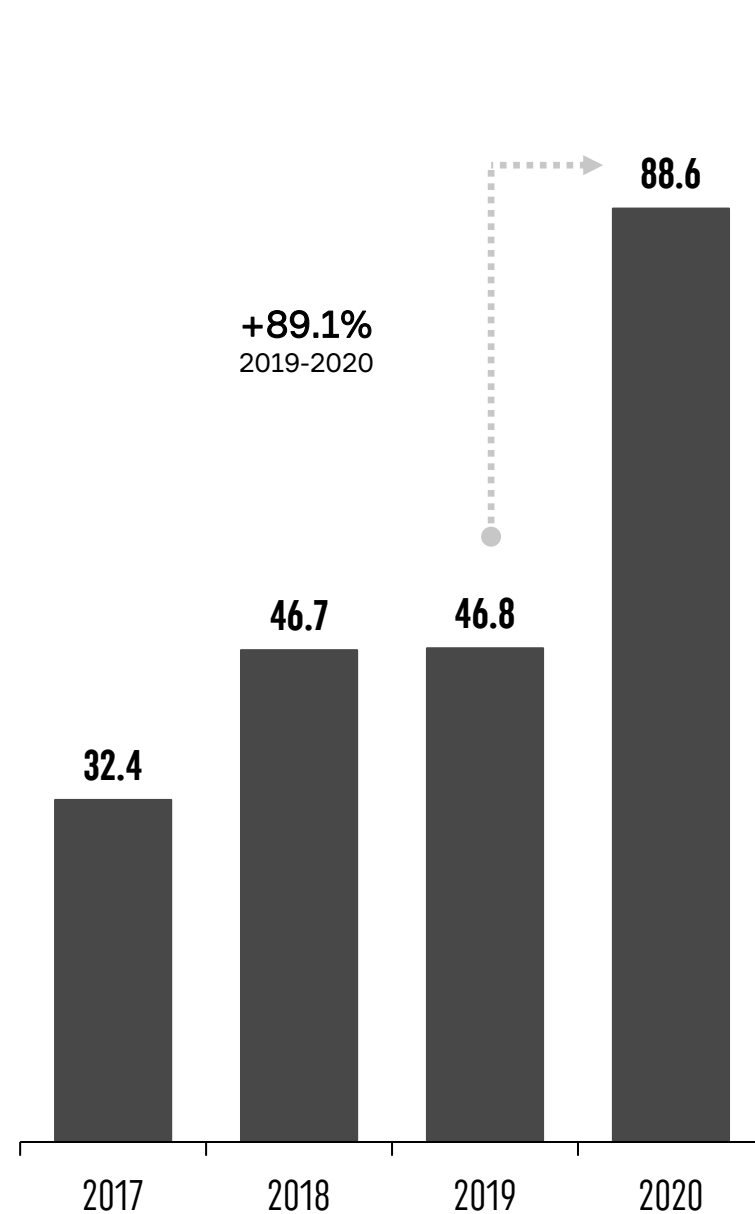


Przychody ze sprzedaży w 2020 i 2019 wynosiły odpowiednio 103,8 mln PLN i 83,9 mln PLN. Wzrost o 24% wynikał z:

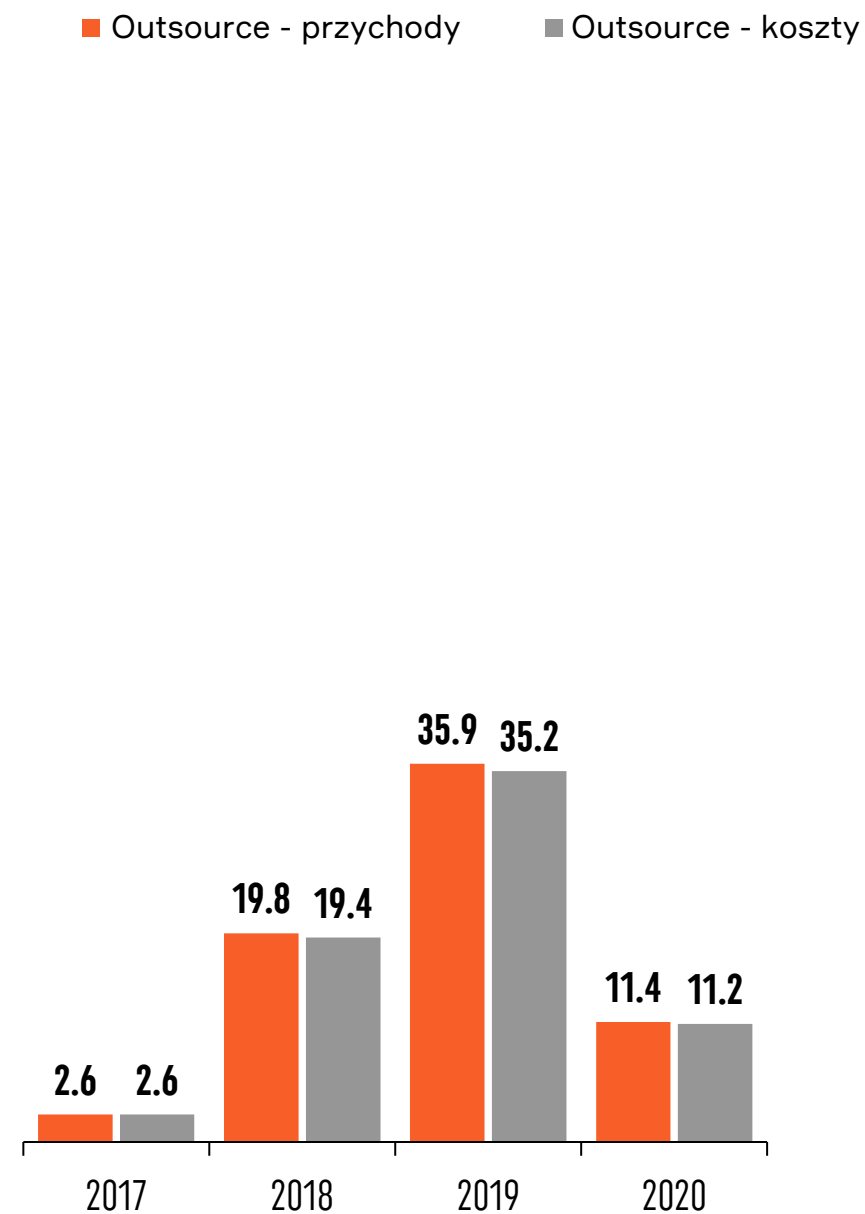
- Wzrostu przychodów z tytułu umowy ze Square Enix obejmujących kontynuację produkcji oraz dalszego wsparcia deweloperskiego gry „Outriders”
- Rozpoznania przychodów z tytułu prac dla Square Enix nad produkcją Project Gemini
- Rozpoznania przychodów z tytułu prac dla Take-Two Interactive nad produkcją Project Dagger
- Wzrostu przychodów z tytułu tantiem

(1) Przychody po wyłączeniu normalizacji o niegotówkowy koszt związany z emisją warrantów subskrypcyjnych na rzecz Square Enix

## WYNIKI FINANSOWE: PRZYCHODY Z DEVELOPMENTU



PRZYCHODY Z DEVELOPMENTU



OUTSOURCE – PRZYCHODY I KOSZTY

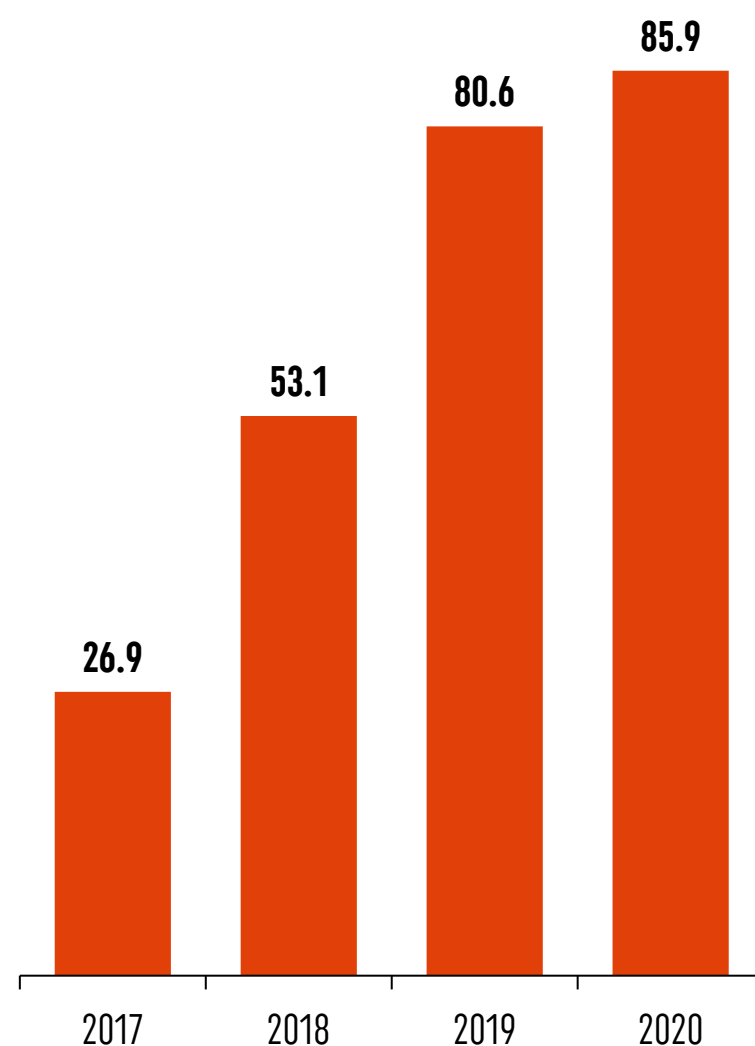
W 2020 roku przychody z developmentu wzrosły do **88,6 mln PLN**, co stanowi wzrost o **ok. 89%** w stosunku do roku poprzedniego i jest wynikiem jednoczesnej pracy Grupy nad **dwoma produkcjami**.

W 2019 roku wystąpiła koncentracja przychodów z tytułu outsource'u (czyli wynagrodzenia podmiotów zewnętrznych zaangażowanych w produkcję gier przekazywanego przez PCF z zachowaniem niewielkiej marży) związanych z produkcją „Outriders”, która miała istotny wpływ na cały przychód Grupy.

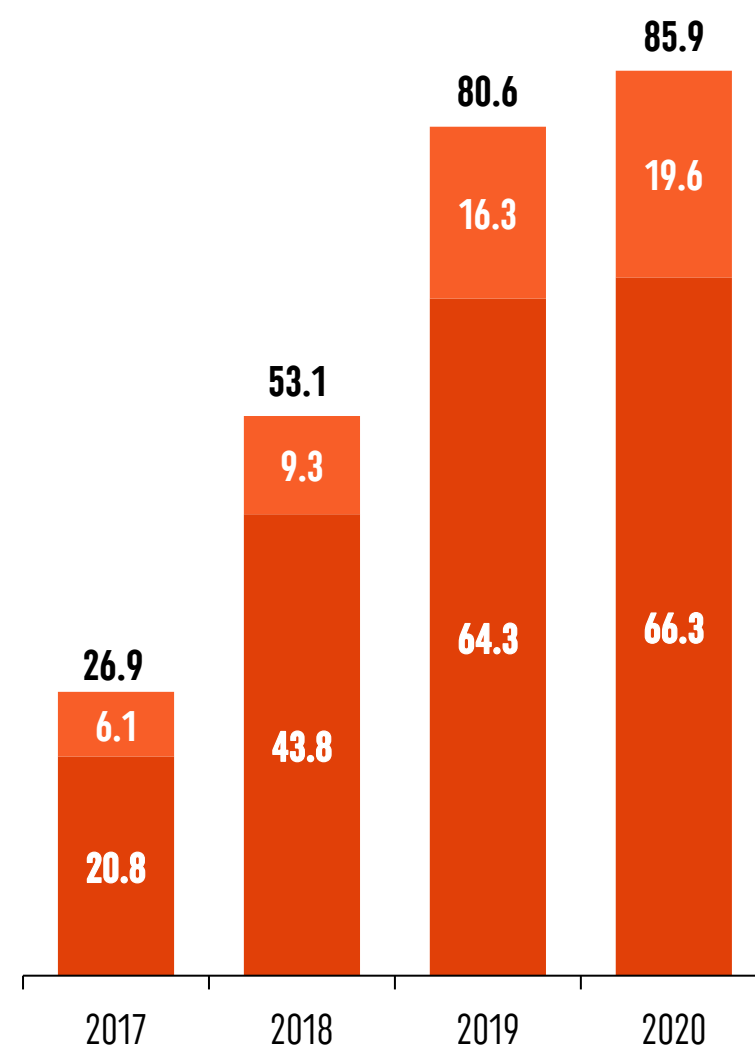


## WYNIKI FINANSOWE: KOSZTY

■ Koszt własne sprzedaży ■ Koszty ogólnego zarządu



KOSZTY OPERACYJNE (OGÓŁEM)



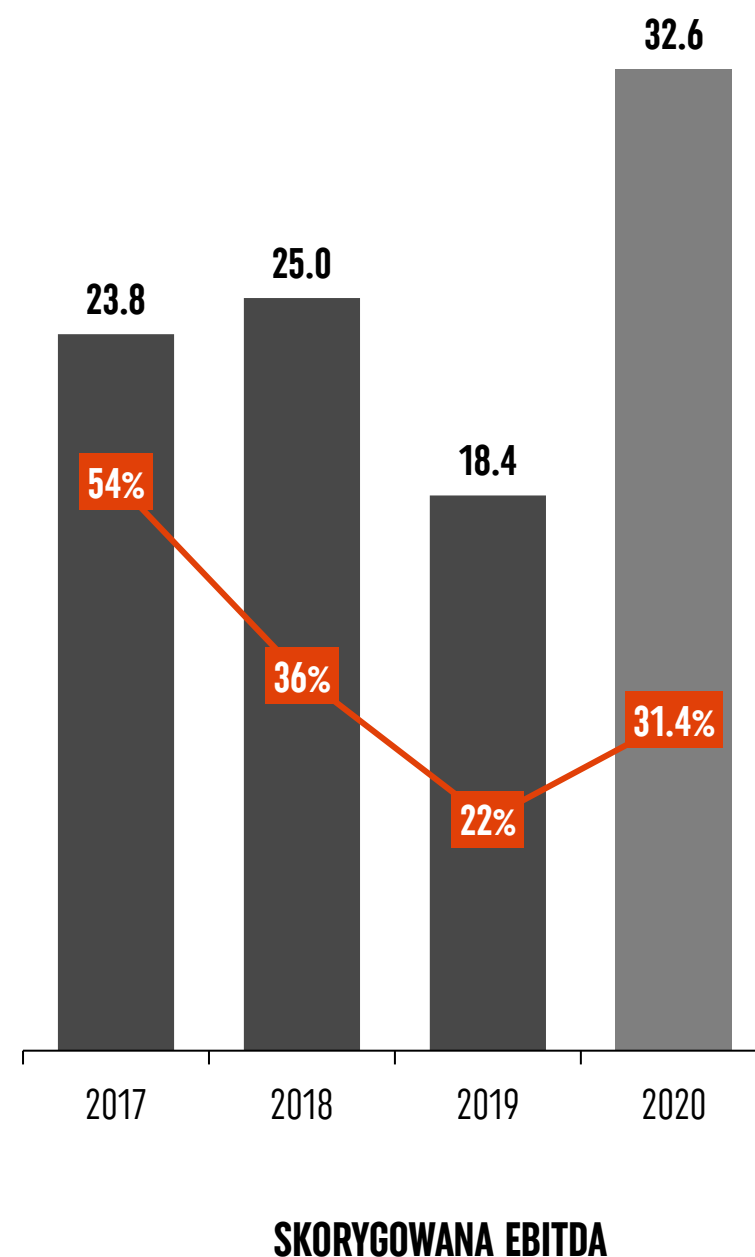
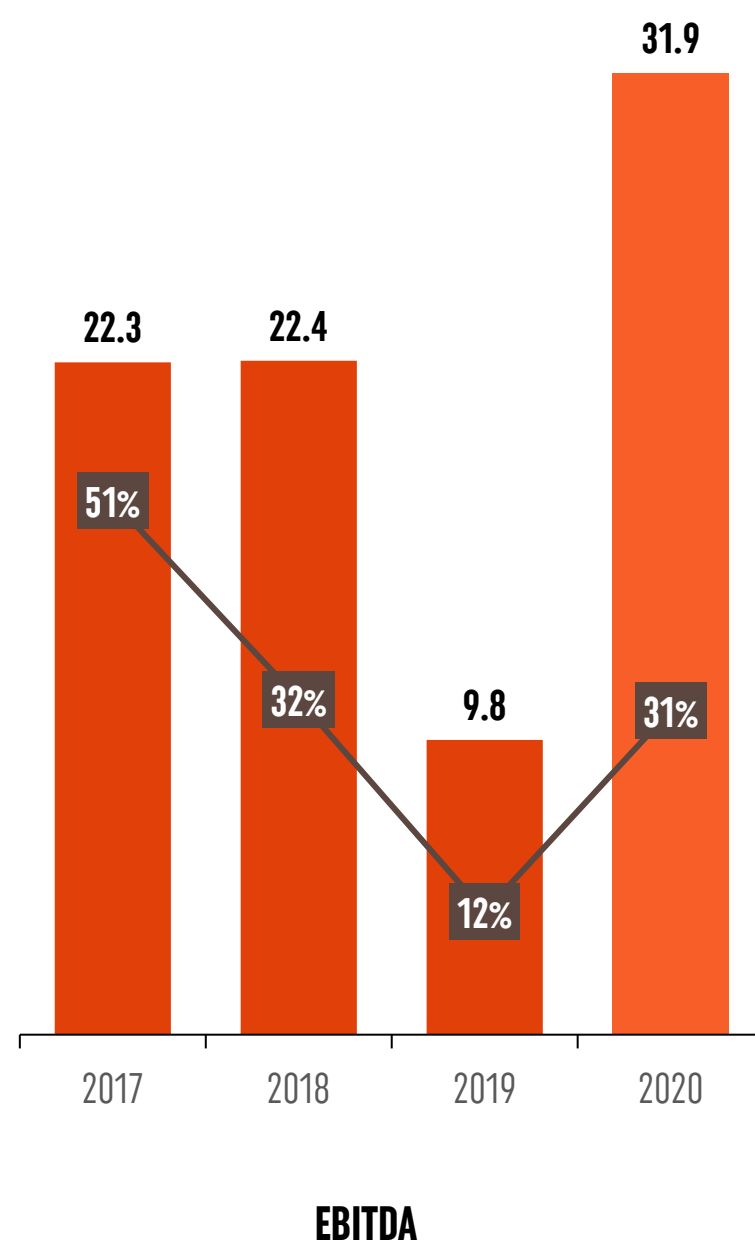
KOSZTY OPERACYJNE - STRUKTURA

**Koszty własne sprzedaży** obejmowały w ostatnich latach przede wszystkim **koszty zespołów deweloperskich** w Polsce, USA, Wielkiej Brytanii i Kanadzie oraz **koszty podwykonawców w ramach usług outsource'u**, i rosły wraz z rozbudową tychże zespołów i wchodzeniem „Outriders” w kolejne fazy produkcji.

Z kolei wzrost **kosztów ogólnego zarządu** w **2019-2020** wynikał przede wszystkim z:

- Ogólnego wzrostu poziomu kosztów w związku ze zwiększoną skalą działalności (w tym rozbudowa back office)
- Uruchomieniem studia Grupy w Nowym Jorku oraz przeniesieniem siedziby do nowego biura w Warszawie
- Konieczności poniesienia kosztów związanym z przeprowadzeniem oferty publicznej i emisją akcji (1,2 mln zł)

## WYNIKI FINANSOWE: EBITDA I SKORYGOWANA EBITDA



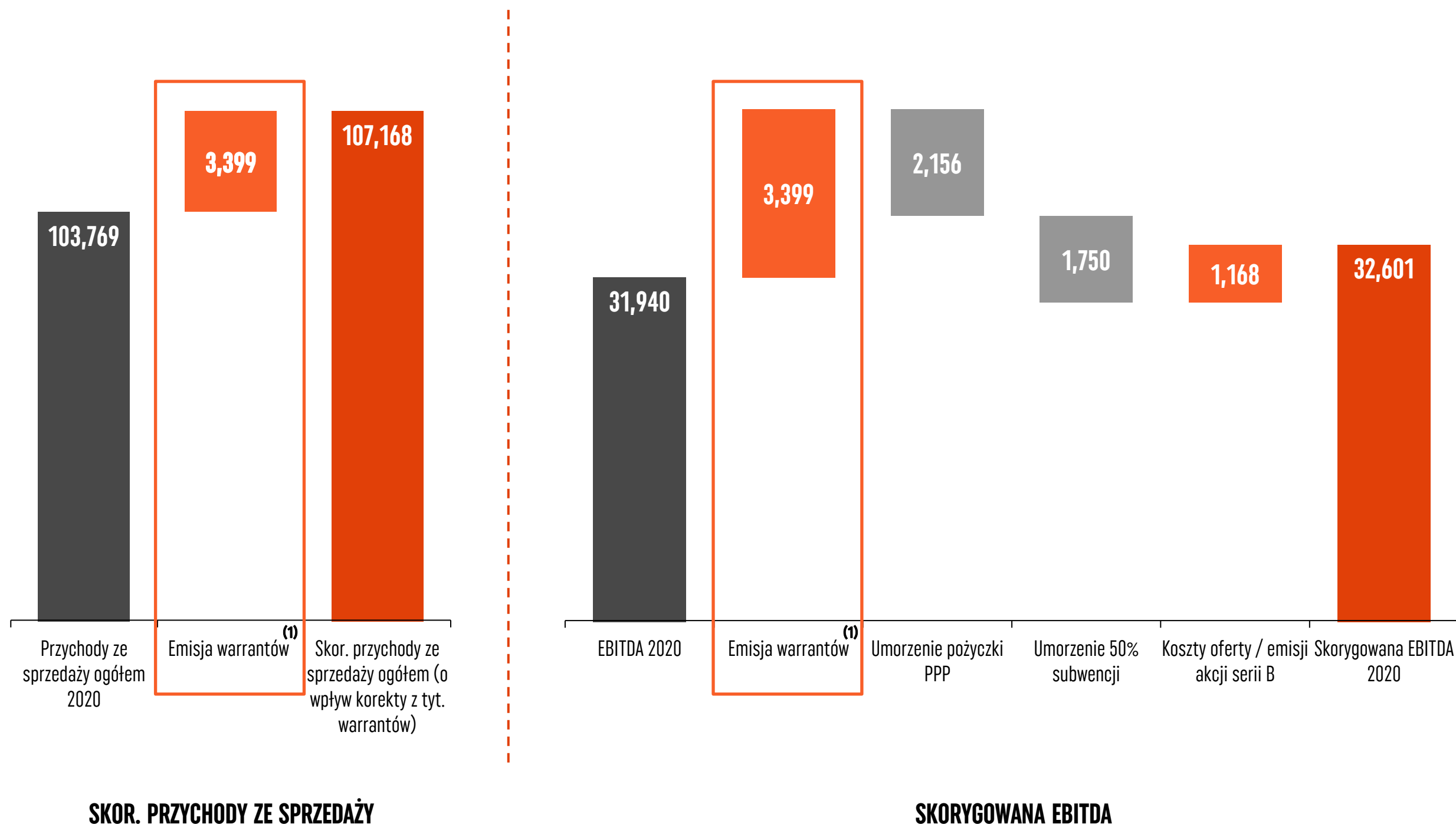
Skorygowana EBITDA Grupy w 2020 roku wzrosła o 77% w stosunku do 2019 (z 18,4 mln PLN do 32,6 mln PLN)

Skorygowana EBITDA umożliwia **lepsze porównanie wyników** Grupy poprzez eliminację zdarzeń o charakterze jednorazowym. W latach 2019-2020 były to odpowiednio:

- w roku 2020 – koszty **umorzenia pożyczki PPP**, koszty **umorzenia 50% subwencji**, koszty **oferty publicznej** oraz niegotówkowe **koszty emisji warrantów**
- w roku 2019 – koszty **programów motywacyjnych**, koszty **IPO**, koszty doradztwa związane z **uruchomieniem biura w Nowym Jorku** oraz koszty przyjęcia **innej warunkowej formy** wypłaty części wynagrodzenia od Square Enix



## WARRANTY EMISYJNE – WPŁYW NA WYNIKI FINANSOWE 2020 ROKU

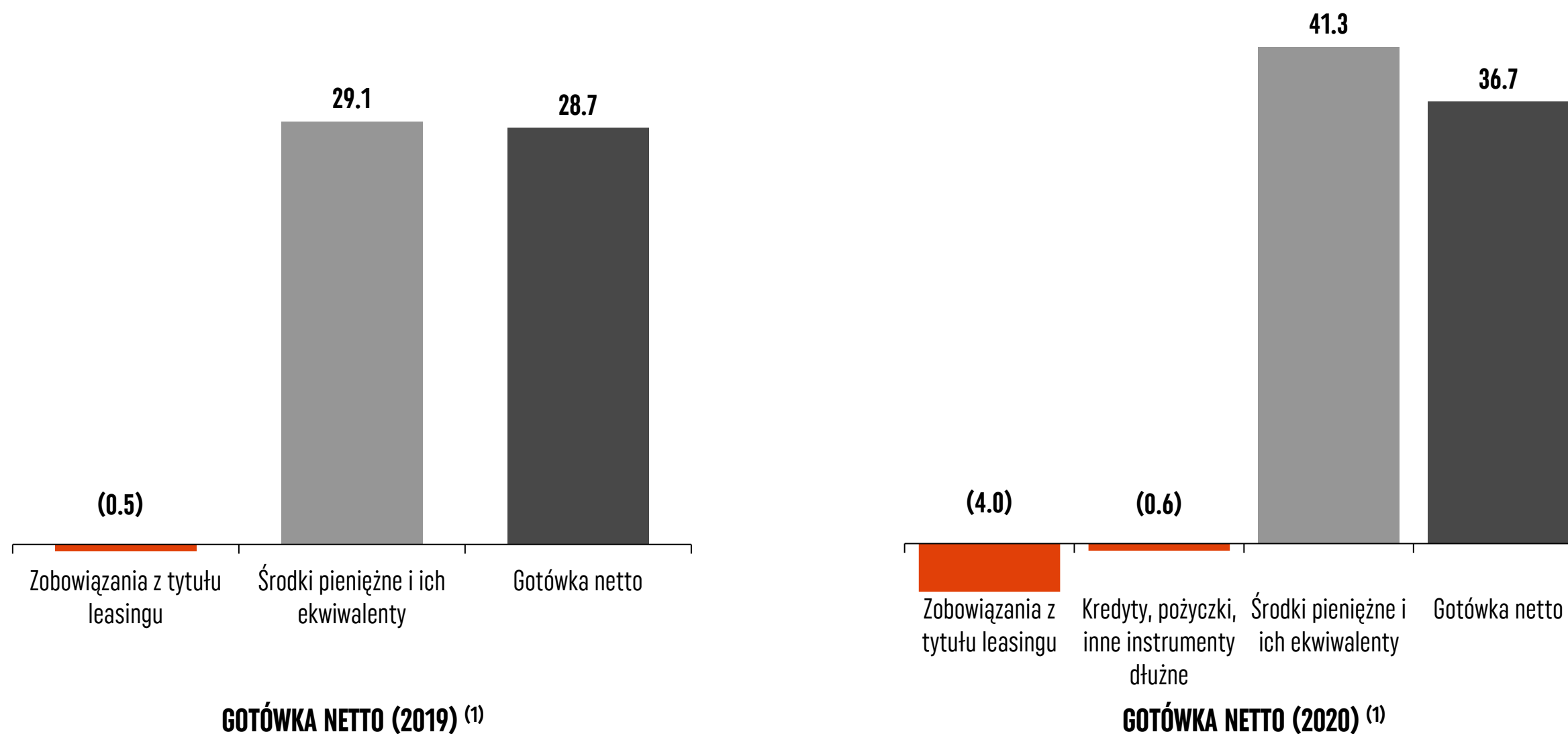


Wyniki finansowe Spółki w 2020 roku podlegają następującym korektom:

- Przychody ze sprzedaży Spółki zostały skorygowane o niegotówkowy koszt związany z emisją warrantów subskrypcyjnych w kwocie 3,4 mln PLN (odzwierciedlony w pełni również na poziomie zysku EBITDA)
- Skorygowana EBITDA za rok 2020 uwzględnia również korekty in plus z tytułu kosztów przeprowadzonej oferty oraz, in minus, związane z pożyczką PPP i otrzymaną subwencją – łączna wysokość korekt EBITDA wynosi 661 tys. PLN

(1) W sprawozdaniu finansowym na dzień 31 grudnia 2020 roku – w związku z faktem, że nie miał miejsca Grant Date zgodnie z MSSF 2 – skutki porozumienia dot. warrantów zostały rozpoznane zgodnie z przepisami MSSF 15 jako wynagrodzenie należne klientowi (MSSF 15 par 48.e) i pomniejszyły przychód z umowy

## WYNIKI FINANSOWE: GOTÓWKA NETTO



Poza **leasingiem** w latach 2017-2020 Grupa **nie korzystała z finansowania zewnętrznego**.

Dodatkowo w okresie **od stycznia 2020** Grupa **pozyskała środki**:

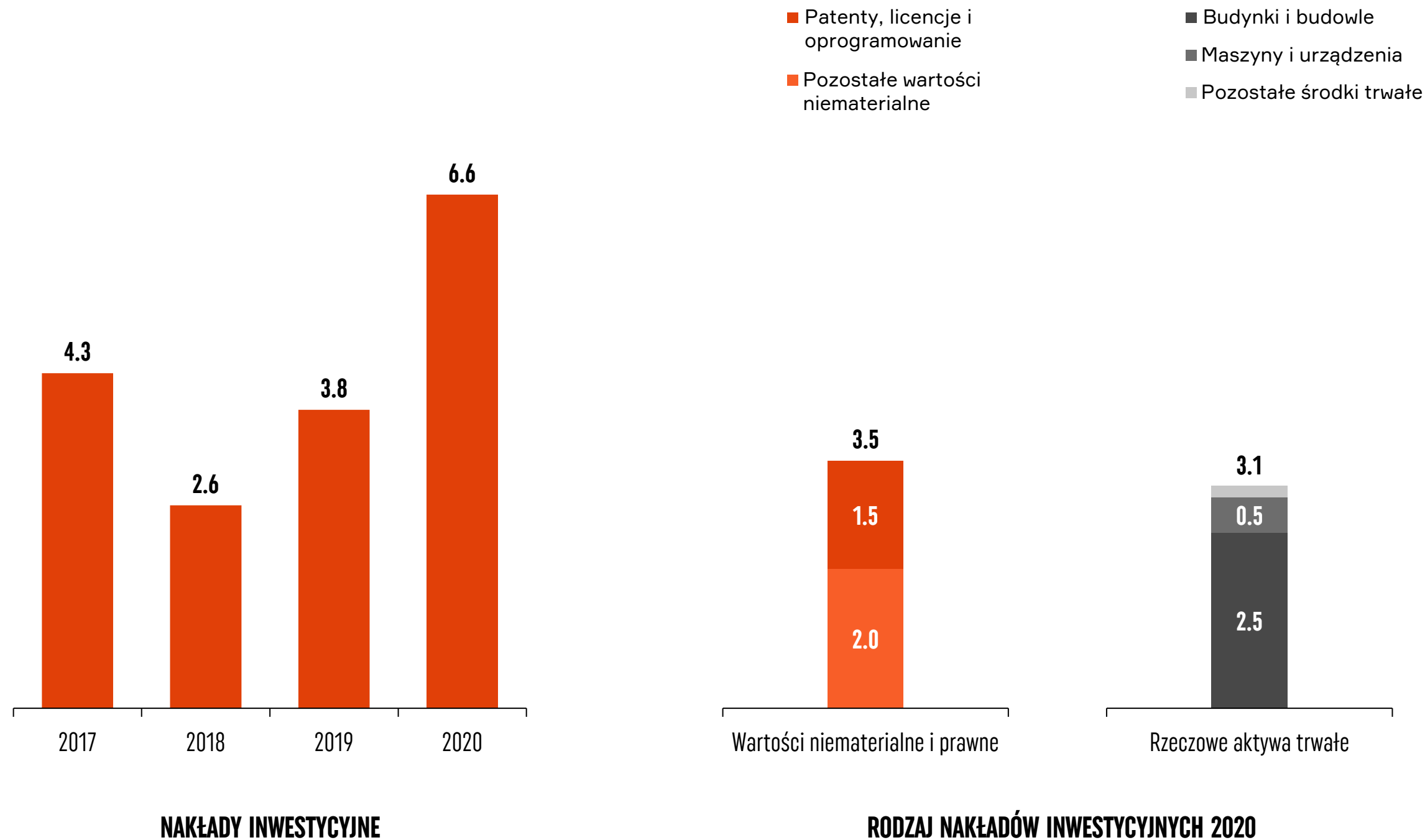
- z subwencji w ramach „**Tarczy Finansowej**” w kwocie **3,5 mln PLN**
- w postaci **ulgi podatkowej** w Kanadzie w kwocie **454,6 tys. CAD**
- w postaci **pożyczki w ramach „Paycheck Protection Program”** w USA w kwocie **573,6 tys USD**
- w ramach zwiększenia finansowania w formie **leasingu** do **1,7 mln PLN**

Jako że **podwyższenie kapitału zostało zarejestrowane w styczniu**, bilans na koniec 2020 roku **nie uwzględnia jeszcze środków z emisji**.

(1) Na potrzeby kalkulacji gotówki netto pod uwagę brane są tylko zob. leasingowe i pożyczki w części krótkoterminowej



## WYNIKI FINANSOWE: NAKŁADY INWESTYCYJNE



Nakłady inwestycyjne Grupy wyniosły 4,3 mln PLN, 2,6 mln PLN, 3,8 mln PLN i 6,6 mln PLN odpowiednio w: 2017, 2018, 2019 i 2020 roku.

W roku 2020 Grupa poniosła nakłady inwestycyjne w wysokości 6,6 mln PLN, w tym w szczególności:

- prace wykończeniowe dotyczące nowego biura w Warszawie

W 2019 roku Grupa poniosła nakłady na zakupy sprzętu IT, wyposażenia i oprogramowania związanego z bieżącą działalnością.

# PEOPLE CAN FLY

PEOPLE CAN FLY



BULLETSTORM



OUTRIDERS

